

CONTIENE EL FOLLETO OFICIAL DE CONVERSIONES A LA EDICIÓN 3.5 DE D&D

LA REVISTA OFICIAL DE DUNGEONS & DRAGONS

Dragon



MAESTROS DE ESGRIMA

ESPADACHINES DE
TODAS LAS RAZAS
PARA TU CAMPAÑA

CONOCE A...

LA MANO DE LA VENGANZA

UN EQUIPO DROW DE ÉLITE

MELODÍAS DE AYER Y HOY

COMPÓN OBRAS MAESTRAS PARA
HACER MÁS PODEROSO
A TU BARDO

LA ANGUSTIA

UNA AVENTURA EN
EL INFRAMUNDO
QUE TE HELARÁ
LA SANGRE

ISBN 84-96262-18-9



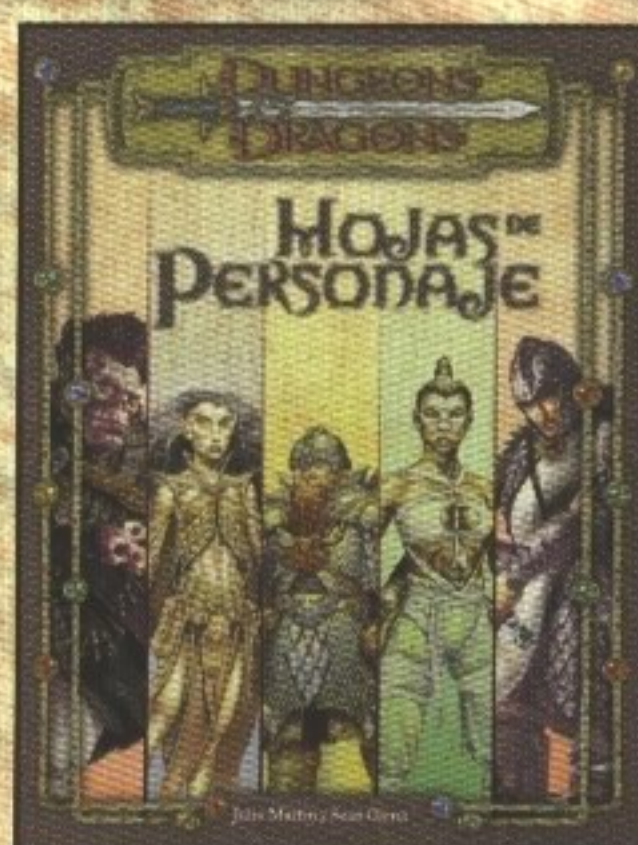
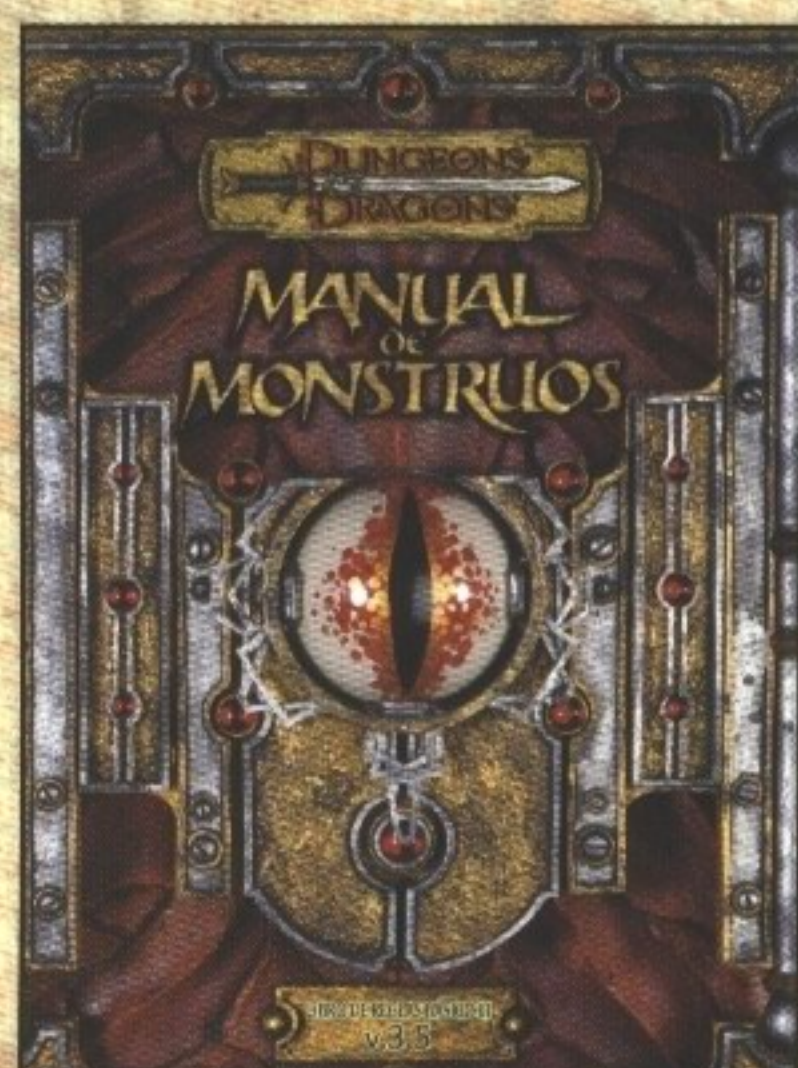
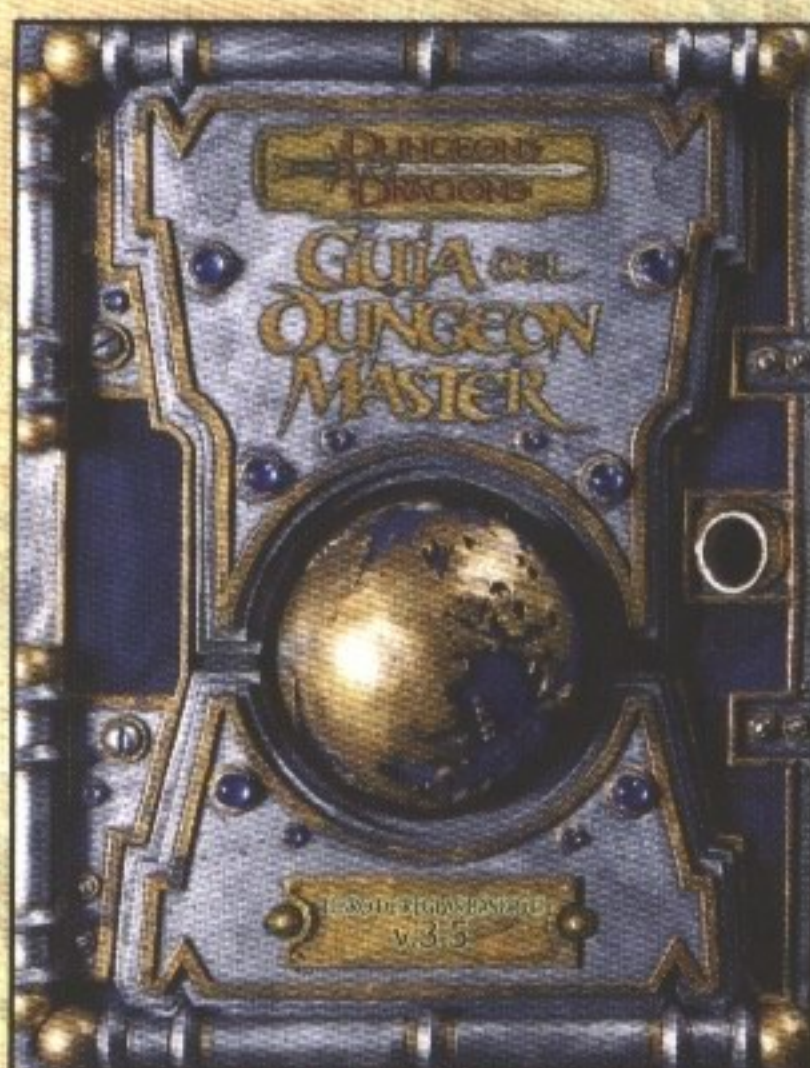
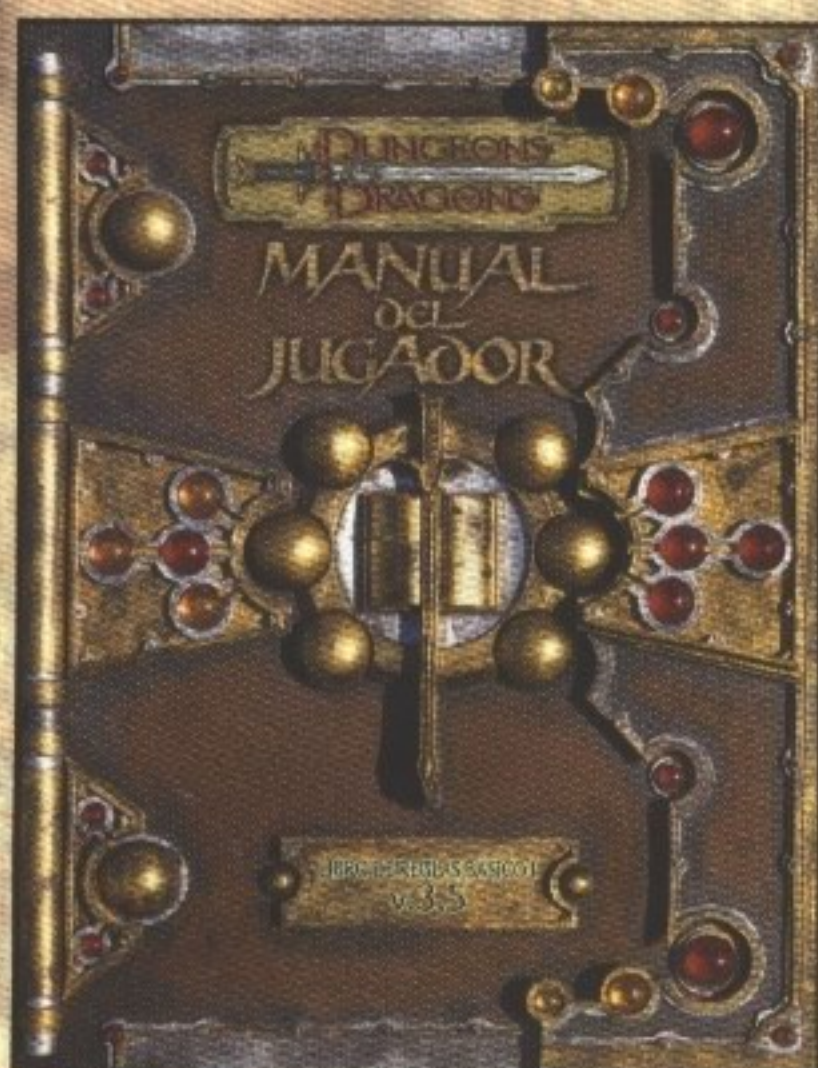
9 788496 262188 00003

Nº 3 • DICIEMBRE/ENERO
2003/2004 • 7,50 €

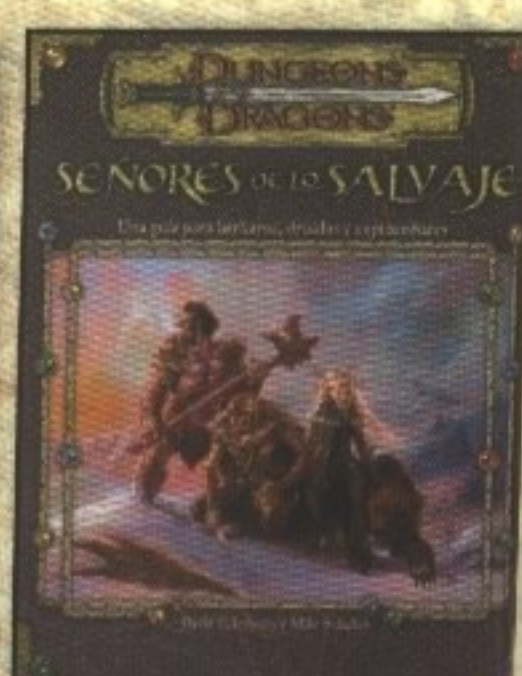
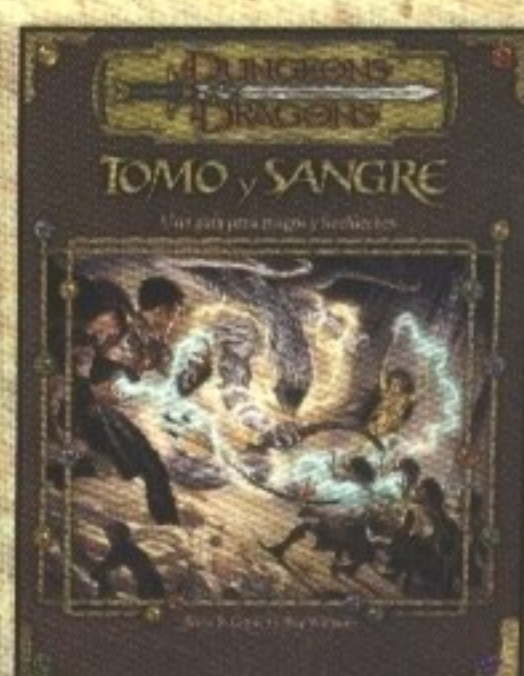
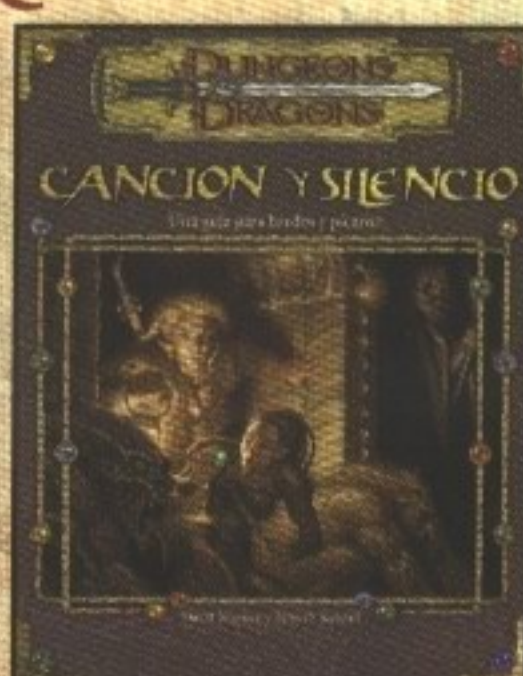
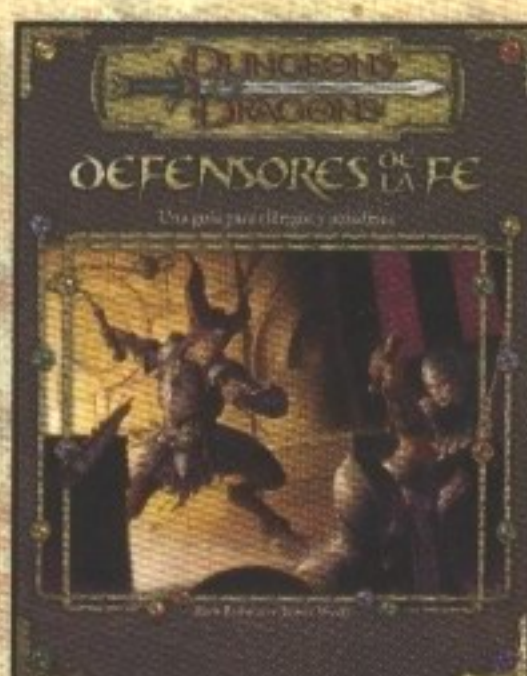
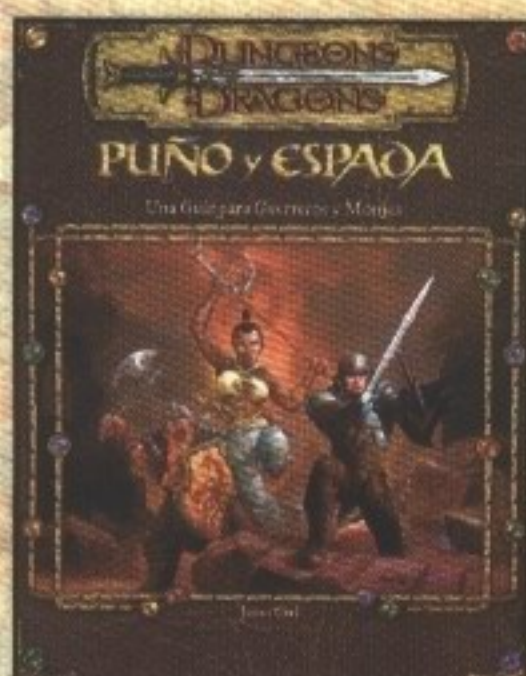


¿Te falta alguno?

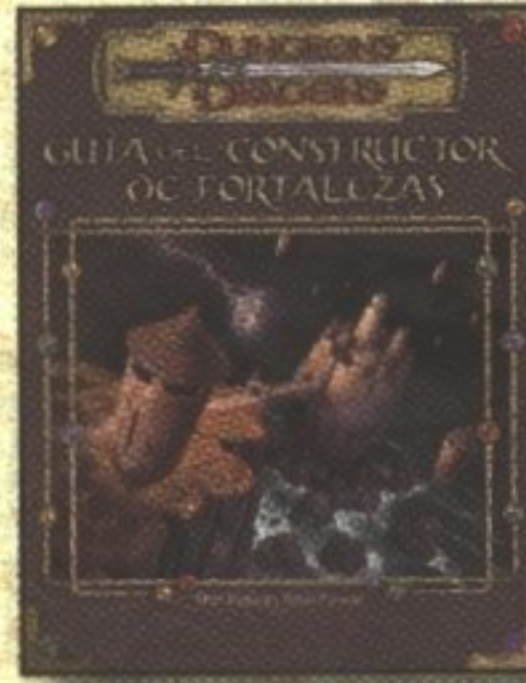
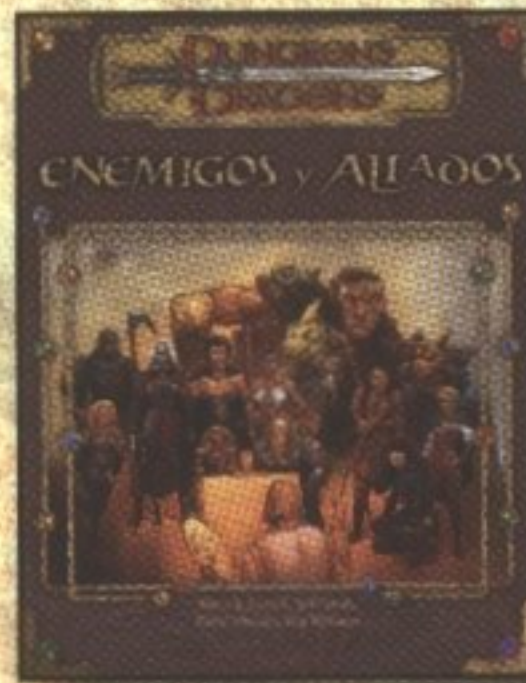
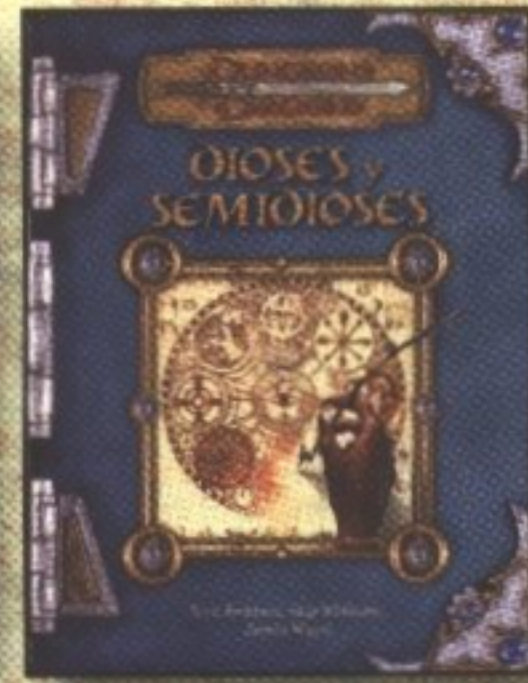
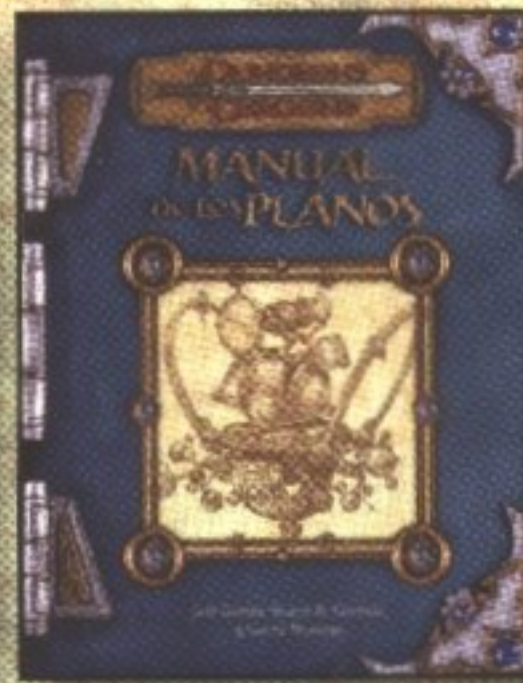
MANUALES BÁSICOS



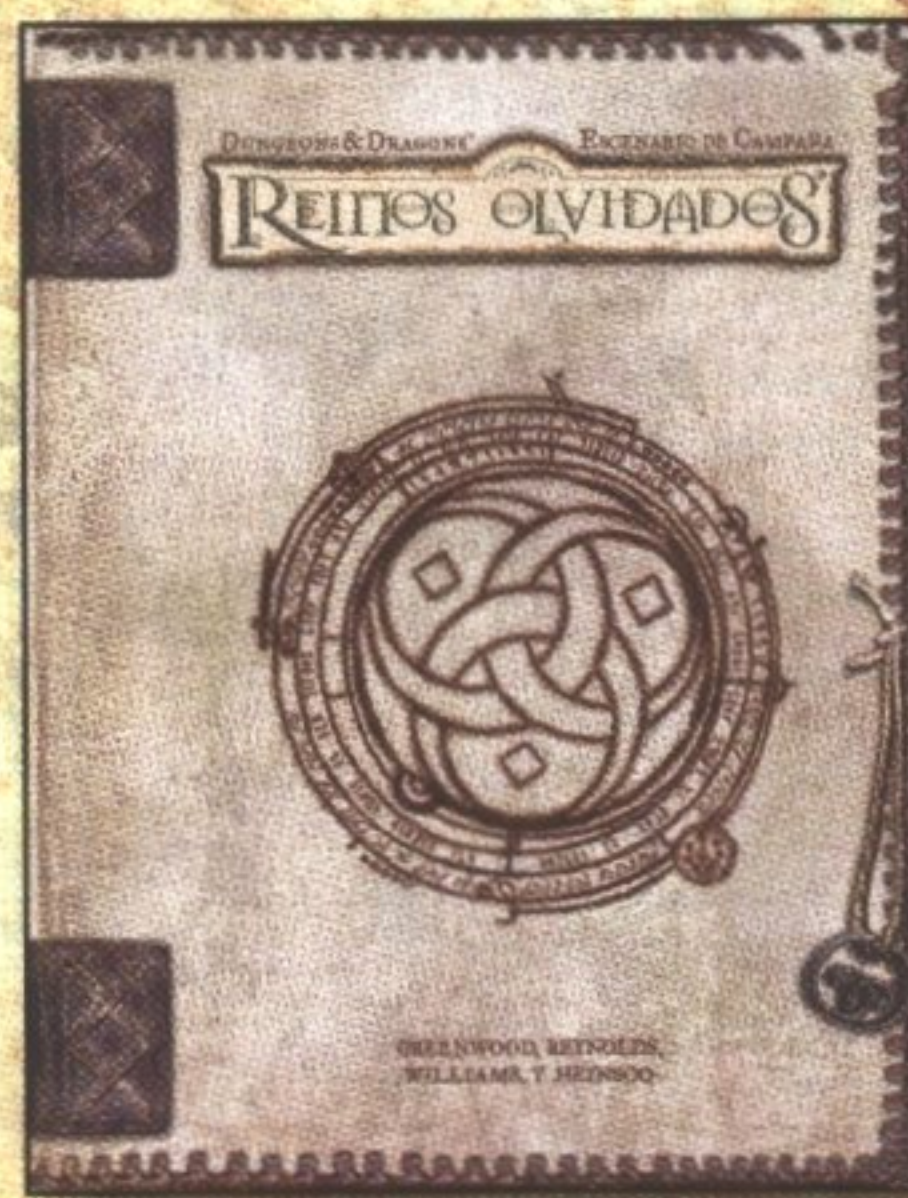
LIBROS DE CLASE



SUPLEMENTOS



REINOS OLVIDADOS®



Director

Xavier Garriga

Editor

César Carracedo

Coordinador

Josep M^a Rosich

Génesis

Joaquín Dorca

Traducciones

José Palomares

Hugo W. Serrano Ruiz

Juan Carlos Herreros

Ana López

Miguel García de la Fuente

Angel Benito

Marco Saoner

Josep M^a Rosich

Coordinador de traducciones:

Jordi Zamarreño

Maquetación

Chema Pamundi y su Yeti

Agradecimientos

Darío Pérez

Dragon nº3

Diciembre/Enero de 2003/2004

Una publicación de Devir
Reservados todos los derechos.

Rambla Catalunya, 117, Principal 2^a.
08008 Barcelona.
Tel: 932 389 870 – Fax: 934 151 342.
Email: spain@devir.es

Publicidad: Departamento editorial
de Devir

ISBN: 84-96262-18-9

Depósito Legal: B-50325-2003

Imprime: Gráficas Barbera, S.L.

Impreso en España

Copyrights: Wizards of the Coast es una
marca registrada de Wizards of the Coast,
Inc. © Wizards of the Coast, Inc. DUNGEONS
& DRAGONS, D&D, AD&D y REINOS
OLVIDADOS son marcas registradas de
Wizards of the Coast, Inc. © Wizards of the
Coast, Inc. d20 system y su logo respectivo
son marcas registradas de Wizards of the
Coast, Inc. © Wizards of the Coast, Inc.
Star Wars es © 2002 Lucasfilm, Ltd.
Reservados todos los derechos.

© 2003 Paizo Publishing LLC. Todos los
derechos reservados. Used under license.

DRAGON EDITO

Imagino que ahora ya la mayoría de vosotros tendréis en vuestras manos la nueva edición el *Manual del jugador* y la *Guía del dungeon master* de 3.5 y podréis haberos formado vuestras propias opiniones sobre ellos. Para los que todavía no hayáis dado el salto, en este número de Dragon incluimos un librito de instrucciones para adaptar vuestras campañas a la nueva edición. De todos modos, durante unos cuantos números alternaremos artículos que se puedan usar tanto en una edición como en otra, para que sean útiles para la mayoría de los lectores.

En cualquier caso, juguéis con una edición u otra, creo que os va a gustar la noticia de que el mes que viene aparecerá a la venta el nuevo Escenario de campaña de Dragonlance. Durante muchos años, Dragonlance ha sido la campaña favorita de la mayoría de jugadores españoles y nos enorgullecemos mucho de poder ponerla de nuevo a disposición de todos vosotros. Además del libro básico, Dragonlance tendrá una buena cantidad de suplementos realizados por el equipo de Sovereign Press, con Margaret Weis y Tracy Hickman al mando, que se publicarán a lo largo del año que viene. El primero de los suplementos es *"La Era de los mortales"*, el manual que nos permitirá ambientar partidas en la nueva época de los héroes de Dragonlance. Podría decirse que el año que viene será el "año Dragonlance", ya que también aparecerá una línea de comics basada en este universo.

En cuanto a los contenidos de esta revista, ante todo debo disculparme porque en el anterior número avanzábamos por error que en éste publicaríamos todos los artículos que hacen referencia a la saga *"Juego de Tronos"* de George R.R. Martín; cómo adaptar partidas de *Dungeons & Dragons* a Westeros, entrevista con el autor de las novelas, etc. No es en este número, si no en el que viene, en el que nos dedicaremos a desgranar esa espectacular saga literaria. En el número que tenéis en las manos, publicamos por fin el esperado módulo de Monte Cook ambientado en la Infraoscuridad, que estamos seguros os encantará, así como varios enriquecedores artículos para vuestras campañas, entre los que destacamos el "componente de campaña" que se dedica al arte de los espadachines y, como no, el artículo *La venganza de la Reina araña*.

Os recuerdo que tenéis a vuestra disposición un rincón de esta revista para expresar vuestras opiniones acerca de D&D o para preguntarnos lo que queráis. También podéis aprovechar dicho espacio para anunciar vuestras jornadas, actividades, etc. Hablando de jornadas, hace tiempo que venimos estudiando la posibilidad de hacer algo grande en ese sentido, para que todos los aficionados a D&D y a los juegos de rol en general podamos vernos las caras de una vez, y esperamos poder daros noticias al respecto en breve. ¡Permaneced atentos!

Xavi Garriga



MAGE KNIGHT™

DUNGEONS

MIL Y UNA LEYENDAS...



MIL Y DOS MUERTES

DE LOS CREADORES DE MAGE KNIGHT, HEROCLIX Y MECHWARRIOR, MAGE KNIGHT DUNGEONS: PYRAMID LLEVA EL JUEGO CON MINIATURAS AL INTERIOR DE LOS DUNGEONS. CADA FIGURA AUMENTA SU NIVEL CUANDO ADQUIERE EXPERIENCIA Y TESOROS. PYRAMID INCLUYE 12 NUEVOS HÉROES Y ENGENDROS DE MAGIA, ASÍ COMO NUEVOS COFREES DEL TESORO Y TRAMPAS!. ADEMÁS, PYRAMID VIENE CON UN MAPA DE LAS MAZMORRAS BAJO LA PIRÁMIDE. LAS FIGURAS DE MAGE KNIGHT DUNGEONS: PYRAMID SON TOTALMENTE COMPATIBLES CON MAGE KNIGHT Y MAGE KNIGHT: CONQUEST.

PYRAMID

WIZKIDS™

©2003 WizKids, LLC. All rights reserved. Mage Knight, Mage Knight Dungeons: Pyramid, MK and WizKids are trademarks and/or registered of WizKids, LLC. Patent Pending.

www.wizkidsgames.com • www.devir.es

devir

DRAGON SUMARIO

Número 3 • Diciembre 2003/Enero 2004

4 Sumario

Aquí estamos de nuevo con todos vosotros. Un resumen de todo lo que contiene esta **DRAGON** nº3.

6 Info

Últimas novedades y próximos lanzamientos nacionales y americanos para D&D.

8 Espadachines

El cling-clang de los floretes al chocar, el balancearse por las lámparas, los duelos al amanecer, las maniobras de esgrima imposibles... Todo el *glamour* de las novelas de D'Artagnan, Scaramouche o ¿por que no? el Capitán Alatriste, en nuestro artículo de fondo.

30 Verso y compás

Lo que siempre quiso tu bardo: formar su propio grupo musical de éxito (como Jarabe de Trasgo o No me pises que



44

llevo *chanclas* +2), componer "Obladí-obladá", y llegar al número 1 en los 40 Principales de los Reinos olvidados.

38 Los secretos de los Escritas tatuados

Más de una docenita de conjuros corruptos y viles, para que tus clérigos, magos y hechiceros causen el dolor, el llanto y el crujir de dientes. De todos modos mucho ojo con estos sortilegios, porque te permiten convertir a tus enemigos en *lassagna*, sí, pero a cambio se te llena la cara de granos o te crece una protuberancia nueva en alguna parte especialmente embarazosa del cuerpo.

44 La Mano de la venganza

Cuando Lolth tiene algún asunto realmente peludo que resolver, les llama a ellos. No es un trabajo bonito, pero alguien tiene que hacerlo. Y este grupo de auténticos bastardos son los mejores profesionales del inframundo. A poco que te lo trabajes, pueden convertirse en unos memorables enemigos para tus jugadores.

51 La angustia

Menudo título ¿Eh? Le entran a uno hasta ganas de salir corriendo... Demonios, drows, aracneas, slaadi y demás

gente desagradable que malvive en el inframundo, y que parecen dispuestos a desahogar sus frustraciones machacando a tu grupo de PJs. Una aventura escrita por Monte Cook, para personajes de nivel 15.

97 En la mesa

Marcadores para todos los tipos de monstruos que aparecen en esta revista.

La tira de Dragonadas

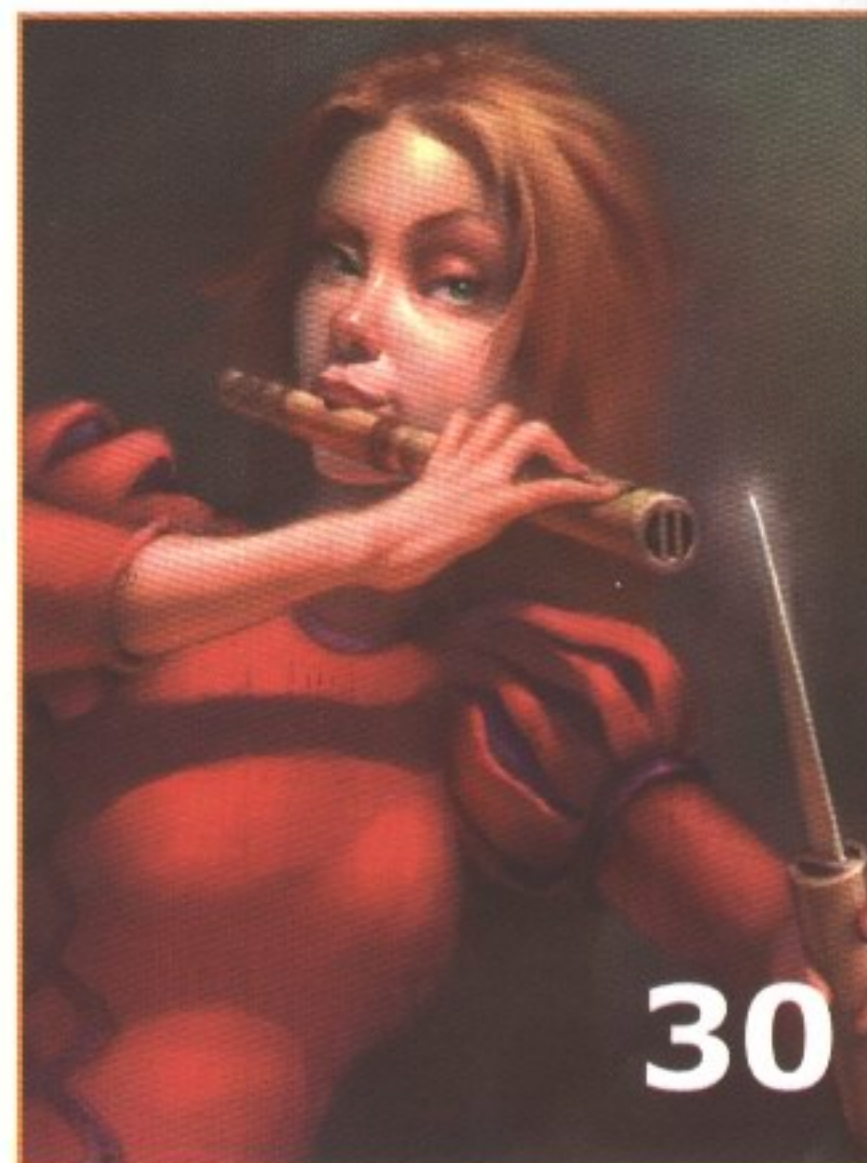
Ah, y por supuesto siguen las cómicas aventuras del trasgo Carmona, el Ogro Viriato, y los demás habitantes de la loca mazmorra de Dragonadas. Búscalos en las págs. 28 y 87.



8

EN PORTADA

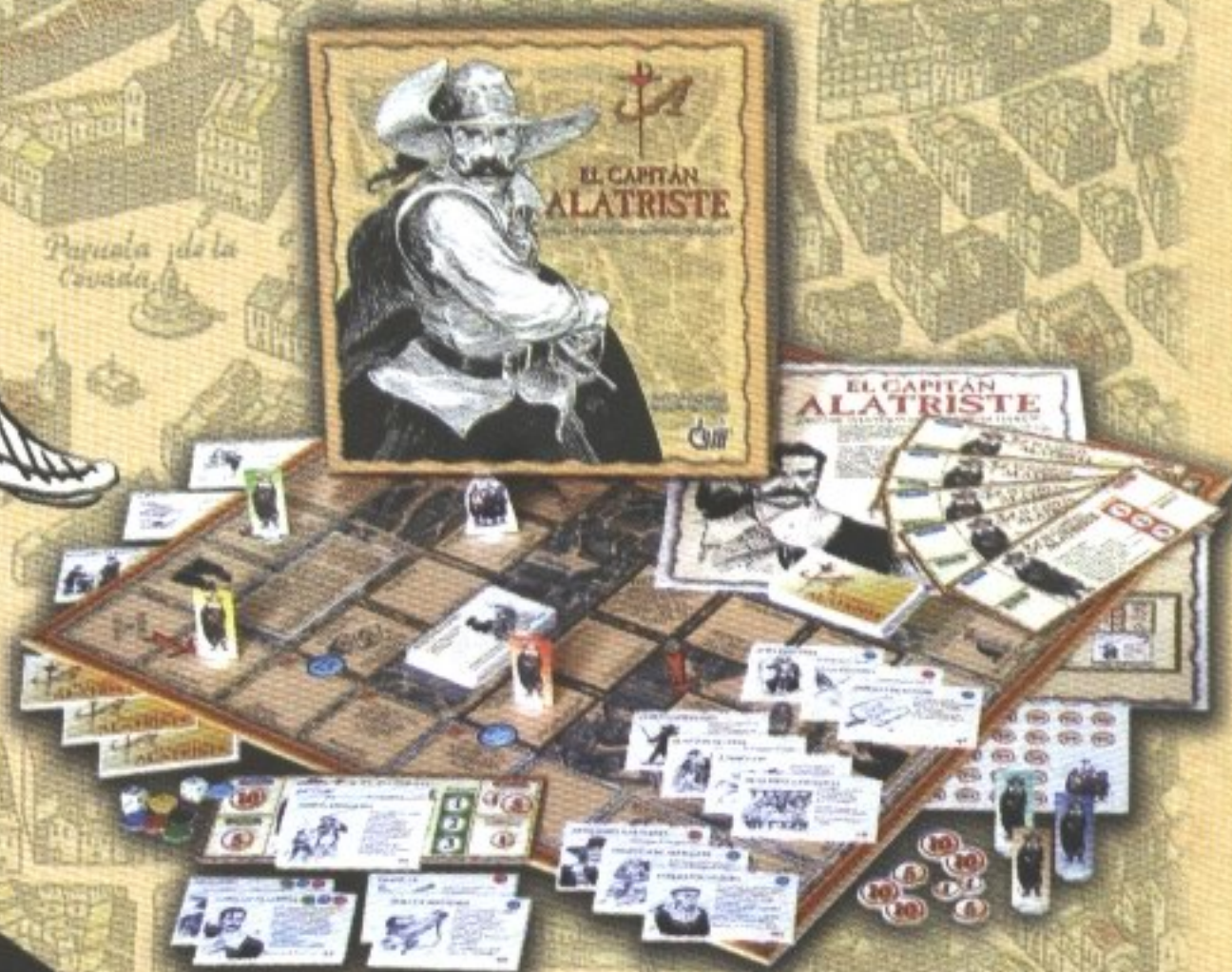
Este siniestro tipo, al que ninguna madre en su sano juicio querría como yerno y que ocupa nuestra portada, es obra del tan espectacular como impronunciable ilustrador Kalman Andrasofszky.



30

EL CAPITÁN ALATRISTE

Un juego de tablero
para recrear las andanzas
de los personajes de
Arturo Pérez-Reverte



De 2 a 6 Jugadores
A partir de 12 años

devir

Devir Iberia S.L.

Rambla de Catalunya 117, pral 2

08080 - Barcelona

Tel -932 389 870 www.devir.es

Juego de Aventuras en el Madrid de Felipe IV

NOTICIAS Y NOVEDADES

- La editorial Guardians of Order publica varios juegos de rol de calidad con sistema d20, que Devir publicará en fechas próximas. Entre ellos figura el genérico de temática manga **Big Eyes Small Mouth** (*Ojos grandes boca pequeña*, que hace referencia al aspecto físico de los protas de la mayoría de tebeos y films de animación nipones). **BESM** está siendo un bombazo en Japón, ya que ofrece un reglamento lo bastante flexible para poder reproducir cualquier manga o anime que el DJ elija (gracias a diversos suplementos que ayudan a desarrollar trasfondos más específicos, como **BESM Mecha**, **BESM Space Opera**, o **BESM Dungeon**).

- Otra novedad de Guardians of Order que muchos aficionados esperan con los dientes largos, es el JdR de **Juego de tronos**, la saga de novelas de George R. R. Martin que causa sensación en todo el mundo (muchos la comparan con Tolkien... y dicen que sale ganando), y que será objeto de un dossier especial en la próxima **DRAGON** (más info, en la columna de al lado). En U.S.A. aparece estas navidades, así que échale unos 6 a 8 meses más de espera para poder gozar de la edición en castellano.

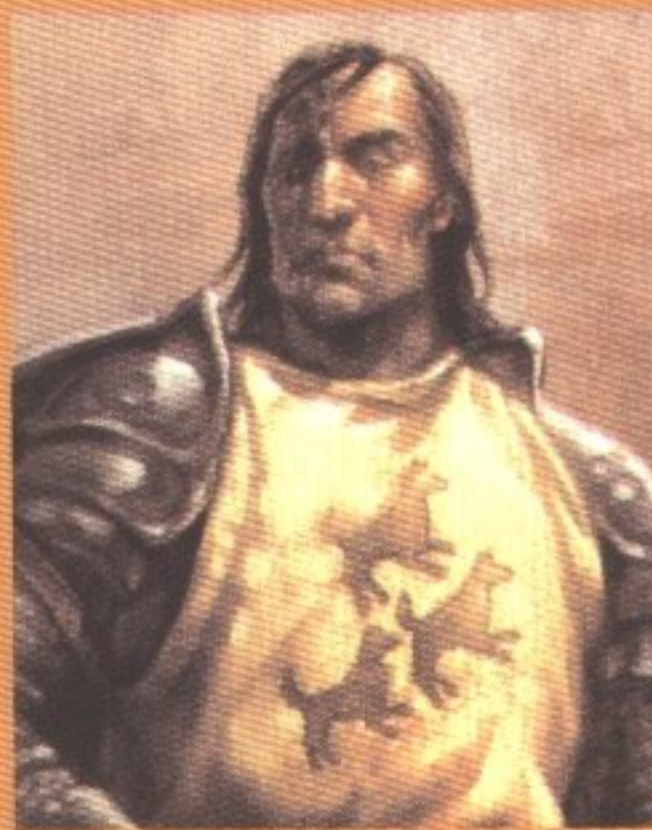
- Enésima intentona de crear un juego introductorio de **D&D** con cara y ojos. Esta vez, el marrón se le ha encargado a Hasbro, y el producto es un juego de tablero de aspecto y temática sospechosamente similar al clásico **Heroquest** de MB (tablero con habitaciones fijas, libretos de misiones, personajes regenerados, etc). De presentación atractiva (muchas figuras de plástico) y con unas reglas sencillas que engarzan vagamente con las de **D&D**, para facilitar que los jugadores noveles "den el salto" al decano de los juegos de rol.

- El **Libro de la oscuridad vil** ya tiene su justo contraparte en **The Book of exalted deeds**. Lo mismo, pero referido a los cielos en lugar de a los infiernos. Reglas ampliadas de curación y bendición, ángeles y paladines a mansalva, la filosofía del "sea bueno ahora y salve su alma después", y demás zarandajas para los amantes de los personajes comeyogures y las aventuras moñas (demasiada sacarina para mi gusto; el otro era más punk).

- Devir ha iniciado ya la publicación en castellano de la primera serie de 10 novelas ambientadas en el mundo de **D&D** (en principio **Greyhawk**, aunque intentan ser todo lo genéricas posible). Sus protas son los personajes de ejemplo que figuran en el **Manual del Jugador** (Jozan, Tordek, Ember & cia.), y la idea es que sus tramas se vayan entrelazando a medida que las novelas avanzan, y que los unos aparezcan como invitados en las novelas de los otros. Ya tienes a tu disposición los dos primeros títulos: **Las cuevas salvajes**, y **Juramento a Nerull**.

EN LA PRÓXIMA DRAGON...

¡Ooops! errata al canto. Como ya debéis haber notado, en el sumario de la pasada **DRAGON** se nos giró un poquito la pinza, anunciando para este número 3 un especial con diversos artículos sobre la saga de Westeros. Los duendes de la imprenta nos gastaron una mala pasada, ya que dicho especial será el número 4 de **DRAGON**. Perdón por las molestias.



Así pues, y como ya hemos dicho, la mayoría de contenidos de la próxima **DRAGON** (esta vez sí) se

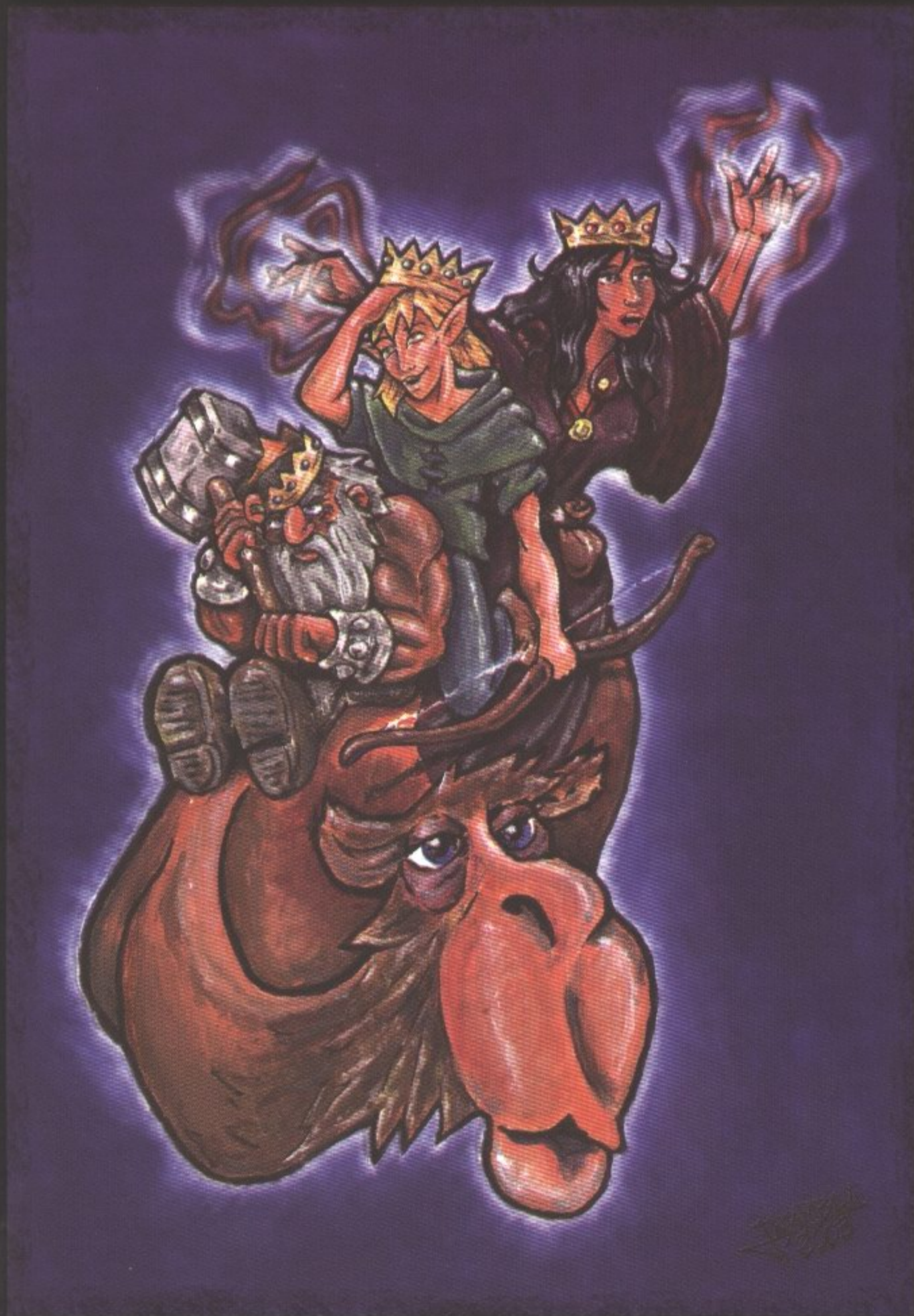
centrarán en cómo adaptar a **D&D** una de las novelas de fantasía que más fuerte están pegando en los últimos años: La saga de Westeros, escrita por George R. R. Martin (en España, por el momento, la editorial Gigamesh ha publicado con gran éxito el primer volumen, **Juego de**



Tronos, y tiene en preparación el segundo, **Choque de Tronos**). Tres artículos que incluirán trasfondo del mundo de campaña, clases de prestigio, monstruos exclusivos de Westeros, un "quién es quién" con el trasfondo y las características de algunos de los PNJs más importantes de las novelas, y diversas reglas opcionales y notas para el DM sobre cómo llevar a buen puerto una campaña centrada en las órdenes de caballeros, las intrigas palaciegas, las grandes batallas, y un nivel de magia más controlado de lo normal... todo eso y mucho más, en la próxima **DRAGON**.



Ayudar Jugando



Por la sonrisa de un niño

III Jornadas benéficas
de juegos de rol,
simulación y estrategia

En Casa Elizalde
(c/ Valencia, 302, Barcelona)
27, 28 y 29 de diciembre de 2003

Partidas, torneos, Booster
Drafts de Magic, rol en vivo
Gran Subasta de material
dedicado por sus autores
(Weiss y Hickman, Gaiman,
Garfield, Ricard Ibáñez,...)

Tienda Solidaria
Infinidad de sorteos, premios
y multitud de actividades...

Entrada Gratuita
El precio de cada partida será 1 euro
Todo el dinero se destinará a la
campaña "Un nen, una joguina"
del Ayuntamiento de Sant Cugat
y el Grup de Joves de la Parroquia

Más información:
info@ayudarjugando.org
www.ayudarjugando.org

Organiza Con la colaboración de:

Ayudar



Jugando



Sin imaginación no hay futuro





KALMAN



Espadachines

Componente de campaña:

Espadas centelleantes y agudeza de ingenio para cualquier juego de D&D

Por Travis Stout · ilustraciones de Kalman Andrasofszky y Steve García
Traducción: José Antonio Palomares

Una buena manera de pasar la tarde alrededor de una mesa de juego es ir cargado con armas pesadas, armaduras y conjuros de destrucción masiva, y marchar hacia la oscura, húmeda y maloliente guarida de algún monstruo en busca de botín. El juego D&D está construido sobre ese concepto, pero ¿qué sucede cuando los guerreros cambian sus armaduras completas por pantalones, y sus espadas por estoques? ¿Qué pasa cuando el pícaro deja de esconderse en las sombras y de desarmar trampas para empezar a hacer piruetas por el campo de batalla, luciendo sus espadas bajo la protección de un sombrero de pluma? La respuesta es fácil: tienes en tus manos a un espadachín.

Para algunos jugadores y DMs, los espadachines son sólo una divertida variante del corpulento guerrero, el juicioso mago o el astuto pícaro. Pero para aquellos que desean aportar más elementos de espadachines a su personaje o campaña, este artículo contiene todo lo que hay que saber.

UNA INTRODUCCIÓN A LOS ESPADACHINES

Cuando utilizamos la palabra “espadachín”, no sólo nos referimos a luchadores que usan una espada para enfrentarse a sus enemigos. Aunque el concepto inicial quizá fuera ese, con el paso del tiempo la palabra se ha convertido en el símbolo del héroe veloz y sagaz, que luce apenas arma o armadura alguna y que se enfrenta a sus enemigos mediante su maestría con la espada y su afilado ingenio. La mayoría de aventuras de espadachines tienen lugar en ciudades, pero los espadachines se sienten como en casa tanto en alta mar como escoltando a una caravana de mercaderes o viajando como emisarios a tierras lejanas.

PARA LOS JUGADORES

La siguiente sección describe varias opciones para aquellos jugadores que deseen tomar parte en una aventura de espadachines. En ella encontrarás consejos sobre cómo interpretar a un espadachín, sugerencias a la hora de elegir una raza o clase de personaje, y también nuevos usos

de habilidades, nuevas dotes, reglas para hacer paradas y algo de equipo nuevo.

Honor y prestigio

En la mayoría de las historias de espadachines, los personajes poseen un gran sentido del honor y un ferviente deseo de aumentar su prestigio. Este concepto del honor no es igual que el honesto y estricto código del paladín, sino más bien una combinación de dignidad personal, prestigio y talento para batirse en duelo. Tanto un paladín como un espadachín pueden sentirse ofendidos al ser llamados mentirosos, ya que la mentira es deshonrosa e indigna. Sin embargo, mientras que un paladín aceptaría las disculpas de un hombre que, por un descuido, le hace caer de bruces sobre el barro, el espadachín se alzaría iracundo y desafiaría al hombre a un duelo.

Ganar duelos, cortejar e impresionar a miembros del sexo opuesto y llevar a cabo heroicas hazañas, hace que el nombre de un espadachín sea conocido y respetado (o temido) a lo largo y ancho del mundo.

Otros espadachines menos honorables podrían mentir o inventar elaborados relatos de sus propias hazañas, pero tales fanfarrones holgazanes no suelen durar mucho, ya que siempre se ven desafiados a un duelo por algún experto en esgrima que desea mejorar su propia reputación venciendo a peligrosos enemigos.

Para reunir todos estos diferentes y confusos elementos, los espadachines siguen sus propios y complejos códigos de honor. Los códigos de los espadachines comparten algunos elementos comunes: cómo responde el espadachín a un duelo (y cómo toma parte en él), su imagen personal, su interacción con el sexo opuesto, y su manera de lanzar insultos y responder a ellos, componen los cuatro pilares del código del espadachín. Aunque los códigos son muy variados y algunos contienen más o menos elementos, la gran mayoría de códigos de espadachines abordan estos cuatro puntos.

A continuación encontrarás tres ejemplos de códigos de espadachines, que incluyen desde normas de conducta informales para una sociedad duelista, hasta un rígido juramento formal llevado a cabo por un grupo de guardias reales. Los jugadores pueden usarlos con sus personajes espadachines o utilizarlos como guía para crear sus propios códigos.

El código personal de un espadachín:
"Mi nombre es Giuseppe d'Alarand, bardo de conocida reputación, y he jurado seguir estos edictos en mi gran búsqueda de aventuras y riquezas: aceptaré cualquier desafío del que me considere digno, aunque estos sean pocos e infrecuentes. Retaré en duelo a quienes me ofendan o menosprecien; no recurriré al acero ante afrentas como el derramamiento de una bebida, mas si hombre o mujer alguno osase humillarme o ridiculizarme en público, habrá de probar mi espada. Sin importar lo difícil de mi situación o cuál sea mi ánimo, siempre estaré preparado con una canción o un poema para las damas que pudieran cautivar mi atención. La palabra ingeniosa debe prevalecer sobre el estruendo del acero, por lo que responderé a cualquier insulto hacia mi persona hasta que el sinvergüenza reconozca mi maestría sobre la palabra hablada. Cualquier hombre o mujer que ofenda a mi familia, especialmente a mi hermana Rosalina, probará mi espada sin el beneficio de un duelo auténtico."

Código de conducta de una sociedad duelista: "Tratarás siempre de alcanzar la perfección en el arte del duelo. Nunca

debes rechazar un desafío honorable, pero si el desafiador ha demostrado carecer de honor, el desafío puede ser rechazado. Todos los desafíos, tanto lanzados como aceptados, deben ser afrontados; de no hacerlo, serás tachado de cobarde y expulsado de la sociedad. Si las circunstancias te privan de llegar al lugar del duelo a la hora apropiada, debes enviar a un segundo en tu lugar. Tu aspecto refleja el estatus de nuestra sociedad, y una vestimenta pobre la deshonra: en todo momento deberás aparecer vestido pulcramente, con las prendas de la más alta calidad que puedas permitirte y los ornamentos adecuados para la ocasión. Los atavíos dañados o sucios deben ser descartados y sustituidos lo antes posible, y todas las heridas visibles deben ser vendadas y tapadas limpiamente. Un espadachín debe ser tan rápido con el ingenio como con la espada: debes estar siempre dispuesto con seductoras palabras y acciones para cautivar a damas o caballeros. Forzar tus intereses sobre el objeto de tus pretensiones es algo grosero y soez: si tu cortejo no surte efecto, hazlo mejor. Un verdadero espadachín nunca acepta un insulto. Si consideras que has sido despreciado en modo alguno, debes retar a tu ofensor a un duelo. Cuando sientas la necesidad de insultar a otro, hazlo con astucia y comentarios mordaces, no con blasfemias o calumnias. Si te comportas de acuerdo con estas normas serás un honorable representante de nuestra sociedad."

El juramento de los Guardias del rey:
"Yo, [pon aquí el nombre del personaje], juro sobre esta Real espada, aquí y ahora, que mi comportamiento corresponderá a mi posición como miembro del Trono. Aceptaré los desafíos de duelistas honorables, siempre que tales retos no interfieran con mis deberes para con el Rey. Si fuesen ofendidos mi honor o el de mi señor en tal manera que demandase restitución, desafiare al ofensor a la primera oportunidad. A menos que la naturaleza de mi misión me dicte lo contrario, llevaré el uniforme de mi servicio con orgullo, recordando en todo momento que mi aspecto se refleja tanto en el honor de Su Majestad como en el mío propio. Estaré siempre preparado para ayudar a mis camaradas guardias, pues somos una familia de soldados de elite y sabido es nuestro valor. Esto es lo que juro, en el nombre de [pon aquí el nombre de la nación] y del Todopoderoso [pon aquí el nombre de la deidad tutelar]."

Juergas y flirteos

Ya sean hombres o mujeres, la mayoría de los espadachines son grandes conquistadores, y muchos respetan más a un hombre o mujer capaz de componer una brillante canción de amor o un soneto, que a un maestro con la espada (no hace falta decir cuál sería el valor de un maestro en esgrima capaz de componer un soneto). En las aventuras de espadachines, los héroes tienen un asombroso talento para hacer que otros caigan rendidos a sus pies, y tales infortunados tienen una asombrosa facilidad para ser raptados o puestos en peligro de algún otro modo. Por supuesto, no todos los espadachines son desvergonzados conquistadores, muchos de ellos tienen un único y verdadero amor a quien juran lealtad eterna (y dichos amores verdaderos tienen una facilidad aún mayor para ser raptados). El cortejo de un posible nuevo amor puede ser interpretado, pero algunos DM's y jugadores pueden sentirse incómodos al hacerlo, por lo que la sección Habilidades y dotes incluye reglas para jugar la seducción y el coqueteo, utilizando habilidades basadas en el Carisma.

Clases de personaje

El tipo de espadachín varía en función de las diferentes clases de personaje. Un guerrero espadachín que se especializa en el uso del estoque no es lo mismo que un mago que utiliza conjuros extravagantes. Más abajo se describe el modo en que cada clase de personaje puede encajar en una campaña de espadachines, y se incluyen algunos ejemplos de arquetipos de personajes para inspirarte a la hora de crear tu personaje espadachín. Incluso en una campaña que no se centre en espadachines, los arquetipos que se describen pueden proporcionarte buenas ideas para crear tu personaje.

Bárbaro

Los espadachines bárbaros suelen preferir los placeres terrenales de la vida de espadachín, como son la bebida, la comida, el sexo y las juergas. Raramente suelen preocuparse por agotadores asuntos tales como la poesía, la música de cámara o los bailes de salón. Aunque pueden parecer groseros a los ojos de algunos de sus compañeros, pocos son quienes pueden igualar el valor y el corazón del espadachín bárbaro.

El salvaje curioso: este personaje ha sido sacado de su cultura nativa (ya sea por medio de la esclavitud o a través de



amigos con buenas intenciones) para entrar en el mundo de los espadachines y volverse "civilizado". El personaje podría rechazar tales intentos y optar por conservar su herencia tribal y adaptarla a la vida en la gran ciudad, o podría abrazar su nueva vida con toda su voluntad, tratando de olvidar que hubo un tiempo en que vivió una vida tan primitiva. Mani, de la película *El pacto de los lobos*, es un ejemplo perfecto de salvaje curioso.

Clases de prestigio recomendadas: rey/reina de lo salvaje (*Señores de lo salvaje*); protector tribal (*Puño y espada*).

Habilidades recomendadas: Escuchar, Intimidar, Montar, Nadar, Saltar, Supervivencia, Trato con animales, Tregar.

Dotes recomendadas: Combatir desde una montura, Rastrear, Soltura con una habilidad (cualquiera de las habilidades recomendadas).

Objetivos: muchos salvajes curiosos tratan de regresar a sus hogares, mientras que otros muchos deciden intentar encajar en la sociedad civilizada. Estos salvajes suelen gastar puntos de habilidades en habilidades de Saber o habilidades basadas en el Carisma para parecer menos rudos

REGLAS HONORABLES E INSULTANTES

En el n.º 1 de *DRAGON* se presentaba el primer componente de campaña: "Caballeros." Dicho artículo presentaba el sistema de puntos de honor como una manera de medir el honor de un caballero y ofrecía reglas sobre cómo el honor de un caballero podía afectar al juego. El sistema de puntos de honor es una excelente manera de medir el honor de un PJ espadachín, y si se personaliza añadiendo nuevos elementos puede ser una buena manera de crear un código de espadachines único.

y adaptarse mejor a su nueva vida. Bajo esa apariencia, sin embargo, todos los salvajes curiosos conservan el corazón de un bárbaro.

El furioso apasionado: como Porthos, de *Los tres mosqueteros*, este personaje no es un auténtico "bárbaro" en el sentido de provenir de una cultura primitiva. Más bien se trata de un hombre consumido por sus pasiones, que se sumerge en furiosas rabias de batalla, enormes festines de comida y bebida, y fogosos romances.

Clases de prestigio recomendadas: bersérker frenético (*Señores de lo salvaje*); Duelista (*Puño y espada*).

Habilidades recomendadas: Montar, Nadar, Saltar, Tregar. El furioso apasionado debería plantearse el gastar dos puntos de habilidad para contrarrestar el analfabetismo propio de su clase.



Dotes recomendadas: Ataque poderoso, Dureza de enano, Furia destructiva, Furia intimidatoria (*Señores de lo salvaje*), Gran hendedura, Hendedura.

Objetivos: los furiosos apasionados no suelen estar unidos por objetivos superiores. Algunos de ellos, cuya furia nace de alguna terrible injusticia del pasado (como el asesinato de un ser querido), se mueven animados por la sed de venganza, pero la mayoría tratan sencillamente de conseguir que su vida sea la mejor posible en un mundo que consideran asfixiante.

Bardo

Los bardos espadachines giran alrededor de los aspectos cortesanos de la vida del espadachín. Escribir canciones y poesías, bailar y el gentil cortejo son el fuerte del bardo. Deja los atestados bares y tabernas para los demás, y prefiere el buen vino, la música elegante y una compañía ingeniosa.

Un duelo de ingenio es preferible a un duelo de espadas, y son pocos los bardos espadachines que se arriesgarían a dejarse ver con ropa pasada de moda. Aunque semejantes trivialidades (el bardo los llamaría "gustos refinados") podrían hacer parecer al bardo un mero dandy, no es así. Con su respetable ataque base, su excelente abanico de habilidades y una selección de conjuros para mejorar su propia eficacia, los bardos pueden resultar duros rivales en un duelo.

El ingenioso: este bardo es el máximo exponente del dicho "la pluma es más poderosa que la espada". Dependiendo del tipo de personaje, el ingenioso puede ser un conocido cortesano admirado por su encanto y respetado por su intelecto, o un campesino o un comerciante conocido por sus opiniones radicales en los cafés y las tabernas. El filósofo francés Voltaire es un ejemplo de ingenioso.

Clases de prestigio recomendadas: maestro del saber.

Habilidades recomendadas: Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar, Interpretar (oratoria, sátira), Saber (cualquiera).

Dotes recomendadas: Digno de confianza, Hombre de mundo (*Canción y silencio*), Persuasivo, Soltura con una habilidad (Interpretar, cualquier habilidad de Saber).

Objetivos: el ingenioso se preocupa principalmente por convencer a los demás de que su punto de vista, en lo político, en lo social, o en cualquier otro campo, es el correcto. Va de aventuras para ganar prestigio y el reconocimiento de las masas; al fin y al cabo, la gente de la calle escucha más a la gente famosa que a un extranjero en un bar.

El inventor de historias: no contento simplemente con contar historias, este espadachín trata de crear sus propias leyendas de heroísmo y romance. Un día se retirará y compartirá sus historias con un público que quedará boquiabierto ante sus increíbles relatos, pero hasta que llegue ese momento, cada día es una oportunidad para una nueva aventura. El inventor de historias tiene una memoria excelente para los detalles (y una habilidad casi igual de buena para distorsionarlos), y lo más probable es que lleve un diario para plasmar en él sus hazañas. Si necesitas a alguien que haga que quedar atrapado en arenas movedizas, estar envuelto en llamas o ser engullido entero por una gran sierpe roja parezca un plan meditado o una victoria triunfante, el



inventor de historias es la persona perfecta. Simbad el marino es un ejemplo de inventor de historias.

Clases de prestigio recomendadas: descubridor real, fisgón de dungeons, virtuoso (*Canción y silencio*).

Habilidades recomendadas: Diplomacia, Engañar, Hablar un idioma (cualquiera), Interpretar (contar historias, épica, saga), Montar, Saber (cualquiera).

Dotes recomendadas: Artista, Elocuencia (*Escenario de campaña de los REINOS OLVIDADOS*), Ensilado, Suerte de los héroes; Multicultural, Persuasivo (*Canción y silencio*).

Objetivos: al inventor de historias, como es de esperar, le mueve el deseo de crear una gran epopeya (o tal vez muchas epopeyas) que harán que su nombre sea famoso por siempre jamás.



Clérigo

Los clérigos acostumbran a ser sacerdotes dedicados a dioses de la aventura o la suerte. El aspecto de un sacerdote puede ser una poderosa herramienta para la intimidación y la motivación. Los clérigos menos escrupulosos suelen dar su bendición a los exuberantes métodos de otros espadachines, otorgando una cierta

legitimidad a actividades como la bebida o el combate.

Los sacerdotes, especialmente los corruptos, son un clásico entre los villanos espadachines. Gracias al aura de santidad con el que cuentan, nadie suele sospechar que los sacerdotes puedan ser la mente maestra que se esconde tras los malvados planes que combaten los PJs. Los sacerdotes de alto rango tienen acceso a una considerable cantidad de recursos de la Iglesia con los que financiar sus planes y derrotar a sus enemigos, e incluso aunque los PC descubran la verdad, probar que el arzobispo trata de asesinar al rey y reclamar el trono puede ser una difícil empresa.

El aspirante a redentor: este bienintencionado sacerdote viaja con una panda de rufianes espadachines con la esperanza de poder convencerles de que sus hábitos no son correctos y que les van a crear más de un problema con los dioses. Seguidor casi siempre de una religión legal buena o legal neutral, el aspirante a redentor enseña a los más rudos de entre sus compañeros la manera correcta de comportarse. El aspirante a redentor puede aportar un elemento de relax cómico a la campaña, siempre y cuando su actitud no sea sobreactuada. Fray Tuck, tal y como fue retratado en la versión de Errol Flynn de 1938 de *Las aventuras de Robin Hood*, es un ejemplo de aspirante a redentor.

Clases de prestigio recomendadas: contemplativo, oráculo divino (*Defensores de la fe*); discípulo divino, hierofante (*Escenario de campaña de los REINOS OLVIDADOS*).

Habilidades recomendadas: Diplomacia, Interpretar (oratoria), Intimidar, Saber (religión).

Dotes recomendadas: Soltura con una habilidad (Diplomacia, Interpretar [oratoria]; Persuasivo (*Canción y silencio*)).

Objetivos: el objetivo del aspirante a redentor es, por supuesto, convencer a sus compañeros para que vuelvan al buen camino. No hace falta decir que en una campaña de espadachines, el aspirante a redentor puede ser, con frecuencia, un individuo muy frustrado.

El sacerdote camorrista: todo lo contrario al aspirante a redentor, el sacerdote camorrista viaja con los espadachines porque se lo pasa en grande con ellos. El sacerdote camorrista suele ser un fiel seguidor de una deidad de la aventura, la suerte o el heroísmo, y su alineamiento más común es caótico bueno.



Aunque le gusta beber, pelear y el resto de actividades comunes en la vida de un espadachín, sigue siendo un devoto seguidor de su dios, y normalmente trata de convertir a su religión a la gente con la que se encuentra. Claro está, el hecho de que dicha religión consista en gran medida en hacer apuestas, irse de parranda y meterse en peleas, hace que la conversión resulte sencilla.

Clases de prestigio recomendadas: cazador consagrado, libertador sagrado (*Defensores de la fe*); campeón divino (*Escenario de campaña de los REINOS OLVIDADOS*).

Habilidades recomendadas: Diplomacia, Engañar, Interpretar (oratoria), Piruetas, Saber (religión), Saltar.

Dotes recomendadas: Aguante, Esquiva, Lucha a ciegas, Vigor divino (*Defensores de la fe*); Acrobático, Persuasivo (*Canción y silencio*).

Objetivos: el sacerdote camorrista trata de vivir siguiendo en todo momento el ejemplo mostrado por su dios. Marcha en busca de aventuras no sólo por la posibilidad de obtener gloria y riquezas de modo rápido, sino también para poder ganar nuevos conversos a su religión, y ejemplificar por el mundo las enseñanzas de su deidad.



Druida

A primera vista, el druida puede parecer un pez fuera del agua dentro de una campaña de espadachines. Los poderes del druida están relacionados con la naturaleza y los espacios abiertos, mientras que la mayor parte de las campañas de espadachines suceden en ciudades, y la lista de habilidades de clase del druida parece completamente opuesta al arquetipo del espadachín. Naturalmente, esto no debería hacer que nadie desistiese de la idea de jugar con un druida en una partida de espadachines.

Los druidas en una campaña de espadachines tienden a ser figuras esotéricas, con conocimientos y poderes que no acaban de ser comprendidos por la mayor parte de la sociedad. En muchos sentidos, son similares a los bárbaros, en tanto que proporcionan una valiosa perspectiva externa a una campaña de espadachines. Tal vez la mayor pega para un espadachín druidico es la típica aversión de los druidas a las ciudades; para remediarlo, el druida podría entablar amistad con animales urbanos como las ratas, los perros callejeros o las palomas, convertirlos en sus compañeros animales y convertirse en una especie de druida urbano. Con su poderosa magia de la naturaleza y el clima, a veces es posible encontrar a druidas en barcos, escuchando el viento en busca de tormentas que se aproximen y luchando contra la depredación de monstruos submarinos como los sajuagin.

El druida del mar: los druidas del mar, como sus primos terrestres, luchan para preservar el equilibrio de la naturaleza. Sin embargo, los druidas del mar saben que la naturaleza no acaba en la orilla, sino que existe otro mundo tanto sobre las olas como debajo de ellas. Los druidas del mar suelen encontrarse en el papel de navegantes de navíos, y son

personajes ideales para un campaña de espadachines piratas. Dentro del marco del D&D, los buscadores de viento de la gente del mar que aparecen en *La Rueda del tiempo* podrían servir de ejemplos de druidas del mar.

Clases de prestigio recomendadas: terror de los mares (*Canción y silencio*); rey/reina del mar (*Señores de lo salvaje*).

Habilidades recomendadas: Equilibrio, Intuir la dirección, Nadar, Oficio (marinero), Saber (naturaleza), Supervivencia, Tregar, Uso de cuerdas.

Dotes recomendadas: Aguante, Esquiva, Movilidad, Oficio [marinero], Soltura con una habilidad (Intuir la dirección); Piernas de marinero (*Aventuras orientales*).

Objetivos: el druida del mar ama el aire fresco y el mar abierto. Cuando está en medio del océano, trata de mostrar a los demás la belleza de la naturaleza o de enseñarles a temer su poder. Sus aventuras pueden incluir poner fin a actividades relacionadas con la pesca que pone en peligro a ciertas especies (como las ballenas), evitar que los sajuagin alcancen pueblos costeros, o recuperar la carga de naves hundidas que contienen sustancias mágicas o alquímicas peligrosas para la vida oceánica.



El obrador de milagros: aparecido por primera vez en el filme *La princesa prometida*, este personaje es un ermitaño, obligado a veces a servir a un monarca, con talento para curar, resucitar y obrar otros "milagros" divinos. Aunque a veces son confundidos con magos protectores, los obradores de milagros son druidas que obtienen su poder de los árboles y las plantas, mezclados y preparados siguiendo fórmulas secretas y antiguas.

Clases de prestigio recomendadas: hospitalario (*Defensores de la fe*); hierofante (*Escenario de campaña de los REINOS OLVIDADOS*).

Habilidades recomendadas: Alquimia, Oficio (Herbalista), Saber (naturaleza), Sanar.

Dotes recomendadas: Crear objeto maravilloso, Elaborar poción, Soltura con una habilidad (cualquier habilidad recomendada).

Objetivos: los obradores de milagros deben ganar experiencia y hacerse un nombre antes de poder relajarse en la vida de ermitaño. Los villanos obradores de milagros pueden seguir el camino del envenenador para ganar infamia, mientras que los obradores de milagros virtuosos van por el mundo tratando de convencer a los demás del valor de sus servicios.

Explorador

Aunque el explorador se enfrenta a muchos de los mismos problemas que sufre el druida en una campaña de espadachines, *Señores de lo salvaje* presenta una variante de la clase explorador, el explorador urbano, que encaja a las mil maravillas. Los exploradores urbanos espadachines suelen cumplir papeles que aprovechen al máximo su capacidad para rastrear y capturar a sus oponentes. Además, la incuestionable maestría en el combate con dos armas del explorador, le convierte en un candidato ideal para dominar el estilo de esgrima con estoque y daga que se describe más adelante.



El cazarrecompensas: los cazarrecompensas son aquellos que deciden cazar a las presas más peligrosas del mundo: otros seres inteligentes. Capaces de seguir la pista a su presa tanto a través de tierras salvajes sin un solo rastro, como a través de las atestadas calles de la ciudad, los cazarrecompensas suelen llevar consigo una asombrosa gama de armas diseñadas para capturar y reducir a su presa: redes, boleadoras,



bolsas de maraña y conjuros de enmarañar son parte del equipo habitual con el que cuentan los cazarrecompensas.

Clases de prestigio recomendadas: batidor sombrío (*Aventuras orientales*); cazador de enemigos, sabueso (*Señores de lo salvaje*); cazador consagrado (*Defensores de la fe*).

Habilidades recomendadas: Avistar, Buscar, Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Escondarse, Escuchar, Intimidar, Moverse sigilosamente, Reunir información.



Dotes recomendadas: Competencia con arma exótica (boleadoras, red), Correr, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Rastrear; Sigiloso (*Canción y silencio*); Sombra (*Señores de lo salvaje*).

Objetivos: los cazarrecompensas trabajan por contrato. Una vez que el objetivo ha sido localizado y capturado (o muerto, según dicte el contrato), el ciclo vuelve a empezar. Si no trabajan por contrato, los cazarrecompensas de alineamiento bueno a veces aceptan trabajos sin cobrar para ayudar a la gente del campo. Los cazarrecompensas malignos pueden dedicar sus habilidades a búsquedas relacionadas con el latrocinio.

El condestable: la mayoría de las campañas de espadachines tienen lugar en un entorno que recuerda al período del Renacimiento (aunque en un escenario de fantasía, puede ser tanto un despertar mágico como científico). Empiezan a aflorar nuevos métodos (técnicos y místicos) para localizar a los criminales, y el condestable está al frente de todos ellos. Casi todos los condestables están vinculados con las fuerzas policiales de la ciudad o los guardias del lugar, pero unos cuantos operan de manera independiente, con frecuencia en áreas donde no hay un organismo organizado que haga cumplir la ley. Ichabod Crane en *Sleepy Hollow*, de Tim Burton, es un condestable.

Clases de prestigio recomendadas: detective vigilante, sabueso (*Señores de lo salvaje*); vigilante (*Canción y silencio*).

Habilidades recomendadas: Avistar, Buscar, Disfrazarse, Engañar, Esconder, Escuchar, Intimidar, Moverse sigilosamente, Reunir información, Saber (local).

Dotes recomendadas: Alerta, Soltura con una habilidad (cualquier habilidad recomendada), Rastrear; Sombra (*Señores de lo salvaje*).

Objetivos: los condestables buscan aventuras sobre todo para traer paz y orden al mundo, o al menos a una pequeña parte de él. Cuando no está inmerso en una investigación criminal, el condestable suele tratar de buscar por su cuenta información sobre actividades criminales dentro de su jurisdicción. Los condestables también suelen trabajar infiltrados, tratando de acabar con los gremios de ladrones desde dentro.

Guerrero

Si lo que quieres es el esgrimista definitivo, el guerrero es tu hombre. Con su ataque base alto y un montón de dotes adicionales, es la única clase de personaje que tiene oportunidad de dominar varios estilos de esgrima. Por desgracia, su ventaja de ser competente con armaduras medias y pesadas suele ser menos útil en un juego de espadachines, y el guerrero sufre una significativa carencia de puntos de habilidades y de habilidades de clase.

El maestro de esgrima: obsesionado con perfeccionar el arte de la espada, el maestro de esgrima estudia tantos estilos de lucha como le es posible. El maestro de esgrima es un adversario temible, pero también es uno de los mejores aliados para tener de tu parte en una batalla. Íñigo Montoya, de *La princesa prometida* es un magnífico ejemplo de este arquetipo.



Clases de prestigio recomendadas: duelista, maestro de armas (*Puño y espada*); espadachín danzante (*Aventuras orientales*).

Habilidades recomendadas: Equilibrio, Engañar, Intimidar, Piruetas, Saltar, Tregar.

Dotes recomendadas: Ambidextrismo, Ataque elástico, Esquiva, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate.



Objetivos: como sugiere su nombre, el principal objetivo del maestro de esgrima es dominar el arte de la esgrima. Para conseguirlo, suelen viajar por el mundo en busca de oponentes dignos para luchar y aprender de ellos, así como nuevos estilos de esgrima que estudiar.

El mosquetero: uno de los mayores cambios posibles entre una campaña de D&D estándar y una de espadachines es la existencia de armas de fuego. El mosquetero es un soldado entrenado específicamente para utilizar armas de pólvora negra en combate y luchar con espada o bayoneta cuando se queda sin munición. Suele formar parte de un ejército, aunque algunos mosqueteros, quizá los predecesores de los pistoleros del Viejo oeste, operan de manera independiente.

Clases de prestigio recomendadas: arquero arcano; iniciado de la Orden del arco (*Puño y espada*); tirador de la espesura (*Señores de lo salvaje*).

Habilidades recomendadas: Alquimia, Arte (fabricación de armas de fuego), Avistar, Escuchar.

Dotes recomendadas: Ambidextrismo, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Combatir desde una montura, Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparar desde una

montura, Disparo preciso, Esquiva, Movilidad; Arquería Zen, Disparo certero, Recarga rápida (*Puño y espada*).

Hechiceros y magos

Cuando no están sirviendo como misteriosos sabios, los hechiceros y los magos suelen desarrollar su propia cultura de espadachines paralelamente a sus compañeros sin talentos arcanos. En dicha cultura, los proyectiles mágicos y las flechas flamígeras sustituyen a los estoques y las dagas, y un contraconjuro a tiempo es mucho más valioso que una pizca de astuta esgrima.



El duelista arcano: con escasas excepciones, los hechiceros y los magos suelen ser más hábiles con los conjuros que con la espada. Dicho esto, el duelista arcano se pregunta: ¿deberían los magos espadachines tratar de aprender a batirse en duelo con trozos de metal puntiagudos?

Los duelistas arcanos han afilado el arte del duelo mágico hasta equiparlo con la esgrima, sustituyendo estocadas y paradas por conjuros y contraconjuros, y fintas y respuestas por conjuros camuflados y conjuros apresurados. Los hechiceros y magos se cuentan por igual entre las filas de duelistas arcanos, aunque los hechiceros son superiores en cuanto a flexibilidad, y los magos en la elección de conjuros. Pueden encontrarse reglas especiales para duelos mágicos en *Magia de Faerûn*, pero los duelos arcanos pueden jugarse con la misma facilidad usando las reglas de combate normales.

Clases de prestigio recomendadas: asesino de mágicos, incántatrix, mago de la guerra (*Magia de Faerûn*); bribón arcano, erudito elemental, mágico de la Orden arcana (*Tomo y sangre*).

Habilidades recomendadas: Alquimia, Concentración, Conocimiento de conjuros, Saber (arcano).



Dotes recomendadas: Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Potenciar conjuro, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad (evocación, abjuración o conjuración); Abstención de materiales, Conjuros encadenados, Duplicar conjuro, Mezcla de energías, Sustitución de energía (*Tomo y sangre*); Contraconjuro mejorado (*Escenario de campaña de los REINOS OLVIDADOS*), Contraconjuro reactivo, Temática de conjuros (*Magia de Faerûn*).

Objetivos: los duelistas arcanos tienen el mismo objetivo que sus contrapartidas esgrimistas: demostrar que son los mejores duelistas posibles. Para lograrlo, suelen marchar de aventuras en busca de nueva magia y conjuros perdidos con los que sorprender a sus oponentes.

Esgrimista místico: el esgrimista místico es un maestro en combinar el arte de la magia y el de la esgrima en un único estilo. Tiende a preferir conjuros de mejora personal como *fuerza de toro* y *gracia felina* frente a una magia claramente hostil como la *bola de fuego*. Con los conjuros y objetos mágicos adecuados, el esgrimista místico puede protegerse a sí mismo mejor que la mayoría de guerreros con armadura, y puede ejecutar acrobacias con las que otros esgrimistas sólo pueden soñar. La mayoría de esgrimistas místicos son guerreros/hechiceros o guerreros/magos. Li Mu Bai, de *Tigre y dragón*, es un ejemplo perfecto de esgrimista místico.

Clases de prestigio recomendadas: duelista, maestro de armas (*Puño y espada*); espada sortilega (*Tomo y sangre*).

Habilidades recomendadas: Concentración, Conocimiento de conjuros, Equilibrio, Engañar, Piruetas, Saltar.

Dotes recomendadas: Apresurar conjuro, Ataque elástico, Conjurar en combate, Conjurar sin moverse, Esquiva, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate,

Soltura con un arma, Sutileza con un arma; Abstención de materiales, Conjuro persistente (*Tomo y sangre*).

Objetivos: los defensores místicos tienen un objetivo desafiante ante ellos: mejorar no sólo sus talentos marciales, sino también los místicos. Por esta razón, normalmente tratan de viajar en compañía tanto de guerreros como de lanzadores de conjuros, para observar y aprender de los estilos de lucha de otros.

Monje

Aunque no son muchas las historias de espadachines clásicas en las que aparezcan personajes como el monje, éste encaja bien dentro de este género. Prefieren no llevar armadura, llevan armas ligeras y las acrobacias son algo normal para ellos. Sus disciplinados códigos ascéticos tienden a chocar con los de la mayor parte de espadachines (aunque los maestros borrachos son una excepción notable), pero esto sólo significa que no tienen costumbre de beber ni de irse de parranda con sus camaradas.

El monje en búsqueda: el monje en búsqueda ha viajado lejos de su hogar en el monasterio en algún tipo de misión. Podría ir en busca de una reliquia sagrada de su orden que se hubiese perdido, o podría estar buscando información sobre los soldados que destruyeron su hogar y mataron a sus compañeros monjes. Los monjes en búsqueda suelen ser personajes serios y dedicados, consumidos por la importancia de su misión y totalmente concentrados en cumplirla. Kwai Chang Caine, el protagonista de la serie de televisión *Kung Fu*, es un ejemplo de un monje en búsqueda.

Clases de prestigio recomendadas: caminante fantasma, vengador rojo (*Puño y espada*); místico Henshin, monje shintao, monje tatuado (*Aventuras orientales*); puño sagrado (*Defensores de la fe*).



Habilidades recomendadas: Buscar, Concentración, Equilibrio, Escapismo, Intimidar, Moverse sigilosamente, Piruetas, Reunir información, Saltar y Trepar.

Dotes recomendadas: Alerta, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Esquiva, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia; Abrazo de la mantis, Ataques aturdidores adicionales, Atrapar flechas, Fingir debilidad, Puños rápidos (*Puño y espada*); Ataque tumbado, Ayuda mejorada, Impacto defensivo, Puños de hierro (*Aventuras orientales*).

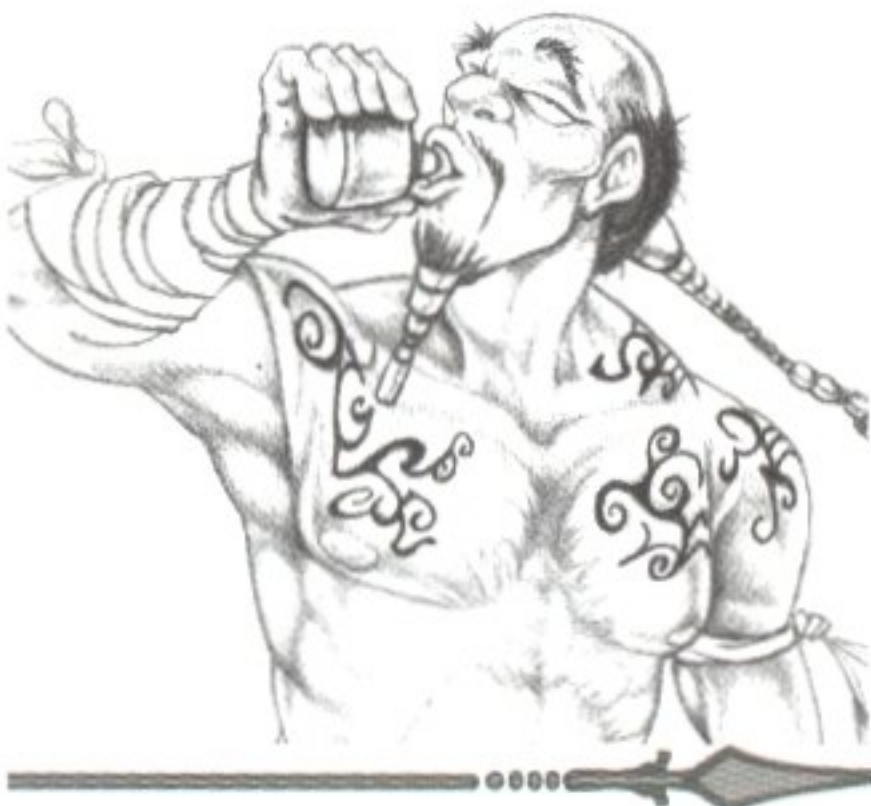
Objetivos: el objetivo del monje en búsqueda es cumplir su misión. Según cuál sea la naturaleza exacta de su búsqueda, cumplir su objetivo podría llevarle a todo tipo de aventuras. Naturalmente, incluso mientras cumple su sagrada misión, el monje en búsqueda trata de ganar experiencia y mejorar sus habilidades cuando y donde pueda.

El maestro borracho: como practicantes del estilo de artes marciales del Boxeo borracho, los maestros borrachos eligen rechazar los valores ascéticos de la mayoría de órdenes monásticas, y en su lugar, utilizan el alcohol para liberar sus mayores poderes. Los maestros borrachos suelen ser ariscos e irritables mientras están sobrios, pero una vez se han tomado unas cuantas copas, se vuelven alegres y alborotadores, aunque siempre están listos para luchar.

Clases de prestigio recomendadas: maestro borracho (*Puño y espada*).

Habilidades recomendadas: Equilibrio, Escondarse, Moverse sigilosamente, Piruetas, Trepar.

Dotes recomendadas: Aguante, Ataque poderoso, Esquiva, Gran fortaleza, Hendedura; Abrazo de la mantis, Ataques aturdidores adicionales, Atrapar flechas, Fingir debilidad, Puños rápidos (*Puño y espada*); Abrazo de la tierra, Bloqueo de agarre, Presa mejorada (*Aventuras orientales*).



Objetivos: los maestros borrachos, como la mayoría de los monjes, buscan aventuras para probarse y mejorar su talento marcial (aunque en el caso del maestro borracho, buscar bronca está en lo alto de su lista de prioridades). Debido a su natural embriaguez, las pociones suelen despertar también un gran interés en los maestros borrachos, y muchos tratan de reproducir efectos de pociones con una combinación de alcohol y su propio *ki*.

Paladín

Nobles y virtuosos, los paladines encarnan todo lo que es bueno y honorable, lo cual no significa que no se pueda beber, pelear o flirtear hasta con los mejores de entre ellos. Los paladines espadachines se parecen mucho a una especie de mezcla entre el espadachín clérigo y el espadachín guerrero. El estereotipo de "caballero de



brillante armadura" no es habitual en las campañas de espadachines, donde los paladines pueden prosperar igualmente llevando armadura ligera y estoque. Según el tipo de campaña, los paladines espadachines pueden ser "lobos solitarios" independientes, miembros de una jerarquía financiada por la Iglesia, o haber jurado servir a un noble gobernante secular.

El agente de la Iglesia: los agentes de la Iglesia sirven de diplomáticos y representantes en general de su fe. El agente de la Iglesia ideal tiene talento para la diplomacia y la negociación, pero cuando las palabras fracasan, está totalmente preparado para defenderse a sí mismo y a los intereses de su Iglesia.

Clases de prestigio recomendadas: buscador divino, campeón divino (*Escenario de campaña de los REINOS OLVIDADOS*); cazador consagrado, hospitalario, templario (*Defensores de la fe*).



Habilidades recomendadas: Averiguar intenciones, Avistar, Diplomacia, Engañar, Intimidar, Montar.

Dotes recomendadas: Alerta, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Iniciativa mejorada, Limpieza divina, Pericia, Poder divino, Reflejos de combate, Vigor divino (*Defensores de la fe*); Digno de confianza, Persuasivo (*Canción y silencio*).

Objetivos: los objetivos de los agentes de la Iglesia son los mismos que los de su fe, y más concretamente, las misiones que le sean asignadas. El agente de la Iglesia puede emprender misiones que van desde negociar tratados de paz a arrasar templos dedicados a deidades malignas.

El guardaespaldas: las tramas de asesinato son comunes en las campañas de espadachines. El guardaespaldas se gana la vida asegurándose de que tales asesinatos fracasen y que su protegido esté siempre a salvo del peligro.

Clases de prestigio recomendadas: enano defensor; defensor devoto (*Puño y espada*).

Habilidades recomendadas: Averiguar intenciones, Avistar, Buscar, Engañar, Escuchar, Germania, Intimidar.

Dotes recomendadas: Alerta, Dureza, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate; Ayuda mejorada, Impacto defensivo (*Aventuras orientales*).

Objetivos: el objetivo del guardaespaldas es sencillo: mantener vivo a su protegido. Esto no siempre significa ir con él a todas partes y convertirse en su sombra; los guardaespaldas más sabios creen que es importante conocer el área donde se supone que deben proteger a las personas a su cargo, y viajan para ver cómo es el terreno, establecer refugios, etc. Los guardaespaldas reales suelen ser enviados en misiones delicadas para su rey o reina, en calidad de diplomáticos, espías o para resolver problemas en general.

Pícaro

Cualquier espadachín haría bien en contar con unos cuantos niveles de pícaro, luego huelga decir cuán acertado es decantarse por un pícaro puro. Los pícaros, junto con los guerreros y los bardos, son una de las tres clases que mejor encajan con el estilo de vida del espadachín. Cualquier habilidad importante para el espadachín se cuenta dentro de su lista de habilidades de clase, y todas sus aptitudes están enfocadas hacia luchar y actuar eficazmente al llevar armadura ligera y utilizar armas ligeras. Los pícaros espadachines suelen tender a ser ágiles bandidos, piratas o forajidos más que silenciosos ladrones de casas ajenas, aunque hay espacio para todos dentro de una campaña de espadachines.

El forajido: tanto si vive en el frondoso bosque y asalta las caravanas, como si se esconde en el corazón de una gran ciudad, el forajido es una figura clásica de la literatura de espadachines. El forajido no suele ser un ladrón o ratero común; más bien prefiere llevar a cabo atrevidos y fugaces ataques contra su objetivo, y casi siempre deja una tarjeta de visita para que la gente de a pie sepa quién fue el responsable. Robin Hood, el Zorro y la Pimpinela Escarlata son clásicos ejemplos de espadachines forajidos.



Clases de prestigio recomendadas: forajido de la senda carmesí, terror de los mares, vigilante (*Canción y silencio*); ladrón cofrade (*Escenario de campaña de los REINOS OLVIDADOS*).

Habilidades recomendadas: Abrir cerraduras, Avistar, Disfrazarse, Engañar, Escapismo, Esconderse, Falsificar, Intimidar, Moverse sigilosamente, Reunir información, Sanar, Supervivencia, Tasación, Tregar.

Dotes recomendadas: Correr, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro,

Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo preciso, Disparo rápido, Iniciativa mejorada; Carrera, Pericia, Sigiloso (*Canción y silencio*); Sombra (*Señores de lo salvaje*).

Objetivos: en general, los objetivos de los forajidos pueden dividirse en dos categorías: buscar el enriquecimiento crematístico, o combatir la injusticia.

El guerrero misterioso: nadie sabe quién es, o de dónde viene, pero este misterioso personaje aparece con frecuencia al hablar de espadachines. Algunos son personajes con un pasado misterioso, como El hombre de la máscara de hierro, mientras que otros adquieren un alter ego para proteger su identidad o infundir temor, como Don Diego de la Vega (más conocido como el Zorro), o el temido pirata Roberts de *La princesa prometida*. Una combinación de niveles de guerrero y de pícaro suele ser la mejor elección para el guerrero misterioso.



Clases de prestigio recomendadas: caminante fantasma, danzarín sombrío, duelista (*Puño y espada*); maestro de espías, terror de los mares, vigilante (*Canción y silencio*).

Habilidades recomendadas: Averiguar intenciones, Diplomacia, Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Escapismo, Esconderse, Falsificar, Germanía, Intimidar.

Dotes recomendadas: Ambidextrismo, Ataque elástico, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Esquiva, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate; Carrera, Charlatán, Multicultural, Persuasivo (*Canción y silencio*).

Objetivos: el guerrero misterioso mantiene sus objetivos en el más profundo secreto, aunque suele tratarse de alguna *vendetta*, ya sea para expiar un crimen del pasado o para obtener venganza por un severo agravio cometido en su contra.

Algunos guerreros misteriosos tienen parte del trasfondo de un forajido, y ocultan su identidad para combatir el mal y la tiranía con menor riesgo para sí mismos y sus seres queridos.

Espadachines de diferentes razas

Los humanos no tienen el monopolio de los espadachines, ¡en algunas campañas podrían no ser ni mayoría! Los miembros de otras razas también pueden vestirse con la capa del espadachín.

Humanos

En muchos escenarios de campaña, los humanos lideran el mundo, en cuyo caso el ideal del espadachín podría haber sido una invención humana. Los humanos no tienen ninguna desventaja a la hora de convertirse en espadachines, y su dote adicional y puntos de habilidad adicionales suponen una tremenda ventaja a la hora de cualificarse para un estilo de esgrima. Cualquiera de los arquetipos de ejemplo que presentamos en la sección de clases puede servir para un espadachín humano.

Enanos

A primera vista, el concepto de un enano espadachín parece ridículo. Después de todo, los enanos son conocidos por sus largas barbas, su armadura de gruesas placas y sus grandes hachas. Aunque es cierto que la cultura enana no parece poder producir espadachines en la mayoría de escenarios de campaña, muchos enanos que han abandonado sus hogares en las montañas han adoptado el estilo de lucha del espadachín. Aunque conservan sus sensibilidades enanas (desdeñando los atavíos extravagantes y el verbo floreado), acostumbran a demostrar una exuberancia sorprendente (sobre todo cuando tienen la copa llena). Los enanos espadachines suelen seguir usando armas enanas como hachas y martillos, aunque tienden a preferir versiones más pequeñas y ligeras, pues se adaptan mejor al estilo de lucha espadachín. Los espadachines enanos provienen con frecuencia de los arquetipos del cazarrecompensas y el condestable, e incluso los enanos que no sean bárbaros pueden encajar en el arquetipo del salvaje curioso. Los monjes enanos suelen preferir el arquetipo del maestro borracho.

Elfos

Si los humanos no inventaron a los espadachines, entonces seguro que lo hicieron los elfos. Los elfos pueden ser

excelentes espadachines, e incluso podría decirse que prácticamente todos los guerreros elfos son espadachines. Su gracia y belleza naturales, junto a su amor por la vida, hacen que los elfos estén preparados perfectamente para el estilo de vida del duelista. Los espadachines elfos prefieren las armas ligeras que puedan ser utilizadas con Sutileza con un arma, para sacar partido a su alta Destreza. Muchos espadachines elfos se decantan por armas exóticas e inusuales como las cadenas con cuchillas y los daishalars (ver Armas y accesorios). A los elfos les atrae el arquetipo del esgrimista místico, y suelen preferir la clase de prestigio de hojacantante a la de espada sortilega. Los duelistas arcanos, maestros de esgrima y guerreros misteriosos también son frecuentes entre los elfos.

Gnomos

A pesar de su baja estatura, los gnomos son espadachines por excelencia. Su tamaño les hace algo más lentos y débiles que otras razas, pero también les hace más difíciles de golpear y mejores a la hora de golpear a sus oponentes. La personalidad típica del gnomo también encaja bien en el estilo del espadachín. Su pasión por las ocurrencias ingeniosas y las bromas racionales les hace ser excelentes guasones e inventores de historias, y su creatividad e inventiva les favorece sea cuál sea su función. En muchos escenarios, los gnomos fueron la primera raza en descubrir

la pólvora y producir mosqueteros, lo que hace que ese arquetipo sea también muy frecuente. Los esgrimistas gnomos, por supuesto, están obligados a utilizar armas apropiadas para su tamaño, y debido a su penalización en Fuerza, suelen usar armas ligeras y la dote de Sutileza con un arma.

Medianos

Siendo la única otra raza de tamaño Pequeño, los medianos de una campaña de espadachines obtienen los mismos beneficios por su tamaño que los gnomos. Los medianos, sin embargo, tienen el valor añadido del bonificador de +2 a la Destreza, lo cual no sólo les hace más difíciles de golpear, sino que también les ayuda a golpear mejor cuando utilizan la dote Sutileza con un arma. Un maestro de esgrima mediano con un par de dagas puede ser el terror de un oponente que espera que el hombrecillo caiga fácilmente. Los bonificadores raciales de habilidad de los medianos también concuerdan bastante con las habilidades de los espadachines, y sus bonificadores a la salvación contra efectos de miedo representan a la perfección el coraje del espadachín. La

personalidad de los medianos, con su sed de aventuras y emociones también se ajusta al estilo de los espadachines. Los espadachines medianos suelen ser veloces, extravagantes y no poco engreídos. Tienden a pertenecer a arquetipos como el maestro de esgrima, el forajido y el monje que busca.

Semielfos

Los espadachines semielfos son una mezcla de sus padres humanos y elfos. Pueden constituir parte de cualquiera de los arquetipos de espadachines, pero su herencia élfica les hace decantarse hacia graciosas y refinadas profesiones como maestros de esgrima, agentes de la Iglesia o duelistas arcanos.

Semiiorcos

Con sus penalizaciones a la Inteligencia y al Carisma, a un semiiorco le resulta muy difícil convertirse en un esgrimista urbano de gustos refinados, aunque hasta los semiiorcos tienen su lugar en las campañas de espadachines. Casi todos se encuentran a sí mismos en el papel del salvaje curioso, aunque unos pocos, cuya lealtad está en venta, son contratados como guardaespaldas por nobles que buscan algo de músculo adicional. Como no hace falta mucho seso para disparar un mosquete, los semiiorcos son también bastante comunes entre los mosqueteros. Sólo unos pocos semiiorcos rompen el molde de su raza para convertirse en los arquetipos clásicos de los espadachines como maestros de esgrima o





DARK AGE



MECH WARRIOR DARK AGE

The BattleTech Collectable Miniatures Game

**LUCHAS INCREIBLES CON FIGURAS
PINTADAS Y MONTADAS, ENTRE
MECHS, VEHICULOS E INFANTERIA
EN EL SIGLO XXXII**



**INFORMACIÓN
TEL 934 150 709**

**INFORMATE EN
WWW.DEVIR.ES**



inventor de historias, pero un semiorco de buen corazón puede convertirse en un guerrero misterioso si cree que la gente a la que trata de ayudar temerá u odiaría a alguien con ascendencia orca.

Habilidades

La naturaleza misma de una campaña de espadachines hace que dependa en gran medida de las habilidades de los PJs, y especialmente, las habilidades sociales. Hasta el mejor espadachín del mundo lo pasará realmente mal si, en un descuido, le dice a la reina que su nueva túnica la hace parecer un oso lechuza rabioso. A continuación incluimos algunas nuevas maneras de utilizar las habilidades en una campaña de espadachines.



Averiguar intenciones

Averiguar intenciones puede usarse para obtener una impresión general de la habilidad de tu oponente. *Aventuras orientales* presentaba un sistema similar que podría reemplazar a éste si así lo prefiere tu DM.

Evaluar la fuerza de un oponente: esta habilidad puede utilizarse para calcular el talento aproximado de un oponente en combate. Una prueba de habilidad es suficiente para descubrir si una criatura es más poderosa que tú, siempre que a la criatura no le importe que conozcas esa información. De manera parecida, una prueba con éxito de habilidad contra CD 15 te permite determinar el nivel de un enemigo en combate, y una prueba con éxito con CD 25 te permite conocer el nivel de la criatura, su ataque base total y el daño que causa con el arma que utiliza.

Cuando la criatura no está combatiendo tu tirada de Averiguar intenciones sufre un penalizador de circunstancia de -10. Sin embargo, si la criatura no quiere que otros sepan hasta dónde llega su poder, puede tratar de darte una información falsa o puede, simplemente, ocultarte dicha información (ver Engañar, más abajo).

Diplomacia

Aunque no tenga tantos usos como Engañar, Diplomacia es una habilidad útil si quieres impresionar a tu verdadero amor u obtener algunas ventajas en un duelo.

Cortejar: mientras que Engañar puede ser usada seducir a un miembro del sexo opuesto, Diplomacia debería utilizarse cuando desees sinceramente cortejar a un amante potencial para que te corresponda. Diplomacia te permite expresar adecuadamente en palabras tus sentimientos hacia otro personaje (aunque si desees hacerlo de manera poética, más te vale que tengas también algunos rangos en Interpretar).

Negociar un duelo: Diplomacia puede utilizarse también para negociar las condiciones de un duelo de manera que éstas te favorezcan a ti y no a tu oponente. Por ejemplo, podrías tratar de que el duelo tuviese un lugar en un área donde tengas muchos amigos o aliados por si las cosas se ponen feas, o podrías conseguir convencer a tu oponente para batirlos con un arma con la que tú seas mucho más diestro.

Engañar

La habilidad Engañar es una de las habilidades sociales más importantes para un espadachín. Engañar te permite fingir en combate, seducir a alguien y convencer a los demás de que eres más o menos hábil de lo que en realidad eres.

Enmascarar tu habilidad: al realizar una prueba opuesta de Engañar contra las pruebas de Averiguar intenciones de uno o más objetivos (ver el nuevo uso de Averiguar intenciones más arriba), puedes tratar de convencerlos de que eres más hábil (para que no se atrevan a atacarte, por ejemplo) o menos hábil (por ejemplo, si quieres que un jugador apueste una gran suma en un concurso en el que tengas ventaja) de lo que en realidad eres. Por cada 5 puntos por los que venzas la tirada opuesta de Averiguar intenciones, puedes convencer a alguien de que eres de un nivel superior o inferior del que eres en realidad. Las ventajas precisas que esto suponga dependerán del DM, pero pueden incluir un bonificador de circunstancia +2 en tu primer ataque o prueba de habilidad después de tratar de parecer más débil, o un bonificador de circunstancia +2 para intimidar a alguien que crea que eres aún mejor. Esta prueba opuesta de habilidad es diferente de la prueba de Averiguar intenciones de una criatura para valorarte, y debe hacerse después de que dicha tirada tenga éxito (ver la Averiguar intenciones, más abajo). No puedes ocultar y enmascarar tu habilidad al mismo tiempo.

Ocultar tu habilidad: la sección de Averiguar intenciones describe cómo las criaturas pueden calcular la habilidad en el combate de otros mediante dicha habilidad. Cuando las criaturas desean ocultar su habilidad para evitar que otros sepan nada de ellos, pueden realizar una prueba de Engañar. Si el resultado de la tirada es mayor que la CD base para la tirada de Averiguar intenciones, éste se convierte en la nueva CD para calcular la habilidad.

Seducción: como se menciona en *Puño y espada*, la habilidad Engañar puede servir para seducir a un PNJ del sexo opuesto, y convencerle de que tus intenciones románticas son sinceras. No obstante, esto puede volverse en tu contra de muchas maneras, si el objetivo de tu seducción se obsesiona contigo o se da cuenta del engaño.

Equilibrio

El equilibrio es una de las habilidades físicas clave en las campañas de espadachines. Con ella puedes mantenerte en pie sobre un barril que no para de

rodar o evitar caer mientras luchas en una cuerda floja. El equilibrio cubre buena parte de las acciones de los espadachines.

De pie sobre la silla: ponerse en pie sobre la silla de tu caballo (normalmente para asirte a la rama de un árbol o un balcón demasiado altos para alcanzarlos estando sentado) requiere una prueba de Equilibrio (CD 15). Si tu montura está llevando a cabo una acción de movimiento doble, la CD aumenta a 20, y si la montura está corriendo, aumentala hasta 25. Esta prueba también sirve para ponerse en pie sobre el techo de una carroza que va a toda velocidad o cualquier otro vehículo en movimiento que vaya dando tumbos.

Equilibrio sobre un barril en movimiento: mantener en movimiento los pies para mantenerse en lo alto de un barril, una roca o cualquier otro objeto redondo en movimiento requiere una prueba de equilibrio con CD 20. Un fallo significa que caes del objeto y quedas tumbado en el suelo. Un personaje que se mantiene en lo alto del objeto en cuestión puede moverse a su velocidad normal o incluso al doble de dicha velocidad, pero cualquier cambio en la dirección requiere una nueva prueba de Equilibrio. Moverse a más del doble del movimiento normal (ya sea por ir cuesta abajo o por intentar una acción de correr) aumenta la CD a 30.

Hacer que alguien pierda el equilibrio: si tanto tú como tu oponente os encontráis en una misma superficie precaria que pueda balancearse de un lado a otro (como una cuerda floja, un bote de remos o una rama de árbol delgada), puedes tratar de hacer perder el equilibrio a tu oponente con una prueba opuesta de Equilibrio equivalente a una acción de movimiento. El perdedor de la prueba se considera

desequilibrado hasta su próxima acción (sus oponentes ganan un +2 al atacarle y pierde su bonificador de Des a la AC). Si la diferencia entre ganador y perdedor es 5 ó más, el perdedor cae, sufriendo el correspondiente daño por caída.

Piruetas

La habilidad Piruetas es una de las más importantes dentro del repertorio del espadachín. Aparte de sus obvios usos para evitar ataques de oportunidad, esta habilidad gobierna la mayor parte de las asombrosas hazañas acrobáticas que llevan a cabo los espadachines.

Columpiarse desde la araña: un clásico del género, balancearse hacia un oponente asido a una lámpara de araña requiere una prueba de Piruetas (CD 15). Si tienes éxito, puedes balancearte hasta una distancia máxima igual a la longitud de la cuerda o cadena que sostiene la lámpara, como una acción de carga, obteniendo todos los beneficios y penalizaciones normales por cargar. Si la lámpara está asegurada con múltiples cuerdas, no puedes columpiarte de ella. Ten en cuenta que esta prueba de Piruetas sólo te permite balancearte con la lámpara: si está más allá del alcance de tu mano puedes necesitar una prueba de Saltar para alcanzarla.

Encaramarse: una prueba de Piruetas (CD 25) permite a un personaje saltar sobre la cornisa de un balcón al que pueda llegar con su brazo, como acción gratuita. Normalmente, encaramarse a una cornisa es una acción equivalente a moverse que requiere una prueba de Tregar.

Saltar contra una pared: si estás al menos a 5' de distancia de una pared, puedes hacer una prueba de Piruetas (CD 20) para subir corriendo 5' de pared y

entonces dar un salto hacia atrás. Si tienes éxito en la prueba, puedes hacer una prueba de Saltar desde la pared como si hubieses hecho un salto a la carrera. Esta acrobacia puede ayudarte a alcanzar un parapeto al que no llegarías de otra manera, o para saltar por encima de la cabeza de tu oponente.

Saltar

Puedes utilizar la habilidad Saltar para subir o bajar de un caballo o un coche en movimiento, caer sobre un oponente desde una posición superior, o saltar por encima de un muro.

Saltar sobre un objeto en movimiento: Saltar sobre un caballo o vehículo en movimiento requiere una acción preparada para saltar cuando pase a tu lado. La CD base para la prueba de Saltar se basa en la altura mínima que necesites para saltar y aterrizar en el blanco (ver la descripción de la habilidad Saltar en el *Manual del jugador*), modificada por la velocidad de la montura o vehículo. Por cada 5' de distancia por encima de 40 que se mueva la montura o el vehículo durante su acción, añade un +1 a la CD. Si estás saltando desde un lugar más alto, la CD es 15 + el modificador de velocidad de la montura o vehículo. El éxito en la tirada significa que aterrizas donde querías y reduces la altura efectiva de la caída en 10'. Si fracasas, sufrirás el daño normal de la caída, y si fallas por 5 o no conseguirás aterrizar sobre el objetivo de tu salto.

Dotes

El repertorio de trucos de combate del espadachín es considerable, y dispone de una gran cantidad de dotes entre las que elegir. En especial, las dotes relacionadas

DOTES DE PARADA

Por Brent Phillips-Watts con Matthew Sernett

Las reglas de D&D dicen que un asalto es igual a un periodo de tiempo de unos 6 segundos. Está claro que un luchador puede balancear su espada más de 6 veces en seis segundos, por lo que las reglas asumen una cierta cantidad de parada y esgrima en cada asalto. Las reglas de parada se dejaron fuera del juego deliberadamente por esta razón, así como para agilizar el combate. Incluso en el género de espadachines, la parada desesperada constituye tanta parte del estilo del combate como pueda serlo un golpe para desarmar, y el

asalto es lo bastante largo para permitir intercambios de esgrima más detallados.

La capacidad de parar puede ser tratada de dos maneras. Considera cada una de estas opciones:

- **Todo el mundo puede realizar una parada:** parar es una opción más dentro del combate que todo el mundo puede usar, como la capacidad para desarmar a un oponente. Considera que todos los personajes y criaturas obtienen la dote Parar de manera gratuita. Esta posiblemente sea la mejor opción en una campaña de espadachines. Ten presente que aunque todos los personajes ganen la dote Parar de

manera gratuita, deben seguir cumpliendo los requisitos necesarios para las dotes que tengan como prerrequisito la dote Parada. Por lo tanto, un personaje que desee adquirir la dote Parada protectora debe poseer la dote Pericia y sus puntuaciones de Inteligencia y Destreza deben ser iguales o mayores que 13.

- **Se necesita una dote para poder realizar una parada:** La capacidad de parar requiere adquirir la dote Parada. Esta es una buena opción para las campañas donde el estilo de espadachín es sólo una de las múltiples opciones, o para una campaña en curso en la que aparezca por primera vez.

En ambos casos, estas reglas de parada pueden cambiar drásticamente el estilo de combate. En la mayoría de los juegos de D&D, la CA y el bonificador de ataque tienen más o menos el mismo valor. Los personajes deben elegir entre dedicar más recursos al uno o al otro o tratar de gastar sus recursos en ambos por igual. Con estas reglas, el bonificador de ataque de una criatura se convierte en un recurso valioso en defensa, lo que anima a los personajes a concentrarse en su bonificador de ataque e ignorar su CA. Esto encaja bien en una campaña de espadachines, ya

(sigue en la pag. siguiente)

con la Destreza, velocidad, eficacia en combate o las habilidades importantes para un espadachín, son elecciones acertadas. Además de las posibilidades existentes, a continuación incluimos unas cuantas nuevas dotes diseñadas específicamente para una campaña de espadachines.

Maestro del círculo

Has conseguido dominar las técnicas de la rueda del maestro y puedes concentrarte en múltiples oponentes al mismo tiempo.

Prerrequisitos: ataque base +3, Concentración 2 rangos, Esquiva, Estudiante del círculo.

Beneficio: al combatir cuerpo a cuerpo, con la concentración de tu dote de Esquiva, obtienes los beneficios de la dote Estudiante del círculo contra todos los enemigos a los que amenaces, y no sufres la penalización normal a la CA contra sus ataques. Al ser atacado por criaturas a las que no amenaces, sigues sufriendo una penalización de -2 a la CA contra sus ataques. Tu bonificador de esquiva por la dote de Esquiva sigue aplicándose al foco de dicha dote. Puedes elegir esta dote como dote adicional de guerrero.

Estudiante del círculo

Has sido entrenado en una rueda del maestro, un tipo de instrucción de esgrima que te da concentración y control.

Prerrequisitos: Concentración 1 rango, Esquiva.

Beneficio: al concentrar tu percepción en un sólo oponente, obtienes algunos beneficios a costa de tu capacidad para defenderte de los ataques de otros. Al luchar en cuerpo a cuerpo contra el enemigo que hayas definido como foco para tu dote de Esquiva, puedes optar por un bonificador adicional de +1 a tu CA para

los ataques realizados por dicha criatura, y un bonificador de competencia de +1 a los ataques que hagas contra ella. No obstante, durante ese asalto sufres una penalización de -2 a tu CA contra los ataques de cualquier otra criatura. Puedes elegir esta dote como dote adicional de guerrero.

Sentido del peligro

Tienes la asombrosa aptitud de sentir la presencia enemiga antes de que aparezca.

Prerrequisitos: Sab ≥15, Alerta

Beneficio: en las situaciones en las que normalmente serías sorprendido, haz una prueba de Sabiduría (CD 15). Si la superas, podrás actuar en el asalto de sorpresa como si no hubieses sido sorprendido.

Patéalos antes de que se levanten

Puedes atacar a un oponente que esté tratando de ponerse en pie.

Prerrequisitos: ataque base +3, Alerta.

Beneficio: puedes realizar un ataque de oportunidad cuando un oponente al que amenaces se esté poniendo en pie.

Normal: ponerse en pie estando tumbado no provoca un ataque de oportunidad.

Estilo de una sola hoja

Eres bueno en luchar con una sola arma.

Prerrequisitos: Int ≥13, Pericia, Soltura con un arma (arma elegida).

Beneficio: si luchas con un arma que hayas elegido para la dote Soltura con un arma, llevas puesta sólo armadura ligera o ninguna armadura y no tienes nada en tu mano torpe, obtienes un bonificador de esquiva +2 a la CA. Puedes elegir esta dote como dote adicional de guerrero.

Atrapar arma

Puedes atrapar el arma de un enemigo al que acabes de desarmar.

Prerrequisitos: Int ≥13, Desarme mejorado, Pericia.

Beneficio: al desarmar a un enemigo, puedes coger su arma con tu mano torpe, aunque le hayas desarmado con un arma. Tu mano torpe debe estar libre para poder utilizar esta dote.

Normal: el arma de tu oponente sólo acaba en tu poder si tratas de desarmarle con un impacto sin arma.

Estilos de esgrima

Casi tanto como los personajes de las películas de kung fu, los espadachines son famosos por sus estilos de combate altamente personalizados. A menudo, un espadachín aprende los secretos de estos estilos de un maestro de esgrima, quien casi siempre es una figura famosa. Dependiendo del maestro, su estilo podría estar abierto a todo el mundo, o sólo a uno o dos estudiantes que él elija. Las sociedades de duelistas (ver más abajo) suelen practicar exclusivamente uno o dos estilos de esgrima. Esto puede hacer que las rivalidades entre sociedades desemboquen en rivalidades entre practicantes de estilos de esgrima que no tienen nada que ver con las sociedades de duelistas. Más abajo presentamos cuatro estilos de esgrima que los espadachines pueden tratar de dominar.

Estos estilos se presentan en el mismo formato que los estilos de artes marciales de *Aventuras orientales*; si un personaje adquiere todas las habilidades y dotes de un estilo, gana la aptitud especial que refleja su maestría en dicho estilo.

Filo de la misericordia

El filo de la misericordia enseña que el verdadero dominio de la espada no proviene de la capacidad de matar, sino de la capacidad para poner fin a una lucha

que hace que el combate cuerpo a cuerpo sea más detallado y vistoso, y permite que los personajes puedan usar armas ligeras y llevar poca armadura. Puede que estas reglas no funcionen tan bien en campañas que no respiren una cierta atmósfera de espadachines.

Parada

Sabes como desviar los ataques de tus enemigos.

Prerrequisitos: Des ≥13, Int ≥13, Pericia.

Beneficio: después de que alguien haya hecho una tirada de ataque para golpear a tu personaje, pero antes de haber infligido el daño, puedes tratar de

parar el golpe. Sólo puedes parar un ataque hecho con un arma hasta dos categorías mayor que la tuya. Los ataques naturales se consideran armas dos categorías más pequeñas que el tamaño de la criatura. No puedes parar un ataque estando desarmado, cuando lleves armadura media o pesada o cuando se te niegue tu bonificador de Destreza a la CA. Intentar una parada cuenta como un ataque de oportunidad para este turno. Sólo puedes intentar una parada por asalto.

Para parar, debes hacer una tirada de ataque para intentar superar la tirada de ataque que estás intentando parar. Si tu personaje está utilizando un arma

ligera, obtienes un bonificador de +4 en la tirada de parada. Si superas la tirada, el segundo ataque falla y no inflige daño. Si fallas, el ataque hace el daño normal. En ambos casos, realizar un intento de parada le da a tu oponente la oportunidad de hacer un intento de desarme contra el arma con la que estás parando. Intentar desarmarte es una acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad, y aunque el desarme fracase, no puedes intentar desarmarle tú como respuesta.

Esgrimista con armadura media

Puedes realizar una parada llevando armadura media.

Prerrequisitos: Des ≥13, Int ≥13, Competencia con armadura ligera, Competencia con armadura media, Parada, Pericia.

Beneficio: puedes realizar intento de parada vistiendo armadura media.

Normal: debes vestir armadura ligera o no llevar armadura para poder parar un ataque.

Esgrimista con armadura pesada

Puedes realizar una parada llevando armadura pesada.

Prerrequisitos: Des ≥13, Int ≥13, Competencia con armadura ligera, Competencia con armadura media, Competencia con armadura pesada,

ARMAS DE ESPADACHÍN

Objeto	Precio	Tamaño	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo
Broquel*	—Ver <i>Manual del jugador</i> —						
Empuñadura*	—Ver abajo—						
Armas sencillas							
Bastón*	—Ver <i>Manual del jugador</i> —						
Armas marciales							
Main gauche*	4 po	Menuda	1d4	19-20/x2	—	2 lb.	Perforante
Estoque, mediano*	15 po	Pequeña	1d4	18-20/x2	—	2 lb.	Perforante
Armas exóticas							
Capa de duelos*	10 po	Pequeña	1d3 §	x2	—	2 lb.	Contundente
Daishalar	125 po	Grande	1d6/1d4	18-20/x2	—	6 lb.	Perforante
Pistola*	40 po	Pequeña	1d6	18-20/x2	10'	3 lb.	Perforante
Balas, pistola (10)	1 po					2 lb.	
Mosquete*	75 po	Mediana	1d8	18-20/x2	50'	10 lb.	Perforante
Balas, mosquete (10)	1 po					2 lb.	

§ Este arma inflige daño atenuado en lugar de daño normal.

*Ver a continuación para reglas especiales.

sin tener que matar. Este estilo es popular entre paladines, clérigos y otras personas que sienten aversión hacia quitar la vida.

Prerrequisitos: Fue ≥13, Int ≥13, Ataque poderoso, Desarme mejorado, Pericia, Romper arma, Soltura con un arma.

Beneficio: puedes infligir daño atenuado sin penalización alguna a tu tirada de ataque, siempre y cuando utilices un arma para la que hayas adquirido la dote Soltura con un arma. Si lo deseas, puedes seguir aplicando la penalización de -4 igualmente a cambio de un +4 al daño.

Pies ligeros

Los estudiantes del estilo pies ligeros se esmeran por ser rápidos como el rayo con la espada. Mientras que otros estilos se concentran en la fuerza bruta o los movimientos llamativos, el estilo pies ligeros enseña que la velocidad y la agilidad son primordiales.

Prerrequisitos: Carrera (*Canción y silencio*), Correr, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Sutileza con un arma, 5 o más rangos en Piruetas y Saltar.

Beneficio: si llevas armadura ligera o no llevas armadura y usas la acción de cargar atacando con cualquier arma con la que puedas usar la dote Sutileza con un arma, puedes cargar como si tu velocidad base durante este asalto fuese 10 pies mayor.

Estoque y daga

Uno de los estilos de esgrima más populares, enseña el uso del estoque y la daga al mismo tiempo. Mediante la práctica incesante con ambas armas, el esgrimista gana la aptitud de atacar con enorme velocidad con ambos filos.

Prerrequisitos: Des ≥13, Ambidextrismo, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Sutileza con un arma (estoque), Sutileza con un arma (daga).

Beneficio: cuando realizas una acción de ataque completo y atacas con un estoque y una daga al mismo tiempo, ganas un bonificador de competencia de +1 a todas tus tiradas de ataque ese asalto.

Introspección del esgrimista

Mientras que la mayoría de los estilos de esgrima no son nada más que técnicas de lucha, la introspección del esgrimista enseña que, para dominar realmente tu espada, debes ser capaz de anticipar cada movimiento de tu adversario, antes de que él mismo decida qué movimiento será.

Prerrequisitos: Sab ≥15, Alerta, Esquiva, Estudiante del círculo, Maestro del círculo, Sentido del peligro, 5 rangos en Averiguar intenciones y Concentración.

Beneficio: mientras lleves armadura ligera o ninguna armadura, obtienes un bonificador introspectivo de +1 a tu CA.

Esgrimista con armadura media, Parada, Pericia.

Beneficio: puedes realizar intentos de parada vistiendo armadura pesada.

Normal: debes vestir armadura ligera o no llevar armadura para poder parar un ataque.

Defensa aplastante

Puedes hacer paradas con gran fuerza.

Prerrequisitos: Des ≥13, Fue ≥13, Int ≥13, ataque base +4 o superior, Ataque poderoso, Parada, Pericia, Romper arma.

Beneficio: si tienes éxito en un intento de parada, puedes intentar romper el arma de tu oponente. Tu

arma debe ser de un tamaño no más de una categoría inferior al del arma que deseas romper. Si consigues parar el ataque, infliges daño al arma de tu oponente, y si ésta se rompe, tu oponente no obtiene la posibilidad de desarmarte. No puedes romper (y por consiguiente dañar) un ataque natural o un ataque sin armas cuando haces una parada.

Parada experta

Puedes parar múltiples ataques de la misma criatura.

Prerrequisitos: Des ≥13, Int ≥13, Parada, Parada mejorada, Pericia, Reflejos de combate.

Beneficio: tus paradas pueden dividirse entre los ataques de múltiples criaturas, o los múltiples ataques de una misma criatura, según creas oportuno. Cada intento de parada gasta uno de los ataques de oportunidad que te otorga la dote Reflejos de combate.

Defensa en guardia

Puedes realizar paradas con sorprendente rapidez.

Prerrequisitos: Des 13+, Int 13+, ataque base +4 o superior, Desarme mejorado, Parada, Pericia.

Beneficio: Al realizar un intento de parada, no provocas automáticamente un intento de desarme.

Parada mejorada

Puedes realizar varios intentos de parada en un mismo asalto.

Prerrequisitos: Des ≥13, Int ≥13, Parada, Pericia, Reflejos de combate.

Beneficio: puedes realizar un número adicional de intentos de parada por asalto igual a tu bonificador de Destreza. Al igual que no puedes hacer múltiples ataques de oportunidad contra una misma criatura durante un mismo asalto, tampoco puedes intentar parar múltiples ataques lanzados por una misma criatura en un mismo asalto. Cada intento de parada gasta uno de los ataques de oportunidad que te otorga la dote Reflejos de combate.

Armas y accesorios

El estoque es la principal baza de la mayoría de espadachines: es lo bastante ligero para que las criaturas de tamaño Mediano puedan usar la dote Sutileza con un arma con él, pero lo bastante largo como para poder desarmar eficazmente y con facilidad a la mayoría de las otras armas. Su punto flaco quizá sea el daño, pero su excelente rango de amenaza suple bien esa debilidad. Sin embargo, no es la única arma en el arsenal de un espadachín. Dagas, bastones, espadas cortas y largas son utilizadas con frecuencia. Los espadachines provenientes de escenarios no ambientados en la Europa del Renacimiento esgrimen cimitarras, kukris o armas exóticas dobles como la espada de dos hojas. Para los monjes espadachines, *Aventuras orientales* presenta una gran lista ampliada de armas apropiadas en la descripción de la clase monje. *Puño y espada* presenta muchas más armas aptas para el mundo de los espadachines, incluido el cesto, el cuchillo de muñón, la daga de parada y para los espadachines exóticos, el abanico de guerra. *Canción y silencio* incluye una gama de garrotes ideal para los espadachines menos escrupulosos, y si la moda de la ambientación lo permite, las mangas contrapesadas pueden ser una frecuente arma de sorpresa.

Aunque las armas a distancia no están prohibidas, existe un cierto estigma asociado a su utilización. Las tácticas del arquero (es decir, mantenerse alejado del oponente y apuntarle) se consideran extremadamente cobardes. Por esta razón, las armas a distancia más comunes son las que tienen un alcance relativamente corto o una baja frecuencia de disparo, de modo que puedan ser disparadas y descartadas antes de llegar al cuerpo a cuerpo. Las

armas arrojadizas, como dagas y hachas arrojadizas, generalmente son consideradas aceptables por los espadachines. Las ballestas, y especialmente las de mano y las ligeras, se consideran también apropiadas para un espadachín. *Canción y silencio* presenta la ballesta de carga cubierta y la ballesta de garfio, ambas muy apropiadas para los espadachines más furtivos. No obstante, en la mayoría de los escenarios de espadachines estas armas deberían ser reemplazadas por armas de fuego.

Las armas de fuego renacentistas se describen en la *Guía del DUNGEON MASTER*, pero las armas allí descritas no son adecuadas para sustituirlas por los arcos en un juego de D&D estándar. En la tabla de armas de la página 23, encontrarás nuevas estadísticas para armas de fuego adecuadas a una campaña de espadachines. Para equilibrar los cambios y reflejar la notable falta de armaduras pesadas en la campaña, las armas de fuego deberían ignorar los bonificadores de armadura y de armadura natural a la CA. A efectos de juego, se convierten en armas de toque a distancia.

Broquel: a diferencia de los escudos normales, un broquel puede usarse para realizar una parada. Cuando se usa para esto, se pierde su bonificador a la CA durante un asalto. Un broquel te otorga un bonificador de +2 a los intentos de parada que realices con el broquel.

Capa, de duelos: esta arma exótica no es en realidad más que una capa común, aunque suele estar hecha de curtido y grueso cuero. Dado que se trata de un arma defensiva, se utiliza casi siempre como arma de mano torpe junto con un estoque o un arma similar. La capa de duelos tiene dos usos principales: en

primer lugar, puede ser utilizada como broquel, proporcionando un bonificador +1 a la CA que se apila con el bonificador que otorga la armadura; en segundo lugar puede usarse para cegar a un oponente durante una presa, después de conseguir inmovilizar y tener éxito en una prueba de presa. Para hacerlo, la capa se sitúa sobre la cabeza del enemigo en lugar de infligir daño. Este tipo de ataque sigue todas las normas y restricciones normales de las presas, y pierdes el bonificador de armadura de la capa al utilizarla de este modo en una presa. Aunque puedes ser desarmado, tú no dejas escapar tu capa en duelos y los oponentes que tratan de hacerse con ella no tienen la habilidad suficiente para cogerla y arrebatártela; lo único que consiguen es hacer que vuelvas a ponerla en su lugar y debas volver a sacarla (plegarla alrededor de tu brazo) para volverla a utilizar. Si estás utilizando las reglas de parada presentadas en este artículo, la capa de duelos también te proporciona un +2 a los intentos de parada que realices con ella. Una capa de duelos tiene el mismo penalizador de armadura y posibilidad de fallo arcano que un broquel durante cualquier asalto en que se use como arma o escudo. No es posible obtener el bonificador a la CA de una capa de duelos y un escudo al mismo tiempo.

Daishalar: una de las armas favoritas de los espadachines elfos, el daishalar es básicamente un estoque con una hoja de daga incrustada en el pomo. Debido a esta modificación, el daishalar suele mantenerse en una posición de guardia alta, con la hoja apuntando hacia el oponente. Esto hace que el daishalar sea difícil de dominar, pero es sin duda un arma mortífera. Un luchador competente puede

Parada increíble

Puedes parar ataques de armas mucho mayores que la que tú blandes.

Prerrequisitos: Puedes parar ataques de armas mucho mayores que la que tú blandes.

Beneficio: puedes parar un ataque hecho con un arma de hasta tres categorías de tamaño por encima de la de tu arma.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que la adquieras podrás intentar parar los ataques realizados con armas que tengan un tamaño una categoría superior a la que podrías parar normalmente. Por lo tanto, un personaje que hubiese

adquirido esta dote tres veces podría tratar de parar un arma Gargantuesca con una daga.

Parada protectora

Tu entrenamiento te permite defenderte no sólo a ti mismo, sino también a las criaturas aliadas que se encuentren adyacentes a ti.

Prerrequisitos: Des ≥ 13 , Int ≥ 13 , Parada, Pericia.

Beneficio: cuando atacan a una criatura dentro de tu zona amenazada, puedes usar uno de tus intentos de parada de este asalto para parar un ataque que vaya a golpear a dicha criatura.

Normal: sólo puedes intentar parar ataques que vayan dirigidos a ti.

Especial: si posees la dote Parada mejorada, puedes intentar parar con tu arma múltiples ataques que vayan dirigidos contra los aliados que se encuentren dentro de tu área amenazada. Sin embargo, no puedes proteger a una misma criatura más de una vez por asalto. Si posees la dote Parada experta, puedes parar múltiples ataques que golpearían a las mismas criaturas sin importar su fuente. En ambos casos, hacer una parada para ayudar a otra criatura utiliza un intento de parada y un posible ataque de oportunidad para el presente asalto.

Piel de acero

Has aprendido cómo parar mientras estás desarmado, de manera que puedes tratar de bloquear ataques con espadas valiéndote simplemente de tu mano abierta. Cuando lo haces con éxito, puedes evitar cualquier daño por tu mano o tu cuerpo.

Prerrequisitos: Des ≥ 13 , Int ≥ 13 , ataque base +4 o superior, Impacto sin arma mejorado, Parada, Pericia.

Beneficio: puedes realizar un intento de parada con un impacto sin arma. Tu mano se considera un arma de tamaño dos categorías inferior al tuyo.

Normal: sólo puedes hacer una parada con un arma.

embestir a su enemigo, arrollándole con el filo en forma de hoja del estoque durante su movimiento, e invirtiendo el movimiento para clavarle la daga en la espalda.

Puedes usar la dote Sutileza con un arma para aplicar tu modificador de Des a las tiradas de ataque con un daishalar.

El daishalar es un arma doble. Puedes luchar con él como si luchases con dos armas, pero entonces sufrirás todas las penalizaciones normales al ataque al luchar con dos armas, como si luchases con un arma a una mano y un arma ligera. Las criaturas que usen el daishalar a una mano no pueden utilizarlo como arma doble.

Main gauche: la *main gauche* es una simple daga con una gran guarda de cesta ornamentada y una guarda cruzada adheridas a la empuñadura. Proporciona un +2 a todos los intentos de desarme o parada, pero la *main gauche* no puede ser lanzada como una daga normal.

Mosquete: un mosquete es un arma de toque a distancia, y necesita las dos manos para ser usado, sin importarel tamaño del usuario. Un personaje de tamaño Mediano o mayor puede disparar, pero no cargar, un mosquete con una mano con una penalización de -6 a cada mano, más la penalización habitual de -4 por el ataque con la mano torpe (-6 mano buena/-10 mano torpe). Debes emplear una acción estándar para recargar el arma.

Pistola: una pistola es un arma de toque a distancia. Debes emplear una acción estándar para recargar el arma.

Bastón: el bastón proporciona un +2 adicional a los intentos de parada.

Estoque, mediano: este es un estoque Pequeño que utilizan los medianos. Los duelistas humanos a veces los usan con la mano torpe y los llaman espadillas. Poseen todas las rasgos estándar de un estoque, pero causan menos daño.

Empuñadura personalizada: puede añadirse una empuñadura personalizada a cualquier arma cuerpo a cuerpo por un precio de 5 po, pero debe personalizarse a la manera de empuñar del usuario. Al añadir una empuñadura personalizada a un arma, el usuario gana un bonificador de +5 para evitar ser desarmado. Cualquier otra criatura que empuñe el arma no obtiene ningún beneficio ni penalización por ello. Crear una empuñadura personalizada requiere una prueba de Artesanía (CD 20) con la habilidad apropiada.

PARA EL DM

Gran parte de la responsabilidad de crear

una atmósfera de espadachines depende del DM. Ya que es él quien describe el entorno y los resultados de las acciones de los jugadores, tiene la oportunidad de que la acción sea ágil y heroica. Además de dar buenas descripciones, el DM debería propiciar situaciones propias de espadachines: astas de bandera, barriles, lámparas, escaleras, balastradas y carruajes deberían ser abundantes.

Cambiar las reglas

Las reglas pueden ayudar a crear una atmósfera de espadachines tanto como una buena descripción del DM. Las reglas de D&D pueden ser cambiadas de muchas maneras más aparte de introducir reglas sobre paradas. Estos son algunos ejemplos:

- Usa las reglas de éxito extraordinario para pruebas de habilidad (*Manual del jugador*) y describe el resultado de las acciones como corresponda. Si un PJ hace una tirada de Equilibrio especialmente buena para caminar sobre una cuerda floja, no te conformes con decir que lo consigue sin problemas: di que avanza por la estrecha trenza con la misma facilidad y confianza con la que se pasearía por una amplia avenida. Si otro personaje hace una excelente prueba de Piruetas, menciona que consigue ejecutar todo tipo de increíbles acrobacias sin siquiera despeinarse.

- Haz que las pruebas relacionadas con los giros y acrobacias sean más fáciles reduciendo las CDs. Equilibrio, Piruetas, Saltar y Tregar son un buen punto de partida. Simplemente, reduce las CDs normales en 5 (o permite un bonificador de +5 a las pruebas de habilidad) y los jugadores se animarán a emprender acciones que requieran tales pruebas.

- Potencia el atractivo de las opciones de combate más vistosas eliminando el ataque de oportunidad asociado. El desarme, embestida, arrollar y las acciones de derribo son candidatos excelentes. Si los jugadores ya han elegido dotes para sus personajes que hagan lo mismo (Desarme mejorado, Embestida mejorada, deberías permitir a los jugadores que cambiasen sus dotes para esos personajes.

- Cambia las competencias con armas y armaduras de las clases. Por ejemplo, podrías quitarles la competencia con armaduras pesadas a los guerreros y quitar la competencia con armaduras y escudos (excepto el broquel) al resto de clases. Para compensar al guerrero por las ventajas perdidas, podrías darle competencia con todas las armas de fuego.

Esto anima a los jugadores a llevar armadura ligera y hace más probable que se utilicen en tus partidas. También puedes dar a todos los personajes competencia con armas típicas de duelos, como el estoque, la espada corta y la daga.

Entorno

Los juegos de espadachines suelen suceder en ciudades grandes y ricas que respiran un aire de finales de la Edad Media o principios del Renacimiento. Después de todo, es difícil ser un héroe elegante y gallardo en una aldea atestada de callejuelas y chozas hechas de barro, y resulta rarísimo encontrar a gentiles muchachas o atractivos hombretones con los que flirtear en las mugrientas profundidades de un dungeon. Las grandes ciudades ofrecen a los espadachines la riqueza, la población y las sofisticadas culturas con las que poder dar lo mejor de sí mismos. Muchas ciudades apoyan al menos unas cuantas sociedades de duelistas rivales, y las intrigas políticas de las cortes son suficientes para hacer cualquier ciudad tan peligrosa como un dungeon lleno de trampas. Los entornos del tipo dungeon pueden encontrarse en cloacas, prisiones y en las catacumbas de las catedrales. Pero incluso si los espadachines se instalan en una gran ciudad, no tienen que pasar cada instante de su vida dentro de ella. El rey podría hacerlos llamar para que asediasen a los navíos mercantes de los rivales de la nación, o un rico comerciante podría pedir su ayuda para custodiar un grupo de caravanas hasta una ciudad lejana. Las guerras pueden llevar a los PJs lejos de casa, y un villano podría llevar a su rehén tras los muros de una lejana fortaleza. La caza es un pasatiempo popular entre la nobleza, y las excursiones de caza pueden servir como pretexto para ir de aventuras en tierras salvajes. No obstante, la mayoría de los espadachines tienden a permanecer cerca de las ciudades adineradas, donde pueden interactuar con la alta sociedad.

Duelos

Los espadachines aman los duelos. En casi todas las culturas de espadachines, los duelos son la manera más rápida de adquirir fama y honor, aunque también son la manera de convertirse en objeto de vergüenza o ridículo para los que pierden. Uno puede batirse en duelo casi por cualquier cosa, desde un insulto (real o imaginado) hasta algo tan trivial como decidir quién tiene derecho a recoger el

pañuelo caído de la Condesa y devolvérselo. Sin embargo, los duelos raramente suceden en un lugar donde puedan ser vistos por todos, dado que a guardia suele ver con malos ojos tales prácticas. Normalmente, una vez que un duelo ha sido lanzado y aceptado, los participantes acuerdan la hora y lugar para el mismo, así como cualquier otra condición. Las condiciones más frecuentes incluyen que el duelo sea a muerte o a primera sangre, las armas permitidas o si los duelistas pueden traer consigo a segundos. Los segundos son amigos o camaradas que vienen para observar el duelo. En teoría, están allí para asegurarse de que la otra parte no hace trampas y para observar quién gana. No obstante, con frecuencia el segundo está preparado para vengar a su amigo en el caso de que salga derrotado.

Generalmente, un duelo de uno contra uno se considera un desafío apropiado si la criatura que se opone al personaje jugador tiene un VD 3 puntos menor al NE de un desafío apropiado para un grupo de cuatro personajes del mismo nivel. En la mayor parte de los casos, un duelo con un PNJ tres niveles inferior al PJ en duelo debería acabar con la victoria del PJ y consumir aproximadamente un 20% de sus recursos. Nota que esta valoración no es una ciencia: algunos monstruos o PNJ tendrán aptitudes que les harán ser un mayor desafío para un PJ en particular de lo que dicta su VD. Al calcular la posibilidad de éxito de un PJ en un duelo, asegúrate de examinar las capacidades de ambos duelistas con sumo cuidado.

Ya que los duelos suelen ser combates uno contra uno, pueden ser aburridos para los jugadores que no están involucrados directamente. Al fin y al cabo, ¿quién quiere sentarse y ver cómo otro jugador tira sus dados durante media hora porque un miembro de una sociedad de duelistas rival derramó el vino sobre el tabardo de su personaje? Con esto en mente, te ofrecemos unas cuantas sugerencias para mantener al resto de jugadores ocupados:

Llevar a amigos: si todos los PJs son espadachines, puedes tenerlos ocupados simplemente con darle al chico malo suficientes amigos para que todos se batan en duelo al mismo tiempo. Si esto parece demasiado forzado, un séquito de enemigos menores (como guardias de bajo rango o mercenarios) podría ser más apropiado. Este método tiene la ventaja de mantener a todo el mundo en combate, lo que minimiza la confusión y el retraso de tener que entrar y salir del sistema de

iniciativa basado en turnos. Sin embargo, puede que los PJs que no formen parte del duelo principal sientan que están allí sólo para limpiar el lugar.

Un villano realmente duro: al introducir a un gran villano, el DM podría crear un enemigo de un nivel significativamente más alto que el de los PJs, de manera que un ataque coordinado de todo del grupo pueda salir victorioso. Este método, como el método presentado arriba, mantiene a todos los personajes trabajando en un mismo período de tiempo. Obviamente, este método no funciona con cualquier duelo inesperado que pueda presentarse, sino que debe guardarse para los principales villanos de una campaña.

Igualar las posibilidades: los espadachines malvados son conocidos por su uso de la traición y el engaño. Mientras que un PJ esté enzarzado en un duelo, haz que los otros vean algo, como un tirador escondido en un tejado cercano con una ballesta apuntando al PJ en duelo, o un mago nada escrupuloso lanzando conjuros de mejora sobre el enemigo para darle una injusta ventaja. La mayor ventaja de permitir que los PJs pongan fin a alguna traición es hacerles sentir que están consiguiendo algo por su cuenta, y que no piensen que lo único que hacen es deshacerse de los gorilas. Si todos los PJs están involucrados en el combate, basta simplemente con jugar el combate sin utilizar el orden de iniciativa, en lugar de parar continuamente. También debes asegurarte de que la traición mantenga ocupados a los miembros de la otra parte durante el tiempo que dure el duelo; un tirador escondido en lo alto de un tejado al que sólo se accede por una escalerilla hechas polvo, es mucho más difícil de alcanzar para un grupo de guerreros que para el *proyector mágico* de un mago.

Hagan sus apuestas: los duelos, como acontecimientos formales que tienen lugar en un lugar y hora determinados, tienden a atraer a un número considerable de espectadores, muchos de los cuales suelen estar bastante contentos de poder apostar sobre el resultado. Mientras se desarrolla el duelo, deja que los otros jugadores interpreten la manera en que sus personajes toman parte en las apuestas. Si necesitas introducir un gancho argumental para enviar al grupo a otra misión, esta es una ocasión perfecta. Puedes introducir a nuevos PNJs que sean contactos importantes, posibles futuros patronos y nuevos rivales para los PJs durante la lluvia de apuestas que rodea al duelo.

Utilizar un ayudante: dado que los duelos son algo bastante frecuente en las campañas de espadachines, quizá quieras nombrar a un jugador como DM ayudante para que se encargue del duelo. Este jugador puede ser el jugador del personaje que acepta actuar como segundo en el duelo, quedando tú libre para encargarte del grupo mientras se juega la historia principal. La ventaja de esto no es otra que minimizar la confusión de tratar de pasar del duelo y las acciones de los otros PJs, y elimina el tiempo de espera para todos los jugadores involucrados.

¿Quién va a por la pizza?: sin duda, la manera más sencilla de tener ocupados al resto de los jugadores es mandarles a por pizza, refrescos o algo para picar mientras se resuelve el duelo. Por supuesto, el lado malo es que normalmente sólo funciona una vez por sesión (a menos que tu grupo coma muchísima pizza), y que aun así debes calcular bien el tiempo. No obstante, si funciona, suele ser la mejor manera de jugar un duelo en que el resto de personajes no participan.

Sociedades de duelistas

Las sociedades duelistas son en parte de cofradía de ladrones, en parte grupo de aventureros y en parte club social. Suponen una excelente manera de introducir ganchos y tramas en una campaña, y pueden proporcionar aliados (o enemigos) a los personajes en los puntos vitales de una aventura. Casi todas las grandes ciudades tienen al menos unas cuantas sociedades de duelistas, lo que hace que existan feroces rivalidades entre grupos de espadachines. La mayoría de las sociedades de duelistas exigen que sus miembros paguen cuotas mensuales o anuales, a cambio de las cuales disfrutan de una serie de diferentes beneficios, dependiendo de la sociedad. Algunas tienen tiendas o tabernas exclusivas para miembros, mientras que otras tienen una plantilla de maestros de esgrima para que enseñen nuevas técnicas a los miembros. Otras incluso, normalmente de naturaleza más sombría, tienen un fondo especial reservado para pagar las fianzas de los miembros que estén en prisión. A continuación presentamos unas cuantas sociedades de duelistas comunes.

Escuela de esgrima: muchos maestros de esgrima deciden compartir sus técnicas con el mundo y abrir escuelas de esgrima. Estas escuelas suelen estar situadas en grandes ciudades donde los duelos son una práctica común. Obviamente, su

principal propósito es instruir a los estudiantes en diferentes estilos de esgrima, pero también pueden concertar competiciones deportivas y exhibiciones con escuelas rivales. Este tipo de escuelas son muy caras, costando cerca de 1.000 po por año de estudio.

Guardias reales: normalmente más una unidad militar que una organización privada, los guardias reales (como los Mosqueteros del Rey de las novelas de Alejandro Dumas) son la elite de las fuerzas armadas de su nación. Tienen su cuartel general en la capital, si no en el mismo Palacio Real, y su principal deber es mantener a salvo a la Familia Real. Su deber secundario suele ser actuar como los ojos, los oídos, y si es necesario, como la mano del Rey. En muchos lugares se considera que un guardia real habla y actúa siempre en nombre de su monarca, poniéndolo incluso por encima de la ley. A diferencia de la mayoría de sociedades duelistas, que cobran cuotas a sus miembros, la guardia real suele pagar a sus miembros un generoso salario, llegando en ocasiones a las 15 po mensuales.

Sociedad de aventureros: los espadachines buscan aventuras y emociones, y con frecuencia se alían para buscar tales diversiones. Las sociedades de aventureros suelen tener mensajeros, batidores y exploradores en plantilla para rastrear el terreno en busca de posibles intentos de incursión. Si un tirano cruel se ha hecho con el poder en una ciudad cercana, o si la guerra entre dos naciones parece inminente, la sociedad de aventureros obtendrá toda la información posible al respecto a través de sus fuentes y la hará llegar a sus miembros. Inevitablemente, al menos unos pocos de sus miembros demostrarán su interés y renunciarán para ayudar y conseguir que sus nombres pasen a los libros de historia. Las sociedades de aventureros suelen estar lideradas por espadachines veteranos que tuvieron buenos tiempos y que desean volver a vivir experiencias a través de héroes más jóvenes. La mayoría de las sociedades de aventureros cobran cuotas de 50-100 po anuales, pero algunas no cobran ningún tipo de cuota, financiando sus actividades con donaciones privadas; algunas incluso obtienen ingresos organizando subastas, en las cuales los miembros puján por obtener los derechos exclusivos para una cierta búsqueda.

Cofradía de cazarrecompensas: en el oficio del cazarrecompensas, tener la información necesaria sobre tu objetivo es

vital para tener éxito. Las cofradías de cazarrecompensas se forman para proporcionar ese tipo de información. Todos sus miembros están obligados a compartir cualquier información que tengan sobre los objetivos de sus colegas cazarrecompensas, sin tener en cuenta los sentimientos personales. El incumplimiento de esta obligación resulta en la expulsión de la cofradía y, en algunas de ellas puede ser castigado con la muerte. Los gremios de cazarrecompensas suelen tener un número bastante grande de informadores, ladrones y contactos para mantener informada a la cofradía de los movimientos de posibles objetivos. Muchas tienen también instructores que enseñan trucos para traer a tu presa con vida, lo que a veces significa asesinarla y tener un pergamino de *revivir a los muertos* a mano cuando se llega al punto de entrega. Las cuotas anuales suelen ser bastante altas, lo que permite cubrir el pago a los informadores y a veces a funcionarios del gobierno (de 100 a 200 po de media).

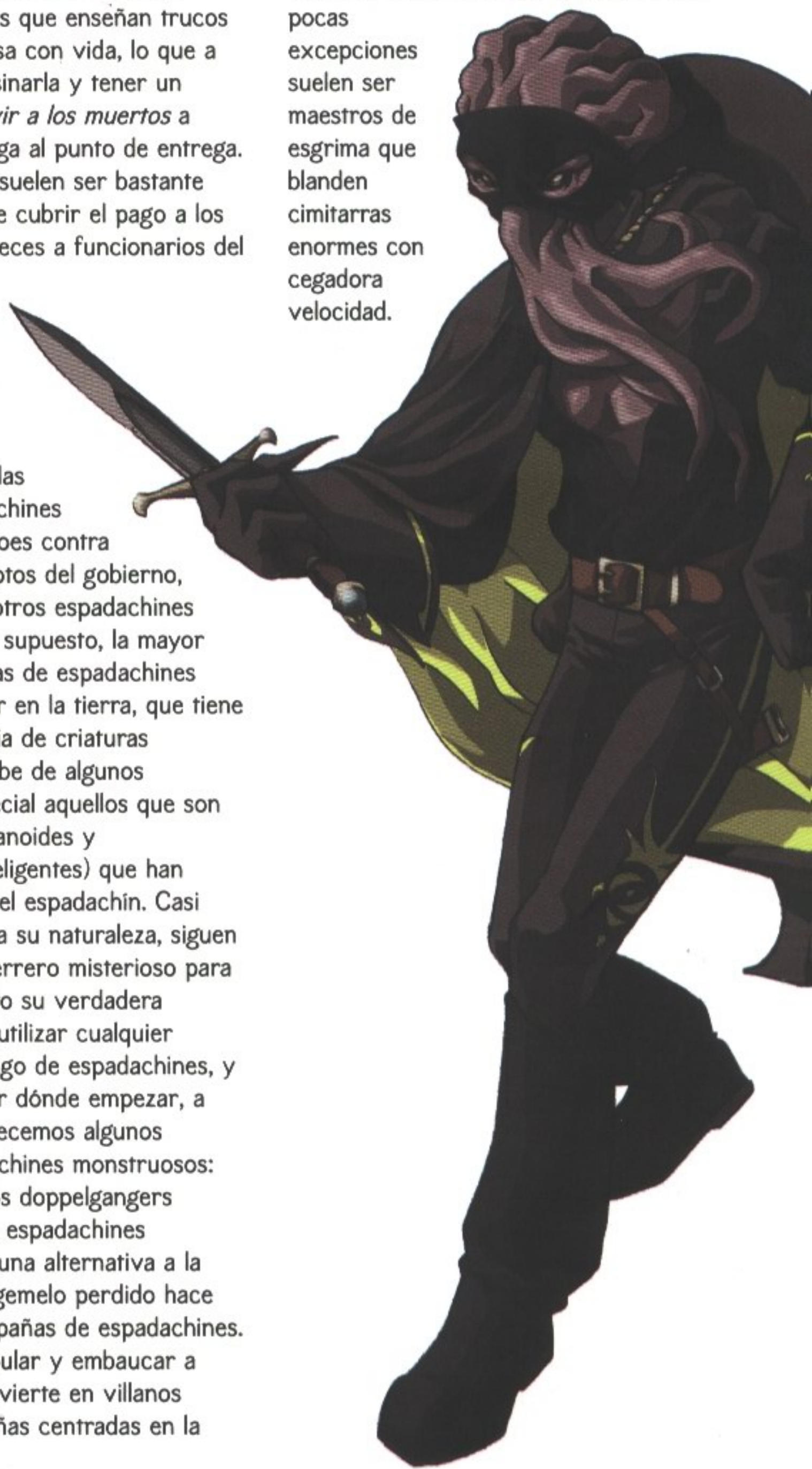
Monstruos en un juego de espadachines

La mayor parte de las historias de espadachines enfrentan a los héroes contra funcionarios corruptos del gobierno, sucios traidores y otros espadachines sin escrúpulos. Por supuesto, la mayor parte de las historias de espadachines clásicas tienen lugar en la tierra, que tiene una notable carencia de criaturas monstruosas. Se sabe de algunos monstruos (en especial aquellos que son prácticamente humanoides y razonablemente inteligentes) que han adoptado el estilo del espadachín. Casi todos ellos, debido a su naturaleza, siguen el arquetipo del guerrero misterioso para mantener en secreto su verdadera naturaleza. Puedes utilizar cualquier monstruo en un juego de espadachines, y para que tengas por dónde empezar, a continuación te ofrecemos algunos ejemplos de espadachines monstruosos:

Doppelganger: los doppelgangers pueden ser villanos espadachines excelentes. Te dan una alternativa a la típica historia del "gemelo perdido hace tiempo" de las campañas de espadachines. Su amor por manipular y embaucar a humanoides les convierte en villanos ideales para campañas centradas en la intriga política.

Drow: con su agilidad, intelecto y falta de tacto, los drow suponen espadachines malignos sobresalientes, aunque con mayor frecuencia se hacen asesinos. A diferencia de la mayor parte de los espadachines, los drow utilizan armas a distancia con mucha frecuencia, sobre todo ballestas con virotes envenenados.

Genio: genios de todo tipo viajan al plano Material para dirigir negocios, buscar tesoros y luchar. Mientras están en el Plano Material, su alborotadora naturaleza y su amor por el engaño y la superchería suelen hacerles ser parte de la multitud de espadachines. La mayoría de los genios desdeñan el combate personal, pero las pocas excepciones suelen ser maestros de esgrima que blanden cimitarras enormes con cegadora velocidad.



Trasgoides: aunque normalmente no tienen el ingenio para ser verdaderos espadachines por méritos propios, algunos de los trasgoides más grandes (como los osgos o grandes trasgos) son contratados como guardias por nobles adinerados o mercaderes que buscan algo de músculo extra. En países controlados por dictadores crueles, los trasgoides suelen constituir un cuerpo de policía secreto.

Liches: dondequiera que haya magos, habrá liches. Los liches suelen perseguir los poderes místicos por encima del poder político. Pueden involucrarse en asuntos de contrabando o piratería para hacerse con extraños componentes y objetos mágicos, y muchos usan su poderosa magia para crear barcos fantasma tripulados por muertos vivientes.

Medusas: a las medusas les encantan las obras de arte, las buenas joyas y el dinero, lo que las convierte en criaturas perfectas para un ambiente de espadachines. A veces forman parte de la alta sociedad, y a veces tratan de infiltrarse en ella para hacer fortuna. Las medusas lo pasan realmente mal para ocultar su naturaleza monstruosa, y sólo revelan su verdadero aspecto cuando se ven forzadas a ello.

Rakshasa: los Rakshasas aman la buena vida, y ser espadachín consiste en vivir la buena vida. Con su capacidad para asumir una forma humanoide normal, no suelen levantar sospechas de ser nada más que nobles que tratan de manera muy cruel a sus sirvientes. A discreción del DM, la vulnerabilidad de los rakshasa a los virotes de ballesta benditos podría incluir las balas de mosquete benditas.

Súcubos: los súcubos viven para seducir a los mortales y absorber su fuerza vital. Esto, combinado con la propensión de los espadachines por andar de juerga y con prostitutas, convierte a los súcubos en enemigos muy peligrosos. Tienden a convertirse en cautivadores y

seductores más que en esgrimistas o duelistas.

Vampiro: el epitome del monstruo urbano, los vampiros encajan de forma ideal en una campaña de espadachines. Sus increíbles puntuaciones de Fuerza, Destreza y Carisma, junto con sus aptitudes sortilegas e inmunidades, les convierten en esgrimistas formidables.

Ideas para aventuras

Cualquiera de las fuentes listadas en la bibliografía contiene muchas ideas para servir de base a un DM creativo. Los hazañas de los espadachines suelen centrarse en las grandes aventuras y las atrevidas proezas: amenazas a la seguridad del reino o del monarca, seres queridos secuestrados con oscuros propósitos y una buena venganza de las de antes son motivaciones frecuentes para una aventura de espadachines. Para ayudarte a comenzar, aquí tienes una breve lista de ideas para tramas, para que tú las conviertas en auténticas aventuras:

- Los PJs escuchan, por casualidad, a un grupo de matones preocupados por haber matado a un poderoso noble durante un atraco en un callejón. Sin embargo, el noble sigue con sus negocios normalmente. Los PJs podrían hacer oídos sordos pensando que se trata de estúpidas bravuconerías, pero en realidad el noble está muerto, y un fasma ha aprovechado la oportunidad para tomar su forma y hacerse con su poder.
- El verdadero amor de uno de los PJs parece tener estrechos vínculos con el recientemente fallecido rey, y alguien de la nobleza le ha secuestrado con la esperanza de que un matrimonio por la fuerza le permitirá reclamar el trono.
- Uno de los PJs recibe una carta anónima que dice que el hombre que mató a su padre y a su hermano ha llegado recientemente a la ciudad. La carta incluye una descripción detallada y el lugar donde

reside dicho hombre. ¿Puede confiar el PJ en el remitente de la misteriosa carta?

- Un tirano señor secuestra a campesinos de sus tierras y los vende a los comerciantes de esclavos. Cualquiera que se atreve a protestar o que intenta saber qué ha sido de los desaparecidos es capturado y vendido a los esclavistas o ejecutado. Los PJs, enmascarados para proteger sus identidades, deben poner fin al comercio de esclavos, rescatar a los esclavos y deponer al señor.

- Las naves de una nación rival están atacando a los navíos mercantes que portan la bandera del país de los PJs. Éstos reciben patentes de corso (documentos que les otorgan permiso real para asaltar a los navíos de naciones enemigas) y un barco capturado a la nación enemiga en cuestión. Ellos deben hacerse con una tripulación y devolver el golpe a la nación rival, capturando o hundiendo sus navíos comerciales y acabando con su flota de guerra.

- La patria de los PJs (o su actual país de residencia) ha entrado en guerra, y el país enemigo está arrestando y esclavizando a todos los ciudadanos de la nación de los PJs que se hallan tras sus fronteras, acusados con cargos de espionaje. Los PJs deben entrar furtivamente en territorio enemigo, descubrir donde se retiene a sus compatriotas y rescatarlos, todo ello mientras fingen ser ciudadanos de la nación enemiga para evitar que los capturen también a ellos.

- Como miembros de la guardia personal de su monarca, los PJs deben viajar encubiertos a la capital de la nación vecina para entregar un tratado al Rey. Por su parte, los enemigos de su país saben de la existencia de ese tratado secreto, y han dispuesto a sus propios agentes para hacer fracasar la misión de los PJs. **D**

la tira de dragonadas

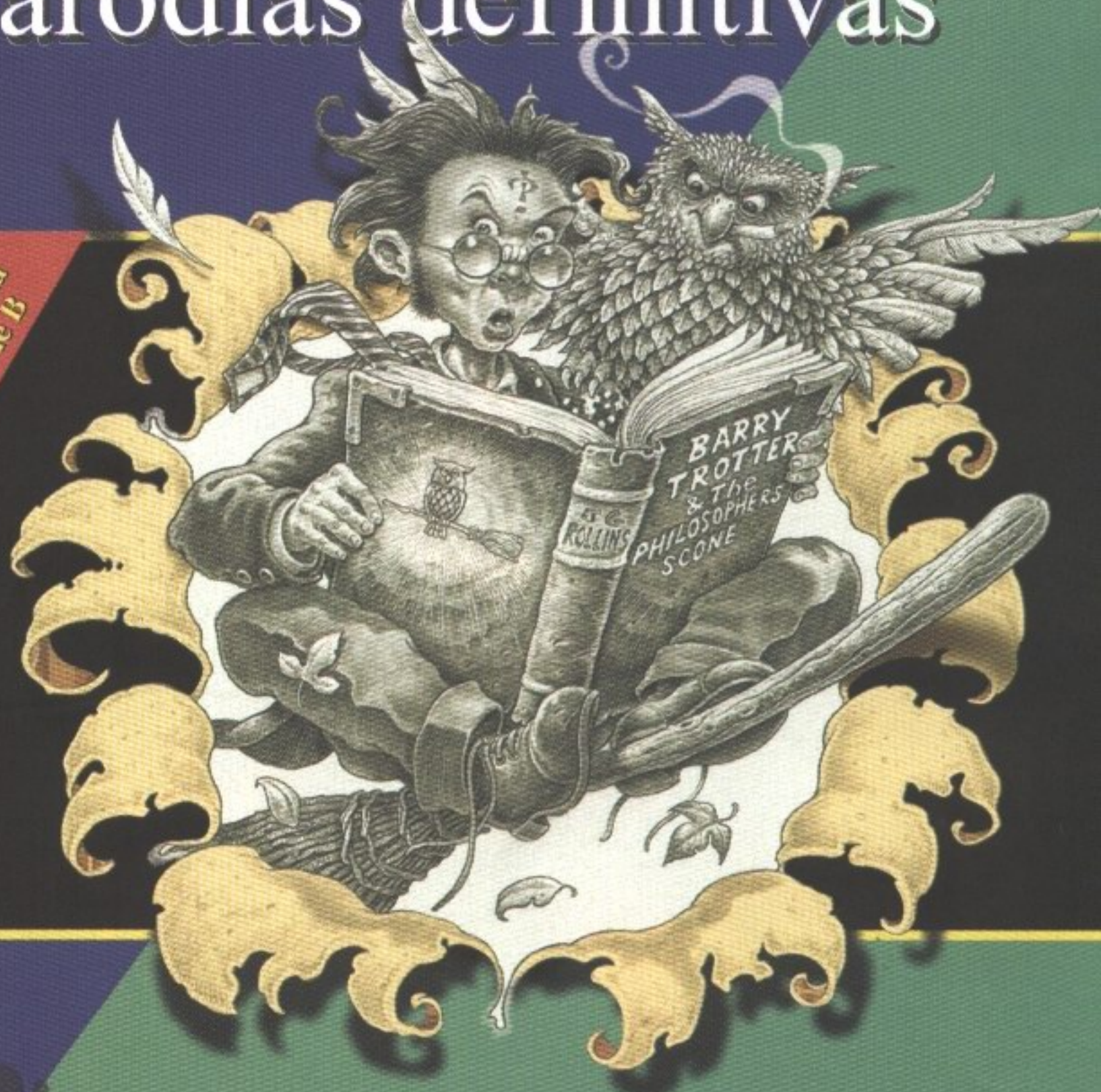


Si pensabas que lo habías leído todo...
¡TE EQUIVOCABAS!
Estas son las Parodias definitivas

BARRY TROTTER

La parodia
desvergonzada de
un famoso libro...

Ni siquiera
una película
de serie B



Tres volúmenes
en uno de
humor absurdo

EL SOPOR de los ANILLOS



La parodia
definitiva de
El Señor de los Anillos

Rambla de Catalunya 117 Pral 2ª
08008 Barcelona - Tel 932 389 870
spain@devir.es

devir







VERSOS Y COMPÁS

Obras maestras para mejorar las habilidades de bardo

por Timchicock con Matthew Sernett • Ilustrado por Todd Harrys • Traducción: Ana López

Las interpretaciones de gran calidad, u obras maestras, son piezas de famoso virtuosismo; son las composiciones, números de baile, épicas, canciones, poemas y obras de teatro que la gente considera como puntos álgidos de su arte. En manos de un intérprete capaz, una de estas obras es cautivadora, pero en las de un auténtico maestro, parece tener magia y vida propias.

Compositores, escritores y coreógrafos invierten días, semanas e incluso meses en la creación de estas obras. A menudo gastan vastas sumas de dinero en materiales y estudio, e incluso ponen algo de su propia alma en estas creaciones: tal grandeza no puede lograrse sin sacrificio. Un intérprete que domine una obra de gran calidad obtiene grandes beneficios: sus representaciones de estas obras a menudo parecen mejores que sus otros trabajos artísticos, y un bardo competente puede, con frecuencia, conseguir proezas impresionantes usándolas en conjunto con la música de bardo.

DOMINANDO INTERPRETACIONES DE GRAN CALIDAD

Cualquiera puede representar una interpretación magistral, pero sólo aquellos que han logrado maestría en ella obtienen los extraordinarios beneficios de la obra. Alcanzar este grado de maestría requiere dedicar tiempo y recursos mentales para aprender a interpretar la pieza en todo su potencial, memorizando cada frase, nota o movimiento implicado en ella.

Un personaje que desee dominar una interpretación de gran calidad, primero debe tener un ejemplar por escrito de la obra, que, de hecho, debe ser la versión compuesta por su creador (incluso la más brillante réplica es incapaz de capturar el verdadero espíritu de la obra). Después, el personaje debe estudiar la obra durante 1 día por cada 500 po de su valor; no es necesario que este tiempo sean días consecutivos, y el estudio de un día puede interrumpirse con cortos descansos y actividad ligera.

En cualquier momento tras completar el estudio de la obra, el personaje ha de dedicar los rangos requeridos de Interpretar a ella, antes de poder acceder a sus beneficios; no es necesario que estos rangos sean dedicados de una sola vez. Obras de mayor valor requieren más rangos para dominarlas: por cada 1000 po que valga la interpretación, el personaje debe dedicar 1 rango a Interpretar esa obra; como mínimo siempre debe dedicarse 1 rango. Normalmente, un personaje que adopte un rango en Interpretar elegiría dedicarlo a algún otro tipo de interpretación, como laúd, malabarismos o poesía, pero el personaje no alcanza la maestría en la interpretación de gran calidad hasta que no haya adoptado todos los rangos necesarios a ésta.

Un personaje que intente dominar una interpretación de gran calidad que él mismo haya creado no debe dedicar el tiempo requerido en ello, pero aún así debe adoptar los rangos de Interpretación para la obra.

USANDO INTERPRETACIONES DE GRAN CALIDAD

Naturalmente, si la interpretación magistral fue creada para ser tocada por un tipo particular de instrumento, el intérprete debe tener un rango de Interpretar en ese instrumento y utilizar el susodicho instrumento para interpretar la pieza. Un personaje sin un rango en Interpretar (drama) no obtiene los beneficios de una obra maestra de teatro hasta que no adopte un rango de Interpretar (drama) y el número de rangos requeridos a la obra en cuestión. Tras dominar una obra y ganar la capacidad necesaria en el estilo de interpretación, un personaje obtiene los beneficios de la obra cada vez que la interprete. Por supuesto, sólo personajes con un nivel de bardo que utilicen la aptitud correcta de música de bardo puede obtener cualquier beneficio concerniente a esa aptitud.

Pocos bardos alcanzan la maestría de grandes obras en muchos estilos distintos de interpretación; la mayoría se consagran a un arte, deseando ser conocidos como un virtuoso u orador maestro. Algunos de ellos dedican toda su vida en la creación y alcance de la maestría de una gran obra maestra.

DIARIOS DE BARDOS

Los bardos son notorios por vagabundear mientras escriben canciones e historias, dibujando y apuntando versos de poesía y trozos aislados de hechos históricos. Así que, ¿dónde guardan todo su trabajo? En sus diarios, por supuesto. El diario de cada



bardo es una colección única de canciones, cuentos, retazos de historia perdidos, conocimiento de bardo y posiblemente incluso un hechizo o un par de nuevos trucos. Aunque los diarios no son objetos mágicos poderosos, pueden contener información que sea extremadamente rara, y muchos de ellos contienen los trabajos más preciados de sus propietarios: sus interpretaciones de gran calidad.

El diario de Griphill Asterbuck

Griphill era una curiosidad con la cual mejor no meterse, un payaso, bromista y causa de regocijo para todos. Fue uno de los mayores y más renombrados trovadores gnomos que aprehendió la imaginación de manera tan complaciente como jamás se había hecho nunca. Su diario está escrito de manera desenfadada, destacando su perspectiva siempre curiosa y, sobre todo, humorística.

La cubierta del diario está hecha de cuero remendado y raído, con forma más de una caja que de un libro. Se mantiene cerrada con un cerrojo de acero y está

llena hasta reventar de páginas, cada una de ellas cubierta con una escritura semejante a garabatos en tintas de distintos colores. Además de una colección de originales chistes, adivinanzas y bromas, el diario contiene tres interpretaciones de gran calidad.

El puerco enmascarado de Eiden: esta canción explica el increíblemente absurdo cuento de un cerdo duelista que viste unos pijamas rojos remendados y una máscara de bizcocho de higos, la cual puede quitarse lamiendo su cara hasta dejarla limpia. Con el tiempo, seduce a la reina y reta al rey a una contienda de recolecta de trufas con el reino entero como premio. Suele cantarse a un ritmo acelerado y a todo volumen, y casi cualquier instrumento puede servir de acompañamiento, aunque no es obligatorio. Cuando un bardo que ha dominado la obra canta "El puerco enmascarado de Eiden" al tiempo que utiliza la aptitud de *fascinar*, las criaturas *fascinadas* sufren una penalización de -7 a sus pruebas de Escuchar.

Prerrequisitos: crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (música), habilidad de Interpretar (balada); **Precio de mercado:** 900 po; **Coste de creación:** 450 po + 36 PX.

La endecha del horrible Dirk: contrariamente al título, esta obra es bastante humorística. La música en sí es lenta y sombría pero la letra se lamenta de "la muerte de un hombre que nadie podía soportar, el terrible y horrible Dirk". Está basada en la historia verídica de un infame cobrador de impuestos a quien todo el mundo deseaba la muerte. Esta larga canción permite a un bardo que haya alcanzado la maestría en ella alargar la duración durante la cual las criaturas *fascinadas* escucharán la canción durante 4 asaltos adicionales a los proporcionados por el nivel del bardo cantor.

Prerrequisitos: crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (música), habilidad de Interpretar (endecha); **Precio de mercado:** 800 po; **Coste de creación:** 400 po + 32 PX.

Cucharas, picheles y nudillos: esta especialidad para tabernas es una composición de percusión que se suele tocar en una mesa de taberna utilizando sólo los objetos mencionados en su título.

Comienza de una manera simple pero crece rápidamente hasta convertirse en rápido y complejo ritmo palpitante, aunque también puede ser interpretado como un juego de repetir los toques del bardo de manera seguida, sobre el resultado del cual suelen hacerse grandes apuestas. Aunque es común en tabernas, posadas y salones, los bardos que dominan esta complicada obra maestra pueden tocarla utilizando los "instrumentos" mencionados en el título y ganar un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de la habilidad de Interpretar.

Prerrequisitos: Crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (música), habilidad de Interpretar (tambor); **Precio de mercado:** 2.000 po; **Coste de creación:** 1.000 po + 80 PX.

La banda de Kurghra

Kurghra es una semiorca muy seria capaz de mover a los suyos a niveles de inspiración sangrienta. Al nacer mujer y media sangre, fue ridiculizada y convertida en la tonta del pueblo; los maliciosos miembros de su tribu la atormentaban para que les entretuviera después de haber regresado del campo de batalla. Para vengarse, retorció sus historias de gloria en comentarios mordaces sobre sus contratiempos en la batalla utilizando su maestría excepcional del doble sentido. Tan buena era en ello que únicamente los miembros más inteligentes de su tribu entendían cuándo estaba insultando a un guerrero en su cara. Por fortuna para ella, el jefe se dio cuenta de que tenía talento para manipular el lenguaje y le permitió aprender a leer y escribir. Posteriormente, inspiraría a los guerreros de su tribu antes de la batalla, pero su más grandiosa interpretación dio inicio a un sangriento motín en la Asamblea de las doce tribus, tras el cual los orcos supervivientes se unieron al único jefe al que no había calumniado en su interpretación: el suyo. Pocos años después, el jefe la desposó y con el tiempo Kurghra heredó el trono.

La banda de Kurghra es una ristra de grandes cuentas de casi cuatro yardas de largo. Cada cuenta está intrincadamente tallada con palabras y anotaciones musicales en orco. Por regla general, Kurghra llevaba la banda sobre su hombro. Además de su contenido escrito, el diario actúa como una *capa de resistencia* +4. El diario contiene cientos de notas objetivas

PARA TU CAMPAÑA

Puede parecer raro que los bardos puedan adquirir los beneficios de las interpretaciones de gran calidad sólo si estudian la obra original. Ya que este tipo de obras no son mágicas, podría parecer lógico que cualquiera pudiera simplemente copiar el documento original y llevarse los beneficios.

Desafortunadamente, esta idea crea un problema en el equilibrio del juego, ya que cualquier interpretación de gran calidad sería tan valiosa como el papel en el que fuera impresa y el coste del trabajo de hacerlo. Esto significa que los bardos sacrificarían muy poco para obtener los beneficios de estas obras: serían incapaces de utilizar la habilidad de Interpretar en un gran abanico de variedades, pero pocos bardos usan de hecho todas sus habilidades de interpretación.

En tu campaña podrías decidir que las interpretaciones de gran calidad son objetos mágicos (incluso siguen unas guías de precios y normas de creación similares. Si optas por esto, considera las interpretaciones de gran calidad como algo que sólo los bardos pueden crear y usar. También podrías desear que la magia de estas obras se agotara tras su lectura, de manera semejante al funcionamiento del *Tomo de liderazgo*.





sobre historia orca, ceremonias religiosas, tácticas de batalla, costumbres tribales y comportamiento cultural. En adición a todas estas cosas, Kurghra talló una única obra maestra en las cuentas.

Mientras ciegamente inclinamos nuestros rostros: esta historia, escrita en orco, explica la historia de traiciones, crímenes e injusticias que ciertos líderes orcos cometieron con los suyos, e incita a la audiencia a alzarse en armas contra la injusticia y los enemigos. Si bien está escrita sobre tribus orcas, nada excepto los nombres hace esta historia particular a la raza orca. Ésta es la obra original con la que Kurghra incitó el motín de las doce tribus. Cualquier bardo que domine la obra puede contar la historia para infundir valor. Cuando la obra se utiliza de esta manera, la aptitud de bardo de infundir valor confiere un bonificador de moral de +3 a los TS contra efectos de hechizo y miedo y un bonificador de moral de +3 a las tiradas de ataque y de daño con las armas.

Prerrequisitos: Crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (literatura), habilidad de Interpretar (narración); **Precio de mercado:** 8.500 po; **Coste de creación:** 4.250 po + 340 PX; **Peso de la banda de Kurghra:** 10 libras.

El libro de Lombriznegra

El infame bardo mediano Feydell Pienegro, más conocido como "la lombriz negra de Billowshire" provenía de una larga familia de bardos alegres y felices. Feydell nació siendo mucho más pequeño de lo que era normal entre los mediano, y para cuando su cuerpo ya se había desarrollado por completo sólo medía 2 pies de altura. Su alegría fue destruida cuando unos gnolls le raptaron para venderle como "el hombre más diminuto del mundo" a un espectáculo de fenómenos de feria ambulante. Allí hizo pocos amigos, y le mantenían encerrado en una caja cuando no estaba actuando. Un día un niño hizo un comentario sobre Feydell delante del charlatán que dirigía el espectáculo. El chico dijo: "¿Esto es todo? Es sólo un hombre pequeño. ¿No sabe hacer nada más, malabarismos o algo así?". Así, el frustrado charlatán enseñó a Feydell a hacer malabarismos y, con ello, selló su propio destino. Una vez que el "bardo interno" de Feydell despertó, aprendió rápidamente a hacer cabriolas,

acrobacias y varios bailes maravillosos; también aprendió las peligrosas artes de tragasables, tragafuegos y lanzamiento de cuchillos. Una noche, tras cinco años de entrenamiento, hizo alarde de su último truco frente a una sesión repleta de espectadores: mientras hacía malabarismos con media docena de dagas llameantes, las arrojó una a una al charlatán del espectáculo, convirtiéndole en un alfilerero llameante ante la conmocionada multitud. Feydell dejó el circo poco después y se labró una ilustre carrera como bufón y asesino en las cortes de más de una docena de perversos tiranos.

El diario de Feydell es un pequeño libro cuadrado encuadernado en piel de cerdo granate. El bardo escribió cada anotación en mediano usando un espejo, así que toda la escritura de todo el texto está al revés. El libro contiene notas y diagramas describiendo el modo adecuado de tragar fuego, espadas y objetos punzantes, además de incluir notas garabateadas sobre las prácticas depravadas que tenían lugar en media docena de cortes reales, y varias interpretaciones de gran calidad.

El meneo de Lombriznegra: este baile es una hilarante representación cómica de cómo la lombriz de un pescador atrae a un pez. Feydell la utilizaba para cambiar las sospechas de los visitantes de la corte en risas, muy a menudo justo antes de ser asesinados. Aparentemente, el mediano disfrutaba con la similitud entre él mismo y el cebo, ganándose así su apodo. Un maestro del baile puede utilizarlo para *fascinar* criaturas, causándoles un penalizador de -8 a las pruebas de Avistar y Escuchar, en vez del usual -4.

Prerrequisitos: Crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (acción), habilidad de Interpretar (bailar); **Precio de mercado:** 4.800 po; **Coste de creación:** 2.400 po + 192 PX.

Las dagas de fuego voladoras: en este número, el bardo hace malabarismos con seis dagas en llamas. Ésta es una versión del que Feydell usó para ganar su libertad, aunque sin su final mortal. Esta complicada actuación aparentemente peligrosa puede ser utilizada por un maestro para inspirar gran aptitud en un aliado, garantizándole un bonificador de +5 de capacidad a cualquier habilidad a la que el bardo inspire a su aliado para que tenga éxito.

Prerrequisitos: Crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (acción), habilidad de Interpretar (malabares); **Precio de mercado:** 900 po; **Coste de creación:** 450 po + 36 PX.

El saco de Toleyman: esta aterradora canción infantil trata del Toleyman, quien roba bebés, los pone en su saco y vuelve al infierno a cocinarlos en tartas. Fue creada para interpretarse con mandolina, y alterna un rasgueo lento y escalofriante, con otro rápido y sonoro, siempre que el Toleyman aparece de súbito. Puede tocarse con o sin acompañamiento de voz, y un maestro puede usarla para que la aptitud de contraoda dure hasta 15 asaltos.

Prerrequisitos: Crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (música), habilidad de Interpretar (mandolina); **Precio de mercado:** 1.000 po; **Coste de creación:** 500 po + 40 PX.

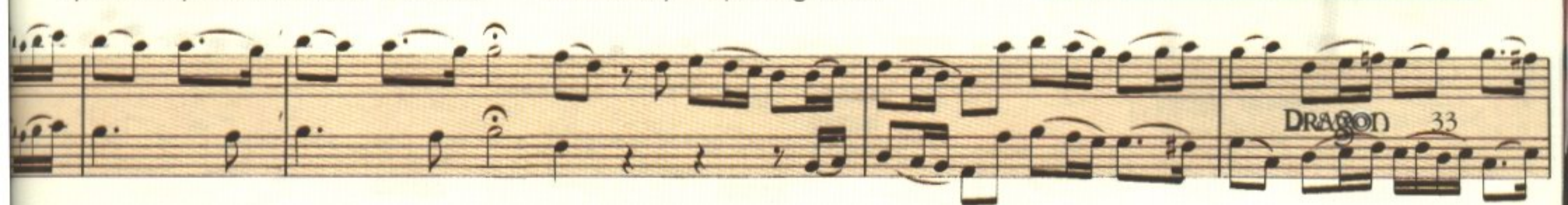
El Diario de Wysan Lefyn

Wysan Lefyn era una bardo semielfa que tenía un pretendiente en cada país que había visitado. Por eso, rehusaba dejar de viajar hasta el día de su muerte, en vez de tener que decidirse por un único amante. Aparentemente, también se comportaba igual al abordar las notas de la escala musical, porque no favorecía a ninguna y lo hacía a todas al mismo tiempo: sus ágiles dedos volaban sobre las cuerdas del arpa con tal increíble velocidad y precisión que muchos creían que estaba poseída.

PARA TU PERSONAJE

Las interpretaciones de gran calidad son una gran oportunidad para hacer que tu bardo sea único, especialmente si tu personaje las crea. Puedes "especializarte" en el uso de un instrumento en particular o tipo de interpretación aprendiendo una interpretación magistral de ese instrumento o tipo, y tú puedes utilizar la creación de una de ellas como una manera de ganar fama para tu personaje.

Incluso si no juegas con un bardo, podrías encontrarle un mejor uso a la habilidad de Interpretar aprendiendo una interpretación de gran calidad que te proporcione bonificadores en las pruebas de la habilidad de Interpretar. Podrías utilizar Crear interpretaciones normales para ganarte favores y dinero.





El diario de Wysan es un libro fino con una cubierta bordada con cuentas, y tres carpas dispuestas cabeza con cola para formar un círculo. Este diario contiene una larguísima lista de descripciones de buenas tabernas y posadas a lo largo de una docena de países, y tres interpretaciones de gran calidad. Dada su personalidad pendenciera y despreocupada, muchos bardos se sorprenden de que las mejores obras de Wysan sean todas tragedias, aunque aquellos que la conocían mejor, los taberneros y posaderos a lo largo de los caminos por los que viajaba, entienden que revelan los verdaderos sentimientos de Wysan sobre la vida.

Las lágrimas de sangre de Corellon: esta obra es una exquisita épica élfica en cuatro partes, cada una de ellas fluyendo fácilmente en varias claves y tempos. Explica la historia de cómo Gruumsh utilizó unas pocas gotas de sangre de Corellon para absorber la energía vital de los elfos, forzándoles a convertirse en mortales y necesitar dormir. El razonamiento de Gruumsh residía en que mientras los elfos dormían sería mucho más fácil para sus orcos masacrarlos. Finalmente, Corellon consiguió derrotar a Gruumsh en un sangriento combate de espadas que duró medio año. La sangre vertida del dios de los orcos no devolvió la inmortalidad a los elfos, pero les confirió el don del trance y de vidas muy largas. Cuando un maestro canta y toca con el arpa "las lágrimas de sangre de Corellon" otorga al intérprete un bonificador de +15 de capacidad a las pruebas de la habilidad de Interpretar, pero únicamente en la opinión de elfos o semielfos; la audiencia de otras razas la escuchan sólo con la habilidad de Interpretar normal del intérprete.

Prerrequisitos: Crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (música), habilidad de Interpretar (épica), habilidad de Interpretar (arpa); **Precio de mercado:** 4.500 po; **Coste de creación:** 2.250 po + 180 PX.

Las puertas rojas: esta oda fue escrita sobre una gran espadachina que murió a las puertas de Khemit-Li. Cuando hordas de goblins asediaron la ciudad-fortaleza, sólo ella corrió a cerrar las puertas. Fue capaz de cerrarlas y salvar la ciudad, pero su sangre manchó las puertas para

siempre. Cuando un maestro de esta obra la canta, el efecto de la aptitud de bardo de inspirar coraje se mantiene durante 10 asaltos después de que deje de cantar.

Prerrequisitos: Crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (literatura), habilidad de Interpretar (oda); **Precio de mercado:** 1.000 po; **Coste de creación:** 500 po + 40 PX.

El himno de batalla de los fiordos orientales: favorito en las tierras del norte, este himno elogia a los héroes caídos que murieron honorablemente en la batalla de los fiordos orientales durante las invasiones de los orcos Escupesangre. Las fuerzas unidas de humanos, elfos y enanos sufrieron grandes pérdidas cuando el hielo de los fiordos se quebró bajo el peso de los ejércitos oponentes. Tradicionalmente, la audiencia se divide en diferentes grupos de humanos, elfos y enanos y el coro se canta en rondas. Cuando se canta para infundir grandeza, otorga al blanco +4 DG temporales y un bonificador de +3 de capacidad a los tiros de ataque y salvación de Fortaleza.

Prerrequisitos: Crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (música), habilidad de Interpretar (himno); **Precio de mercado:** 8.400 po; **Coste de creación:** 4.200 po + 336 PX.

El diario de Dumoin Rudok

Dumoin fue un bardo enano que pasó muchos años vagabundeando por las profundidades de antiguas minas, templos olvidados y ruinas de civilizaciones ya muertas, buscando reconstruir canciones arte e historias perdidas. Era un bardo aventurero y, aunque no se ganó la fama por sus interpretaciones musicales, sus historias sobre gentes, lugares y cosas antiguas le dieron renombre. Orador fabuloso, acentuaba sus historias con drama y magia, y se dice que era capaz de mantener la atención de la audiencia durante días. Dumoin escribió la mayor parte de su material, y mucha gente le considera el autor de algunos de los mejores cuentos existentes. Dumoin hizo una buena fortuna vendiéndolos.

Cerrado por un pesado cerrojo de hierro, el diario de Dumoin Rudok es un tomo bastante grueso encuadernado en cuero extremadamente gastado. La cubierta no tiene ningún adorno excepto

una pequeña runa enana marcada en el lomo, la cual se traduce como el nombre del autor. Además de la información y mapas de lugares subterráneos que contiene el diario, también incluye dos interpretaciones de gran calidad.

El dios que lloró: cuenta la historia de una civilización corrupta en la inminencia de su destrucción. Su gente vivía en un mundo sin un redentor, y se había profetizado que la salvación vendría tan solo de las lágrimas auténticas de un dios empático. Esta historia proporciona a su maestro un bonificador de +15 de capacidad a los tiros de Interpretación cuando la está explicando.

Prerrequisitos: Crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (literatura), habilidad de Interpretar (historia); **Precio de mercado:** 9.000 po; **Coste de creación:** 4.500 po + 360 PX.

Canción de trabajo enana: esta canción monótona se deleita en la belleza del metal, las gemas y la piedra. Dumoin encontró partes de ella en varias ciudades enanas abandonadas, pero nunca pudo descubrir su título. Cuando se canta para inspirar gran aptitud en las tareas de minería, cavar o herrería proporciona bonificador de +6 de capacidad.

Prerrequisitos: Crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (música), habilidad de Interpretar (cántico); **Precio de mercado:** 1.200 po; **Coste de creación:** 600 po + 48 PX.

El móvil de movimiento de Ciraph

La leyenda cuenta que Ciraph era una bardo humana muda que podía hablar a su audiencia a través de su maestría en la danza. Ciraph nació muda debido a una maldición lanzada a su madre, una danzarina al servicio del emir de Sarnarri. El hijo del emir se enamoró de la bailarina y los dos se vieron envueltos en una aventura ilícita. Cuando el emir se enteró de la relación de su hijo con una plebeya, convocó a un efrít que se llevó volando a la danzarina embarazada lejos del palacio y las maldijo a ambas, madre e hija no nata, para que nunca pudieran explicar lo ocurrido. Pero la táctica del emir falló cuando su único hijo, totalmente afligido, se arrojó desde los muros del palacio dejando al emir viudo y sin heredero.





La mujer llamó a su hija Ciraph y le enseñó a dominar el arte de la danza. Al ir creciendo la chiquilla, también lo hizo su don para explicar historias sin palabras. Su reputación creció de tal modo que el emir, desconociendo la verdadera identidad de la muchacha, la hizo llamar para que danzara en su corte. Ciraph se envolvió en mil pañuelos y, ante la corte al completo, bailó la historia que les revelaba a todos su noble ascendencia, y que la situaba como única y legítima heredera al trono.

El móvil de movimiento de Ciraph consiste en una serie de diez aguafuertes (láminas de cristal tallado) y cinco barras de bronce suspendidas por pequeños alambres de bronce. Las láminas pueden colgarse de las barras en diferentes formaciones, como un móvil. Cuando se sujeta a la luz del sol y se lo hace girar, la luz pasa a través de las láminas de cristal y revela diferentes pautas de movimiento. El artefacto y las láminas están siempre guardados en una caja de marfil intrincadamente tallada y con un forro de terciopelo rojo. Acompaña al móvil una caja de pergaminos de marfil finamente gravada, con las notas de la danzarina escritas en rollos de papiro. Las notas explican cómo disponer las láminas del móvil para que revelen las distintas pautas de danza, incluyendo las de tres interpretaciones de gran calidad.

Réquiem por Parigal: este baile es un lamento por la caída del castillo Parigal, destruido por las hordas del Mago siniestro. El cuento recrea la historia de un paladín llamado Dalmar, que dirigía las tropas de Parigal. Dalmar pasó largas horas en operaciones encubiertas contra el Mago siniestro, pero su esposa

sospechaba que, en vez de ello, estaba teniendo una aventura con otra mujer. Sus miedos se vieron confirmados cuando la esposa le vio abrazar a la mensajera que había traído las noticias del ataque inminente del Mago siniestro. Tristemente, la mujer del paladín malinterpretó el gesto de su esposo, y se puso tan furiosa que poco más tarde le cortó la garganta, mientras él estaba tomando un baño. Cuando las hordas del Mago siniestro llegaron a la mañana siguiente al amanecer, las tropas del castillo Parigal estaban sin líder, y el castillo cayó en cuestión de horas. Cuando "Réquiem por Parigal" se baila para *fascinar* a criaturas, las afectadas sufren un penalizador de -10 a las pruebas de Avistar en vez del usual -4.

Prerrequisitos: Crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (acción), habilidad de Interpretar (baile); **Precio de mercado:** 3.000 po; **Coste de creación:** 1.800 po + 144 PX.

Las pruebas de Ramir: este baile cuenta la saga épica de la encarnación mortal de un dios que debía superar doce pruebas imposibles para recuperar su divinidad, cada una de las ellas elegida para él por uno de los otros dioses. El bailarín alterna entre los diferentes personajes de los dioses, Ramir y los desafíos. "Las pruebas de Ramir" puede bailarlas un bardo que la haya dominado para infundir grandeza, haciéndolo a tres criaturas más de lo normal.

Prerrequisitos: Crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (acción), habilidad de Interpretar (baile); **Precio de mercado:** 3.000 po; **Coste de creación:** 1.500 po + 120 PX.

El fantasma del capitán Masud: esta danza cuenta la historia de una tripulación de piratas amotinados que tomaron el control de la goleta *Halcón dorado*, atando al capitán al ancla y arrastrándolo por el fondo marino hasta la muerte. El capitán Masud regresó como un tumulario y, uno por uno, mató a los miembros de su anterior tripulación, convirtiéndolos también en seres como él. Ahora dirige el *Halcón dorado* con una tripulación de muertos vivientes impávidamente leal. Este loco baile transmite el horror de la historia del capitán Masud y endurece a aquellos cercanos contra los terrores que tengan que encarar, proporcionándoles un

CREAR INTERPRETACIÓN DE GRAN CALIDAD

Puedes crear una obra maestra tan magnífica que quienes la interpreten consigan mayores beneficios de lo que es habitual.

Prerrequisito: Arte (acción, literatura o música; dependiendo del tipo de interpretación a ser creada) 5 rangos.

Beneficios: puedes crear una interpretación de gran calidad de cualquier tipo de interpretación que tengas la habilidad de crear. Dominando e interpretando esta obra, un personaje gana beneficios extraordinarios. Para componer una interpretación magistral el creador debe gastar un 1/25 del precio de la obra en XP, utilizar materia prima que cueste la mitad del precio, y tener éxito en las pruebas apropiadas de la habilidad de Arte. Para más reglas en la creación de las interpretaciones de gran calidad, mira el resto del artículo.

Normal: puedes crear interpretaciones y venderlas, pero éstas no ofrecen los beneficios de las de gran calidad.

NUEVOS USOS PARA VIEJAS HABILIDADES

La habilidad de Arte puede usarse para crear interpretaciones igual que para fabricar objetos, además es útil para la creación de interpretaciones de gran calidad.

El creador determina el valor inherente y la CD necesaria para crear obras con esta habilidad. Así, un poeta al que le encargan escribir un poema en honor del matrimonio de un rey desearía crear un "objeto superior o complejo", imponiendo una CD de 20 (ver la descripción de la habilidad de Arte en el *Manual del jugador*). Entonces establecería el valor de la obra e intentaría crearla, siendo el primero el que el rey y el poeta deseasen. En este caso, el valor aproximado es el equivalente a la longitud de la obra en vez de la calidad, ya que ésta viene determinada por la CD. Una vez acabado, el poema puede ser vendido al rey.

Únicamente obras originales de este tipo tienen valor. Una vez que todo los asistentes a la boda del rey han escuchado el poema, éste es repetido y pasado de bardo a bardo. Un creador no puede simplemente hacer copias de una obra ya creada y venderlas todas al precio dispuesto.

Arte (literatura): esta habilidad abarca obras de teatro, odas, épica, poemas, historias y otras obras de ficción, no ficción, poesía o prosa.

Arte (música): se utiliza esta habilidad para crear baladas, cánticos, óperas, piezas orquestales, canciones, himnos y otras composiciones que se toquen con instrumentos o sean cantadas.

Arte (acción): interpretaciones de bailes, bufonadas, mímica, malabarismos y otros actos físico se crean mediante esta habilidad.

Especial: un personaje con 5 o más rangos en la habilidad de Interpretar dedicados a dominar interpretaciones de gran calidad de un tipo (acción, literatura o música) obtiene un bonificador de +2 de sinergia a las pruebas de habilidad de Arte para crear obras del mismo tipo.





bonificador de +8 de moral contra efectos de hechizo y miedo cuando un bardo la baila para infundir valor.

Prerrequisitos: Crear interpretación de gran calidad, habilidad de Arte (acción), habilidad de Interpretar (baile); **Precio de mercado:** 9.000 po; **Coste de creación:** 4.500 po + 360 PX.

CREANDO INTERPRETACIONES DE GRAN CALIDAD

Estas obras pueden ser creadas por personajes que tengan la dote de Crear interpretación de gran calidad, y la habilidad de Arte apropiada (ver el

recuadro "Nuevos usos para viejas habilidades"). Para crear una obra magistral, un personaje debe dedicarle experiencia, tiempo y dinero de modo similar a un lanzador de conjuros que desee crear un objeto mágico (ver el capítulo 8: Objetos mágicos en la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*). El creador de una interpretación de gran calidad debe gastar 1/25 del precio de la obra en PX y utilizar material prima por valor de la mitad de este precio. Para determinar el valor de una obra maestra, mira el recuadro "Valor en piezas de oro de las interpretaciones de gran calidad". El tiempo en crearlo equivale


a un día por cada 1.000 po del valor de la obra, con un mínimo de un día.

Además, al acabar el tiempo necesario para la creación de la obra, se debe tener éxito en una prueba de habilidad de Arte (CD 20). Si tiene éxito, ha creado una obra maestra. Echa una ojeada al recuadro "Nuevos usos para viejas habilidades" para más detalles sobre cómo utilizar la habilidad de Arte de esta manera.

El fracaso indica que no se ha avanzado en la creación, y por tanto el personaje debe dedicar una vez más el tiempo requerido para ésta. De fallar por 5 o más, se debe, además, volver a gastar la mitad del coste en materiales indicado.

Las interpretaciones de gran calidad pueden dar más de un beneficio, igual que un objeto mágico puede tener más de una propiedad. Como con los poderes múltiples de un objeto mágico, determina el precio de cada beneficio de la obra, y dobla el coste de todas excepto el más caro, antes de sumarlos todos para determinar el precio final. En la mayoría de casos, por supuesto, es mucho más económico y requiere menos rangos de Interpretar usar piezas magistrales con un sólo beneficio.

COMPRANDO Y VENDIENDO INTERPRETACIONES DE GRAN CALIDAD

Estas obras tienen un valor inherente, igual que los objetos mágicos, y pueden ser compradas y vendidas como cualquier otro bien. Una vez que un personaje estudia en profundidad una interpretación magistral, deja de tener valor para él. De igual manera, aquellos que no desean dominar la obra tienen pocas razones para comprarla. Por ello, los DMs podrían considerar la creación de un mercado aparte de este tipo de obras para bardos, compositores y coleccionistas. De la misma forma, un personaje que lleva unos *brazales de armadura +1* y obtiene unos *brazales de armadura +4* ya no tiene necesidad de los primeros. Asimismo, ya que la mayoría de aventureros llevan armadura, los *brazales de armadura +1* tienen poco valor para ellos. Por tanto, la práctica habitual (y más simple) es asumir que una obra maestra tiene el precio normal en el mercado igual al valor determinado tal y como se explica en este artículo, y puede ser tratada como cualquier otro objeto cuando se compra, se vende, o se recibe como tesoro. 

VALOR EN PO DE LAS INTERPRETACIONES DE GRAN CALIDAD

Efecto

Bonif. de capacidad a la habilidad de Interpretar
Bonif. de capacidad limitado a la habilidad de Interpretar
*Infundir valor**

Duración incrementada**

Bonificador de moral contra hechizo y miedo**

Bonificador de moral a ataque y daño**

*Contraoda**

Duración incrementada**

*Fascinar**

Duración incrementada**

Rango incrementado**

Penalizador a Avistar**†

Penalizador a Escuchar**†

*Inspira gran aptitud**

Rango incrementado**

Bonificador de capacidad**

*Inspira grandeza**

Duración incrementada**

Rango incrementado**

Criaturas adicionales**

DG adicionales **

Bonificador de capacidad a ataque**

Bonificador de capacidad a Fortaleza**

Precio del efecto

bonificador al cuadrado x 40 pott

bonificador al cuadrado x 20 pott

+200 po x asalto a partir de 5 asaltos adicionales

bonificador adicional al cuadrado x 250 pott

bonificador adicional al cuadrado x 2.000 pott

+200 po x asalto a partir de 10 asaltos adicionales

+200 po x asalto por encima del nivel del bardo

+100 po x cada 10' adicionales a partir de 90'

penalizador adicional al cuadrado x 100 pott

penalizador adicional al cuadrado x 100 pott

+100 po x cada 5' adicionales a partir de 30'

bonificador adicional al cuadrado x 100 pott

+200 po x asalto a partir de 5 asaltos adicionales

+100 po x cada 5' adicionales a partir de 30'

+1.000 po por criatura adicional al número normal

cada +2 DG adicionales al cuadrado x 1.000 po

bonificador adicional al cuadrado x 1.000 pott

bonificador adicional al cuadrado x 300 pott

* Sólo los bardos que tengan los suficientes rangos de Interpretar para poder utilizar esta aptitud pueden crear interpretaciones de gran calidad que garanticen los bonificadores arriba listados. Personajes sin la aptitud de música de bardo no obtienen ningún beneficio del efecto, a menos que después adquieran esta aptitud.

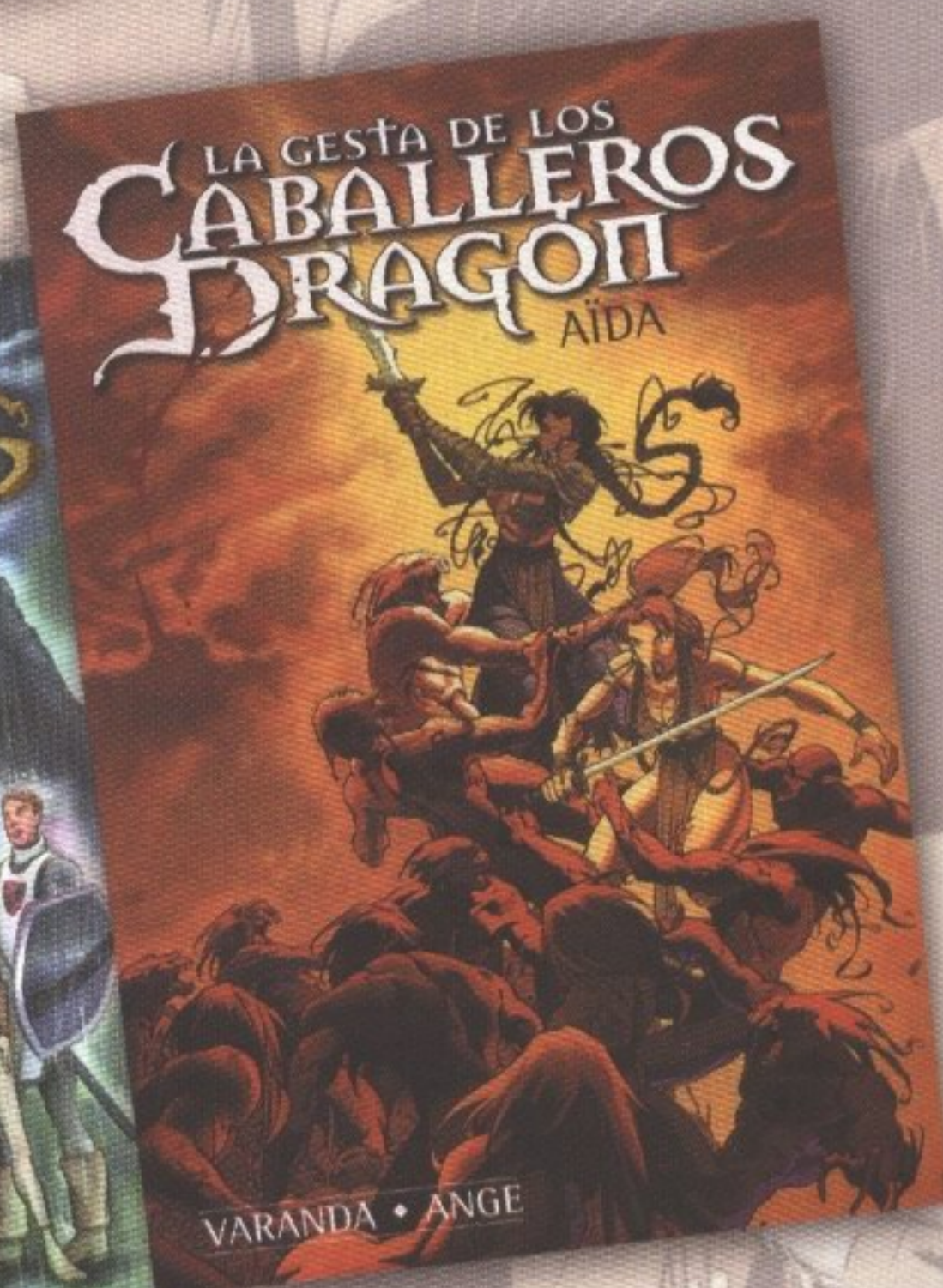
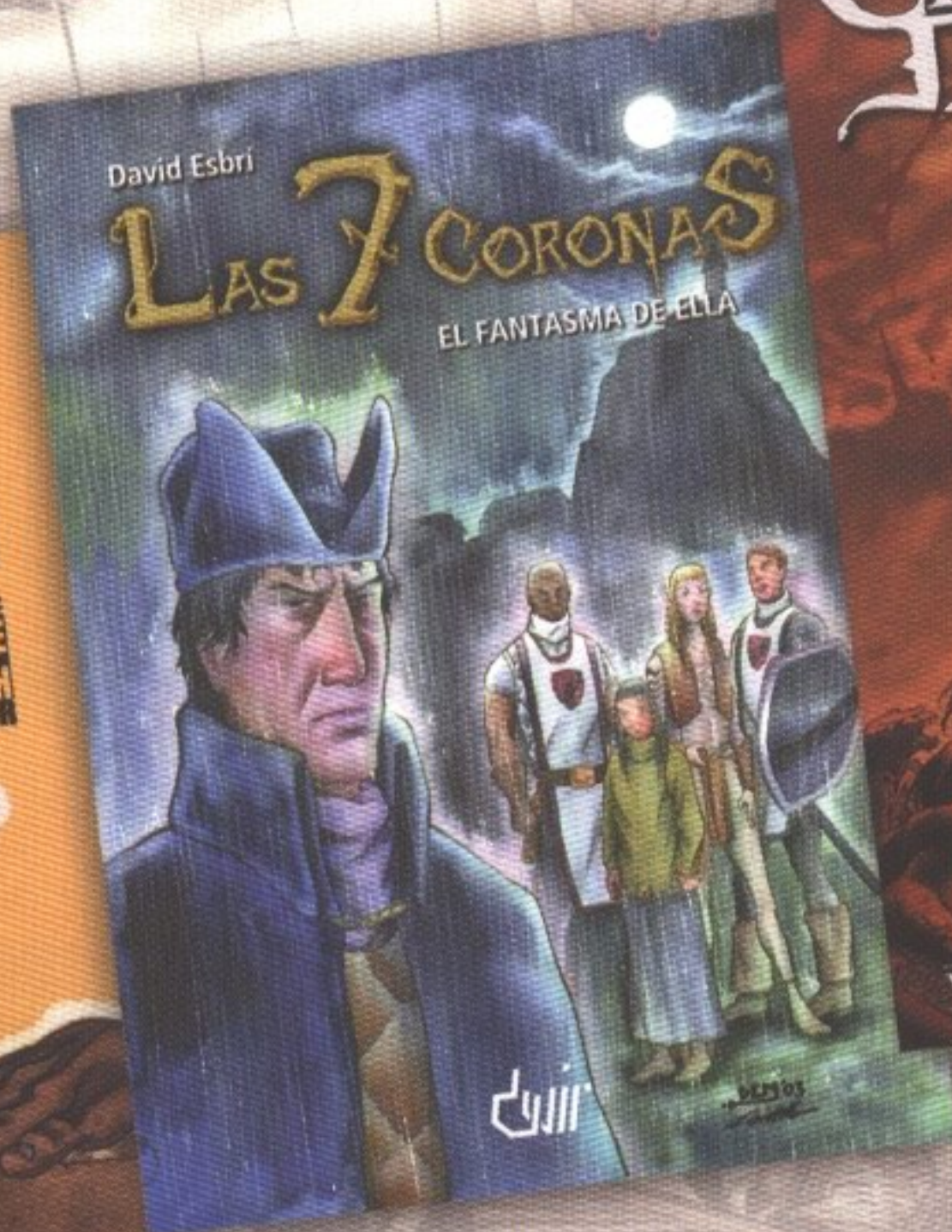
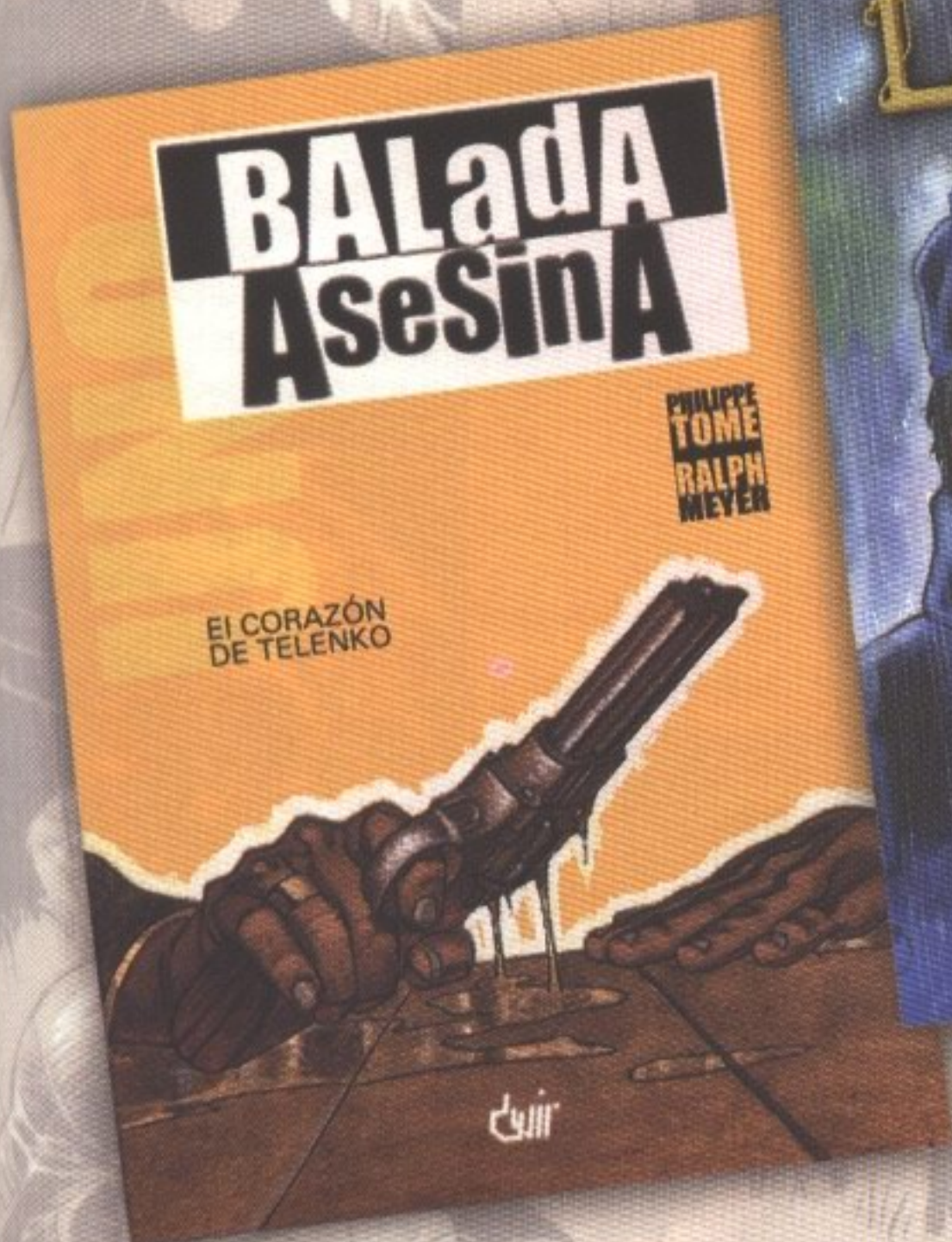
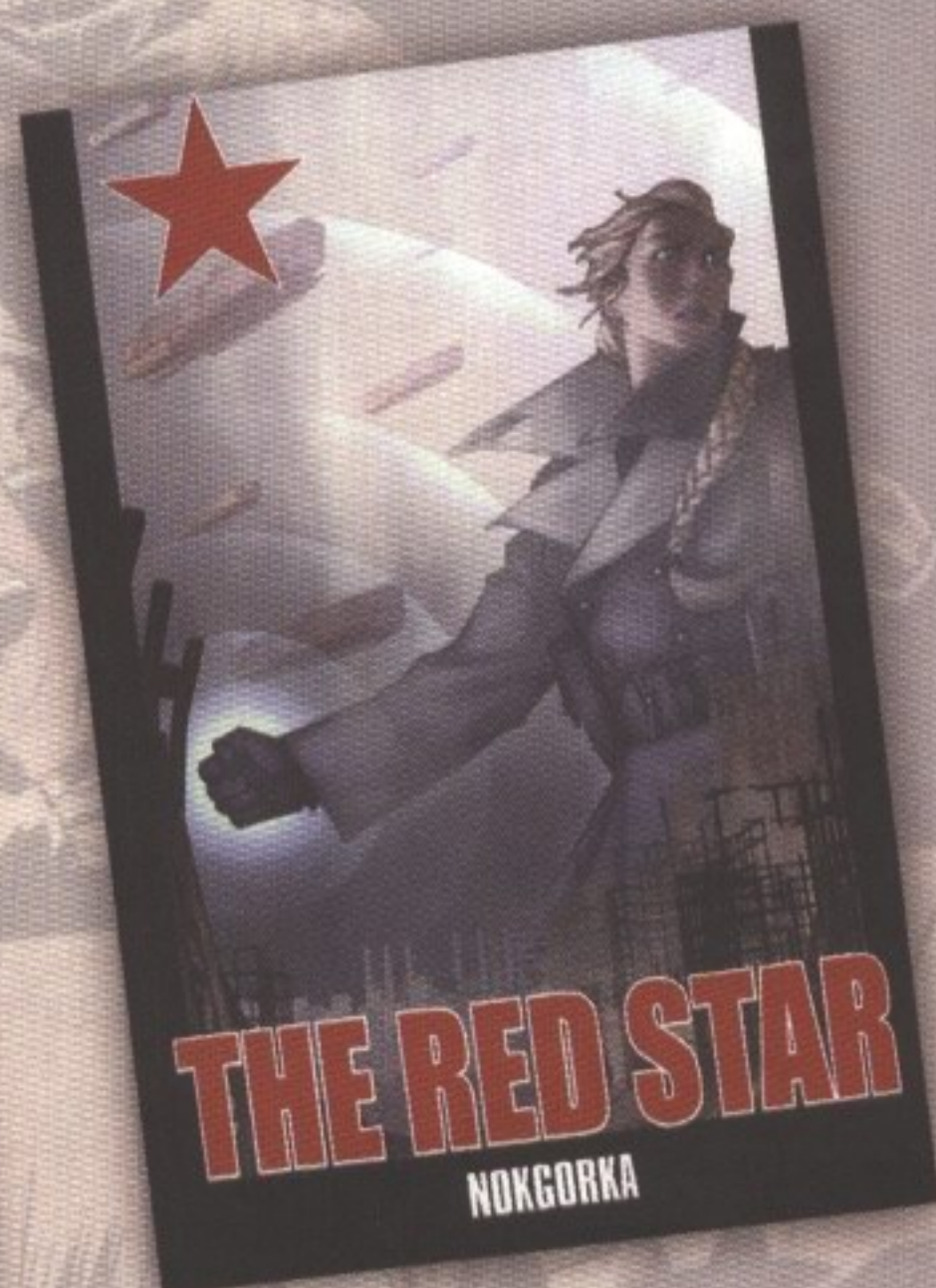
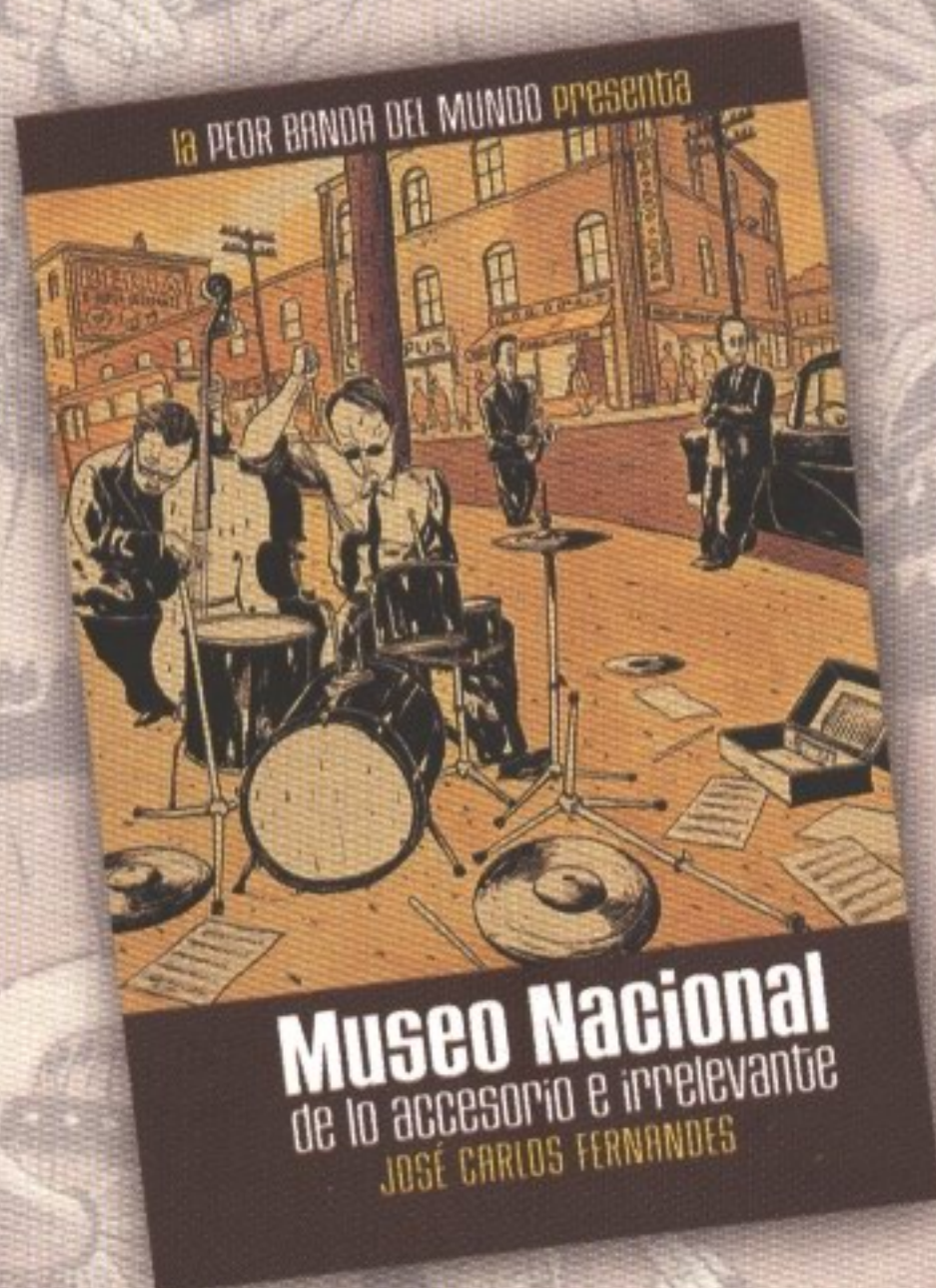
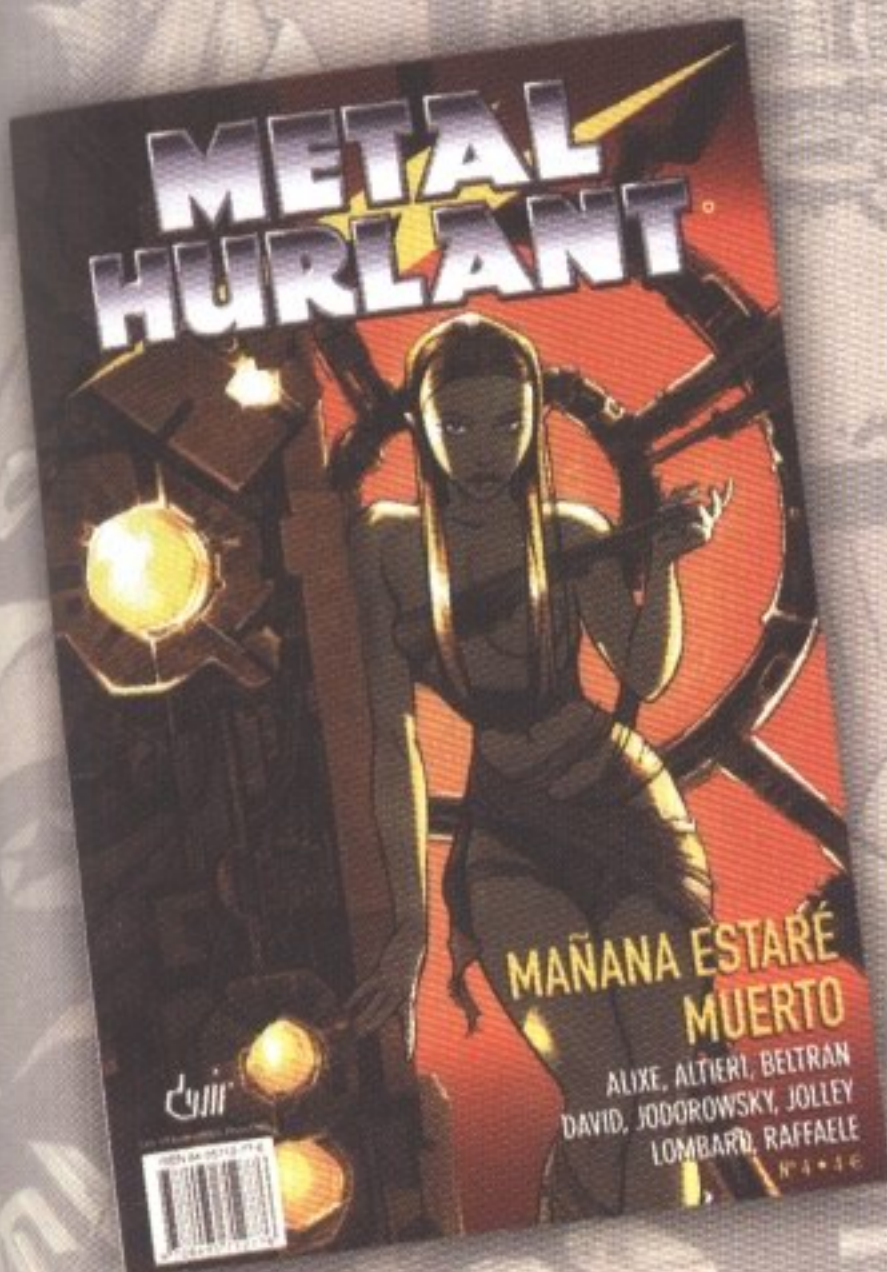
** De acuerdo con el *Manual del jugador*, una interpretación de gran calidad debe ser musical o poética para proporcionar este tipo de bonificador. Como opción para el DM, los bardos pueden interpretar la aptitud de música de bardo de otras maneras, abriendo las puertas a cosas como bufonadas magistrales utilizadas para *fascinar* criaturas. Ten en cuenta que algunas de las obras maestras en este artículo utilizan este concepto.

† Penalizadores derivados del dominio de múltiples interpretaciones de gran calidad no se acumulan.

†† Este bonificador o penalizador no puede ser superior a +10 o inferior a -10. Un bonificador de la habilidad de Arte limitado se aplica solo a pruebas de habilidad con un tipo de instrumento o sólo con un tipo de audiencia. Cuando la palabra "adicional" aparece, se refiere a número de bonificadores o penalizadores superiores al número normal proporcionado por la aptitud de música de bardo.



sin
imaginación
no hay
futuro



Devir



LOS SECRETOS DE LOS

ESCRIBAS TATUADOS

por James Jacobs · ilustraciones por Scott Fischer · Traducción: Sergi Sanvicens

La mayoría de los nigromantes, trastornados por las siniestras energías de su magia, se llevaban sus conjuros a la tumba. No obstante, hubo una notable excepción: los escribas tatuados del Velo negro. Estos antiguos magos Suelios eran tan celosos y posesivos de sus descubrimientos mágicos como el que más, pero se dieron cuenta que, al no compartir sus descubrimientos con otros individuos afines, paralizaban su propia investigación. Así pues, fundaron la Orden de los escribas tatuados, un secreto y selecto cónclave de nigromantes que se reunía una vez al año en tumbas y guaridas secretas por todo el mundo para comparar y compartir sus hallazgos.

Nada temían más estos escribas que tener que enfrentarse a sus propios retorcidos hechizos. Para que nadie pudiera arrebatárles sus secretos, grabaron sus viles rituales sobre su propia piel, tatuados con sangre y tinta arcana. Hasta el reciente descubrimiento de las momias escriba, sus horripilantes rituales se habían perdido para el mundo. Ahora, estos instrumentos del mal han sido revelados nuevamente.

ATROFIA

Nigromancia (mal)

Nivel: Hcr/Mag 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25'+5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro tiene dos efectos enlazados. La víctima de *atrofia* sufre inmediatamente una reducción de 1d8 puntos de Destreza y de 1d8 puntos de Constitución. Además, los brazos y piernas de la víctima se debilitan hasta quedar prácticamente inútiles. La víctima del hechizo *atrofia* sufre un 25% de posibilidad de fallo cada vez que intenta realizar una acción que requiera el uso de sus brazos: esto incluye atacar con armas o lanzar hechizos con componentes somáticos. Asimismo, la velocidad base de la víctima se reduce a la mitad y no

MAGIA CORRUPTA

Los conjuros corruptos (los que aparecen con componentes con la palabra 'corrupto') nunca utilizan un componente material. En vez de eso, extraen el poder mental o físico del propio lanzador en forma de daño temporal o de consumición permanente de característica. Este daño temporal o de consumición permanente de característica se aplica en cuanto finaliza el conjuro. Así pues, no existen conjuros de magia corrupta permanentes.

Si un conjuro de magia corrupta se recrea en un pergamino, poción, varita o en cualquier otro objeto mágico, quien utilice estos objetos pagará el coste de corrupción, no el creador. El coste de corrupción debe aplicarse cada vez que se utiliza el objeto.

Los conjuros de corrupción no son específicos de ninguna clase de personaje. Es más, no son inherentemente conjuros arcanos o divinos: un lanzador de conjuros divinos lanza un conjuro corrupto como si fuera un conjuro divino y un lanzador arcano como si fuera un conjuro arcano.

puede correr. Las extremidades de la víctima continuarán atrofiadas hasta que todos los puntos de características se hayan recuperado, tanto por curación natural como por restablecimiento mágico. Un TS con éxito de Fortaleza reduce el daño de característica a la mitad y anula la posibilidad de fallo y la reducción de velocidad.

Si la víctima de un hechizo de *atrofia* falla el tiro de salvación para resistirse a los efectos completos del sortilegio, estableces una conexión mágica entre tu y la víctima. Esta conexión transporta una parte del dolor y la angustia de la víctima hacia ti, recibiendo esta energía en forma de bonificador de mejora +2, que dura un número de minutos igual a tu nivel de lanzador. Puedes elegir aplicar este bonificador de mejora a una puntuación de característica, a una prueba de habilidad o a un tiro de salvación. Al ser un bonificador de mejora no puede apilarse ni consigo ni con otros bonificadores de mejora.

Componente material: un trozo de piel seca de un cadáver.

SIFÓN DE SANGRE

Nigromancia (mal)

Nivel: Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25'+5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura que esté sangrando

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro sólo puedes lanzarlo contra una criatura viva que esté sangrando (que haya sufrido daño de un arma cortante o perforante en el asalto anterior, que esté inconsciente y muriéndose o que esté sufriendo un efecto hiriente). Si la víctima no resiste el conjuro, de repente su sangre se transforma en una forma de vida sacrilega,

deslizándose de sus heridas hacia la superficie de su cuerpo.

Una vez se ha animado la sangre, forma unos zarcillos retorcidos de líquido que se dirigen hacia ti rápidamente. La víctima sufre una reducción de 1 punto de Fuerza cada

asalto mientras la sangre se desliza fuera de sus heridas. Los zarcillos de sangre se deslizan por el aire a una velocidad de 20', intentando contactar contigo. Las barreras sólidas impiden que los zarcillos te alcancen, pero estos pueden rodear objetos y criaturas, y pasar por pequeños agujeros (por ejemplo, por debajo de una puerta cerrada). En cuanto la sangre te alcanza, automáticamente se adhiere a ti y te transfiere la esencia vital de la víctima. Por cada asalto en que la conexión esté establecida, ganas un bonificador de mejora +1 a tu Fuerza por cada punto de Fuerza que pierda el objetivo. En cuando el conjuro termina, pierdes todos los bonificadores de Fuerza así ganados. Los puntos de Fuerza perdidos por la víctima podrán restablecerse por curación natural o mágica.

La sangre animada se desvanece (junto con las bonificaciones de Fuerza que hubieras ganado) en el momento en que la víctima reciba cualquier cantidad de curación mágica. Sin embargo, si la víctima sufre una herida con una arma perforante o cortante tras haber sido curada mientras *sifón de sangre* sigue en activo, la sangre de las nuevas heridas se animará y te volverá a buscar como se explica más arriba.



PÚSTULA SANGRIENTA

Transmutación

Nivel: Hcr/Mag 1

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25'+5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí.

Para lanzar este conjuro, realizas un complejo movimiento en el aire con la ayuda de un par de pinzas. Si la víctima no supera el tiro de salvación, varias pústulas sangrientas, desagradables y apesadas aparecen sobre la cara del desdichado. Estas pústulas explotan y supuran sangre infectada durante un minuto antes de desprenderse. Mientras la víctima sufre esas pústulas, debe aplicar una penalización circunstancial de -4 a todas las pruebas de habilidades basadas en el Carisma, así como una penalización de -1 a todos los TS de Voluntad debida a la profunda depresión que conllevan.

Aunque las pústulas sólo duran un minuto, el conjuro sigue activo una hora por nivel de lanzador. Durante todo este

tiempo, si la víctima intenta cualquier prueba de habilidad basada en Carisma, las pústulas sangrientas reaparecen durante un minuto en su rostro, causándole otra penalización circunstancial de -4 a esa prueba de habilidad y a todas las pruebas basadas en el Carisma que realice durante ese minuto.

Foco: un par de pinzas.



ABLANDADOR ÓSEO

Transmutación

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Objetivo: criatura vertebrada tocada

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro ablanda las estructuras óseas del receptor. El conjuro no cambia drásticamente la estructura física del objetivo, puesto que los huesos siguen siendo lo suficientemente fuertes como para mantenerla, aunque los huesos son ahora más flexibles y resistentes al daño contundente. Un personaje bajo los efectos del ablandador óseo dispone de una reducción del daño contundente de 5/- . Por desgracia, el ablandamiento de sus huesos también debilita enormemente al objetivo del conjuro. La víctima sufre una penalización circunstancial de -4 a la Fuerza y a la Constitución hasta que finaliza el conjuro; esta penalización no podrá reducir ninguna de las característica por debajo de 1.

Un personaje bajo los efectos de *ablandador óseo* puede liberarse fácilmente de cadenas y ligaduras, recibiendo una bonificación de +20 a las pruebas de Escapismo. Este conjuro no ablanda suficientemente los huesos como para permitir a alguien pasar por debajo de una puerta o por cualquier abertura más pequeña de 6".

Las sensaciones físicas de un conjuro de *ablandador óseo* pueden resultar extrañamente adictivas. Este conjuro tiene un nivel bajo de adicción; puedes consultar las reglas de adicción en el *Libro de oscuridad vil* o en *Señores de la oscuridad*. Si no dispones de acceso a uno de estos libros, ignora este efecto colateral, añade un componente somático al conjuro e incrementa el tiempo de lanzamiento a 1 asalto.



ESPUELAS ÓSEAS

Nigromancia (mal)

Nivel: Hcr/Mag 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25'+5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 1 asalto/4 niveles

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: sí

Aquellos que logran resistirse a este conjuro sufren un espasmo de dolor y 2d6 puntos de daño. La víctima que falla su TS cae al suelo agonizando de dolor mientras brotan espuelas huesudas por todo su cuerpo. Estas espuelas hacen trizas la piel y la carne del infortunado. El conjuro inflige 4d6 puntos de daño y resta 2 puntos de Destreza a la víctima por cada asalto en que el conjuro esté en activo. Este daño se aplica también a cualquier armadura o ropa que llevara la víctima. Mientras crecen las espuelas óseas, el cuerpo de la víctima descarga crepitantes rayos de energía, causando 1d6 puntos de daño vil a todas las criaturas vivas a 5' alrededor de la víctima (a diferencia del daño normal, el daño vil sólo puede curarse mágicamente dentro de una zona bajo los efectos de los conjuros *consagrar* o *sacralizar*).

Una vez finalizado el conjuro, el crecimiento de nuevas espuelas óseas se detiene, pero la enfermedad mágica continua infectando el cuerpo. La víctima puede efectuar un nuevo TS de Fortaleza una vez al día para recuperarse de la enfermedad; por cada intento fallido de salvación restará 1 punto de Carisma, provocando que las espuelas óseas crezcan en formas fantásticas, como las astas. La víctima se recupera de la enfermedad en cuanto consigue superar un tiro de salvación. Una vez se ha recuperado, los huesos expuestos mueren y se desprenden, dejando el cuerpo de la víctima lleno de cicatrices y deformidades. Un conjuro de *deseo*, *milagro*, *deseo limitado*, *regeneración* o *sanar* cura las espuelas óseas y las deformidades. Al lanzar *quitar enfermedad* o cualquiera de estos sortilegios mientras el conjuro está en activo, finaliza el conjuro y cura a la víctima.



CONTROLAR LA SANGRE

Transmutación

Nivel: Hcr/Mag 4

Componentes: V, S, M, Droga

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: medio (100' +10'/nivel)
Objetivo: una criatura viva
Duración: 1 asalto/nivel (D)
Tiro de salvación: Fortaleza a la mitad
Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro modifica la sangre de la víctima o para formar peligrosos coágulos, o para hacerla más diluida y acuosa. Los efectos exactos del conjuro varían, dependiendo del efecto que elijas.

Coagular la sangre: la sangre de la víctima se hace más espesa y grumosa, formando dolorosos y peligrosos coágulos en todas las articulaciones. La víctima debe superar un TS de Fortaleza para evitar sufrir 1 punto de Constitución por cada asalto en que el conjuro siga en activo. La víctima sufre una penalización circunstancial de -2 a los tiros de ataque y pruebas de habilidades, tanto si supera como si no el TS, hasta la finalización del conjuro. Mientras esté bajo los efectos del sortilegio, la víctima es inmune a efectos de sangrado por heridas, y si sus puntos de golpe quedan reducidos por debajo de 0, dispone de un 50% de posibilidades de estabilizarse cada asalto. Este conjuro contrarresta y disipa la versión que diluye la sangre del conjuro *controlar la sangre*.

Diluir la sangre: la sangre de la víctima se diluye y se hace más acuosa. Cada vez que la víctima sufre una herida, ésta sangra 1 punto de daño adicional por cada asalto de duración del conjuro. Las heridas múltiples acumulan el daño por la pérdida de sangre. Un éxito en una prueba de sanar (CD 15) o la aplicación de cualquier conjuro de curar heridas o *sanar* detiene la hemorragia. Si la víctima reduce sus puntos de golpe a menos de cero no puede estabilizarse naturalmente y se desangra rápidamente hasta morir. Este conjuro contrarresta y disipa la versión que coagula la sangre del conjuro *controlar la sangre*.

Componentes materiales: una pizca de calcio y una gota de agua.

Componente de droga: para lanzar este conjuro debes estar bajo los efectos de la agonía. Los efectos de tomar agonía se explican en el libro *Libro de oscuridad vil*. Si no tienes acceso a este libro, trata esta droga como un componente más, que cuesta 200 po.



ARMADURA CADÁVER

Nigromancia (mal)
Nivel: Clr 6, Hcr/Mag 5
Componentes: V, S, M, Droga

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 0
Objetivo: personal
Duración: 1 hora/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

Este conjuro te permite adherir parte de la carne y los huesos de un cadáver a tu propio cuerpo, proporcionándote una enfermiza segunda piel que absorbe el daño que recibes y lo transfiere al cadáver. Únicamente los lanzadores de conjuros más depravados pueden usar este sortilegio, pues requiere que el lanzador practique la necrofilia.

Como parte del ritual de lanzamiento de este conjuro, debes copular con un cadáver de cualquier forma y tamaño. Al lanzar el sortilegio, trozos de carne y astillas de hueso se desprenden del cadáver para fusionarse con tu cuerpo. Tu piel se hace más gruesa, desarrollando escamas y protuberancias de marfil y hueso, imbuidas con energías de color marrón y de un púrpura oscuro. Estas sacrílegas energías te proporcionan una excelente protección contra la energía negativa. Puedes aplicar una resistencia de 10 + tu nivel de lanzador contra conjuros de nigromancia. Además, todo el daño físico que recibas mientras esté activo el conjuro se divide equitativamente entre tú y el cadáver. Este conjuro proporciona al cadáver 5 puntos de golpe por cada nivel del lanzador. El daño dirigido directamente al cadáver no se transfiere a ti; el cadáver recibe todo el daño. Si el cadáver se reduce a cero puntos de golpe, se convierte en un muerto viviente, o se destruye de alguna otra forma, el sortilegio finaliza. Los conjuros de infligir heridas pueden reparar el daño sufrido por el cadáver como si se tratara de un muerto viviente. Los conjuros de curación mágica que recibas no se dividen entre tú y la armadura cadáver, pero sí los de infligir heridas. La distancia entre tú y el cadáver no importa, mientras ambos estéis en el mismo plano. El llevar pedazos de piel, huesos y carne del cadáver no implica una penalización por armadura, ni una reducción de velocidad ni una prueba de fallo de conjuro arcano. Cuando termina la duración del sortilegio, los trozos de huesos, carne y vísceras adicionales se desprenden de tu cuerpo y caen al suelo. Este proceso te causa 3d6 puntos de daño atenuado.

Componentes materiales: un cadáver con el que unirse.

Componente droga: el lanzador de este conjuro debe estar bajo los efectos de la droga *vodare*, de otro modo el conjuro finaliza en el asalto en que es lanzado. Esto provoca que los huesos de la armadura se desprendan, infligiendo 3d6 puntos de daño atenuado. Los efectos de tomar *vodare* se explican en el libro *Libro de oscuridad vil*. Si no tienes acceso a este libro, trata esta droga como un componente más, que cuesta 40 po.



MALDICIÓN DE ETERNO DOLOR

Encantamiento (mal)

Nivel: Corrupto 7

Componentes: V, S, Corrupto

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25'+5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: 10 minutos/ nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Este es un conjuro poderoso y terrible que niega la posibilidad de curar el daño. Para ver en acción este tipo de magia tan potente, tan sólo hace falta que señales a la víctima y recites una corta invocación. La víctima no tiene que efectuar el TS para evitar este conjuro si ya está afectada por fetichismo masoquista o auto-mutilador.

Una vez maldita, la víctima no podrá curar sus heridas, ni de forma natural ni con magia; las heridas simplemente nunca se cierran. Las heridas no continúan sangrando, ni se infectan o causan daños adicionales con el tiempo.

El veneno, la enfermedad, las infecciones de otras heridas, el daño de reducción de las características, los niveles negativos y las adicciones a las drogas pueden curarse normalmente. Es posible quitar esta maldición con un conjuro de *romper encantamiento*, *deseo*, *deseo limitado* o *milagro*. Un conjuro de *quitar maldición*, sólo si es del mismo nivel o superior al lanzador original, permitiría a la víctima un segundo TS para evitar la maldición. En caso de fallar esta segunda oportunidad, cualquier nuevo intento de usar el conjuro *quitar maldición* fallará automáticamente.

Cuando el conjuro finaliza, la víctima gana la habilidad *fetichismo masoquista*. Esta habilidad proporciona a la víctima una bonificación circunstancial de +4 a los TS contra efectos de dolor, y cada vez que sufre un número de puntos de

daño igual o superior a su nivel en un asalto, puede añadir una bonificación circunstancial de +1 a los tiros para impactar, dañar, de salvación y pruebas de habilidades durante el siguiente asalto. El fetichismo perdura incluso si la maldición de eterno dolor es eliminada antes de que finalice la duración del encantamiento. Un conjuro de *expiación*, *restablecimiento mayor*, *milagro* o *deseo* puede eliminar el fetichismo. En cualquier otro caso, el fetichismo es permanente.

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Carisma.

PUTREFACCIÓN



Nigromancia (mal)

Nivel: Corrupto 9

Componentes: V, S, Corrupto

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: toque

Objetivo: una criatura viva

Duración: ver texto

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Este poderoso conjuro provoca que la víctima envejezca rápidamente. Cada asalto, la categoría de edad de la víctima se incrementa en uno: de mayoría de edad a mediana edad, de mediana edad a viejo, de viejo a venerable y de venerable a muerto. Mientras sufre los efectos de este envejecimiento acelerado, la víctima se retuerce de dolor y cae aturdida. En cuanto la víctima supera la edad venerable, su cuerpo muere y la aceleración de la edad finaliza. Este conjuro no afecta a los dragones o a criaturas que no envejecen normalmente.

Cuando la víctima muere, su cuerpo se convierte inmediatamente en un zombi bajo tu control. Además, el alma de la víctima se transforma en un fantasma que no puede alejarse de ti más de 30'. El fantasma adquiere todos los poderes descritos en el *MANUAL DE MONSTRUOS*, aunque las energías del conjuro cambian el alineamiento del fantasma a maligno. Podrás controlar al zombi y al fantasma como si hubieras utilizado energía negativa para comandar muertos vivientes, aunque estos sirvientes creados por el conjuro no cuentan para el número máximo de muertos vivientes que puedes comandar si tienes la habilidad de controlarlos canalizando la energía negativa. Puedes controlar un número de fantasmas creados mediante este conjuro igual a tu bonificación de Carisma, o como mínimo de uno. Los fantasmas

adicionales creados por este conjuro gozan de libre albedrío, pero tienen una actitud favorable hacia ti.

Los efectos de este conjuro son extremadamente difíciles de invertir. Tan pronto como el proceso de envejecimiento está en marcha, un conjuro de *disipar el mal* seguido de un *romper encantamiento* detendría el proceso de inmediato. Un segundo conjuro de *romper encantamiento* puede restablecer la verdadera edad de la víctima. Un *estasis temporal* detiene el avance del conjuro, pero el proceso de envejecimiento se reanuda en cuanto el estasis finaliza. Una vez ha muerto el cuerpo, únicamente pueden revertirse los efectos mediante un *deseo* o *milagro* cuidadosamente formulado.

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Constitución.



SEMILLA ABRASADORA

Conjuración (llamada) (mal)

Nivel: Corrupto 8

Componentes: V, S, Corrupto

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura viva

Duración: ver texto

Tiro de salvación: Fortaleza parcial (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Este infausto conjuro convoca la semilla de un ajeno maligno y desconocido. La semilla se manifiesta en forma de un torrente de fluido negro y rojo que emana de tus dedos hasta impactar a la criatura objetivo; para alcanzar a tu objetivo debes tener éxito en un ataque de toque a distancia. Si el objetivo es impactado, debe superar un TS de Fortaleza. Si lo consigue, tan sólo sufrirá 1d6 de puntos de daño atenuado por nivel de lanzador (hasta un máximo de 25d6) debido al infructuoso intento de la semilla abrasadora de penetrar en los orificios del cuerpo de la víctima. Si falla el TS, no producirá el daño atenuado a su víctima, simplemente ésta quedará preñada y la semilla empezará a gestarse en su interior.

En los siguientes 1d3 asaltos, el abdomen de la víctima aumentará con alarmante celeridad hasta alcanzar un tamaño enorme. Cada asalto de gestación, la víctima estará mareada. Durante este tiempo, el conjuro puede ser dispersado, pero tras el periodo de gestación, la imitación infernal se abre camino con sus

garras desde el interior para 'nacer'. Este proceso de nacimiento inflige a la víctima 2d6 puntos de Constitución por nivel de lanzador (hasta un máximo de 25d6). Además, la víctima también sufre 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (hasta un máximo de 25d6). Si la víctima supera un TS de Fortaleza, reducirá este daño a la mitad. La víctimas varones de este conjuro sufren el doble de daño a la Constitución (4d6) y un bonificador de circunstancia de -6 a sus TS de Fortaleza para poder reducir a la mitad el daño inflingido, puesto que sus cuerpos no están preparados naturalmente para dar a luz.

El infame e hierático bebé es superficialmente similar a su progenitor, pero de una forma degenerada y maligna. Aunque tiene el tamaño de un recién nacido, crece hasta alcanzar la mayoría de edad en un solo asalto. Durante ese asalto de crecimiento acelerado, se considera que el bebé está indefenso, y que tiene los mismos valores que su progenitor. Tras su crecimiento, aparece como una copia infernal de su progenitor. Comparte los mismos valores (incluyendo los niveles de clase) de su paternal víctima, salvo por tener los rasgos genéricos de un semiinfernal maligno. A la bestial criatura le invade un odio atroz por su progenitor e intentará asesinarlo inmediatamente. A parte de eso, sólo se obedece a sí mismo y no seguirá tus órdenes.

Coste de corrupción: 1d4 puntos de consumición de Constitución.

ESPADA VIL



Conjuración (creación) (mal)

Nivel: Corrupto 6

Componentes: V, S, Corrupto

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 0

Efecto: un haz en forma de espada

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: voluntad parcial (ver texto)

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro extrae y cristaliza una porción de tu propia alma en forma de espada que se materializa en tu mano. Puedes blandir este haz en forma de espada como si fuera una *espada larga sacrilega* +4. Puedes aplicar todas las dotes pertinentes, como Soltura con un arma (espada larga). Aunque no tengas la dote Competencia con arma marcial (espada larga), puedes utilizar la *espada vil* sin penalizaciones.

Sustituye tu bonificación de Fuerza en las tiradas para atacar y para el daño de la *espada vil* por tu bonificador de Carisma. Asimismo, trata todo el daño causado por la *espada vil* como daño vil (a diferencia del daño normal, el daño vil sólo puede curarse mágicamente dentro de una zona bajo los efectos de los conjuros *consagrar* o *sacralizar*). La *espada vil* inflige el doble de puntos de daño contra criaturas con un alineamiento contrario al tuyo. Si una criatura recibe un impacto crítico de la *espada vil*, una porción de tu personalidad 'infecta' a la criatura herida, a menos que supere un TS de Voluntad. El alineamiento de la criatura infectada por la *espada vil* cambia a tu mismo alineamiento hasta que finalice el conjuro. La criatura infectada reconoce en ti a su más íntimo amigo y aliado, como si estuviera bajo los efectos de un *hechizo*.

Coste de corrupción: 1d6 puntos de daño de Sabiduría.



REBELIÓN IMPÍA

Nigromancia (mal)

Nivel: Hcr/Mag 7

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: ver texto

Tiro de salvación: Fortaleza parcial (ver texto)

Resistencia a conjuros: si

Este conjuro provoca uno de los peores tipos de rebelión: la del propio cuerpo. Si la víctima resiste el conjuro, le invade un espantoso dolor y queda mareada durante 1d4 asaltos. Si falla su tiro de salvación, queda aturdida por 1d4 asaltos, y tras ese periodo de tiempo sus brazos, piernas y torso se separaran de forma incruenta y van por su cuenta. La víctima sólo retiene bajo control su cabeza. Las extremidades pasan rápidamente de la vida a una perpetua muerte viviente, y deben tratarse como si fueran criaturas zombis de dos tamaños inferiores al de la víctima. Controlas a los zombis como si estuvieras utilizando *energía negativa* para comandar muertos vivientes. La cabeza de la víctima sigue horripilantemente viva, mantenida por el conjuro, pero sufre un daño de consumición de 1d3 puntos de Sabiduría cada asalto hasta que se vuelve loco, igual que en el conjuro *locura*. La cabeza sigue pudiendo lanzar conjuros que sólo requieran componentes verbales, pero por lo demás está indefensa.

Si las extremidades de la víctima aún no se han separado por completo de su cuerpo, un conjuro de *disipar* lanzado con

éxito detendrá el proceso de *rebelión impia*. No obstante, en cuanto se consuma la separación, la reintegración de las extremidades sólo será posible reuniendo las partes del cuerpo al mismo tiempo que se lanza un conjuro de *disipar el mal*, seguido de un conjuro de *regeneración*.

Componente material: un dedo cortado.



MURO DE LARVAS

Conjuración (creación) (mal)

Nivel: Hcr/Mag 6

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Efecto: muro opaco de larvas de hasta un cubo de 5'/2 niveles (S)

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: ver texto

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro levanta un muro de larvas lechosas y amarillentas crepitando desde el suelo. Cualquier criatura dentro del área de creación del *muro de larvas* deberá superar un TS de Reflejos para poder moverse hacia un lado del muro, elegido aleatoriamente, mientras se termina de formar. Las larvas devoran ávidamente cualquier cosa que entre en contacto con ellas, infligiendo 1d4 puntos de daño de mordisco por cada dos niveles de lanzador (10d4 como máximo, la mitad si supera Reflejos) por cada asalto que la criatura se mantenga en contacto con el muro; este daño no es mágico por naturaleza, pero el muro dispone de una reducción de daño de 15/+2 (ver más abajo), así que daña a cualquier criatura que también tenga reducción de daño. Las criaturas atrapadas en el muro cuando lanzas el conjuro sufren el daño inmediatamente.

Las criaturas atrapadas en el interior del *muro de larvas* aplican una cobertura total y se consideran enmarañadas. No pueden ver ni oír: las larvas cubren sus ojos y boca. Lanzar hechizos con componentes verbales es imposible, y una criatura que intente lanzar un conjuro somático deberá superar una prueba de Concentración (CD 20) o lo perderá.

Cualquiera puede intentar moverse a través del muro si supera una prueba de Fuerza o Escapismo, moviéndose 5' por cada 5 puntos que supere por encima de 15. Por cada asalto que pase en el muro, la víctima recibe el daño (TS de Ref para la mitad). Las criaturas parcialmente atrapadas por el muro (por ejemplo, una criatura de 10' de alto atrapada en un muro de 5' cúbicos) se consideran enmarañadas,

pero pueden hablar y ver normalmente, siempre que las partes apropiadas del cuerpo estén libres; de otra forma reciben el daño y deben superar una prueba de Fuerza o Escapismo para liberarse, como los demás.

Un *muro de larvas* es inmune al daño causado por armas punzantes. Contra los demás tipos de armas, aplica una reducción de daño de 15/+2. Un único muro de 5' cúbicos tiene 5 pg por nivel de lanzador. Se trata como un objeto inmóvil sin dureza. Ver 'Ataques a objetos' en el *MANUAL DEL JUGADOR*.

Componente material: una larva extraída de un cadáver.



CARCOMA

Conjuración (creación) (mal)

Nivel: Corrupción 9

Componentes: V, S, Corrupto

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

completo

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: 1 criatura viva/nivel, dos criaturas no pueden estar separadas más de 40'

Duración: 1 minuto

Tiro de salvación: Fortaleza parcial

Resistencia a conjuros: si

Este conjuro crea puñados de voraces sabandijas dentro del cuerpo de tus víctimas. Las criaturas afectadas deben superar una salvación de Fortaleza. Una criatura que logra superar la salvación sufre 1d4 puntos de daño de Constitución y queda mareada 1 asalto, mientras gusanos, arañas sanguijuelas y otras sabandijas se retuercen en su agonía mortal. La criatura que no supera el TS, cae al suelo retorciéndose de dolor y queda atontada, mientras las sabandijas roen sus entrañas. La *carcoma* le inflige una consumición de 1d6 puntos de Constitución cada asalto, y continúa hasta que sea disipado, la víctima reciba un conjuro de *quitar enfermedad*, el lanzador muera o finalice la duración del conjuro. Si la víctima muere debido a este conjuro, su cuerpo explota esparciendo un millar de todo tipo de sabandijas en un radio de 5'. Todas las criaturas vivas en este área o entrando en ella antes de que finalice el conjuro, se ven afectadas por *carcoma* y deben superar una salvación de Fortaleza para evitar ser infectadas. Las sabandijas así creadas se desvanecen al finalizar el conjuro.

Coste de corrupción: 1d4 puntos de daño de Fuerza, 1d4 puntos de daño de Destreza. ^D



LA MANO DE LA VENGANZA

por Monte Cook • ilustrado por Carlo Arelano • traducción de Juan Carlos Herreros

En los oscuros recovecos del Abismo se extiende el Laberinto de los demonios. Allí vive Lolth, la Reina demonio de las arañas y patrona de los drow. No es sabio encolerizarla y está deseando venganza. De hecho, ha escogido entre los más poderosos de sus seguidores a un grupo de asquerosos pero mortales agentes, y ha creado un equipo de combate dedicado a un propósito: la venganza.

Estos individuos son conocidos colectivamente como la Mano de la venganza. Habitan dentro del Laberinto de los demonios, desde donde cada uno es llamado para las misiones especiales por la propia Lolth. Aunque su líder es Jaggedra, Thul es el único que realmente habla con Lolth en la mayoría de las ocasiones. Cada miembro ha ganado una bendición especial de la diosa en la forma de equipo mágico, incrementos en los valores de habilidad u otros poderes especiales.

MISIONES DE LA MANO DE LA VENGANZA

Los tipos de misiones en los que la Mano de la venganza toma parte incluyen normalmente atacar a alguien o hacer una emboscada o intento de asesinato en casa del objetivo. Están siempre preparados, y siempre se utilizan para atacar (nunca para defender). Pocos han visto alguna vez a la Mano de la venganza, y aquellos que lo han hecho suelen morir rápidamente.

- Se incluye entre los enemigos de Lolth a:
- Aquellos que entren ilegalmente en la Telaraña de los demonios y hagan daño o maten a los sirvientes.
 - Aquellos que le roben.
 - Aquellos que maten a sus sirvientes de mayor confianza, incluyendo los clérigos de 17º nivel o superior.
 - Aquellos que roben o dañen a sus sirvientes de mayor confianza y con ello estropeen sus planes o los lugares importantes dedicados a su persona.
 - Y el más importante, aquellos que se levanten en armas contra los hijos de Lolth o la propia Lolth.

Cometer uno de estos actos no implica necesariamente que Lolth envíe a la Mano de la venganza a matar a los transgresores (a veces su atención está ocupada en otra parte, y sus motivos pueden parecer

extraños y caóticos). Sin embargo, la posibilidad de tener un encuentro con la Mano de la venganza es lo bastante grande para que los entrometidos nunca vuelvan a dormir tranquilos.

TÁCTICAS DEL GRUPO

La Mano de la venganza se prepara tanto como puede antes de atacar al objetivo designado. Sierona usa su habilidad de *clarividencia/clariaudiencia*, para explorar el área tan invisible y etéreamente como sea posible. Vinter usa los conjuros de adivinación para aprender todo lo que puede. Si el objetivo parece bien protegido, incluso podrían recurrir a capturar e interrogar a las personas más cercanas o estimadas por el objetivo para obtener más información y posiblemente alguna ventaja.

Si hay varios objetivos poderosos, la Mano de la venganza puede atacarlos individualmente. Les encanta combatir a los enemigos cuando estos son más vulnerables, y disfrutan enormemente burlándose de ellos, cogiéndoles en un mal momento o en circunstancias adversas. Por ejemplo, si su enemigo está manteniendo una relación (oculta) con la reina del territorio, le atacarán cuando ambos estén juntos para no sólo matarle, sino para que su cita se vea metida en una situación comprometida y para que la turbación, la

cólera y la miseria alcancen al mayor número de gente.

La Mano de la venganza ha usado las siguientes tácticas en el pasado:

- Acercarse al objetivo fingiendo (Sierona es experta en ello)
- Afectar con una enfermedad al objetivo (seguido, a menudo, por el verdadero ataque cuando el objetivo está débil).
- Envenenar el agua potable de la comunidad donde vive el objetivo.
- Envenenar la comida del objetivo.
- Atacar repetidamente con monstruos convocados, durante muchos días, para debilitar las defensas del objetivo.
- Usar conjuros de encantamiento para controlar o convencer a los amigos y aliados del objetivo de que está demente, es malvado, poco fiable o, por otra parte, que no es realmente su amigo - Sierona y Vinter son muy buenos en esto, pero los hechizos de Jaggedra y sus habilidades vampíricas también son muy efectivas en volver a unas personas contra otras.
- Mantener como rehén a alguien amado por el objetivo para obligarle a salir.

Es decir, la Mano de la venganza prefiere una aproximación más directa cuando es posible, ya que disfrutan infligiendo dolor físico, y porque son inherentemente holgazanes y caóticos.

Si es necesario, los miembros de la Mano de la venganza obtendrán dinero para realizar sobornos, el equipo necesario (o el dinero para comprarlo) de los almacenes de Lolth. Cada uno de ellos puede disponer de 500 po por nivel en dinero o en equipo. Si tienen un objetivo no bueno, los miembros de la Mano que puedan alterar la selección de sus conjuros, lo harán para adaptarse a ello.

EL TALÓN DE AQUILES

La única debilidad que los miembros de la Mano de la venganza tienen es algo que ellos nunca verían como tal: su propia naturaleza malvada y caótica. Son raras las ocasiones en las que se ayudan con hechizos o en las que intentan salvar a otro en el combate. Las excepciones a esto incluyen la predisposición del grupo para ayudar a Sierona a preparar el flanqueo de las posiciones y la de Vinter para lanzar conjuros útiles a los demás (para hacer que confíen en él). Pero en la mayoría de las ocasiones, abandonarán, traicionarán e incluso herirán a los otros para salvarse a sí mismos y no sucederá a menudo que uno ayude a otro aliado a mejorar su posición.

LOS MIEMBROS

Los siguientes individuos son los miembros de la Mano de la venganza. Si uno muere, puede ser resucitado o reemplazado. Cuando utilices estos PNJ, recuerda sobre todo que son malvados y depravados, cada uno a su manera. Se ríen de sus enemigos cuando les infligen heridas. Son crueles en extremo y siempre usan primero su ataque más potente. El único caso en el que aceptarán una rendición es cuando quieran tomar un prisionero para interrogarle y torturarlo sádicamente. Hacen pausas en el combate para asegurarse que un oponente caído está realmente muerto, y si es necesario le dan un golpe de gracia. No tienen honor, ni sentido del juego limpio y se aprovechan de cualquier debilidad.

SIERONA

Como el único demonio verdadero en las filas de la Mano de la venganza de Lolth, Sierona es arrogante e imperiosa en sus

relaciones con el resto. Ella se ve como líder, al menos cuando Jaggedra no está cerca. El resto no la quiere, pero la tolera por su capacidad para lograr posiciones desde donde lanzar libre albedrío.

Si se la deja a sus propios deseos, Sierona podría caer en actividades centradas alrededor de su naturaleza demoníaca: la tentación y corrupción de mortales, especialmente los varones. Ella desprecia a los mortales y se deleita viendo como agotan toda su energía, quedando desvalidos ante ella. Cuando el grupo lucha con este tipo de enemigos, normalmente pregunta si puede salvar a uno de ellos para llevárselo y poder torturarlo durante semanas (hasta que ella se aburra, se olvide de él y muera).

Tácticas: antes de la batalla, Sierona utiliza su habilidad de Usar objeto mágico para activar su *vara de gracia felina*. Con un resultado medio, gana un +2 a la CA (+24 total), a los TS (total +14) y en las

SIERONA

Súcubo. Pcr6: VD 16; ajena Mediana (caótica maligna) (altura 5' y 4"); DG 6d8+6d6+24; pg 75; Inic. +6; Vel. 30'; VI 50' (med). CA 22 (Des +2, natural +9, *anillo de protección* +1); Atq c/c. +12 (1d3+1, 2 garras), dist. +13/+8 (1d8+1, arco largo compuesto de gran calidad reforzado); AE aptitud sortilega, consumir energía, convocar tanar'ri, ataque furtivo +3d6; CE reducción de daño 20/+2, cualidades tanar'ri, forma alternativa, don de lenguas, evasión, esquiva asombrosa, RC 12, AL CM, TS Fort +9, Ref +12, Vol +8; Fue 13, Des 15, Con 15, Int 16, Sab 12, Car 20.

Habilidades: Abrir cerraduras +12, Avistar +21, Buscar +15, Concentración +8, Disfrazarse +17 (mientras usa su aptitud de forma alternativa, gana una bonificación temporal de +10 para un total de +27), Engañar +17, Escapismo +8, Esconderse +14, Escuchar +21, Montar +7, Moverse sigilosamente +14, Inutilizar mecanismo +9, Saber (arcano) +9, Usar objeto mágico +14.

Dotes: Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con un arma (garras).

Aptitudes sortilegas: siempre:

clariaudiencia/clarividencia, detectar el bien, detectar pensamientos, excursión etérea (sólo sobre sí misma más 50 de objetos), *hechizar monstruo, fatalidad, oscuridad, profanar, sugestión y teleportación sin error* (sólo sobre sí misma más 50 lb. de objetos); 1 vez al día: *azote sacrilego*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de nivel 12º (CD salvación 15 + nivel del conjuro).

Consumir energía (Sb): una súcubo drena la energía de un mortal engañándolo con algún acto de pasión o, simplemente, dándole un beso

a la víctima. Si el objetivo no desea ser besado, la súcubo deberá iniciar una presa, lo que provocará un ataque de oportunidad. El beso del súcubo o su abrazo hacen perder un nivel; la víctima debe superar una prueba de Sabiduría (CD 15) para darse cuenta. La TS de Fortaleza para evitar esta pérdida de nivel tiene un CD de 18.

Convocar Tanar'ri (St): una vez al día una súcubo puede intentar convocar un bálor con un 10% de posibilidades.

Forma alternativa (Sb): una súcubo puede asumir cualquier forma humanoide desde el tamaño pequeño al grande como una acción estándar. Esta aptitud es similar al conjuro *polimorfarse*, pero sólo permite formas humanoides.

Don de lenguas (Sb): una súcubo tiene de forma permanente la aptitud de *don de lenguas* como un conjuro lanzado por un hechicero de 12º nivel. Una súcubo, normalmente, utiliza la comunicación verbal con los mortales y reserva las comunicaciones telepáticas para conversar con otros demonios.

Cualidades Tanar'ri:

Inmunidades (Ex): los tanar'ri son inmunes al veneno y a la electricidad.

Resistencia (Ex): los tanar'ri tienen una resistencia 20 al ácido, al fuego y al frío.

Telepatía (Sb): los tanar'ri pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que posea un lenguaje dentro de los 100' de alcance.

Posesiones: *anillo de protección* +1, *varita de gracia felina* (25 cargas), *varita de curación de heridas moderadas* (25 cargas), *amuleto contra detección y localización*, *anillo de invisibilidad*.

PHAUMAN

Drow Gueg/Mag5: VD 15; humanoide Mediano (altura de 5' y 6"); DG 5d4+gd10+14; pg 66; Inic. +9; Vel. 30'; CA 20 (+2 del *amuleto de armadura natural*, +6 Des, +1 *piedra ioun*, +1 broquel); atq. c/c +20/+16 (1d6+6, +2 estoque); dist +18 (1d4, ballesta de mano de gran calidad); conjuros, aptitudes sortilegas AE; CE inmune al sueño, +2 a las pruebas de Voluntad contra conjuros o aptitudes sortilegas (+4 contra conjuros de encantamientos y efectos), visión en la oscuridad (120'), ceguera ante la luz; RC 26, AL CM, TS Fort +9, Ref +10, Vol +6; Fue 15, Des 22, Con 12, Int 17, Sab 9, Car 11.

Habilidad: Alquimia +11, Avistar +6, Concentración +9, Conocimiento de conjuros +11, Escuchar +5, Escudriñar +11, Piruetas +11, Saber (arcano) +11, Saltar +11, Tregar +11.

Dotes: Competencia con arma exótica (ballesta de mano), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Elaborar poción, Especialización en armas (estoque), Fabricar armas y armaduras mágicas, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Pericia, Sutileza con un arma (estoque).

Aptitudes sortilegas (St): una vez al día: *fuego feérico*, *luces danzantes* y *oscuridad*. Estas aptitudes son como los conjuros lanzados por un hechicero de nivel 14^o.

Ceguera ante la luz (Ex): la imprevista

exposición a una luz brillante (como la del sol o un conjuro de *luz del día*) le ciega durante un asalto. Además, sufre una penalización de -1 a todas sus tiradas de ataque, TS y pruebas mientras actúe bajo una luz brillante.

Conjuros (4/4/3/2): 0: *detectar magia*, *leer magia*, *mano de mago* y *perturbar muertos vivos*; 1^o: *armadura de mago*, *escudo*, *impacto verdadero* y *proyectil mágico*. 2^o: *aguante*, *fuerza de toro* e *invisibilidad*. 3^o: *acelerar* y *desplazamiento*.

Libro de conjuros: 0: todos; 1^o: *armadura de mago*, *escudo*, *identificar*, *impacto verdadero*, *proyectil mágico* y *tregar cual arácnido*. 2^o: *aguante*, *contorno borroso*, *fuerza de toro*, *gracia felina* e *invisibilidad*. 3^o: *acelerar*, *desplazamiento* y *volar*.

Posesiones: *estoque* +2, *amuleto de armadura natural* +2, *piedras ioun* (romboide rosa, esfera de rojo intenso que almacena *acelerar* y *volar*), *poción de tregar cual arácnido*, *poción de contorno borroso*, *poción de gracia felina*, pergamino de *desplazamiento*, pergamino de *invisibilidad*, pergamino de *armadura mágica*, 5 dosis de veneno de avispa gigante (1d6 Des/1d6 Des, CD 18), ballesta de mano de gran calidad con 12 virotes y un broquel de gran calidad.

habilidades que dependen de la Destreza, así como un bono de ataque con sus garras (total +14). Antes del ataque, suelen usar la *clarividencia/clariaudiencia* para explorar el lugar, contando a los demás lo que ve, dándoles avisos e, incluso, órdenes.

Sierona usa sus alas, la *teleportación* sin error y la habilidad de *excursión etérea* para conseguir (invisible si es posible) una posición desde la que hacer un ataque furtivo. Lolth le ha concedido la habilidad de drenar energía con el toque de sus manos. Así, hace ataques furtivos con sus garras para drenar la energía además de causar daño, e intenta permanecer siempre en movimiento.

En combate, usa sus habilidades telepáticas para comunicar dónde está a sus aliados para que así puedan coordinar sus acciones. De vez en cuando, también mantiene informado a un miembro del equipo de lo que hace otro, pero no le gusta ser utilizada como "mensajera".

Sierona nunca intentará convocar un bálor. No es su estilo. Si llega a estar en una situación desesperada, en lugar de eso se *teleportará* lejos.

Nota del diseñador: el VD de Sierona ha sido aumentado en 1 porque su capacidad de drenar energía hace que tenga más equipo mágico de lo normal.

VINTER

Draña Clr14: VD 15; aberración Grande (8' de largo); DG 14d8+42; pg 115; Inic. +2; Vel. 30', Tr 15'; CA 27 (-1 tamaño, +3 Des, +6 natural, +6 coraza, +3 escudo); atq. c/c +15/+10 (1d8+5, maza +2) y c/c +8 (1d4+1, mordisco), dist. +15/+10 (1d6+2, arco corto +2); frente/alcance: 10 x 10' / 5'; veneno, conjuro, aptitudes sortilegas AE; RC 14; AL CM; TS Fort +11, Ref +9, Vol +14; Fue 17, Des 16, Con 16, Int 14, Sab 20, Car 16.

Habilidades: Avistar +11, Concentración +18, Conocimiento de conjuros +10, Escondarse +10, Escuchar +15, Moverse sigilosamente +8 y Tregar +11.

Dotes: Conjuración en combate, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Esquiva, Reflejos rápidos.

Aptitudes sortilegas (St): 1/día: *detectar el bien*, *detectar el caos*, *detectar el mal*, *detectar la magia*, *fuego feérico*, *levitar*, *luces danzantes*, *oscuridad*. Una vez al día, Vinter puede usar *clariaudiencia/clarividencia*, *discernir mentiras*, *disipar la magia* y *sugestión*. Estas aptitudes son como conjuros lanzados por un hechicero de 6.º nivel (salvación CD13 + nivel del conjuro).

Veneno (Ex): Mordisco, TS For (CD 16), 1d6 de daño temporal inicial y secundario a la Fuerza.

Conjuros (6/7+1/6+1/5+1/5+1/4+1/3+1/2+1): 0:

curar heridas menores, *detectar magia*, *leer magia*, *orientación divina*, *resistencia*, *virtud*; 1^o: *bendecir*, *curar heridas leves*, *escudo de la fe*, *fatalidad*, *favor divino*, *orden imperiosa*, *protección contra el bien*, *protección contra la ley**, 2^o: *aguante*, *estallar**, *explosión de sonido*, *fuerza de toro*, *inmovilizar persona*, *resistencia a los elementos*, *silencio*; 3^o: *ceguera/sordera*, *contagio**, *curar heridas graves*, *disipar magia*, *protección contra los elementos*, *purgar invisibilidad*; 4^o: *arma mágica mayor*, *curar heridas críticas (x2)*, *martillo del caos**, *poder divino*, *restablecimiento*; 5^o: *círculo de fatalidad**, *descarga flamígera*, *disipar el bien*, *orden imperiosa mayor*, *resistencia a conjuros*; 6^o: *barrera de cuchillas*, *convocar monstruos VI*, *dañar**, *sanar*; 7^o: *blasfemia*, *desintegrar**, *destrucción*. *Conjuros de Dominio

Dominios: Caos (lanza conjuros del caos como un lanzador de +1 nivel); Destrucción (1x/día puede golpear con violencia con un +4 al ataque y un +14 al daño a una tirada de ataque).

Posesiones: maza +2 almacena conjuros (actualmente tiene *infligir heridas graves*), arco corto +2, coraza +1, escudo de hierro grande +1, presa de sabiduría (+2), anillo de caída de pluma, 3 cuentas de fuerza.

PHAUMAN

Seguro y caótico, probablemente Phauman es el miembro menos cooperativo de la Mano de la venganza. Usa sus habilidades para ayudarse a sí mismo y a nadie más. Se imagina como un amante formidable y deseable entre las mujeres drow en la Telaraña de los demonios, pero en realidad es un patán cruel y sin corazón que abusa de los débiles y miente a los poderosos. A veces insinúa que él y Jaggedra son amantes, una mentira que probablemente costaría la vida si ella le oyera.

Phauman es un mago que usa sus conjuros para aumentar sus capacidades de combate. No le interesan los conjuros grandiosos o vistosos como la *bola de fuego*, ya que cree que carecen de estilo.

Tácticas: Phauman no hace movimiento alguno sin antes lanzarse *armadura de mago* (dándole CA 24), *fuerza de toro* (con una tirada media aumentará su bonificado de ataque, daño y de habilidades basadas en la fuerza con un +2) y *aguante* (con una tirada media, incrementaría sus pg en 14 y su salvación de For en +1). Normalmente Vinter se lanza *resistencia a los elementos* (fuego) antes de ir al combate.

KRAD

Dregón semi-demonio: VD 12; ajeno Grande (20' largo); DG 18d10+108; pg 220; Inic. +7; Vel. 40', VI 30' (mala); CA 24 (-2 tamaño, +11 tamaño, +3 Des, +2 brazales); Atq. c/c +25 (2d8+12, mordisco) y +20 (2d6+6, 2 garras); Frente/Alcance: 10 x 20'/10'; AE rugido, aptitudes sortilegas; CE resistencia al ácido, electricidad, frío y fuego (20), inmune a venenos; AL CM; TS Fort +12, Ref +9, Sab +12; Fue 35, Des 17, Con 23, Int 10, Sab 12, Car 14. Habilidades: Avistar +21, Buscar +18, Concentración +24, Conocimiento en conjuros +16, Escuchar +21, Intimidar +20, Moverse sigilosamente +21, Tasación +18. Krad habla infracomún y común (tan bien como el dracónico). Dotes: ataque poderoso, hendedura, iniciativa mejorada, lucha a ciegas. Rugido (Sb): un dregón puede lanzar un terrible rugido cada 1d4 asaltos. Todas las

criaturas (excepto los dregones) que se encuentren en un área de 120' deben realizar un TS de Voluntad (CD 15) o huirán atemorizados, perdiendo la mitad de sus puntos de fuerza actuales durante 2d6 asaltos. Aquellos que estén a menos de 30' quedarán ensordecidos durante 2d6 asaltos. Las criaturas con 8 ó menos DG no pueden evitar este efecto, pero el resto puede anularlos superando un TS de Fortaleza (CD 15). Las criaturas que sean sordas no pueden verse afectadas por el rugido de los dregones. Aptitudes sortilegas (St): 3/día: *aura sacrilega*, *oscuridad*, *veneno*; 1/día: *azote sacrilego*, *blasfemia*, *contagio*, *convocar monstruos IX*, *desacralizar*, *horrible marchitamiento*, *profanar* (sólo demonios). Posesiones: *pulseras de protección* +2 (como el anillo), *collar de fuerza* +4 (como el cinturón).

Antes del combate, Phauman también se lanza *escudo* (CA 3 y +3 a la salvación de Reflejos), *invisibilidad*, *desplazamiento* y *acelerar*. Una vez en batalla, usa *impacto verdadero* contra los enemigos bien defendidos (5% de posibilidades de fallo porque usa una rodela), y sobre todo lanza tantos ataques con su hoja envenenada como le permite su estado acelerado. En los combates a distancia, usa la ballesta con virotes envenenados, aunque no duda en usar *proyectiles mágicos*.

VINTER

Originalmente, todos los miembros de la Mano de la venganza se rebelaron a la presencia de Vinter debido a su condición de draña, ya que es visto como "maldito" por los drow y por los habitantes laberinto de los demonios. Esa posición ha cambiado. Siendo el miembro más nuevo, se ha ganado el respeto de los demás tan bien, que los otros deben contar con él para los conjuros de apoyo y curación. En la actualidad, el resto de los miembros a veces puede abandonar su táctica habitual para proteger a Vinter mientras él lanza conjuros desde la retaguardia.

Tácticas: Vinter lanza *aguante* antes del combate (una tirada media le proporcionará 14 pg adicionales y un +1 a las salvaciones de Fortaleza y tiradas de Concentración, *disipar el bien* (CA 31 más las capacidades ofensivas), *protección contra los elementos* (normalmente fuego) y *protección contra los conjuros* sobre él (aumentando su RC a 26). En su papel de apoyo, lanza *resistencia a los elementos* (normalmente fuego) sobre Phauman, *fuerza de toro* sobre Berkurt y *bendecir* sobre todos. Ataca a los enemigos

con *destrucción*, *desintegrar*, *blasfemia*, *descarga flamígera*, *barrera de cuchillas* y *orden imperiosa mayor*.

Si es forzado a luchar cuerpo a cuerpo, lanza sobre sí mismo *poder divino* (y *favor divino* si hay tiempo) y usa de inmediato su aptitud de *castigar* e *infligir heridas graves* sobre su maza. El *poder divino* aumenta su bonificador de ataque con su maza a +20/+15/+10, aumenta en +1 el daño y las habilidades basadas en la Fuerza y le da 14 pg más. Si su primer golpe (bonificador de ataque de +24 con el *castigar*) con la maza impacta, inflige 4d8+34 puntos de daño.

KRAD

Krad fue criado por las sacerdotisas de Lolth en el laberinto de los demonios y alimentado con elixires mágicos que le hicieron crecer especialmente grande y fuerte. Sorprendentemente inteligente, este pendenciero dregón medio-demonio forma parte del núcleo central en el combate cuerpo a cuerpo de la Mano de la venganza, tan bien como las monturas voladoras de Phauman y Vinter, o el propio Berkurt. A diferencia de la mayoría de los de su clase, sus escamas y melena son oscuras en vez de doradas. Krad es codicioso y materialista, interesado en aumentar su inmenso tesoro a semejanza de un dragón. Se rumorea que ya ha empezado a acumular riqueza en alguna parte del laberinto de los demonios.

Tácticas: Krad es muy simple al combatir y no duda en descender súbitamente y atacar, aunque si ataca por sorpresa usa el *horrible marchitamiento*, la *blasfemia* o el *azote sacrilego* para debilitar a sus enemigos a distancia antes de llegar allí (el

horrible marchitamiento, que causa 18d8 de daño, es la mejor opción excepto contra muertos vivientes u objetivos inmunes).

Nota del diseñador: el VD de Krad ha sido aumentado no sólo por su incremento de tamaño y su naturaleza de medio-demonio, sino también porque tiene objetos mágicos superiores a la clase de tesoro que un dregón normalmente usaría.

BERKURT EL CORRUPTOR

Un gigante de piedra diabólico, Berkurt es completamente malvado y vil. Disfruta infligiendo dolor y extendiendo la miseria donde quiera que va, aplastando a los más débiles simplemente porque puede. Se encoleriza fácilmente y siempre está en un estado de ira sangrienta. El resto de la Mano de la venganza ha aprendido a no enfadarlo, aunque una *sugerencia* de Sierona puede calmarle si fuera menester.

Krad es el miembro favorito de Berkurt. No entiende ni quiere a los lanzadores de conjuros, aunque, obviamente, aprecia los conjuros que le ayudan (sobre todo *sanar*).

Tácticas: normalmente Vinter lanza antes *fuerza de toro* sobre Berkurt; Con una tirada media, le da un +21/+16 al ataque con su espada y un +1 adicional a las tiradas de daño y pruebas basadas en la Fuerza. Berkurt entra raudo en combate con su *espada sacrilega*, y posee gran atracción por la sangre, el dolor y la muerte.

JAGGEDRA THUL

La vengadora favorecida de Lolth es una sacerdotisa que le ha servido durante centenares de años. Hija de una poderosa sacerdotisa y un dragón negro en forma de drow, Jaggedra sirvió a su diosa durante muchos años, escalando

BERKURT EL CORRUPTOR

Gigante de piedra demoníaco: VD 10; gigante Grande (13' alto); DG 14d8+70; pg 134; Inic. +2; Vel. 40'; CA 28 (-1 tamaño, +2 Des, +11 natural, +6 coraza); Atq. c/c +20/+15 (2d8+13, +1 *gran espadón*), distancia +12/+7 (2d8+10, rocas); Frente/Alcance 5 x 5'/10'; AE lanzamiento de rocas, castigar el bien (+14 de daño en un ataque por día); CE cogiendo rocas, resistencia al frío y al fuego (20), reducción del daño 10/+3; RC 25; AL CM; TS Fort +14, Ref +6, Vol +5; Fue 30, Des 14, Con 20, Int 11, Sab 12, Car 14.

Habilidades: Avistar +4, Escalar +9, Esconder +0 (+8 en terreno rocoso), Saltar +9.

Dotes: Ataque poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Reflejos de combate.

Posesiones: *gran espadón sacrilego* +1, coraza de gran calidad.



rápidamente en la jerarquía y asesinando a su propia madre para lograr la posición de alta sacerdotisa en un templo mayor de Infraoscuridad. Encontró un compañero poderoso y dispuesto en un vampiro drow llamado Zachean. Él la traicionó y mató para obtener un poderoso objeto mágico, pero la intervención directa de la Reina de las arañas permitió a Jaggedra resucitar como vampira (por lo general, un medio-dragón no es afectado por el vampirismo). Jaggedra se unió a su señora en el Abismo y allí ha vivido desde entonces.

Como clériga semi-dragón vampírica, Jaggedra tiene una amplia variedad de habilidades a su disposición. También está bien armada con objetos mágicos, muchos de los cuales han sido creados por ella. Jaggedra, sólo de vez en cuando, se asocia con el resto de la Mano de la venganza y trabaja con ellos sólo cuando la tarea es de suma importancia. A veces lleva a cabo misiones sola, pero la mayoría de las veces opera como enlace entre Lolth y el resto de los miembros de la Mano.

Tácticas: Jaggedra lucha a su propia manera o, en su caso, la abandona inmediatamente para prepararse, usando *palabra de regreso, excursión etérea* o

JAGGEDRA THUL

Drow semi-dragón (negro) vampírico Clr 17: VD 22; muertoviviente tamaño medio (5,9' alto); DG 12d12; pg 114; Inic. +5; Vel. 30'; CA 36 (+5 armadura completa, +10 natural, +2 anillos de protección, +1 Des); Atq. c/c +23/+18/+13 (1d10+16, *mangual pesado* +2), +20 (1d6+9 mordisco) o +15 (1d4+4, 2 garras), distancia +14 (1d6+1, ballesta ligera +1); AE aliento ácido, absorción de sangre, hijos de la noche, crear engendro, dominación, consumir energía, aptitudes sortilegas, conjuros; CE resistencia a la electricidad y el frío (20), reducción de daño 15/+1, visión en la oscuridad (120'), inmunidad al ácido, resistencia a la expulsión +4, +2 a los TS de Voluntad contra conjuros y aptitudes sotílegas (+4 contra conjuros o efectos de Encantamiento), inmunidad a los muertos vivientes, *forma gaseosa, trepar cual arácnido*, forma alternativa, curación rápida, ceguera a la luz; RC 29; AL CM; TS Fort +10, Ref +8, Sab +16; Fue 29, Des 20, Con -, Int 19, Sab 22, Car 21.

Habilidades: Avistar +26, Concentración +20, Conocimiento de conjuros +14, Conocimientos (Religión) +14, Engañar +18, Esconderse +20, Escuchar +26, Moverse sigilosamente +15.

Dotes: Alerta, Ataque poderoso, Competencia en armas marciales (mangual pesado), Esquiva, Fabricación de armas y armaduras mágicas, Forjar anillo, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con arma (mangual pesado). **Aptitudes sortilegas (St):** 1/día: *luzes danzantes, oscuridad y fuego feérico*. Estas aptitudes son como conjuros lanzados por un hechicero de nivel 17º.

Aliento ácido (Ex): una vez al día, Jaggedra puede lanzar su aliento en una línea recta de 5' de ancho por 5' de alto y 60' de largo, que inflige 6d4 puntos de daño (salvación de Reflejos de CD 17 para dividir el daño a la mitad).

Dominación (Sb): un vampiro puede doblegar a un enemigo mirándole directamente a los ojos. Es similar al ataque de mirada excepto que el vampiro debe realizar una acción estándar y no vale sólo con mirarlos. Cualquiera que sea mirado por el vampiro deberá superar una tirada de salvación (CD 23) o caerá inmediatamente bajo la influencia del vampiro como ocurriría con un conjuro de *dominar persona* lanzado por un hechicero de 12º nivel. Esta habilidad tiene un alcance de 30'. **Consumir energía (Sb):** las criaturas vivas

que sean alcanzadas por un golpe de golpetazo del vampiro sufre la pérdida de dos niveles.

Absorción de sangre (Ex): un vampiro puede chupar la sangre de una víctima viva con sus colmillos superando una prueba de presa. Si logra sujetar a su enemigo, le chupará la sangre, infligiéndole 1d4 puntos de pérdida de Constitución cada asalto que esté absorbiendo sangre.

Hijos de la noche (Sb): los vampiros tienen autoridad sobre las criaturas menores del mundo y, una vez al día, puede convocar, como una acción estándar, a un grupo de 4d8 ratas terribles, una plaga de 10d10 murciélagos o una manada de 3d6 lobos. Estas criaturas llegarán en 2d6 asaltos y servirán al vampiro durante una hora.

Crear engendro (Sb): un humanoide o humanoide monstruoso que muera debido al ataque de consumir energía del vampiro se alzarán convertido en un engendro (mira el engendro vampírico en el *Manual de monstruos*) en 1d4 días después de ser enterrado.

Si, en su lugar, el vampiro reduce a 0 ó a menos la Constitución de la víctima, ésta regresará convertida en un engendro (si tenía 4 ó menos DG) o en un vampiro (si

forma gaseosa. Ella entra en combate con los siguientes conjuros: *favor divino* (haciendo que la bonificación total con su mangual +28/+23/+18, infligiendo 1d10+21 de daño), *escudo de la fe* (concede +4 al desvío, pero sólo se puede usar un +2 debido a su anillo, para una CA total de 38), *invisibilidad*, *libertad de movimiento*, *indetectabilidad*, *arma de perdición* (normalmente contra elfos excepto que haya otra opción más evidente), *visión verdadera*, *inmunidad a conjuros* (*proyectil mágico*, *bola de fuego*, *luz abrasadora*, *detener muertos vivientes*), *disipar el bien* y *aura sacrilega*. Si está con los otros miembros de la Mano de la venganza, todos se beneficiarán de su *aura sacrilega*. El *aura sacrilega* también le otorga un bonificador +4 de desvío adicional a la CA que no puede aplicar debido a sus otros conjuros, pero que le asegura que mantendrá una CA elevada si algunos de sus conjuros son disipados; también le añade un +4 a sus tiros de salvación (Fort. +14, Ref. +12, Vol. +20).

Jaggedra siempre empieza cualquier ataque con *implosión*, seguido por un par de *destrucciones*. Entonces evita el combate cuerpo a cuerpo, usando el

Ataque poderoso para aumentar al máximo el daño que realiza. Si es presionada duramente, podría usar un *milagro* para traer de vuelta a sus aliados caídos y restaurar para luchar junto a ella a la Mano de la venganza. Por otra parte, lo mantiene como una vía de escape personal, si van mal dadas.

Jaggedra tiene el siguiente conjuro nuevo (aunque Vinter podría tenerlo también).

ARMA DE PERDICIÓN

Transmutación

Nivel: Clr 4, Hch/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)


Objetivo: un arma o 50 proyectiles los cuales deben estar todos en contacto en el momento del lanzamiento del conjuro.

Duración: 10 minutos/nivel.

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo, objetivo)

Este conjuro hace que un arma sea más potente contra un tipo de criaturas. Al lanzarlo, el tipo de criatura debe elegirse de la lista que viene a continuación:

- Aberraciones
- Ajenos, buenos
- Ajenos, caóticos
- Ajenos, legales
- Ajenos, malignos
- Animales
- Bestias
- Bestias mágicas
- Cambiaformas
- Cieno
- Constructo
- Dragón
- Elementales
- Fatas
- Gigantes
- Humanoides
(debes elegir el subtipo)
- Monstruos humanoides
- Plantas
- Sabandijas

Contra el enemigo designado, el arma adquiere un bonificador de mejora de +2 añadido a su bonificador de mejora normal (así un arco largo +1 es un arco largo +3 contra su enemigo). Además, da un +2d6 al daño adicional contra estos enemigos designados. 

tenía 5 ó más). En ambos casos, el vampiro o engendro estará sometido al vampiro que lo creó, y continuará así hasta la muerte de su amo.

Muerto viviente: inmune a los efectos enajenadores, veneno, sueño, parálisis, aturdimiento y enfermedad. No se ven afectados por los impactos críticos, daño atenuado, daño de características, consunción de energía o muerte por daño masivo.

Forma gaseosa (Sb): como acción estándar, el vampiro puede asumir la *forma gaseosa* a voluntad (igual que el conjuro, lanzado por un hechicero de 5º nivel), pero puede mantener la forma indefinidamente y volar con una velocidad de 20' y maniobrabilidad perfecta.

Trepar cual arácnido (Ex): el vampiro puede escalar superficies verticales igual que con el conjuro *trepar cual arácnido*.

Forma alternativa (Sb): como acción estándar, el vampiro puede adoptar la forma de murciélago, murciélago terrible, lobo o lobo terrible. Esta actitud es igual a un conjuro de *polimorfarse* (lanzado por un hechicero de 12º nivel) pero sólo puede adoptar una de las formas mencionadas. Puede cambiar de una de las formas

indicadas a otra como una acción estándar. La forma que adopte se mantendrá hasta que la cambie por otra o hasta que amanezca.

Curación rápida (Ex): el vampiro recupera 5 pg por asalto siempre que le quede 1 como mínimo. Cuando le queden 0 o menos, adoptará automáticamente la *forma gaseosa* e intentará huir. Debe alcanzar su ataud antes de dos horas o será destruido para siempre (podrá desplazarse un máximo de 9 millas en esas 2 horas). Al cabo de una hora descansando en su ataud volverá a tener 1 pg y, a partir de ahí, volverá a recuperar 5 pg por asalto.

Ceguera a la luz (Ex): la abrupta exposición a la luz brillante (tal como la luz del sol o el conjuro *luz del día*) ciega a la drow durante 1 asalto. Además sufre una penalización circunstancial de -1 a todas sus tiradas de ataque, tiros de salvación y pruebas mientras esté operando bajo una luz brillante.

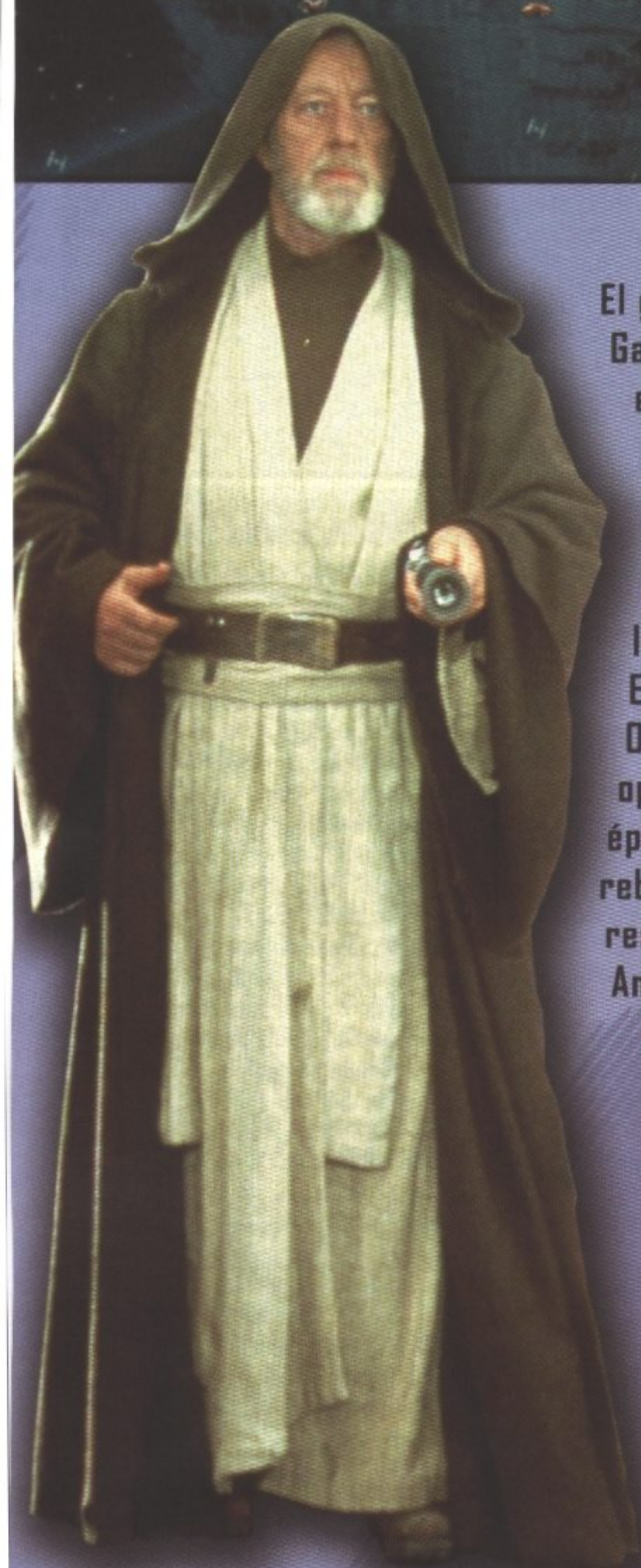
Conjuros (6/7+1/7+1/6+1/6+1/5+1/5+1/3+1/2+1/1+1): 0: *curar heridas menores*, *detectar magia*, *orientación divina* (x3), *resistencia*. 1º: *bendición*, *escudo de fe*; *fatalidad*, *favor divino* (x2), *infligir heridas leves**, *niebla de oscurecimiento*, *protección contra el bien*,

2º: *campanas fúnebres*, *explosión de sonido*, *inmovilizar persona* (x2), *invisibilidad*, *profanar*, *silencio* (x2); 3º: *ceguera/sordera*, *disipar magia* (x2), *indetectabilidad**, *lanzar maldición*, *oscuridad profunda*, *protección contra los elementos*, 4º: *arma de perdición*, *confusión**, *convocar monstruos IV*, *curar heridas críticas*, *inmunidad a conjuros*, *libertad de movimientos*, *poder divino*, 5º: *círculo de fatalidad**, *disipar el bien*, *excursión etérea*, *muro de piedra*, *rematar a los vivos*, *visión verdadera*, 6º: *barrera de cuchillos*, *dañar*, *destierro*, *palabra de regreso*, 7º: *blasfemia*, *desintegrar**, *destrucción* (x2); 8º: *aura sacrilega*, *polimorfarse cualquier objeto**, *tormenta de fuego*, 9º: *implosión**, *milagro*.

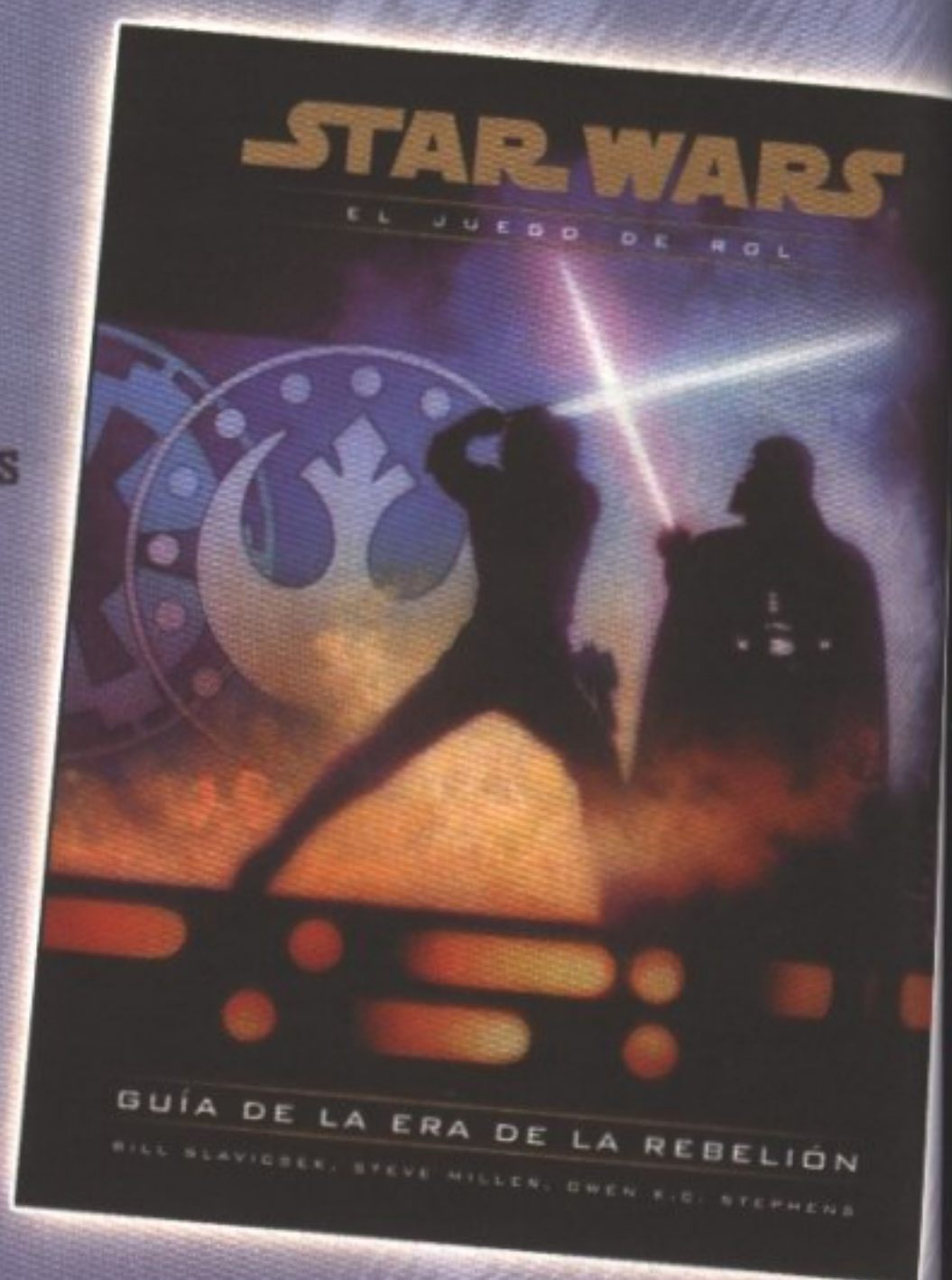
*Conjuros de dominio. Dominios: supercheria (disfrazarse, engañar y esconder son habilidades de clase); Destrucción (1x/día puede golpear con violencia con un +4 al ataque y un +17 al daño).

Posesiones: *mangual +2 sacrilego explosivo ácido* (hace un daño adicional de 1d6 por golpe por ácido, +2d6 daño de ácido en críticos, más el daño sacrilego), *armadura completa fantasmal +5*, *anillo de protección +2*, *ballesta ligera +1*.

Rebélate contra el lado oscuro



El gobierno del Imperio Galáctico amenaza con extinguir las últimas llamas de la libertad. Desde el Borde Exterior a los opulentos planetas del Núcleo, la férrea voluntad del Emperador y su Nuevo Orden aplastan cualquier oposición. Pero en esta época aciaga surgen rebeldes que pretenden restaurar la gloria de la Antigua República.



**Todas las esperanzas están puestas en ti
¿Serás tú uno de los héroes?**



www.wizards.com



www.devir.es

©2003 Lucasfilm Ltd. y © o ™ donde se indique. Reservados todos los derechos. Usado con permiso.

LA ANGUSTIA

LA TELA DE LA PRINCESA ARAÑA

Una aventura en
la infraoscuridad
para personajes
de nivel 15



LA ANGUSTIA

LA TELA DE LA PRINCESA ARAÑA

POR MONTE COOK

ILUSTRACIONES Y CARTOGRAFÍA DE STEPHEN DANIELE

TRADUCCIÓN : MIGUEL GARCÍA (ORPHEBUS)

| Objetos mágicos ➤ Monstruos ⚔ PNJs 🛡️ Objetos 🏠 Campamentos ⚡ Trampas

“La Angustia” es una aventura de D&D diseñada para cuatro personajes de nivel 15. La composición del grupo no es tan importante como el hecho de que dispongan de una colección de objetos mágicos estándar (al menos un arma +3). Los PJs avanzarán como mínimo un nivel a lo largo de la aventura. Puedes recompensar a los personajes con experiencia por las criaturas y trampas de hasta VD 4, ya que los encuentros en los que aparecen han sido diseñados para suponer un reto a personajes de hasta nivel 15. Puedes usar la tabla del Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master para extrapolar los valores de experiencia inferiores, reduciendo la cantidad en un 75% por cada VD. Por ejemplo, la Guía del Dungeon Master especifica que un encuentro de VD 8 proporciona 375 PX a un grupo de nivel 15. Por extrapolación, un encuentro de VD 7 le proporcionaría 281 PX ($375 \text{ PX} \times 0.75$), mientras que uno de VD 6 le daría 211 PX ($281 \text{ PX} \times 0.75$).

Esta aventura incluye un folleto de ilustraciones de algunos encuentros. Puedes enseñar las ilustraciones a los jugadores cuando sus PJs entren por primera vez en esa habitación o área concreta, tal como se indica en el texto de la aventura.

TRASFONDO

Lolth, la caótica deidad de las arañas y los drow, reina sobre un dominio llamado el Laberinto de los demonios. El Laberinto de los demonios está localizado en un plano de maldad y caos llamado el Abismo. Es un plano lleno de demonios, arañas, drow y drañas. Laveth, la hija de Lolth, nacida de su unión con un mago drow, ha permanecido escondida en su propia casa entre las criaturas infernales.

Siempre ha codiciado el poder y la influencia de su madre. Laveth es un ser depreciable y lleno de recursos, que ha estado maquinando en secreto un plan para acceder al poder de su madre. Si se sale con la suya, todo el Laberinto de los demonios, o al menos una parte, pronto será suyo. Para comenzar su proyecto, pasó años colocando pequeñas porciones de su propio poder en cuatro receptáculos de forma que, más tarde, pudiera acceder a ese poder de forma simultánea. Recientemente, contactó y forjó una tenue alianza con algunos mercenarios slaad utilizando una pequeña parte de su inmensa riqueza para pagarles. Por otro lado, preparó una ceremonia gracias a la cual podría obtener un estatus mayor, estatus suficiente como para desafiar el control de su madre sobre el Laberinto de los demonios. Para consumir esta osada maniobra, puso en movimiento dos planes a la vez: los mercenarios slaad atacaron el Laberinto de los demonios y los

sirvientes drow de Laveth viajaron al plano Material para capturar a un clérigo de Corellon Larethian para sacrificarlo durante la ceremonia, a la que llamaremos a partir de ahora “la Angustia”.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Los PJs entran en la aventura en su propio plano de origen, donde el clérigo Alerian es secuestrado. Los sucesos les arrastran a investigar la extraña aparición de un buen número de pájaros muertos en el suelo de una área boscosa. La investigación les lleva hasta una colonia de arañas instalada en algunas cavernas. Estas arañas vigilan un portal que lleva hasta el Laberinto de los demonios. Explorando estas cuevas, los PJs descubrirán tanto el portal como los aspectos básicos de la Angustia, averiguando la existencia del sacrificio y de los receptáculos en los que Laveth escondió su exceso de poder.

Mientras tanto, Alerian es llevado ante Laveth y ella decide que es un sacrificio adecuado. Los slaad combaten contra los drow y los demonios del Laberinto, aunque los primeros estarán perdidos, pues Laveth les ha traicionado. Su única utilidad era causar una distracción para llamar la atención y desviarla de sus propias actividades de secuestro y sacrificio del clérigo, por lo que Laveth ya no les necesita. Sin su apoyo, los slaad comienzan a caer.

MODIFICAR EL NIVEL DE LA AVENTURA

Esta aventura está diseñada para un grupo de cuatro PJs de nivel 15. Puedes jugar la aventura también con grupos con más PJs de menor nivel o con grupos con menos PJs de mayor nivel.

Modificar la aventura para grupos de cuatro PJs de mayor o menor nivel es sencillo si sigues las siguientes instrucciones:

PJs de nivel 10 a 14

Ten cuidado con los encuentros con NE mayores que la media del nivel del grupo. Demasiados de estos encuentros pueden acabar con el grupo, especialmente si los personajes no pueden descansar o curarse.

Si el Nivel de encuentro (NE) excede el nivel medio del grupo en 4 o más, seguramente se trate de un encuentro demasiado duro, especialmente si los PJs se hallan debilitados. Por ejemplo, un Nivel de encuentro ≥ 14 es demasiado duro para cuatro personajes de nivel 10, incluso si están en plenas facultades. En estos casos, puedes eliminar el encuentro, reducir a los oponentes del encuentro o conceder a los PJs algún medio de evitar o superar el encuentro (permitiendo a los PJs negociar una retirada, por ejemplo).

Los PJs necesitarán frecuentemente periodos de curación y descanso. Para permitir a los PJs tiempo para recuperarse, puedes dilatar el tiempo que transcurre entre las diferentes Escenas de la aventura (consulta Escenas de la aventura más abajo). Por ejemplo, si los personajes se ven obligados a

descansar después de explorar las Cavernas de las arañas, puedes retrasar la escena 2 de la aventura un día más.

Recuerda que los personajes de nivel más bajo obtienen más experiencia (PX) al superar encuentros con NE más alto.

Para detalles acerca del ajuste de los encuentros puedes acudir al Capítulo 4 de la *GUÍA DEL DUNGEON MASTER*.

PJs de nivel 16 a 20

Esta aventura, tal como ha sido escrita, debería suponer un reto incluso para personajes de nivel más alto, sobre todo si los jugadores no son muy expertos. En todo caso, aquí se te explican algunos métodos para incrementar mucho más la dificultad de la aventura:

☾ Incrementa la frecuencia de los encuentros aleatorios en el Laberinto de los demonios. Fundamentalmente puedes añadir más arañas abisales, drow, slaadi, y demonios. Si resulta que los personajes están saliendo tan frescos de todo esto, pueden tropezarse con un grupo de slaadi enloquecidos o con un contingente de defensores drow. Esto es más sencillo que ajustar los niveles y las estadísticas de los PNJs.

☾ Siempre que los demonios que utilicen su aptitud de *convocar tanar'ri* en el Laberinto de los demonios, tienen éxito.

☾ Puedes añadir a Laveth un par de mascotas cobradores que tengan el máximo de puntos de golpe posibles. Durante la Angustia, estarán acechando entre las telarañas del salón ritual (área P4).

Los PJs se abrirán camino a través de una serie de encuentros en el Laberinto de los demonios entre los que se incluyen drow, demonios, slaad y otros monstruos. Algunos de los drow sirven a Lolth y luchan contra los slaad. Unos pocos drow, y la mayoría de los demonios que los PJs se encontrarán, trabajan en secreto para Laveth. Incluso una fortaleza llena de yókhlol, las criadas de Lolth, esconde subversión contra la diosa de los drow.

Llegado el momento, los slaad serán expulsados por los drow defensores del Laberinto de los demonios. Sin embargo, en ese instante, Laveth está preparada para completar el ritual de la Angustia y el sacrificio de Alerian en su templo secreto en el Laberinto de los demonios. Sólo la rapidez mental y de acción de los PJs puede salvar la vida de Alerian y evitar que Laveth obtenga un vasto poder.

DIRIGIR LA AVENTURA

La aventura tiene tres diferentes escenas de acción. Muchos de los encuentros cambian según la escena en la que se halle en ese momento la aventura, por lo que necesitas llevar cuidadosamente la cuenta para que los personajes que tengan un encuentro experimenten la acción acorde con la correcta cadena de sucesos. Por ejemplo, en un área de encuentros, un grupo de slaad está luchando contra los defensores drow, pero en la siguiente escena los slaad habrán sido expulsados y sólo los drow se encontrarán ya en este área (y además los slaad restantes pueden hallarse en otro área de encuentros). También es posible que un grupo de aventureros vaya a un área en una escena y regrese más tarde en otra escena para encontrar las cosas cambiadas. En general, la aventura se vuelve más difícil a medida que avanza. El resumen de

las escenas (más abajo) determina en qué puntos acaba una escena y empieza la siguiente. De todas maneras (como siempre) tú tienes la última palabra al respecto.

ESCENAS DE LA AVENTURA

La mayoría de las criaturas que habitan el Laberinto de los demonios son móviles y se desplazan de un área a otro entre las escenas. Esto significa que las áreas que los personajes "limpian" pueden ser potencialmente repobladas con nuevos PNJs o monstruos. La excepción a esta regla general son los PNJs con nombre, que permanecen muertos si se acaba con ellos. Además, el paso de una escena a otra no deshace los cambios que los PJs hayan producido. Si los PJs *desintegraron* un muro en una zona, el muro sigue *desintegrado* incluso con el cambio de escenas. Los cambios de escena se producen de la siguiente manera:

Escena 1 a escena 2: la escena 1 termina un día después del inicio de la aventura.

Escena 2 a escena 3: la escena 2 termina dos días después del fin de la escena 1.

UN PASEO POR EL BOSQUE

Comienza la aventura en cualquier momento en el que los PJs se hallen en un bosque. Se incluyen unos pocos detalles al respecto del bosque, pero puedes cambiar fácilmente los hechos para que la aventura se integre mejor en un bosque de tu campaña. Si necesitas alguna razón para que los personajes se muevan hacia un bosque, puedes suponer que estaban regresando de visitar a un viejo amigo. Lee en voz alta el siguiente texto:

Estos bosques siempre han sido tranquilos. Aunque está lejos de cualquier ciudad importante o de las zonas civilizadas, esta área siempre ha estado desprovista de monstruos. Los pueblos cercanos y los asentamientos élficos disfrutan de una existencia pacífica.

Conforme viajáis por los bosques, percibís un silencio antinatural en el área. Parece anormal, pero no alarmante. Pasáis al lado de un pájaro muerto en el suelo. Hasta que no pasáis al lado de un segundo y un tercero no comenzáis a sospechar que algo va mal. Delante, más pájaros muertos ensucian el camino. El olor a muerte flota sobre una leve brisa. Un tétrico silencio completa la escena.

Este tramo del bosque está habitado principalmente por elfos, aunque pueden encontrarse diminutas y dispersas comunidades de humanos. Los enanos y los medianos son poco comunes.

Escenas 1 y 2

Tal como se ha dicho, los bosques están llenos de pájaros (de varias razas) muertos. Un examen revelará que la mayoría no tiene marcas visibles, salvo por las que se puedan producir al caer desde los aires. Algunos parecen haber reventado desde el interior. Ningún carroñero ni gusano infecta los cadáveres. El número de pájaros muertos incrementa en una dirección.

Si los personajes siguen esta pista tan obvia, descubrirán algo nuevo en esta dirección (norte, hacia una estribación rocosa). Hay arañas que caminan entre los pájaros muertos y su número crece según se incrementa la cantidad de pájaros muertos. Una prueba con éxito de Saber (naturaleza) (CD 15) o el sentido de la naturaleza de un druida revelará que estas arañas no son normales. Sus abdómenes y piernas son barbadadas y están cubiertas de agujas y ganchos diminutos. La mayoría de ellas son rojas o negras.

Las arañas llegaron a este mundo hace unos días, cuando un portal hacia el Abismo se abrió en las cavernas de las arañas. Son los habitantes antinaturales de este maligno plano, de ahí su extraña apariencia. Además, son venenosas cuando se ingieren, por ello todos los pájaros que se dieron un festín con ellas han muerto.

Escena 3

Las arañas y pájaros muertos aún ensucian el suelo. La diferencia más importante es que ahora los drow (más confiados) usan el umbral de las cavernas de las arañas para entrar en el mundo del plano Material. Por cada media hora que los PJs pasen en el bosque, hay una posibilidad del 30% de encontrar una expedición de caza drow acompañada por varias arañas, como se describe más abajo.

Criaturas (EL 14): la expedición de caza drow está formada por cuatro guerreros de nivel 6.º, un mago de nivel 5.º/guerrero de nivel 3.º y tres arañas. Atacan caprichosamente a cualquier criatura que encuentren.

🐉 **Drow varón Gue 6 (4):** VD 6; humanoide Mediano (5' 5" alto); DG 6d10; pg 38 cada; Inic +2 (Des); Vel 30'; CA 21 (+6 cota de mallas mágica, +3 escudo mágico, +2 Des); Atq +10/+5 cuerpo a cuerpo (1d6+1/19-20, *espada corta +1*), o +8/+3 distancia (1d4+1/19-20, ballesta de mano); AE aptitudes sortilegas drow; RC 17; AL CM; TS Fort +5, Ref +4, Vol +2; Fue 10, Des 14, Con 10, Int 10, Sab 11, Car 10.

Habilidades: Avistar +4, Escuchar +4, Saltar +9, Tregar +9. **Dotes:** Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo preciso, Esquiva, Soltura con un arma y Sutileza con un arma (ambas espada corta). **AE-Aptitudes sortilegas (St):** cada una 1/día y lanzada como Hcr 6: *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*.

Posesiones: cota de mallas de mithril +1, escudo grande +1, espada corta +1, ballesta de mano, 10 saetas, 10 dosis de veneno adormecedor (CD 15: daño inicial sueño durante 1 minuto, daño secundario sueño durante 3d6 minutos), bolsa con 5 ppt y 10 po.

🐉 **Drow varón Mag 6/Gue 3 (1):** VD 8; humanoide Mediano (5' 5" alto); DG 5d4 (Mag) +3d10 (Gue); pg 33; Inic +6 (+2 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 30'; CA 14 (+1 *anillo de protección*, +1 *amuleto de armadura natural*, +2 Des); Atq +8 cuerpo a cuerpo (1d6+1/19-20, espada corta de gran calidad), o +8 distancia (1d4+1/19-20, ballesta de mano de gran calidad); AE conjuros, aptitudes sortilegas drow (igual que más arriba, excepto que son lanzadas por un Hcr de nivel 8); RC 19; AL CM; TS Fort +4, Ref +4, Vol +5; Fue 10, Des 14, Con 10, Int 14, Sab 10, Car 12.

Habilidades: Avistar +3, Conocimiento de conjuros +10, Escuchar +3, Saber (arcano) +10, Saltar +6, Trato con arañas monstruosas +9, Tregar +6. **Dotes:** Esquiva, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Soltura con un arma (espada corta), Soltura con una escuela de magia (evocación), Sutileza con un arma (espada corta). **Conjuros (4/4/3/1):** 0-*detectar magia, leer magia, rayo de escarcha, resistencia*; 1.º-*armadura de mago, manos ardientes, misil mágico, protección contra el bien*; 2.º-*flecha ácida de Melf, invisibilidad, telaraña*; 3.º-*bola de fuego*.

Posesiones: *anillo de protección +1, amuleto de armadura natural +1, varita de fuerza de toro* (50 cargas; palabra de mando "Bzaktar"), espada corta de gran calidad, ballesta de mano de gran calidad, 10 saetas, 10 dosis de veneno adormecedor (CD 15: daño inicial sueño durante 1 minuto, daño secundario sueño durante 3d6 minutos), bolsa con 10 ppt, 20 po y una gema de 50 po.

🕷️ **Araneas (3):** pg 19 cada; *Manual de monstruos*.

Conjuros (6/6), escogidos de entre los siguientes: 0-*atontar, detectar magia, leer magia, marca arcana, sonido fantasma*; 1.º-*dormir, imagen silenciosa, hechizar persona*.

CABAÑA INFESTADA

Los PJs que sigan el rastro de pájaros muertos y arañas encontrarán una pequeña cabaña de madera. Las arañas se acumulan especialmente alrededor de la cabaña y cubren casi toda la puerta. Cuando los PJs entren en la cabaña, lee lo siguiente:

Dentro, el espectro de la muerte tiene una fuerte presencia en el aire. Un humano y un semielfo yacen muertos e hinchados. Las arañas se acumulan sobre los cadáveres y sobre el resto de la cabaña. Llevan ya muertos algunos días, pero la causa de su muerte parece obvia: cientos, si no miles de pequeñas mordeduras.

Estas personas fueron muertas por miles de arañas, la mayoría de las cuales se han alejado. Las de alrededor de la cabaña sólo son una pequeña parte de la marabunta. Si los PJs siguen el sendero, irán directos hacia la estribación rocosa y las cavernas de las arañas.

Desarrollo: aunque no se ha previsto ninguna descripción de los alrededores, los PJs podrían viajar a los asentamientos cercanos para buscar más información. Allí averiguarán que nadie parece saber nada sobre los pájaros muertos (la zona donde se hallan está algo lejos), pero los vecinos discuten sobre la desaparición de Alerian, sumo sacerdote de Corellon Larethian. Nadie sabe nada sobre lo que le ha pasado. No hay pistas sobre su desaparición ya que fue secuestrado por demonios que se teleportaron a su casa y le atraparon mientras dormía, sin que nadie se diese cuenta.

CUEVAS DE LAS ARANEAS (ÁREAS A1-A10)

Hace ya años, unas cuantas colonias de arañas se unieron en busca de mutuo beneficio para crear una extensa colonia que ahora habita en estas cuevas. Gracias a su poder, pudieron forjar una alianza con los drow y por ello ahora trabajan para Laveth.

Las cavernas son naturales, salvo en los lugares donde las arañas las han modificado. En la cueva son bastante frecuentes las estalactitas y estalagmitas, las superficies desiguales, las piedras sueltas y los muros redondeados. A pesar de que estas cuevas han sido habitadas durante años, el suelo no es más liso ni suave que los muros o el techo, ya que las arañas usan todas las superficies. Las superficies son lisas y brillantes y las cuevas son húmedas.

Cuando no se detalle en la descripción de una habitación, su altura será igual a la mitad de su anchura.

La mayoría de los encuentros en las cavernas sólo deberían presentar retos moderados para personajes de nivel 15. Los PJs deberían ser capaces de abrirse camino a través de todos estos encuentros sin necesidad de descansar. Los PJs deberían tener al menos una oportunidad de alcanzar el Abismo durante la escena 1. No te preocupes, la aventura será lo suficientemente complicada una vez que los personajes lleguen al Abismo.

A1. FUERA DE LAS CUEVAS

La estribación tiene unos 80' de alto y está cubierta de densos matojos y malezas. La entrada a las cavernas, en la base de la estribación, es difícil de encontrar. Todavía quedan algunas arañas abisales vagando por los alrededores de la estribación y la entrada de la cueva, pero no suponen ninguna amenaza para los PJs.

Frente a la entrada de la cueva se ha colocado una gran piedra redondeada de unos 10' de ancho que la oculta. Más allá de esta entrada oculta, la caverna inicia un pronunciado descenso.

Técnicamente la entrada no es una puerta secreta, a pesar de estar escondida. Se necesita una prueba con éxito de Buscar (CD 12) para descubrirla, aunque un elfo la localizará enseguida.

Las arañas colocaron la piedra frente de la puerta natural para esconderla, no para taparla. La entrada todavía tiene 3' de ancho funcionales. Las criaturas de tamaño Mediano o inferior pueden entrar sin problemas y las criaturas Grandes escurridizas (como Tyeeinish o una draña) también pueden.

A2. ENTRADA A LAS CUEVAS

Los muros, estalactitas y estalagmitas de la caverna son desiguales, de origen natural. La caverna es fría y un olor acre flota en el aire. El techo tiene unos 40' de alto y a lo lejos se oye el goteo del agua.

Si los PJs tienen una buena fuente de luz, o poseen visión en la oscuridad, podrán realizar pruebas de Avistar (CD 15) para darse cuenta de que el techo contiene ocho nichos entre las estalactitas. Las **Criaturas** acechan en los nichos. La **Trampa** está escondida en el centro de la habitación.

Criaturas (NE 10): una araña se esconde en cada uno de los ocho nichos del techo.

➤ **Arañas (8):** pg 19 cada; *MANUAL DE MONSTRUOS*.

Conjuros: (6/6), escogidos de entre los siguientes: 0-*atontar*, *detectar magia*, *luces danzantes*, *mano del mago*, *sonido fantasma*; 1.-*imagen silenciosa*, *toque gélido*, *ventriloquia*.

Tácticas: cada araña suelta una hebra de tela de araña intentando enganchar a un intruso. Si consigue un éxito con un ataque de toque a distancia con una hebra, en el siguiente asalto, la araña subirá hacia el techo a su víctima. Una vez arriba en el techo, la araña intentará otro ataque de toque a distancia para enrollar al personaje con su tela y sujetarlo al techo para poder atacarle a placer. Una vez que la víctima ha sido atrapada de esta forma, la araña lanzará nuevas hebras a otros intrusos. Si se encuentran en peligro, las arañas utilizarán sus ilusiones para que hacer que aparezcan o suene como si hubiera más arañas a punto de llegar desde los pasillos, quizás con el objeto de desplazar a los PJs hacia la **Trampa**. Si se ven en una situación muy comprometida, las arañas huirán hacia el área A3.

Dentro de los nichos, las arañas disfrutan de media cobertura.

Trampa (NE 5): la zona central está rodeada de un agujero de tipo foso de 50' de profundidad con estacas en el fondo. Tyeeinish, la líder de las arañas, ha utilizado su conjuro de *imagen silenciosa* para crear una ilusión que recubre el pozo. Cualquier PJ que caiga en el agujero no sólo sufrirá 5d6 puntos de daño por la caída, sino que también recibirá 1d4+1 ataques individuales de las estacas (como dagas, causan 1d4+5 puntos de daño cada una). Cada estaca que dañe a un personaje puede inyectar veneno de araña (CD 13; daño inicial 1d6 puntos de daño de Fue temporales, daño secundario 2d6 puntos de daño de Fue temporales) a la víctima.

➤ **Foso con estacas de 50' de profundidad** (escondido por la imagen silenciosa): VD 5; 5d6 puntos de daño por la caída y 1d4+1 estacas (+10 cuerpo a cuerpo; 1d4+5/19-20 y veneno), TS con éxito de Reflejos (CD 25) niega; Buscar (n/a); Inutilizar mecanismo (n/a).

A3. CAVERNA DE ALMACENAJE

Entre las desiguales formaciones rocosas y las estalagmitas del suelo de esta caverna hay oscuros bultos que se alargan hasta los 4 o incluso 6'. Parecen haber sido cubiertas con una gruesa tela de araña y sujetadas a las rocas.

Los bultos son los cadáveres drenados de sangre de ciervos, ovejas, terneras, elfos y humanos. Hay un total de veinticinco cuerpos, seis de los cuales son de humanos y elfos. Algunos llevan aquí varios años (pues las arañas habitan estas cuevas desde hace mucho y son lo suficientemente inteligentes como para no cazar a criaturas inteligentes exceptuando a los viajeros solitarios). Si registran los cuerpos, encontrarán 1d6 po en cada cadáver de los humanos y los elfos, pero nada de equipo.

Nadie ni nada vive en estas cuevas, aunque las arañas de A2 pueden haber huido hasta aquí.

A4. POZO DESCENDENTE

El túnel acaba en la parte superior de un pozo que conduce directamente hacia abajo, hacia la oscuridad. A lo lejos y hacia abajo, se oye el sonido del agua corriente que se eleva.

El túnel de 10' de diámetro desciende 100' hasta un túnel que conduce a hasta el área A5. El túnel tiene 6' de alto y contiene agua que llega hasta los 4', dejando únicamente 2' de aire por encima del nivel del agua. El agua entra a esta caverna por medio de canales subterráneos situados al este y al sur. La corriente es muy fuerte (y el agua está fría). Aunque la profundidad no es la suficiente como para ahogar a la mayoría de los PJs, un PJ que se

halle en el agua debe realizar una prueba de Fuerza (CD 17) para evitar que el agua lo derribe y que la corriente lo arrastre hasta el área A5. Los PJs de tamaño Mediano o mayores reciben un bonificador racial +4 a la prueba de Fuerza.

A5. GUARDIAS

El pasillo lleno de agua se ensancha hasta convertirse en una cueva de 50' de diámetro. El agua gotea desde el techo por muchos sitios. El suelo se eleva en el extremo más lejano de la caverna, formando un saliente de 6 pulgadas sobre el nivel del agua.

El agua en esta cueva tiene una profundidad de 4'. Aunque la profundidad no es suficiente para ahogar a la mayoría de los PJs, un PJ que se halle en el agua debe realizar una prueba de Fuerza (CD 13) para evitar que el agua lo derribe y la corriente lo arrastre hacia la grieta subterránea del sudeste. La grieta se abre camino hacia el este en un ángulo de 60 grados, cae unos 70' y se vuelca en el área A8. Una vez que el PJ sea introducido en la grieta, una prueba con éxito de Nadar (CD 18) le permitirá evitar ser empujado hacia abajo e ir a parara al área A8 en el siguiente asalto.

El saliente del norte tiene 25' de ancho. Más allá, aunque no se advierte desde la entrada sur, está la grieta que se sumerge 50' hacia abajo. Al fondo de la grieta, el pasaje sigue al norte y luego al este. Adheridas a la parte superior de la grieta están las **Criaturas**.

Criaturas (NE 11): cuatro arañas y una draña maga de nivel 6.º cuelgan del borde de la grieta. Atacarán a todos los intrusos.

➤ **Arañas (4):** pg 19 cada; *Manual de monstruos*.

Conjuros: (6/6), escogidos de entre los siguientes: 0-atontar, detectar magia, luces danzantes, mano del mago, sonido fantasma; 1.º-armadura de mago, proyectil mágico, ventriloquia.

➤ **Draña Mag 6 (1):** VD 7; Aberración Grande (9' largo); DG 1d8+18; pg 45; Inic +2 (Des); Vel 30', trepando 15'; CA 17 (+2 Des, -1 tamaño, +6 natural); Atq +6 cuerpo a cuerpo (1d6/crít. 19-20, espada corta de gran calidad); o +4 cuerpo a cuerpo (1d6/19-20, espada corta de gran calidad), +0 cuerpo a cuerpo (1d4+1 y veneno, mordisco); o +5 distancia (1d6/x3, arco corto); Frente 10' x 10'; AE conjuros, aptitudes sortilegas, veneno (CD 16, daño inicial y secundario 1d6 puntos temporales de Fue), RC 14; AL CM; TS Fort +5, Ref +4, Vol +8; Fue 15, Des 15, Con 16, Int 15, Sab 16, Car 16.

Habilidades: Avistar +9, Concentración +10, Conocimiento de conjuros +10, Escondarse +8, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +5, Tregar +14. **Dotes:** Ambidextrismo, Conjurar en combate.

Conjuros: (4/4/4/2): 0-atontar, detectar magia, mano del mago, rayo de escarcha; 1.º-armadura de mago, causar miedo, proyectil mágico, rayo de debilitamiento; 2.º-flecha ácida de Melf, fuerza de toro, invisibilidad, telaraña; 3.º bola de fuego, rayo relampagueante.

AE-Aptitudes sortilegas (St): cada una 1/día y lanzada como Hcr 6: detectar el bien, detectar el caos, detectar la ley, detectar magia, detectar el mal, fuego feérico, levitar, luces danzantes, oscuridad.

Poseiones: espada corta de gran calidad, arco corto, 12 flechas, 12 dosis de veneno adormecedor (CD 15; daño inicial sueño por 1 minuto, daño secundario sueño por 3d6 minutos), bolsa con 30 po.

Tácticas: estos guardias intentarán aprovechar el elemento sorpresa atacando con sus armas a distancia. Todos se han lanzado una armadura de mago (que les da un bonificador de armadura +4 a la CA) y la draña se ha lanzado un *fuerza de toro* (aumentando su Fuerza n +4). Detrás del saliente disfrutan de media cobertura.

A6. CAVERNA DE TYEENISH

Muestra a los personajes la ilustración n.º 1.

Esta ancha caverna tiene un pilar de roca que soporta el techo abovedado. Las paredes están cubiertas de nichos oscuros y llenos de telarañas. Emergiendo desde el otro lado del pilar de roca se puede ver a una gigantesca criatura arácnida. Es de color rojo sangre, con la cabeza de un humano, cornamenta y alas de murciélago. La criatura sonríe confiadamente.

Los nichos son guaridas de arañas, aunque el habitante más importante descansa en el área A7. Este es sólo el lugar donde Tyeeinish, la gobernante de las arañas, tiene su corte.

Criaturas (NE 14): Tyeeinish es una araña semidemonio de tamaño anormal y gran poder, con la aptitud para lanzar conjuros de un hechicero de nivel 9.º. Ha liderado a esta comunidad de arañas desde poco después de que se aliaran con los drow.

Los nichos envueltos en telarañas esconden las 6 mascotas de Tyeeinish, unas arañas monstruosas abisales Grandes ¡que emergerán para atacar a los intrusos!

➤ **Tyeeinish, araña semidemonio (1):** VD 10; cambiaformas Grande (10' largo); DG 1d8+36; pg 78; Inic +8 (+4 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 50', VI 50' (regular), Tr 25'; CA 16 (-1 tamaño, +4 Des, +1 natural, +2 desvío); Atq +6 cuerpo a cuerpo (1d8 y veneno, mordisco), +2/+2 cuerpo a cuerpo (1d6/1d6, garras); o +6 distancia (telaraña); Frente 10' x 10'; AE conjuros, telaraña, veneno (CD 19; daño inicial 1d6 puntos temporales de Fuerza, daño secundario 2d6 puntos temporales de Fuerza), aptitudes sortilegas; CE forma alternativa (araña, humanoide o híbrido); inmunidad a veneno, resistencia 20 al ácido, electricidad, frío y fuego; AL NM; TS Fort +9, Ref +9, Vol +7; Fue 16, Des 19, Con 18, Int 18, Sab 13, Car 16.

Habilidades: Arte (tejer) +16, Avistar +13, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +16, Escapismo +15, Escuchar +15, Saber (arcano) +16, Saltar +15, Tregar +15. **Dotes:** Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Sutileza con un arma (mordisco).

Poseiones: anillo de protección +2, varita de miedo (43 cargas; palabra de mando "Tharzut").

Conjuros: (6/7/7/7/5), escogidos de entre los siguientes: 0-atontar, detectar magia, detectar veneno, luces danzantes, mano del mago, rayo de escarcha, resistencia, sonido fantasma; 1.º-armadura de mago, escudo, imagen silenciosa, proyectil mágico, ventriloquia; 2.º-fuerza de toro, gracia felina, invisibilidad; 3.º-disipar magia, rayo relampagueante; 4.º-piel pétrea.

AE--Aptitudes sortilegas (St): utilizables a voluntad: oscuridad 3/día, profanar 1/día, azote sacrilego 1/día, veneno 3/día, contagio 1/día.

➤ **Arañas monstruosas abisales Grandes (6):** pg 27 cada; consulta el área D11a para ver sus estadísticas completas.

Tácticas: Tyeeinish envía de inmediato las arañas al combate. Si se había dado cuenta de la llegada de los PJs, se habrá lanzado *armadura de mago*, *gracia felina*, *fuerza de toro* y *piel pétrea* sobre sí misma. Intentará alejar a todos los personajes que pueda con su varita de miedo e intentará acabar con el resto gracias a sus conjuros (como el *rayo relampagueante*). El pilar le proporciona media cobertura. En combate cuerpo a cuerpo, Tyeeinish ataca con su mordisco venenoso y sus garras, utilizando sus conjuros de *veneno* para incrementar la letalidad de sus garras. Si ve cómo sus puntos de golpe se reducen a la mitad, se volverá *invisible* y huirá hacia el área A8 para alertar a los demonios de allí.

CAVERNAS DE LAS ARANEAS



A7. GUARIDA DE TELARAÑAS

El suelo de esta caverna se pierde en la oscuridad, mucho más abajo. La caverna está completamente llena de gruesas telas de araña y en tres lugares, dispersas alrededor del perímetro, hay cosas indiscernibles envueltas en capullos de telaraña.

El suelo de la caverna se halla 100' más abajo. Los capullos contienen más de 100 huevos de araña.

Tesoro: al fondo de la caverna, envuelto en seda arácnida, Tyeeinish ha ocultado un alijo de tesoros que ha coleccionado a lo largo de los años. Hay un cofre con 140 po, 10 gemas sueltas (50 po cada una), y brazaletes enjorjados (100 po) y una *poción de visión en la oscuridad*.

A8. DEMONIOS DESCANSANDO

Lee el texto del recuadro sólo si los PJs se las han arreglado para llegar hasta esta habitación sin alertar a sus ocupantes:

En el interior de esta caverna oís el retumbar del agua y sentís sus salpicaduras frías. Una única columna une el techo con el suelo al norte de la piscina que se extiende por la reluciente caverna. El agua surge de un agujero de 5' de diámetro que hay en el muro oeste, a 3' de altura y desaparece por un canal bajo, parcialmente sumergido, situado al este. Las siluetas de cuatro o cinco figuras, algunas de ellas bastante grandes, se mueven por la orilla.

La piscina de esta habitación recibe sus aguas del torrente que surge del agujero del muro este que conduce al área A5. El agua se almacena en la piscina, pero después se vacía por otro agujero orientado hacia el este. El agua forma un torrente subterráneo durante varias millas hasta llegar a un gran lago.

Si los PJs pueden ver a las **Criaturas** reunidas en la orilla sur, muéstrales la ilustración n.º 2.

Criaturas (NE 18): un hezrou, su siervo súcubo y un vroc conversan con un clérigo drow junto al agua. Son los emisarios demoníacos de Laveth, que fueron enviados para vigilar la captura de Alerian, el clérigo elfo. Una vez su tarea ha sido completada, ahora están relajados junto al agua. La drow es Ilvadidra, una clériga de Laveth de nivel 9.º. En cuanto vea a los PJs ordenará a los demonios iniciar el ataque.

➤ **Ssoril, Hezrou (1):** pg 67; *Manual de monstruos*.

➤ **Chazyk, Vroc (1):** pg 60; *Manual de monstruos*.

➤ **Alysthene, Súcubo (1):** pg 33; *Manual de Monstruos*.

➤ **Ilvadidra, drow mujer Clr 9 (Laveth):** VD 9; humanoide Mediano (5' 7"); pg 67; Inic +4 (Des); Vel 30'; CA 20 (+6 cota de mallas mágica, +4 Des); Atq +7/+2 cuerpo a cuerpo (1d8+1, maza pesada), o +11/+6 distancia (1d4/19-20, ballesta de mano); AE conjuros, aptitudes sortilegas; RC 20; AL CM; TS Fort +6, Ref +7, Vol +9; Fue 12, Des 18, Con 10, Int 14, Sab 17, Car 9.

Habilidades: Avistar +14, Concentración +10, Conocimientos de conjuros +10, Escuchar +8, Saber (religión) +10, Sanar +10. **Dotes:** Alerta, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Soltura con un arma (ballesta de mano).

AE-Aptitudes sortilegas (St): cada una 1/día y lanzada como Hcr 9: *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*.

Posesiones: cota de mallas de mithril +1, varita de disipar magia (12 cargas, palabra de mando "Urgozab"), maza pesada, ballesta de mano, 10 saetas, bolsa con 25 ppt y 10 po.

Conjuros: (6/5+1/5+1/4+1/2+1/1+1): 0-*curar heridas menores* (x3), *detectar magia, leer magia, resistencia*; 1.º-*bendición, convocar monstruos I, curar heridas leves, fatalidad, niebla de oscurecimiento, protección contra el bien*; 2.º-*curar heridas*

*moderadas, estallar**, fuerza de toro (x2), inmovilizar persona (x2); 3.º-contagio*, curar heridas graves, disipar magia, lanzar maldición, oscuridad profunda; 4.º-arma mágica mayor, azote sacrílego*, curar heridas críticas; 5.º-círculo de fatalidad*, orden imperiosa mayor.

* Conjuros de dominio. *Dominios*: Destrucción (castigar 1/día; bonificador al ataque +4, bonificador al daño +9), Mal (lanza conjuros malvados como un Clr 10).

Tácticas: la súcubo utiliza sus aptitudes sortílegas de *hechizo* y *sugestión* para dominar y confundir a tantos PJs como le sea posible. El vroc lanzará *imagen múltiple* y entrará en combate. El hezrou vacila y usa sus aptitudes sortílegas de *martillo del caos* y *azote sacrílego* para atacar desde lejos tanto tiempo como le sea posible. Si el vroc o la súcubo son derrotados, el hezrou tratará de convocar a otro de su especie. En cuerpo a cuerpo usará su aptitud de *intermitencia*.

Ilvadidra intenta emplear sus conjuros para ayudar a los demonios. Lanza *bendición* y *fuerza de toro* al vroc y al hezrou, y conjuros de curación y disipación (o contraconjuración) para contribuir a la victoria de los suyos. Si se ve seriamente amenazada, pedirá refuerzos al área A11.

Desarrollo: si Ilvadidra sobrevive, acompañará a Laveth en el ritual de la Angustia en la escena 3.

A9. OTRA GUARIDA DE TELARAÑAS

Tres columnas de piedra se elevan desde el suelo de la caverna. Más allá de las columnas, la caverna está llena de telas de araña que van desde el suelo hasta el techo. El ambiente de esta estancia es bochornoso y el olor fétido.

Unas cuantas araneas con las que posiblemente los PJs ya se han encontrado habitan en las telas de araña más allá de las columnas. A menos que alguna aranea de las áreas A1 y A5 haya sobrevivido huyendo hasta esta caverna, la estancia no estará ocupada.

Tesoro: escondidas entre las telas de araña hay dos bolsas de seda arácnida. La primera contiene 12 gemas de 50 po, 200 po, 780 pp, una *poción de gracia felina* y una *poción de curar heridas graves*. La segunda bolsa contiene 260 po, 600 pp y una *poción de protección contra los elementos (sonido)*.

A10. EL UMBRAL

Muestra a los jugadores la ilustración n.º 3.

La parte norte de esta caverna está ocupada por una estructura de telaraña con una abertura en el centro entre los muros este y oeste, a dos pies del suelo. El agujero tiene unos 10' de anchura y conduce hasta un vacío negro y estrellado.

Este umbral mágico lleva al Laberinto de los demonios, el reino de Lolth en el Abismo. Quien cruce el umbral llegará al área D1. Estas telarañas son mágicas e indestructibles. El umbral sólo puede ser dañado una vez que los cuatro receptáculos de poder de Laveth (ver más abajo) sean destruidos. Tras esto, la telaraña se puede quemar o derribar fácilmente, arruinando el umbral para siempre.

Escenas 1 y 2

Acechando detrás del umbral está la **Criatura**.

Criatura (EL 9): un bébilith se esconde entre las telarañas detrás del portal. Permanece escondido, pero si cualquier

personaje se pone a investigar en el área en la que se esconde, el bébilith atacará. La criatura trabaja para Lolth directamente y ha sido enviada para destruir a los demonios desleales del Laberinto de los demonios. Cuando se inicie la lucha en el Laberinto de los demonios el bébilith se colará por el umbral y esperará a que acabe la batalla. Una vez que finalice, regresará adentro.

➤ **Bébilith (1):** pg 118; *Manual de monstruos* (demonio).

Escena 3

Si el bébilith sigue vivo en la escena 3, se moverá a través del umbral para regresar al Laberinto de los demonios y ocupará cualquier habitación vacía (el área D1 o bien alguna estancia que hayan limpiado los personajes).

A11. GUARNICIÓN DROW

Este grupo de cuevas parece habitada por otro tipo de criaturas diferente a las bestias arácnidas que habéis visto hasta ahora. Camas de aspecto bastante reciente, pequeños baúles y mantas tiradas están dispersas por todos los lados. Un gran tapiz cuelga lejos, en el muro sur, mostrando a una bella mujer drow con unos ojos arácnidos pintados en los lados de su cabeza, además de los ojos humanos naturales, sentada a horcajadas sobre una enorme araña que tiene cuchillas por piernas.

Los drow que fueron enviados por Laveth utilizan estas cavernas como base. Ahora consideran este lugar como una guarnición permanente desde la cual, una vez que el número de habitantes se haya incrementado, esperan lanzar expediciones de caza afuera, en el bosque.

Criaturas (NE 15): los drow apostados aquí son siete guerreros de nivel 6 y dos magos de nivel 5/guerreros de nivel 3. Todos ellos sirven a Laveth y no a Lolth.

➤ **Drow varón Gue 6 (7):** pg 38 cada uno; consulta la sección de "un paseo por el bosque" para los detalles.

➤ **Drow varón Mag 5/Gue 3 (2):** pg 33 cada uno; consulta la sección de "un paseo por el bosque" para los detalles.

Además de su equipo habitual, el primer mago esgrime una *varita de proyectiles mágicos* (nivel de lanzador 7.º; 50 cargas; palabra de mando "Ortal"). El segundo mago tiene un *collar de bolas de fuego* (tipo IV).

Tesoro: detrás del tapiz hay una pequeña estantería colocada sobre la pared de la caverna. Para los drow sirve como sala del tesoro. Dos cajas de hierro cerradas y con trampa contienen 200 pp cada una (los detalles de la Trampa se explican más abajo). Escondidas bajo un falso panel de piedra detrás de la estantería, que requiere una prueba con éxito Buscar (CD 18) para ser localizada, hay tres pociones y dos pergaminos. Las pociones son de *curar heridas moderadas*, *restablecimiento menor* y *trepas cual arácnido*. Un pergamino es de magia divina y tiene los siguientes conjuros inscritos sobre él: (lanzados a nivel 12): *quitar maldición*, *restablecimiento* y *sanar*. El otro es de magia arcana y contiene los conjuros de *convocar monstruo III*, *ver lo invisible* y *volar* (lanzados a nivel 7).

Trampa (NE 4 cada caja): las cajas de hierro tienen montados unos mecanismos que lanzan una aguja sobre el dedo de todo aquel que la abra. La aguja está cubierta de veneno de contacto de raíz de terinav (CD 16; daño inicial 1d6 puntos temporales de Destreza, daño secundario 2d6 puntos temporales de Destreza).

DROW

Un drow tiene las siguientes aptitudes sortílegas, utilizables una vez al día y lanzadas como si fuera un hechicero igual a su nivel de personaje: *fuego feérico*, *luces danzantes* y *oscuridad*. Los drow obtienen una resistencia a conjuros igual a su nivel + 11. Reciben un bonificador racial a los TS de Voluntad contra conjuros y aptitudes sortílegas.

Los drow poseen visión en la oscuridad hasta la distancia de 120'. Una repentina exposición a la luz brillante (como por ejemplo la luz del día o un conjuro de *luz del día*) les ciega durante un asalto. Además de la ceguera temporal, los drow sufren un penalizador de circunstancia -1 a sus tiradas de ataque, salvaciones y pruebas cuando se hallan bajo una luz brillante.

En todo lo demás, deben ser tratados como si fueran elfos.

Los clérigos drow que reverencien a Lolth o a Laveth pueden escoger entre los dominios de Caos, Destrucción o Mal.

Además, los drow y el equipo drow del Laberinto de los demonios tienen los siguientes rasgos:

☾ Los drow del Laberinto de los demonios tienen la opción de obtener una habilidad que se llama *Trato con arañas* monstruosas, y que funciona exactamente como *Trato con animales*, pero que es efectiva con arañas monstruosas abisales (y sólo con las arañas abisales, que a diferencia de las sabandijas normales, tienen una puntuación de Inteligencia de 3).

☾ Todos los drow del Laberinto de los demonios tienen Competencia con arma exótica (ballesta de mano).

☾ Todas las armas y equipo drow que se encuentre en esta aventura, tanto mágico como no mágico, está ornamentado y decorado con imágenes de arañas, telas de araña, rostros demoníacos de mirada maliciosa, alas de murciélago o en rara ocasión, de cráneos.

Lo que saben los drow

Los drow leales a Laveth saben todo acerca de su plan básico consistente en capturar a un clérigo benigno para el sacrificio, reunir el poder de los cuatro receptáculos y celebrar el ritual de la Angustia. Los drow leales a Lolth, a no ser que se especifique lo contrario, no saben nada de los planes de Laveth, sólo son conscientes de que el Laberinto de los demonios ha sido o está siendo atacado por slaad. Si en esta aventura no se menciona a quién son leales los drow, asume que lo son a Laveth.

Símbolo de Laveth

Laveth no permite a muchos de los suyos que porten su símbolo, en primer lugar porque está tratando de pasar inadvertida para llevar a cabo sus planes y en segundo lugar porque se utiliza como contraseña para acceder a lugares restringidos importantes. Por ello sólo sus siervos favoritos portan su símbolo. En ésta aventura, lo llevan Ilvadidra, Realthican, Tudrii, Helcav y Eaman.

Los personajes que examinen el símbolo de Laveth, una araña, pueden confundirlo con el de Lolth, pero cualquier PJ que obtenga éxito en una prueba de Saber (religión) (CD 18) se dará cuenta de que es diferente. El símbolo de Laveth muestra una silueta de una mujer delgada, con cuatro apéndices extra similares a los de una araña que parten de los laterales de la figura. Ninguna prueba de saber puede identificar el símbolo como el de Laveth, ya que la propia Laveth ha permanecido bajo un absoluto secreto y esta información no ha podido llegar a los PJs. Una prueba con éxito de Saber (planos Exteriores) (CD 35) permite saber al personaje que Lolth ha tenido hijos con drow y demonios. No permitas que los personajes que intenten esta tirada averigüen esto último a no ser que pregunten específicamente acerca de estos hechos.

➤ **Aguja envenenada:** VD 4; 1 punto de daño y veneno (consultar más arriba), tiro de salvación de Destreza (CD 20) niega; Buscar (CD 24); Inutilizar mecanismo (CD 21).

Desarrollo: Si llegan sonidos de combate u otros disturbios desde el área A8 o A9, los drow de esta estancia responderán en 1d4+2 asaltos. Obedecen las órdenes de Ilvadidra sin dudarlos.

LABERINTO DE LOS DEMONIOS (ÁREAS D1-D19)

El Laberinto de los demonios es una capa del Abismo, un plano de maldad y caos. Es el hogar de muchas arañas, drow y demonios. Más abajo, en las profundidades hundidas en la más completa oscuridad, se hallan las Simas del Laberinto de los demonios.

El mapa y el texto de esta aventura detallan sólo una parte del Laberinto de los demonios y de las Simas del Laberinto de los demonios. Esta parte está formada por gruesas y mágicas telarañas, que a veces forman pasajes, creando en conjunto una enorme telaraña (ver la sección "Rasgos del dungeon" para más detalles). Por toda la telaraña, varias estructuran cuelgan entre las hebras, como si hubieran sido atrapadas. Y esto es más cierto de lo que parece, puesto que la magia de la telaraña crea portales aleatorios a todos los planos, atrayendo edificios, estructuras y naves.

RASGOS DEL DUNGEON

A no ser que se especifique lo contrario, todas las puertas son de madera, sencillas y están abiertas (Romper CD 13; dureza 5; pg 5). y los techos están a una altura de 15'.

CONDICIONES MÁGICAS

El Laberinto altera la magia y otros aspectos de la realidad. Aquí, los conjuros caóticos o malignos funcionan como si el lanzador tuviera el doble de niveles que tiene en realidad. Las *telarañas* se extienden hasta llenar el doble de superficie de lo normal. La CD del conjuro de *veneno* aumenta en 3. *Trepar cual arácnido* dura el doble, igual que cualquier conjuro que convoque sabandijas.

CURACIÓN

Las criaturas malvadas en el Laberinto de los demonios se curan el doble de rápido de lo normal.

PASAJES

La mayoría de pasillos en el Laberinto de los demonios son tubos hechos de tela de araña muy fuerte. La tela es sólo ligeramente adhesiva, lo suficiente como para no entorpecer el movimiento. Trepar por el lateral de un pasaje tiene una CD base de 10.

La tela de araña es inmune al fuego, frío y electricidad, tiene una dureza de 10 y 20 pg.

Si un personaje se abre paso a través de la tela de araña, puede arrastrarse hasta fuera del pasaje. La superficie exterior es más pegajosa que la del interior. Se necesita una prueba de Fuerza (CD 15) con éxito para poder moverse por su superficie. Las zonas que rodean el área descrita, consisten en un negro vacío recorridas por hebras de telaraña que van en todas las direcciones, incluyendo arriba y abajo. Debido a las telas de arañas, la visibilidad se reduce hasta 100'. Los personajes que abandonen el pasaje (o abandonen una de las áreas abiertas, como por ejemplo D10) pueden volar o transportarse de otra forma sin problema. Un personaje podría, por ejemplo, volar desde el área D10 hasta el área D9 o incluso hasta D14 sin ninguna dificultad. Sin embargo, la mayoría de las zonas sólo son accesibles a través de los pasajes. Los personajes que caigan de la tela de araña se precipitan 10d100' antes de golpear con alguna hebra de telaraña que lo atrape. Por fortuna, la telaraña absorbe la mayor parte del impacto, y el personaje sufre sólo 1d6 puntos de daño por cada 100' de caída.

Si los PJs abandonan la parte detallada en el mapa, no hallarán nada excepto lo que parece ser una interminable tela de araña, a no ser que quieras crear otras zonas de encuentros. El Laberinto de los demonios es un lugar muy grande y Lolth en persona (Ndc: es un decir) tiene su guarida en el centro.

D1. LLEGADA.

La siguiente descripción da por hecho que los PJs han llegado a través del umbral situado en la caverna de las arañas (área A10):

Al principio os sentís arrastrados hacia un torbellino de vacío, moviéndolos a velocidades increíbles, empujados hacia una erupción de espacio que devora la luz. Después, quedáis quietos.

Alrededor de vosotros hay una habitación construida de algún material extraño y suave. Algo en su superficie parece cambiar y retorcerse, pero la estancia parece bastante estable. La habitación es cuadrada y tiene 30' de lado, con un corredor fabricado de gruesas hebras de telaraña que parte desde una esquina. El aire es bastante áspero. A lo lejos, oís un chasqueo quitinoso.

Utiliza el siguiente texto para describir el pasaje de telaraña:

Ancladas a los bordes de la salida de la estancia hay muchas gruesas hebras de telaraña. Las telarañas forman un túnel redondo con paredes tan gruesas que no sólo son opacas sino que dan una impresión de mucha solidez. El pasaje gira y se retuerce, de tal forma que es imposible determinar su longitud.

En este momento, muestra a los jugadores la ilustración n.º 4.

Si se examina de cerca, parece que hay rostros contorsionados por el dolor en el suelo paredes y techo. Aunque parecen personas atrapadas tras un cristal, apretadas contra su superficie, en realidad se trata de almas de condenados atrapadas en una sustancia sin nombre del abismo que tiene una dureza de 50 y 200 pg.

El umbral de vuelta a las cavernas de las arañas es un anillo de luz negra de 10' de diámetro en la esquina opuesta a la del pasaje de telaraña y los PJs que lo atraviesen aparecerán en el área A10.

Criaturas (NE 14): si una sección del muro se rompe, o es modificada, desintegrada o simplemente se la atraviesa (a través de un *pasamiento*, *excursión etérea* o algún otro conjuro), se liberarán 10 espectros y atacarán a todo el que ande cerca de allí hasta que sean expulsados o destruidos. Estos espectros son

similares a los espectros normales, pero imbuidos de caos, y por tanto, de alineamiento caótico.

➤ **Espectros caóticos (10):** VD7; muertos vivientes Medianos (incorporal); DG 7d12; pg 45 cada; Inic +7 (+3 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 40', volando 80' (buena); CA 15 (+3 Des, +2 desvío); Atq +6 cuerpo a cuerpo (1d8 y absorción de energía, toque incorporal); AE absorción de energía (2 niveles negativos), crear engendro; CE muerto viviente, incorporal, resistencia a la expulsión +2, aura antinatural, impotencia ante la luz del sol; Al CM; TS Fort +2, Ref +5, Vol +7; Fue -, Des 16, Con -, Int 14, Sab 14, Car 15.

Habilidades: Avistar +13, Buscar +10, Escondarse +13, Escuchar +13, Intimidar +12, Intuir la dirección +10. **Dotes:** Alerta, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Reflejos de combate.

D2. NEXO

Lee el siguiente texto en voz alta si los PJs llegan durante la escena 1 de la aventura:

Enfrente vuestro, varios pasajes de telaraña se encuentran para formar un nexo o cruce de caminos. En el punto de encuentro, dos grandes humanoides con aspecto de sapo cuelgan de las telas de araña. Uno tiene una piel rojiza que cubre su bulboso y verrugoso cuerpo; parece que ha sido atravesado por espadas. El otro tiene un montón de telarañas entrelazadas y tiene la carne azul y una silueta ligeramente más larguirucha. Algunas de las hebras de la telaraña están cubiertas de sangre y linfa de color carmesí y negro.

Estos slaad muertos no tienen tesoro ni equipo. La sangre roja pertenece a los drow que lucharon contra estas criaturas, a las que finalmente vencieron.

Escenas 2 y 3

Adelante, varios pasajes de telaraña se encuentran para formar un nexo o cruce de caminos. Hay leves restos de icor negro y sangre carmesí que manchan las telas de araña en el lugar de la intersección.

Los cuerpos de los slaad han desaparecido, devorados por otras criaturas que acechan en el Laberinto de los demonios.

D3. COMPLEJO DROW

Las puertas están hechas de madera dura y tienen una barra detrás para trancarla, salvo la puerta que separa las áreas D3a y D3b, que no tiene barra. Las paredes son de piedra.

➤ **Puerta de madera gruesa, atrancada:** 2 pulgadas de grosor; dureza 5; pg 15; CD romper 20.

D3A. DEFENSORES DROW

Este encuentro cambia según el momento en que lleguen los PJs.

Escena 1

Más allá de la puerta hay una habitación de 10 por 40' amueblada con cinco camas, cinco baúles, una gran mesa, diez sillas, un diván y una gran librería. Cinco drow en cotas de malla, y armados con espadas cortas y escudo están luchando contra tres criaturas humanoides de piel verde y otras dos similares pero de piel azul.

Los slaad entraron a través del área D3b. Hay tres slaad rojos y dos azules luchando contra cuatro guerreros drow de nivel 6 y un sargento (nivel 5.º de mago/nivel 3.º de guerrero). La llegada de los PJs no detiene la batalla. Los slaad azules parecen estar pidiendo ayuda a los PJs (en común).

Criaturas (NE 14): si los PJs ayudan a los slaad, casi con toda seguridad se impondrán a los drow. Inmediatamente después los caóticos slaad atacarán a los PJs sin atender a razones.

🔮 **Drow varón Gue 6 (4):** pg 25 cada (de 38); ver la sección “un paseo por el bosque” para obtener las estadísticas completas.

🔮 **Drow varón Mag 5/Gue 3 (1):** pg 16 (de 33); ver la sección “un paseo por el bosque” para obtener las estadísticas completas.

🔮 **Slaadi azules (2):** pg 39 cada; *Manual de monstruos*.

🔮 **Slaadi verdes (3):** pg 55 cada; *Manual de monstruos*.

Tesoro: los cinco baúles no están cerrados y contienen ropas drow en las que hay cosidas 2d6 pequeñas gemas de 50 po de valor cada una. La librería contiene algunos libros normales y un libro de conjuros con la cubierta hecha de piel de cornugón y las páginas hechas de tela de araña seca. Contiene todos los conjuros que el sargento drow prepara habitualmente.

Desarrollo: Si la batalla continúa 5 asaltos después de que los PJs lleguen la primera vez, llegará Tarestique desde el área D3c para ayudar a los drow si es que aún está vivo y en condiciones. Si se acaba antes, ella permanecerá en aquella habitación.

Escena 2

Más allá de la puerta hay una habitación de 10 por 40' amueblada con cinco camas, cinco baúles, una gran mesa, diez sillas, un diván y una gran librería. Cinco elfos oscuros embutidos en cotas de malla, armados con espadas cortas y escudos adornados están molestando a una enorme rana humanoide de piel roja y verrugosa, que se agita contra las cadenas que la retienen.

En la escena 1, los defensores drow recibieron refuerzos y lograron capturar a un slaad rojo. Como están ocupados, prestan poca atención a los PJs, salvo que estos les ataquen directamente.

Criaturas (NE 12): la fuerza drow consiste en cuatro guerreros de nivel 6 y un mago de nivel 5/guerrero de nivel 3.

🔮 **Drow varón Gue 6 (4):** pg 29 cada uno (de 38); consulta la sección “un paseo por el bosque” para ver las estadísticas completas.

🔮 **Drow varón Mag 5/Gue 3 (1):** pg 33; consulta la sección “un paseo por el bosque” para ver las estadísticas completas.

🔮 **Slaad rojo (1):** pg 37; *Manual de monstruos*.

Tácticas: el slaad intentó convocar a uno de su especie, pero falló; ahora no puede intentarlo hasta que pase otra hora. Mientras esté encadenado, no puede utilizar su ataque de abalanzarse.

Tesoro: consulta la escena 1 más arriba.

Escena 3

Tras la puerta hay una sala de 10x40' amueblada con cinco camas, cinco baúles, una gran mesa, diez sillas, un diván y una gran librería. Cinco drows se levantan como resortes y sacan sus espadas cortas.

Criaturas (NE 12): los drow están descansando y no están preparados para la batalla, a menos que los PJs se las hallan arreglado para montar ruido mientras se aproximaban a la habitación o que los drow hayan oído la llamada de Tarestique

desde el área D3c. La fuerza drow consiste en cuatro guerreros de nivel 6 y un sargento (mago de nivel 5/guerrero de nivel 3).

🔮 **Drow varón Gue 6 (4):** pg 29 cada (de 38); consulta la sección “un paseo por el bosque” para ver las estadísticas completas.

🔮 **Drow varón Mag 5/Gue 3 (1):** pg 33; consulta la sección “un paseo por el bosque” para ver las estadísticas completas.

D3B. HABITACIÓN DESORDENADA

Esta parece ser una sala de entrenamiento, con varios blancos colgados de las paredes, armeros, peleles y otros maniquíes y muñecos. La mayoría de la habitación está desordenada, con las armas fuera de los armeros y los peleles y otros muñecos tirados por el suelo.

La batalla de los drow con los slaad ha contribuido al desorden de esta estancia. Las armas son espadas cortas y lanzas cortas. Cerca del pasaje de telaraña hay un barril que contiene 100 saetas de ballesta de mano.

No olvides que la puerta que da al área D3c tiene una trampa (consulta más abajo).

D3C. HABITACIÓN DE LA SACERDOTISA

Más allá de la puerta se ve una lujosa habitación decorada con no muy buen gusto. Hay una cama suspendida de unas cadenas sujetas al techo, a unos 3' del suelo. Hay dos guardarropas altos, un cofre, tres grandes divanes, cuatro sillas decoradas con relieves y tres mesas bajas que llenan el resto de la habitación. Las paredes están llenas de pinturas en las que se ha empleado demasiado negro y rojo y una alfombra roja tapa un área de 20 x 20' en el centro de la habitación. En frente, en la esquina derecha, una gran araña enjoyada está acurrucada en el centro del altar. A vuestra derecha, en la esquina más próxima, hay tres arañas monstruosas rechonchas totalmente inmóviles y cuatro elfos, heridos y magullados, vestidos con harapos, están sujetos a unas cadenas que salen del muro.

Trampa (NE 2): la puerta tiene un *glifo custodio* lanzado por un sacerdote de nivel 9.º que causa 2d8 puntos de daño sónico. Si se activa, Tarestique oír el ruido y se preparará tan bien como pueda (consulta *Tácticas* más abajo).

🔮 **Glifo custodio sónico:** VD 2; 5' de radio, 4d8 puntos de daño sónico, tiro de salvación de Reflejos (CD 17) reduce el daño a la mitad; Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28).

Criaturas (NE12): Tarestique es un clérigo de Lolth de nivel 10, segundo al mando de la condesa Ullistrin, que sirve como Capitán de la guardia. En la escena 1 se está preparando para acudir a la lucha contra los slaad. En las escenas 2 y 3 se queda descansando. En la escena 2 ha usado algunos de sus conjuros (*curar heridas graves*, *inmunidad a conjuros*, *perdición* y *vestidura mágica*).

Hay tres arañas monstruosas abisales Grandes que obedecen todas las órdenes de Tarestique. Los elfos encadenados a la pared son esclavos plebeyos de nivel 1 (0 pg cada de 1d4). Si son liberados, podrán hacer bastante poco, pues están heridos y padecen de malnutrición. Si se les cura, estarán encantados de vengarse de los drow, pero probablemente no serán lo suficientemente poderosos para ayudar en nada.

LABERINTO DE LOS DEMONIOS, NIVEL SUPERIOR



☛ **Tarestique, drow mujer Clr 10 (Lolth):** VD 10; humanoide Mediano (5' 6" de altura); DG 10d8; pg 50; Init +3 (Des); Vel 30'; CA 21 (+5 armadura, +3 escudo, +3 Des); Atq +12/+7 cuerpo a cuerpo (1d8+5, maza pesada +3); o +10/+5 distancia (1d4/19-20, ballesta de mano); AE conjuros, aptitudes sortilegas; RC 21; AL CM; TS Fort +9 (con dote de Gran fortaleza), Ref +8 (con dote de Reflejos rápidos), Vol +11; Fue 14, Des 16, Con 11, Int 10, Sab 18, Car 13.

Habilidades: Concentración +10, Conocimiento de conjuros +3, Escuchar +7, Saber (religión) +3, Sanar +9, Trato con arañas monstruosas +4. **Dotes:** Competencia con arma exótica (ballesta de mano), Esquiva, Gran fortaleza, Movilidad, Reflejos rápidos.

Conjuros: (6/5+1/5+1/4+1/4+1/2+1): 0-*curar heridas menores* (x3), *detectar magia*, *leer magia*, *resistencia*; 1.-*bendición*, *curar heridas ligeras*, *fatalidad*, *orden imperiosa*, *perdición*, *protección contra el bien**, 2.-*aguante*, *curar heridas moderadas*, *estallar**, *fuerza de toro*, *inmovilizar persona* (x2); 3.-*círculo mágico contra el bien**, *curar heridas graves*, *dispar magia*, *protección contra los elementos*, *vestidura mágica*; 4.-*arma mágica mayor*, *azote sacrílego**, *convocar monstruo IV*, *curar heridas críticas*, *inmunidad a conjuros*, 5.- *círculo de fatalidad**, *excursión etérea*, *rematar a los vivos*.

* Conjuros de dominio. **Dominios:** Destrucción (castigar 1/(día); bonificador al ataque +4, bonificador al daño +10), Mal (lanza hechizos malignos como Clr 11).

Poseiones: *camisote de mallas de mithril +1*, *escudo largo de metal +1*, *maza pesada +3*, *piedra ioun* (prisma púrpura brillante que almacena estos conjuros: *curar heridas graves y silencio*), símbolo de Lolth, ballesta de mano, 10 saetas, 10 dosis de veneno adormecedor (CD 15; daño inicial sueño durante 1 minuto; daño secundario sueño durante 3d6 minutos), bolsa con 25 ppt y 10 po.

☛ **Arañas monstruosas abisales Grandes (3):** pg 30 cada; consulta el área D11a para ver las estadísticas completas.

Tácticas: por cada asalto que Tarestique tenga para prepararse lanzará un conjuro (en la escena 1 ya ha lanzado dos). Por orden, lanzará *inmunidad a conjuros* (*proyector mágico*), *vestidura mágica*, *arma mágica mayor*, *convocar monstruos IV* y *bendición*. Si todavía tiene tiempo, lanzará *fuerza de toro* y *resistencia* sobre una de sus arañas. Utilizará a las arañas para atacar a los intrusos mientras lanza conjuros ofensivos como *rematar a los vivos* y *azote sacrílego* hasta que se vea obligada a combatir cuerpo a cuerpo.

Tesoro: la estatua de ónice de Lolth (la araña del altar) vale 1.000 po por las piezas de joyería que lleva y por la exquisitez de la propia estatua. Sin embargo, está maldita. Cualquier PJ de alineamiento no maligno que la toque y falle un TS de Fortaleza (CD 20) perderá 1 punto de Fuerza por semana. Es una absorción permanente. Un *quitar maldición* lanzado por un clérigo de nivel 20 niega el efecto.

Los guardarropas contienen ropas, perfumes y objetos personales. El cofre, que está cerrado (Abrir cerraduras CD 25) contiene más ropas, mantas, un látigo, un par de esposas, un catalejo, tres *pociones de curar heridas graves*, un pergamino de *revivir a los muertos*, una bolsa con 10 gemas de 100 po de valor, y un pequeño monedero con 50 po.

Los tapices de las paredes son producto de la trastornada mente de Tarestique, pues ella misma los ha pintado. No tienen valor.

Desarrollo: durante las Escenas 2 o 3, Tarestique puede pedir ayuda al área D3a. Si los drow de D3a siguen vivos, llegarán en 2 asaltos. Durante la escena 1 sabe que esos drow están ocupados

ENCUENTROS ALEATORIOS

En la tela de araña

Mientras se estén explorando los pasajes de telaraña o las áreas atrapadas por el Laberinto de los demonios, utiliza la siguiente tabla, tirando 1d20 una vez cada hora:

1-3	1 araña monstruosa Enorme (NE 4)
4-6	3 drañas (NE 10)
7-9	4 guerreros drow de nivel 6 (NE 10)
10-12	1 slaad rojos (NE 9)
12-20	No hay encuentro.

Fuera de la tela de araña

Si los personajes exploran las áreas que no aparecen en el mapa o exploran las hebras fuera de los pasajes, utiliza la siguiente tabla de encuentros y lanza 1d20 cada hora:

1-2	Cadáver entre telas de araña (25% de un objeto mágico menor)
3-4	2 vroc (NE 15)
5-7	1 araña monstruosa Colosal (NE 10)
8-10	1 araña monstruosa Gargantuesca (NE 7)
11-12	3 súcubos (NE 12)
13-20	No hay encuentro

luchando, así que usará su conjuro de *excursión etérea* para huir de la habitación. Si se escapa, se reunirá con la condesa Ullistrin, dondequiera que ésta se halle (probablemente en el área D5 o D6).

D4. HABITÁCULO DE LOS DEMONIOS

El pasaje de telaraña se inclina hacia abajo, y termina en una superficie plana con una trampilla de bronce oxidada en ella. Hay una gran argolla conectada a una estilizada cabeza demoníaca labrada en el medio de la trampilla.

La trampilla no está cerrada ni tiene trampa, por lo que puede abrirse fácilmente. Lee en voz alta el siguiente recuadro una vez que los PJs tengan la oportunidad de echar un vistazo al interior.

Debajo de la trampilla hay una habitación tenuemente iluminada. La habitación tiene unos 30' de largo y ancho y a unos 60' por debajo vuestro veis agua embarrada. No se ve el suelo de la sala más allá del agua. Entre los muros, hay unas barras de metal que surgen de las paredes. Cuatro criaturas humanoides con aspecto de buitre descansan encima de las barras, con sus alas negras emplumadas recubriendo sus musculosos cuerpos retorcidos.

El charco del fondo de esta habitación parecida a un pozo tiene 30' de profundidad y está llena de los huesos (rotos y con la médula succionada) de incontables víctimas de las **Criaturas** de esta estancia. También hay pedazos de armadura y equipo.

Criaturas (EL18): las cuatro criaturas parecidas a buitres son vroc. Atacarán en cuanto perciban la presencia de intrusos. Un hezrou espera en el agua, escondido justo por debajo de la superficie.

➤ Vroc (4): pg 65, 63, 60 y 54; *Manual de monstruos*.

➤ Hezrou (1): pg 72; *Manual de monstruos*.

Tácticas: los vroc intentarán agarrar a los personajes y lanzarlos al agua que hay abajo, donde el hezrou les atacará desde el agua sucia. Si todos los personajes acaban en el agua, los vroc no vacilarán en sumergirse para seguir atacando a los PJs. Si uno o más de los vroc muere, los otros intentarán convocar más.

Tesoro: esparcidos entre los miles de huesos y otros desperdicios del fondo de la piscina hay 10.543 po, 5.390 pp y un *anillo de resistencia a los elementos menor (electricidad)*.

D5. ESTANCIAS DE LA CONDESA ULLISTRIN

Esta serie de estancias sirven de hogar a la condesa Ullistrin, una noble drow maldita (ella opina que ha sido bendecida) con el vampirismo y elegida por Lolth para vigilar y estar al mando de esta sección del Laberinto de los demonios.

La condesa Ullistrin lucha en primer lugar contra los slaadi y después contra los traidores drow que se aliaron con Laveth. Sabe de los intentos de insurrección de Laveth y se pregunta por qué Lolth aún no ha intervenido. Si los PJs razonan con ella, es posible que acceda a aliarse temporalmente con ellos. Si se da el caso, Ullistrin les hablará a los PJs acerca de Laveth y sus receptáculos, aunque no sabe nada acerca del ritual de la Angustia. Sabe que uno de los receptáculos de Laveth está en el área D18c y otro en las Simas del Laberinto de los demonios, donde parece que Laveth pasa gran parte de su tiempo. En algún momento, Ullistrin traicionará a los PJs e intentará asesinarlos.

D5A. LA GALA SIN FIN

Esta habitación está llena los repugnantes restos de cientos de humanos, elfos, enanos, medianos y gnomos. Sus carcasas secas han sido colocadas en determinadas posiciones y sostenidas por algún cruel conjuro. Cada cadáver está vestido con ropajes finos lujosos, creando en conjunto la ilusión de una elegante fiesta.

Ullistrin se divierte cogiendo a sus víctimas favoritas, una vez que les ha absorbido totalmente la sangre y la vida, y colocándolas en la habitación. Luchar en esta habitación tan atestada es complicado, por lo que todas las tiradas de ataque sufren un penalizador -2. Las criaturas que intenten esconderse entre los cadáveres obtienen media cobertura (20% fallo), pero a la hora de la verdad estos frágiles cuerpos no ofrecen cobertura alguna, pues los proyectiles y los golpes pasan a través de ellos.

Escena 1

Hay dos slaad grises moviéndose invisibles entre la "gala". Aunque estén invisibles, de vez en cuando empujan ligeramente alguno de los cuerpos, permitiendo que los PJs realicen una prueba de Avistar (opuesta a las pruebas de habilidad de Esconderse de los slaadi) para advertir su presencia. Si disipan o ven a través de los conjuros de invisibilidad, lee en voz alta la siguiente descripción:

Merodeando entre los cuerpos veis a dos figuras parecidas a grandes sapos, flacos y angulosos. El primero tiene la piel gris clara, los ojos anchos y porta un bastón parecido a un cetro. El otro tiene la piel gris carbón y una masa de serpientes que se retuercen sobre su ancha cabeza.

Muestra la ilustración n.º 5 cuando los personajes estén lo suficientemente cerca como para ver a los slaadi.

Criaturas (NE 12): los slaad grises, Skaelur y Vhaag encontraron esta estancia hace poco. Atacan a cualquiera que se cruce en su camino, lo cual incluye a los PJs.

➤ **Skaelur y Vaag, slaad grises:** pg 75 cada. *Manual de monstruos*.

AE-Vista aguda (Ex): los anchos ojos de Skaelur le proporcionan un bonificador +4 a las pruebas de Avistar.

AE-Veneno (Ex): Vhaag tiene serpientes venenosas por pelo, lo cual le proporciona un ataque adicional cuerpo a cuerpo con +14 (1d4 y veneno, mordisco); salvación de Fortaleza (CD 24); daño inicial 1d6 puntos temporales de Fuerza, daño secundario 2d6 puntos temporales de Fuerza.

Posesiones: *cetro de gobierno* (consulta Tesoro más abajo).

Tácticas: Skaelur intentará utilizar su *cetro de gobierno* (ver más abajo) con los PJs, obligándoles a ayudarles a encontrar y matar a los drow (si esta orden va contra la naturaleza de los PJs, el poder del cetro sobre los PJs se romperá instantáneamente). Sólo los PJs con una Inteligencia de 12 o más pueden resistirse los efectos del cetro (tiro de salvación de Voluntad CD 16).

Tesoro: Skaelur lleva un *cetro de gobierno* (le quedan 100 minutos de uso) que ha robado en alguna otra parte del Laberinto de los demonios. También tiene un saco de cuero colgando de su hombro, en cual guarda el siguiente tesoro: 54 ppt, un anillo de oro (robado a un drow) con un pequeño rubí engarzado (vale 120 po) y un estatua de una araña hecha de oro y plata (vale 300 po).

Escena 2

De pie entre los cadáveres veis dos figuras parecidas a grandes sapos, flacos y angulosos, mirando a seis soldados drow que se precipitan al interior de la sala por la otra entrada para enfrentarse a ellos. Uno tiene la piel gris clara, los ojos anchos y lleva un bastón parecido a un cetro en una garra. El otro tiene la piel gris carbón y una masa de serpientes que se retuercen sobre su ancha cabeza.

Criaturas (NE 14): los seis drow son guardias que intentan expulsar a los slaad, y son todos guerreros de nivel 6. En la escena 1 estaban en el área D5c. Los slaad están descritos más arriba.

➤ **Drow varón Gue 6 (6):** 38 pg cada uno; consulta la sección "un paseo por el bosque" para las estadísticas completas.

Tácticas: los drow atacan a todos los intrusos (slaad o PJs). Los slaad atacan primero a los drow, y luego se volverán contra los PJs. Una vez los drow sean derrotados, se puede convencer a los slaadi para que dejen en paz a los PJs con un éxito en una prueba de Diplomacia (CD 18). Si se da esta situación, los slaad dejarán la habitación y regresarán a los pasajes de telaraña. Trátalos entonces como un resultado de 13-14 en las tablas de encuentros.

Escena 3

Seis guardias drow se hallan entre los cuerpos, llevan camisotes de mallas y portan ballestas de mano, espadas cortas y escudos.

Criaturas (NE 12): los guerreros drow de nivel 6.º montan guardia en la habitación y atacarán a los PJs en cuanto los vean.

➤ **Drow varón Gue 6 (6):** pg 38 cada uno; consulta la sección "un paseo por el bosque" para las estadísticas completas.

D5B. DORMITORIO DE LA CONDESA ULLISTRIN

Esta tranquila habitación está vacía salvo por un sarcófago de piedra en el centro, grabado con símbolos drow, arañas, rostros demoníacos y telarañas. Tiene una tapa pesada y gruesa.

Muestra a los jugadores la ilustración n.º 6 si los personajes inspeccionan el sarcófago. Entre las diversas imágenes grabadas en el sarcófago se pueden leer las palabras (escritas en drow): "Condesa Ullistrin, descansando, pero nunca en paz". Abrir el sarcófago requiere éxito en una prueba de Fuerza (CD 22).

Criatura (NE 15 si Ullistrin está presente): la condesa descansa en su sarcófago sólo durante la escena 2, pero incluso entonces, si es amenazada huirá de inmediato (lo cual es posible si asume *forma gaseosa*) hacia el área D6c. La condesa utiliza esta habitación como cripta, pero descansa lo mínimo imprescindible.

Tesoro: el interior está acolchado con seda y esconde un pequeño compartimento estanco que sólo se puede detectar con una prueba con éxito de Buscar (CD 25). Está cerrado y para abrirlo es necesaria una prueba de Abrir cerraduras (CD 20). También tiene una trampa (consulta la Trampa más abajo). Ullistrin guarda una *varita de contorno borroso* (25 cargas), una bolsa con 350 po, un cetro enojado (que vale 1.000 po) y una *bola de cristal*.

Trampa (NE 4): al abrir el compartimento secreto del sarcófago de Ullistrin surge una nube de gas venenoso que ocupa un cubo de 30' de lado. No hay forma de detectar el gas hasta que se abra el compartimento, y por tanto no hay forma alguna de abrir el compartimento sin liberar el gas venenoso.

↗ **Gas venenoso:** VD 4; TS de Fortaleza (CD 22) niega; daño inicial 1d6 puntos temporales de Fuerza, daño secundario 2d4 puntos temporales de Fuerza.

D5C. SALÓN DE AUDIENCIAS

Un alto trono hecho de huesos se levanta sobre una plataforma circular de 2' de alto y 10 de diámetro, del cual surgen ocho gigantescas patas de araña de hierro forjado.

El "trono de huesos" es mágico y protege a todo aquel que se sienta en él con un escudo de brillante energía que proporciona una RC 20 y un bonificador de armadura +5.

Trampa (NE 2): el trono tiene una trampa mágica especial. Cualquiera que no sea Ullistrin y toque el trono debe superar un TS de Voluntad (CD 20) o sufrir un penalizador de moral -4 a todos los TS realizados como consecuencia de los ataques o efectos realizados por Ullistrin. Además, la runa personal de Ullistrin será invisiblemente inscrita sobre el personaje (como un conjuro de *marca arcana*) de tal forma que Ullistrin puede identificar al personaje sólo con verlo.

Escena 1

Seis guardias drow hacen guardia alrededor del trono. Llevan camisotes de mallas y portan ballestas de mano, espadas cortas y grandes escudos adornados con imágenes de telas de araña.

Los guardias drow están detallados más abajo, en la sección de **Criaturas**.

Criaturas (NE 13): seis guardias drow de nivel 6.º montan guardia aquí. En la escena 1 no dejarán esta habitación, pero en las Escenas 2 y 3 se habrán desplazado al área D5a. Si surge algún combate, uno de los guardias se sentará en el trono, aprovechando sus capacidades protectoras, y disparará su ballesta de mano mientras los demás se abalanzan al cuerpo a cuerpo.

🐉 **Drow varón Gue 6 (6):** 38 pg cada uno; consulta la sección "un paseo por el bosque" para las estadísticas completas.

Escenas 2 y 3

No hay nadie en la habitación.

D6. CORTE DE LA CONDESA ULLISTRIN

Estas estancias funcionan como reducto de Ullistrin. Los muros, suelos y techos son idénticos en todo a los descritos en el área D1 (es decir, están compuestos de almas atrapadas).

D6A. HABITACIÓN EXTERIOR

Esta gran habitación contiene ocho discos flotantes de 10' de diámetro. Seis de ellos flotan equidistantemente a unos 12' del suelo. Dos de ellos flotan sólo a 10' bajo el techo, que se encuentra a 30' de distancia del suelo. Los discos relucen como si fueran de bronce pulido y emiten un ligero zumbido. La parte inferior de cada disco tiene una elaborada pero grotesca imagen de un rostro élfico (quizás drow) de mirada maliciosa. Hay un único drow encima de cada uno de los seis discos de abajo. La habitación desprende un intenso y empalagoso hedor a incienso.

Aquellos que PJs que superen una simple prueba de Avistar (CD 10) se darán cuenta de que las figuras que se hallan encima de los discos son, de hecho, estatuas de bronce. Las estatuas situadas encima de los seis discos más bajos (tres hembras y tres varones) han sido vestidas con mucha pompa y esculpidas de una manera muy bella. Los dos discos más elevados no soportan estatua alguna. Uno tiene un escritorio de madera con el tablón superior hecho de bronce lleno de varios papeles y documentos escritos en lengua drow. Es el escritorio de Vagdrioth, pero el hechicero drow es tan caótico que sólo él es capaz de encontrar sentido a los papeles y los documentos. Como mucho, se darán cuenta de que se trata de asuntos personales del drow, acuerdos realizados con otros demonios, cuentas de envíos de comida y otros tipos de información administrativa. En el otro lado del escritorio, Vagdrioth tiene un brasero de incienso, que emite fuertes emanaciones de humo de hierbas.

La última plataforma está recubierta de cojines. Es el "hogar" de Vagdrioth, pero pasa poco tiempo allí y no guarda aquí sus cosas.

Criatura (NE 12, si Vagdrioth está presente): Vagdrioth, el consorte y consejero de Ullistrin, rara vez pasa tiempo aquí. Si es alertado del peligro (sucede automáticamente en la escena 1 y en la Escenas 2 y 3 si ha habido luchas en las áreas D5c, D7 o D10, o si Ullistrin o Tarestique le han advertido), se retirará al área D6b. Consulta más abajo las estadísticas de Vagdrioth.

D6B. VESTÍBULOS CON TRAMPAS

Este pasillo en forma de L tiene dos trampas mágicas (consulta Trampa n.º 1 y Trampa n.º 2 más abajo). Las paredes y los suelos de este pasaje están decorados con frescos de arañas, extraños símbolos y diseños en forma de telarañas.

Este pasillo en forma de L tiene 9 mirillas, permitiendo a los ocupantes del área D6c vigilar el progreso de los todos los intrusos que se acerquen por el vestíbulo, dándoles tiempo para prepararse. Los personajes que intenten observar a través de las mirillas lo que sucede en el área D6c pueden realizar una prueba de Avistar (CD 30) para ver a sus ocupantes.

Trampa n.º 1 (NE 8): la primera trampa está justo tras la puerta del área D6a. El primer personaje que se introduzca en el cubo de 10' situado tras la puerta activa un *símbolo* especial colocado en esta área. El personaje debe superar un TS de Fortaleza (CD 21) o será desintegrado instantáneamente.

➤ **Símbolo de desintegración:** VD 8; desintegra al objetivo, un TS de Fortaleza (CD 21) con éxito supone sólo 5d6 puntos de daño; Buscar (CD 33); Inutilizar mecanismo (CD 33).

Trampa n.º 2 (NE 7): la puerta que conduce a esta habitación tiene una trampa consistente en un poderoso *glifo custodio*. Si alguien toca la puerta sin pronunciar la contraseña ("la condesa es hermosa"), caerá una tormenta sobre todo el pasillo que causa 12d8 puntos de daño, que serán reducidos a la mitad si se supera un TS de Reflejos (CD 28).

➤ **Glifo custodio mejorado:** CD 7; 12d8 puntos de daño de fuego, TS de Reflejos (CD 24) para mitad de daño; Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28).

D6C. GUARIDA DEL DESGARRADOR

Esta sala abovedada de 40' de altura está prácticamente vacía. Sólo hay un par de pedestales, de 3 y 2' de altura. Cada uno de ellos ocupa una de las dos esquinas más alejadas de estancia. Entre ambas, una gran bestia bípeda de piel gris, largas garras y terribles dientes parece preparada para desgarrar carne y hueso.

Criaturas (NE consulta más abajo): es muy posible que los PJs tengan aquí su encuentro final con Ullistrin y Vagdrioth. Ambos lucharán a muerte desde sus pedestales. Un desgarrador gris particularmente grande siempre se halla en esta sala y sirve a ambos fielmente. El Nivel de encuentro varía según las criaturas que haya en la estancia. Usa la siguiente tabla para determinarlo:

Criaturas presentes	NE
Desgarrador gris	8
Desgarrador gris y Vagdrioth	14
Desgarrador gris y Ullistrin	17
Desgarrador gris, Ullistrin y Vagdrioth	19

➤ **Ullistrin, drow vampira Clr 11 (Lolth)/Pcr 2:** VD 15; muerto viviente Mediano (5'8" de alto); DG 13d12; pg 113; Inic +10 (+6 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 10'; CA 36 (+6 armadura, +3 escudo, +1 anillo de protección, +6 Des, +6 armadura natural); Atq +14/+9 cuerpo a cuerpo (1d6+5 y absorción de energía, impacto sin arma); o +15/+10 distancia (1d4/19-20, ballesta de mano); AE ataque furtivo (+1d6), absorción de energía (2 niveles negativos), *dominación*, absorción de sangre, hijos de la noche, conjuros, aptitudes sortilegas drow; CE evasión, reducción de daño 15+1, resistencia 20 al frío y la electricidad, *forma gaseosa* a voluntad, *tregar cual arácnido* a voluntad, *polimorfarse* (a murciélago, murciélago terrible, lobo o lobo terrible), curación rápida 3; RC 24; AL CM; TS Fort +7, Ref +12 (con dote de Reflejos rápidos), Vol +12; Fue 20, Des 22, Con -, Int 12, Sab 20, Car 18.

Habilidades: Averiguar intenciones +14, Avistar +15, Concentración +14, Conocimiento de conjuros +15, Engañar +16, Escondarse +18, Escuchar +17, Moverse sigilosamente +18, Saber (religión) +13. **Dotes:** Alerta, Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (ballesta de mano), Crítico mejorado (golpetazo), Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Romper arma, Soltura con un arma (ballesta de mano).

AE-Dominación (Sb): el objetivo de la mirada de Ullistrin debe superar un tiro de salvación de Voluntad (CD 19) o quedará instantáneamente bajo el control de Ullistrin, del mismo modo que lo haría un conjuro de *dominar persona* lanzado por un hechicero de nivel 12. Esta aptitud tiene un área de efecto de 30'.

AE-Absorción de sangre (Ex): Ullistrin debe emplear un ataque de presa con éxito para sujetar al enemigo. Después puede beber su sangre, drenándole 1d4 puntos de Con cada asalto que lo sujete.

AE-Hijos de la noche (Sb): una vez al día, como acción estándar, Ullistrin puede llamar a 4d8 ratas terribles, 10d10 murciélagos o 2d6 lobos. Tales criaturas llegarán al cabo de 1d6 asaltos y servirán a Ullistrin durante una hora.

Poseiones: camisote de mallas de mithril +2, escudo largo +1, símbolo de Lolth, ballesta de mano, 10 saetas, 10 dosis de veneno adormecedor (CD 15; daño inicial sueño durante 1 minuto; daño secundario sueño durante 3d6 minutos).

Conjuros: (6/7+1/5+1/5+1/4+1/3+1/1+1): 0-*detectar magia*, *infligir heridas menores* (x3), *orientación divina*, *resistencia*; 1.-*bendición*, *convocar monstruo I*, *infligir heridas leves* (x2), *orden imperiosa*, *perdición*, *protección contra el bien**; 2.-*aguante*, *fuerza de toro* (x2), *estallido**, *inmovilizar persona* (x2); 3.-*ceguera/sordera*, *círculo mágico contra el bien**, *disipar magia*, *infligir heridas graves*, *purgar invisibilidad*, *protección contra los elementos*; 4.-*arma mágica mayor*, *azote sacrílego**, *custodia contra la muerte*, *infligir heridas críticas*, *inmunidad a conjuros*; 5.-*círculo de fatalidad**, *convocar monstruo V*, *descarga flamígera*, *rematar a los vivos*; 6.-*barrera de cuchillas*, *sanar**.

*Conjuros de dominio. **Dominios:** Destrucción (castigar 1/día; bonificador al ataque +4, bonificador al daño +11), Mal (lanza conjuros malignos como un Clr 12).

➤ **Vagdrioth, drow varón Mag 12:** VD 12, humanoide Mediano (5' 5" de alto); DG 12d4+9 (incluye la dote de Dureza); pg 43; Inic +3 (Des); Vel 30'; CA 17 (+2 anillo de protección +1, +2 amuleto de armadura natural +1, +3 Des); Atq +5/+0 cuerpo a cuerpo (1d4/19-20, daga); o +9/+4 distancia (1d4/19-20, ballesta de mano de gran calidad); AE ver lo invisible permanente, aptitudes sortilegas drow; RC 15; TS: Fort +6 (con dote de Gran fortaleza), Ref +7, Vol +10; Fue 8, Des 17, Con 11, Int 18, Sab 14, Car 11.

Habilidades: Avistar +7, Alquimia +10, Buscar +7, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +13, Escondarse +6, Escuchar +7, Escudriñar +19, Moverse sigilosamente +9, Trato con araña monstruosa +9, Saber (arcano) +13. **Dotes:** Competencia con arma exótica (ballesta de mano), dureza (x3), Elaborar poción, Fabricar bastón, Inscribir rollo de pergamino, Gran fortaleza.

Conjuros: (4/5/5/5/4/3/2): 0-*detectar magia*, *leer magia*, *llamarada*, *resistencia*; 1.-*armadura de mago*, *escudo*, *grasa*, *hechizar persona*, *proyector mágico*; 2.-*contorno borroso*, *flecha ácida de Melf*, *gracia felina*, *nube brumosa*, *telaraña*; 3.-*disipar magia*, *rayo relampagueante* (x3), *volar*; 4.-*invisibilidad mejorada*, *piel pétrea*, *puerta dimensional*, *tormenta de hielo*; 5.-*cono de frío*, *exorcismo*, *muro de fuerza*; 6.-*convocar monstruo VI desintegrar*.

Poseiones: anillo de protección +2, amuleto de armadura natural +2, figurita de poder maravilloso (carnero de marfil), pergaminos (*clauriaudencia/clarividencia, imagen múltiple, sugerencia*), poción de aguante, símbolo de Lolth, daga, ballesta de mano de gran calidad, 10 saetas, 10 dosis de veneno adormecedor (CD 15; daño inicial sueño durante 1 minuto, daño secundario sueño durante 3d6 minutos), bolsa con 10 ppt y 20 po.

➤ **Desgarrador gris (1):** pg 159, *Manual de monstruos*.

Tácticas: para prepararse para el combate Ullistrin lanzará los siguientes conjuros, uno por asalto y en el siguiente orden (durante tantos asaltos como pueda): *barrera de cuchillas* (a la sección más cercana a la puerta), *custodia contra la muerte* (a Vagdrioth), *arma mágica mayor* (sobre sí misma), *aguante* (sobre el desgarrador gris) y *fuerza de toro* (sobre sí misma).

Mientras, Vagdrioth lanzará los siguientes conjuros, uno cada asalto y en el siguiente orden: *invisibilidad mejorada* (a sí mismo), *piel pétrea* (a sí mismo), *gracia felina* (a sí mismo) y *fuerza de toro* (al desgarrador gris). Si necesita ganar más tiempo, lanzará un *muro de fuerza* para bloquear el avance de los atacantes.

Durante la batalla, Ullistrin usará sus conjuros para curarse (los conjuros de *infligir heridas* le curan en vez de dañarle) y lanzará conjuros ofensivos como *rematar a los vivos*, *descarga flamígera*, *círculo de fatalidad* y *dañar* sobre tantos enemigos como pueda. Si ve que alguno de los intrusos ha sido afectado por la trampa de su trono (ver el área D5c) intentará centrar su aptitud de *dominación* sobre él. Vagdrioth Usará sus mejores conjuros de ataque (*tormenta de hielo*, *cono de frío*, *desintegrar*) primero. Evitará el cuerpo a cuerpo, pero hará lo que pueda para ayudar a Ullistrin.

D7 GUARIDA DE YURGANTHAOR

Una habitación circular de 60' de diámetro se encuentra al final del pasaje de telaraña. El techo abovedado se eleva hasta alcanzar los 35'. En el centro de la estancia, una esfera negra de 15' de diámetro flota a 10' del suelo. Un agujero de 10' de ancho en el suelo ocupa una de las esquinas.

Muestra a los jugadores la ilustración n.º7. El globo negro es un constructo de energía que Yurganthaor, el habitante de esta sala, usa como cama. Puede pasar en fase hasta el interior del globo y allí hacerse un ovillo para descansar o esconderse. Si Yurganthaor así lo desea, el globo tendrá una dureza de 20 y 150 pg. Si muere, el globo negro desaparece. Como el globo impide los conjuros de *teleportación* y similares, no hay forma de entrar en la esfera.

El agujero conduce hacia abajo a un pasaje de telaraña similar a un pozo. Alguien que trepe hacia abajo llegará hasta el área D18a.

Criatura (NE 16): Yurganthaor es un demonio nálfeshni. Durante las Escenas 1 y 2 estará invisible. Durante la escena 3 sólo estará invisible cuando sepa que hay peligro cerca.

➤ **Yurganthaor, nálfeshni:** pg 103; *Manual de monstruos*.

Tácticas: el nálfeshni utilizará su aptitud de *convocar tanar'ri* para asegurarse de entretener a sus enemigos mientras lanza conjuros. Si se siente en peligro, se esconderá en el globo.

Tesoro: dentro del globo, Yurganthaor guarda su desordenado tesoro, que incluye 1.320 po, cuatro gemas de 50 po y tres conjuros arcanos (*muro de fuego*, *telequinesia* y *ancla dimensional*) lanzados a nivel 12. Si el globo desaparece el tesoro caerá al suelo.

D8. ESTANCIA SUPERIOR

Un pasillo bastante inclinado lleva hasta una trampilla de madera que no está atrancada.

Escenas 1 y 3

Más allá de la trampilla hay una habitación cuadrada de 30' construida completamente con tablones de madera contiene cajas de embalaje, barriles y sacos.

De no ser por las provisiones y repuestos almacenados aquí, esta sala estaría vacía. Salvo que los PJs tengan interés en fardos de ropa, lingotes de hierro, barriles de cerveza y vino o sacos de grano y vegetales, no encontrarán nada de valor. Esta estancia puede ser fácilmente defendida, lo que la hace un buen lugar de descanso.

Escena 2

Hay seis slaad azules que acechan por aquí. Están descritos más adelante en la sección de Criaturas.

Criaturas (NE 13): tras sufrir unas cuantas derrotas a manos de los drow y los demonios, estos slaad han decidido descansar aquí. Han apilado las cajas y los barriles sobre la trampilla de forma que para abrirla es necesario superar una prueba de Fuerza CD 22. En cuanto se abra la puerta los slaad atacarán, concentrándose en el primer personaje que entre, e intentando deshacerse de él antes de que otro personaje consiga trepar hasta allí. De esta forma, esperan ir derrotando a los enemigos uno a uno.

Uno de los slaad azules tiene unas pequeñas y testimoniales alas. Otro tiene la piel tan oscura que parece más negro que azul.

➤ **Slaadi azules (6):** 60 pg cada uno; *Manual de monstruos*.

Desarrollo: con todo el poder que se liberará en la lucha, es bastante posible que toda la habitación y su contenido resulte destruido, o al menos gravemente dañado. Las paredes, el suelo y el techo tienen 30 pg y una dureza de 5.

D9. LA TORRE DE CRISTAL DE LAS YOKHLOL

Este gran pedazo de roca ha sido arrancado de otro plano por una poderosa magia, se materializó en el Abismo y quedó atrapado en el Laberinto de los demonios. Este pedazo de roca tiene unos cuantos fragmentos de cristal enormes que crecen a partir del centro de la roca. De la propia roca se eleva una torre hecha de cristal púrpura que alcanza los 100' de alto. Sirve de fortaleza para las criadas de Lolth, las yókhlo. Las malvadas yókhlo mantienen fortalezas por todo el Laberinto, una de las cuales es ésta.

La torre es suave y lustrosa, pero tiene las aristas afiladas. Tiene una dureza de 20 y 50 pg. La torre al completo, incluyendo los suelos y las paredes interiores han sido formados a partir del mismo cristal púrpura. Las puertas están hechas de brillante acero. El área D9g tiene un balcón y las áreas D9e y D9f tienen ventanas hechas de láminas de cristal (dureza 20 y 25 pg cada).

Muestra a los jugadores la ilustración n.º8 cuando los PJs vean por primera vez la torre de las yókhlo.

D9A. DEFENSAS

Un par de puertas de cristal no trancadas se abren a una amplia estancia que ocupa la mitad del primer nivel de la torre. Una puerta de acero se encuentra en la pared de enfrente.

Las paredes y el suelo son de piedra muy pulida. Cinco cabezas de dragón ornamentadas, cada una de ellas de 3' de largo y 1 pie de ancho, se hallan acopladas al suelo, a unos 10' una de otra. Cada cabeza tiene un color diferente; de izquierda a derecha: roja, negra, blanca, azul y verde.

Trampa (NE 9): las cabezas de los dragones son parte de una trampa mágica muy elaborada. Si alguien entra en la torre sin murmurar antes "Lolth es la dueña de esta torre" una de las cabezas se levantará mostrando un cuello de 6', se girará hacia el intruso en cuestión, y le lanzará un ataque de aliento similar al de un dragón de su color. Las cabezas atacarán en el siguiente orden: roja, negra, blanca, azul y verde. Cada cabeza puede lanzar un ataque de aliento en cada asalto, por lo que si hay más de cinco intrusos moviéndose por la habitación durante un mismo asalto, el sexto intruso y todos los siguientes no serán atacados por las cabezas. Si los intrusos permanecen en la habitación durante un segundo asalto, las cabezas les atacarán de nuevo, aunque ningún PJ sufrirá el ataque de más de una cabeza en el mismo asalto. Estos ataques de aliento tienen la forma de un chorro de 5' de ancho, y sólo afectan a un objetivo.

➤ **Cabeza ornamentada de dragón rojo:** VD 5; 10d6 puntos de daño de fuego, salvación de Reflejos (CD 20) reduce el daño a la mitad; Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 30).

➤ **Cabeza ornamentada de dragón negro:** VD 5; 8d6 puntos de daño de ácido, salvación de Reflejos (CD 20) reduce el daño a la mitad; Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 30).

➤ **Cabeza ornamentada de dragón blanco:** VD 5; 7d6 puntos de daño de frío, salvación de Reflejos (CD 20) reduce el daño a la mitad; Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 30).

➤ **Cabeza ornamentada de dragón azul:** VD 5; 9d6 puntos de daño de electricidad; salvación de Reflejos (CD 20) reduce el daño a la mitad; Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 30).

➤ **Cabeza ornamentada de dragón verde:** VD 5; veneno de contacto (salvación de Fortaleza CD 20; daño inicial 2d6 puntos temporales de Constitución, daño secundario 2d6 puntos temporales de Constitución); Buscar (CD 25); Inutilizar mecanismo (CD 30).

Cada cabeza ornamentada de dragón tiene una dureza de 15 y puede soportar hasta 50 puntos de daño antes de perder por completo su operatividad. Si son disipadas, considera que su nivel de lanzador es 15, y cuenta que cada cabeza es un ingenio diferente.



D9B. CUERPO DE GUARDIA

Si se activa a las cabezas de dragón del área D9a, se pondrá a las yókhlo en alerta. Tres yókhlo descenderán del área D9c para enfrentarse a los PJs que hayan derrotado o evitado a las trampas.

Una yókhlo asumirá la forma de una impactante doncella drow vestida con ropas de seda arácnida, y permanecerá al pie de la escalera que conduce hasta la parte superior de la torre. Las otras dos yókhlo se quedarán esperando invisibles cerca de la puerta en su forma amorfa.

Las paredes de esta habitación se encuentran decoradas con bajorrelieves de arañas monstruosas que están amenazando a víctimas capturadas en gigantescas telas de araña.

Criaturas (NE 8): la yókhlo en forma de drow saluda los personajes afirmando "No temáis. Aquí estáis a salvo". Es una simple escenita para intentar hechizar a los PJs (consulta la sección de **Tácticas** más abajo).

➤ **Demonios yókhlo (3):** pg 33 cada; consulta la entrada "Yochlo" al final de la aventura.

Tácticas: la yókhlo visible intentará hechizar o dominar a tantos personajes como pueda. Las otras dos prepararán una acción para atacar a todo aquel que parezca que se disponga a atacar a la yókhlo visible. Durante este combate, las yókhlo utilizarán su aptitud de *forma gaseosa* para reposicionarse en la batalla, tras lo cual volverán a atacar de nuevo en su forma amorfa.

D9C. GUARIDA DE LAS YOKHLO

Hay tres o más lugares como este en la torre. Cada una de estas guaridas es el hogar de tres yókhlo.

Esta sala tiene tres pozos llenos con un extraño líquido parecido a salmuera del que emana un olor pungente. Las esquinas de esta habitación están llenas de telarañas y arañas de tamaño normal se escurren por el suelo.

Las yókhlo descansan en los pozos llenos de líquido en su forma natural amorfa. Cada pozo tiene apenas 2' de profundidad. Los PJs que se pongan a chapotear en el desagradable líquido tendrán que superar una salvación de Fortaleza para evitar coger la fiebre demoníaca (ver la *Guía del Dungeon Master*).

Criaturas (NE 8 por cada habitación): si no son encontradas en el área D9b, las yókhlo se hallarán aquí. En cualquier caso, sólo hay nueve de estas criaturas en la torre.

➤ **Demonios yókhlo (3 por habitación):** 33 pg cada una; consulta la entrada "Yókhlo" al final de la aventura.

Tesoro: el líquido similar a la salmuera es espeso y grumoso. Si se realiza una prueba con éxito de Buscar (CD 15) se hallará una

pequeña caja de acero en cada pozo. Cada caja está trancada y tiene una trampa (consulta la Trampa más abajo). Cada yókhlool guarda sus posesiones personales en la caja, lo cual incluye 1d4 gemas (de 50 po de valor cada una), 4d10 ppt y un pequeño broche con la imagen de una araña. Los broches son símbolos del favor de Lolth y aunque no son mágicos y sólo valen 5 po cada uno, pueden servir para dar al portador acceso a zonas restringidas a los demonios y drow devotos de Lolth (aunque no es particularmente útil en esta aventura, puede serlo en aventuras posteriores relacionadas con drow, si así lo quieres).

Trampa (NE 2 por caja): cada caja en los pozos de las yókhlool tiene una trampa de fuego lanzada por un hechicero de nivel 9.

↗ **Caja con trampa de fuego:** VD 2, 5' de radio; 1d4+9 puntos de daño, tiro de salvación de Reflejos (CD 15) para mitad de daño; Buscar (CD 29); Inutilizar mecanismo (CD 29).

Desarrollo: las yókhlool están sorprendentemente bien organizadas y correrán unas en ayuda de las otras. Por ello, si una es atacada en la torre, las otras ocho irán en su ayuda lo más rápido posible. No sería extraño que los PJs acaben luchando contra las nueve yókhlool a la vez, en cuyo caso trata la batalla como un único encuentro de NE 11. Si las yókhlool están teniendo problemas con los PJs, también podrían recibir ayuda de Nulise y Sed-de-sangre, su compañero cuervo infernal (ver el área D9d más abajo).

D9D. BALCÓN

Esta habitación se abre en tres de sus paredes a un balcón con una barandilla de hierro que lo rodea. El balcón tiene vistas a la rocosa isla y a las innumerables hebras de telaraña que están pegadas a ella. Una mujer drow embutida en una armadura completa y armada con una espada de dos hojas está de pie en el balcón, echando una mirada al exterior. Un cuervo negro bastante grande de rojos y brillantes ojos está posado al lado de ella.

Criaturas (NE 14): la drow es Nulise, una guardia negra. Es una devota de Lolth y ha sido enviada aquí por la diosa demonio para averiguar si hay traidores entre las yókhlool. De momento, las yókhlool han conseguido guardar las apariencias. Si Nulise se diera cuenta de su deslealtad, las atacaría incluso antes que a cualquier intruso (los PJs incluidos). El cuervo infernal es el siervo de Nulise, Sed-de-sangre.

☛ **Nulise, drow mujer Gue 7/ Grd 6:** VD 13; humanoide Mediano (5'8"); DG 7d10+7 (Fue) y 6d10+6 (Grd); pg 91; Inic +2 (Des); Vel 30 (20' con armadura); CA 24 (+10 armadura +1 anillo de protección, +1 amuleto de protección, +2 Des); Atq +19/+14/+9 cuerpo a cuerpo (1d8+9/17-20, espada de dos hojas +2); o +15/+10/+5 distancia (1d4/19-20, ballesta de mano); AE conjuros, aptitudes sortilegas drow, castigar el bien (1/día; bonificador +2 al ataque y +6 al daño contra un objetivo de alineamiento benigno), aura de desesperación (todos los enemigos en 10' de radio sufren un penalizador de moral -1 a los tiros de salvación), ataque furtivo (+1d6), empleo de venenos; RC 24; AL CM; TS Fort +11, Ref +6, Vol +6; Fue 20, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 14.

Habilidades: Avistar +4, Esconderse +8, Escuchar +4, Intimidar +8, Tregar +13. **Dotes:** Ambidextrismo, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Competencia con arma exótica (ballesta de mano), Crítico mejorado (espada de dos hojas), Especialización en armas (espada de dos hojas), Esquiva, Hendedura, Soltura con un arma (espada de dos hojas).

Conjuros de guardia negro: (2/2/1): 0-causar miedo, curar heridas leves; 1.º-campanas fúnebres, convocar monstruo II; 2.º-curar heridas graves.

Poseiones: armadura completa de mithril +2, anillo de protección +1, amuleto de armadura natural +1, espada de dos hojas +2 (las dos hojas son mágicas), cinturón de fuerza de gigante +4, símbolo de Lolth, ballesta de mano, 10 saetas, bolsa con 15 ppt y 40 po.

☛ **Sed-de-sangre, cuervo infernal siervo de Nulise:** VD 2; animal Menudo; DG 4d8, pg 18; Inic +2 (Des); Vel 10, 40' volando (media); CA 17 (+2 tamaño, +2 Des, +3 armadura natural); Atq +5 cuerpo a cuerpo (1-4, garra); Frente 2 _ x 2 _; Alcance 0'; AE compartir conjuros; CE evasión mejorada; AL CM; TS Fort +3, Ref +6, Vol +3; Fue 3, Des 15, Con 10, Int 7, Sab 14, Car 6.

Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7.

Tácticas: Nulise puede curarse a sí misma con sus conjuros. Aparte de ello, atacará de la forma más directa posible. Intentará evitar que su cuervo siervo sea dañado, pero tampoco llegará a sacrificarse por él.

Desarrollo: si las yókhlool llegan a pensar que los PJs pueden derrotar a Nulise, no la ayudarán. Si los PJs están debilitados ya, entonces sí ayudarán a Nulise, intentando mostrarle su lealtad a Lolth ayudando a su emisario. En cambio, Nulise sí cree que las yókhlool son capaces de repeler o derrotar a cualquier intruso. Si las yókhlool luchan y están perdiendo la batalla, Nulise irá en su ayuda.

D9E. REINAS DE OBSIDIANA

Diez estatuas decoran esta habitación. Todas representan bellas mujeres drow de aspecto noble. Todas las estatuas están talladas a partir de una única pieza de obsidiana, perfectamente pulida.

Cada estatua es de tamaño humano y está esculpida en obsidiana pulida. La estatua del centro de la habitación es hueca y tiene un pestillo secreto que se puede encontrar superando una prueba de Buscar (CD 15). Si se levanta el pestillo, la parte derecha y la izquierda de la estatua se separarán, revelando un compartimento interior que contiene el **Tesoro**. Si se vuelve a subir el pestillo las dos mitades se unirán devolviendo a la estatua a su forma original.

Tesoro: flotando en el interior de la estatua está uno de los receptáculos de poder de Laveth: una gema verde facetada y apaisada, con un valor aparente de unas 5.000 po. La gema se mantiene en el aire gracias a un conjuro permanente de *levitar objeto* que se disipa en cuanto se saca la gema del interior.

D9F. SANTUARIO DE LOLTH

Surgiendo de la oscuridad hay una gigantesca araña con la cabeza y los brazos de una bella pero terrible mujer drow. La criatura reluce como si estuviera mojada y cruje y rechina al moverse. A ambos lados de la araña hay altos braseros y delante de ella un cuenco ancho de bronce con manchas marronáceas en el fondo. Delante del cuenco hay tirado un cuchillo curvado de plata.

A pesar de su traición, las yókhlool conservan este santuario dedicado a Lolth para guardar las apariencias. La estatua animada de 10' de alto y de 12 de alto está hecha de acero pero pintada con una gran dosis de realismo. La magia que genera su movimiento está programada para hacer que se abalance amenazadoramente sobre cualquiera que mire a través de la puerta. La estatua no

pequeña caja de acero en cada pozo. Cada caja está trancada y tiene una trampa (consulta la Trampa más abajo). Cada yókhlool guarda sus posesiones personales en la caja, lo cual incluye 1d4 gemas (de 50 po de valor cada una), 4d10 ppt y un pequeño broche con la imagen de una araña. Los broches son símbolos del favor de Lolth y aunque no son mágicos y sólo valen 5 po cada uno, pueden servir para dar al portador acceso a zonas restringidas a los demonios y drow devotos de Lolth (aunque no es particularmente útil en esta aventura, puede serlo en aventuras posteriores relacionadas con drow, si así lo quieres).

Trampa (NE 2 por caja): cada caja en los pozos de las yókhlool tiene una trampa de fuego lanzada por un hechicero de nivel 9.

↗ **Caja con trampa de fuego:** VD 2, 5' de radio; 1d4+9 puntos de daño, tiro de salvación de Reflejos (CD 15) para mitad de daño; Buscar (CD 29); Inutilizar mecanismo (CD 29).

Desarrollo: las yókhlool están sorprendentemente bien organizadas y correrán unas en ayuda de las otras. Por ello, si una es atacada en la torre, las otras ocho irán en su ayuda lo más rápido posible. No sería extraño que los PJs acaben luchando contra las nueve yókhlool a la vez, en cuyo caso trata la batalla como un único encuentro de NE 11. Si las yókhlool están teniendo problemas con los PJs, también podrían recibir ayuda de Nulise y Sed-de-sangre, su compañero cuervo infernal (ver el área D9d más abajo).

D9D. BALCÓN

Esta habitación se abre en tres de sus paredes a un balcón con una barandilla de hierro que lo rodea. El balcón tiene vistas a la rocosa isla y a las innumerables hebras de telaraña que están pegadas a ella. Una mujer drow embutida en una armadura completa y armada con una espada de dos hojas está de pie en el balcón, echando una mirada al exterior. Un cuervo negro bastante grande de rojos y brillantes ojos está posado al lado de ella.

Criaturas (NE 14): la drow es Nulise, una guardia negra. Es una devota de Lolth y ha sido enviada aquí por la diosa demonio para averiguar si hay traidores entre las yókhlool. De momento, las yókhlool han conseguido guardar las apariencias. Si Nulise se diera cuenta de su deslealtad, las atacaría incluso antes que a cualquier intruso (los PJs incluidos). El cuervo infernal es el siervo de Nulise, Sed-de-sangre.

☛ **Nulise, drow mujer Gue 7/ Grd 6:** VD 13; humanoide Mediano (5'8"); DG 7d10+7 (Fue) y 6d10+6 (Grd); pg 91; Inic +2 (Des); Vel 30 (20' con armadura); CA 24 (+10 armadura +1 anillo de protección, +1 amuleto de protección, +2 Des); Atq +19/+14/+9 cuerpo a cuerpo (1d8+9/17-20, espada de dos hojas +2); o +15/+10/+5 distancia (1d4/19-20, ballesta de mano); AE conjuros, aptitudes sortílegas drow, castigar el bien (1/día; bonificador +2 al ataque y +6 al daño contra un objetivo de alineamiento benigno), aura de desesperación (todos los enemigos en 10' de radio sufren un penalizador de moral -1 a los tiros de salvación), ataque furtivo (+1d6), empleo de venenos; RC 24; AL CM; TS Fort +11, Ref +6, Vol +6; Fue 20, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 14.

Habilidades: Avistar +4, Escondarse +8, Escuchar +4, Intimidar +8, Trepar +13. **Dotes:** Ambidextrismo, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Competencia con arma exótica (ballesta de mano), Crítico mejorado (espada de dos hojas), Especialización en armas (espada de dos hojas), Esquiva, Hendedura, Soltura con un arma (espada de dos hojas).

Conjuros de guardia negro: (2/2/1): 0-causar miedo, curar heridas leves; 1.º-campanas fúnebres, convocar monstruo II; 2.º-curar heridas graves.

Poseiones: armadura completa de mithril +2, anillo de protección +1, amuleto de armadura natural +1, espada de dos hojas +2 (las dos hojas son mágicas), cinturón de fuerza de gigante +4, símbolo de Lolth, ballesta de mano, 10 saetas, bolsa con 15 ppt y 40 po.

☛ **Sed-de-sangre, cuervo infernal siervo de Nulise:** VD 2; animal Menudo; DG 4d8, pg 18; Inic +2 (Des); Vel 10, 40' volando (media); CA 17 (+2 tamaño, +2 Des, +3 armadura natural); Atq +5 cuerpo a cuerpo (1-4, garra); Frente 2 _ x 2 _; Alcance 0'; AE compartir conjuros; CE evasión mejorada; AL CM; TS Fort +3, Ref +6, Vol +3; Fue 3, Des 15, Con 10, Int 7, Sab 14, Car 6.

Habilidades: Avistar +7, Escuchar +7.

Tácticas: Nulise puede curarse a sí misma con sus conjuros. Aparte de ello, atacará de la forma más directa posible. Intentará evitar que su cuervo siervo sea dañado, pero tampoco llegará a sacrificarse por él.

Desarrollo: si las yókhlool llegan a pensar que los PJs pueden derrotar a Nulise, no la ayudarán. Si los PJs están debilitados ya, entonces sí ayudarán a Nulise, intentando mostrarle su lealtad a Lolth ayudando a su emisario. En cambio, Nulise sí cree que las yókhlool son capaces de repeler o derrotar a cualquier intruso. Si las yókhlool luchan y están perdiendo la batalla, Nulise irá en su ayuda.

D9E. REINAS DE OBSIDIANA

Diez estatuas decoran esta habitación. Todas representan bellas mujeres drow de aspecto noble. Todas las estatuas están talladas a partir de una única pieza de obsidiana, perfectamente pulida.

Cada estatua es de tamaño humano y está esculpida en obsidiana pulida. La estatua del centro de la habitación es hueca y tiene un pestillo secreto que se puede encontrar superando una prueba de Buscar (CD 15). Si se levanta el pestillo, la parte derecha y la izquierda de la estatua se separarán, revelando un compartimento interior que contiene el **Tesoro**. Si se vuelve a subir el pestillo las dos mitades se unirán devolviendo a la estatua a su forma original.

Tesoro: flotando en el interior de la estatua está uno de los receptáculos de poder de Laveth: una gema verde facetada y apaisada, con un valor aparente de unas 5.000 po. La gema se mantiene en el aire gracias a un conjuro permanente de *levitar objeto* que se disipa en cuanto se saca la gema del interior.

D9F. SANTUARIO DE LOLTH

Surgiendo de la oscuridad hay una gigantesca araña con la cabeza y los brazos de una bella pero terrible mujer drow. La criatura reluce como si estuviera mojada y cruje y rechina al moverse. A ambos lados de la araña hay altos braseros y delante de ella un cuenco ancho de bronce con manchas marronáceas en el fondo. Delante del cuenco hay tirado un cuchillo curvado de plata.

A pesar de su traición, las yókhlool conservan este santuario dedicado a Lolth para guardar las apariencias. La estatua animada de 10' de alto y de 12 de alto está hecha de acero pero pintada con una gran dosis de realismo. La magia que genera su movimiento está programada para hacer que se abalance amenazadoramente sobre cualquiera que mire a través de la puerta. La estatua no

puede atacar, ni se mueve para defenderse si es golpeada pero es extremadamente resistente (dureza 15, pg 500).

Cada uno de los braseros contiene un paquete de incienso. Si se quema, la estatua adoptará una regia posición de descanso, mirará al cuenco de 5' de diámetro y después hacia cualquier persona de la habitación. La estatua está esperando un sacrificio de sangre. Si se coloca sangre en el cuenco, la estatua levantará sus brazos élficos y sus ojos brillarán con un fulgor violeta. Todos los que se hallen en la habitación recibirán una bendición especial que dura 24 horas.

Si los personajes no queman el incienso en 5 asaltos después de entrar en la habitación, el constructo empezará a gritar y a alzar los brazos. Todos aquellos que se hallen en la habitación deben superar un TS de Voluntad (CD 20) para no sufrir una poderosa maldición (-1 a todos los ataques, salvaciones y pruebas) que durará hasta que sea quitada mágicamente.

Tesoro: la estatua animada de Lolth tiene rubíes en los ojos, cada uno de los cuales vale 500 po. Sin embargo, al sacárselos se activa la **Trampa**.

Trampa (NE 5 por cada ojo): al sacar un ojo de la estatua se activa un *glifo custodio* que se manifiesta como un horrible grito desgarrador que producirá 10d8 puntos de daño sónico.

↗ **Glifo custodio sónico (2):** VD 5; 10d8 puntos de daño sónico; tiro de salvación de Reflejos (CD 21) para mitad de daño; Buscar (CD 28); Inutilizar mecanismo (CD 28).

D10. ASESINO DE PESADILLA

El pasaje de telaraña se ensancha y se convierte en una abierta y plana plataforma anclada por muchas hebras del Laberinto de los demonios. En el centro de esta oxidada plataforma hay un ser arácnido de 15' de diámetro, cuyos cuatro apéndices delanteros acaban en una hoja similar a un cuchillo de carnicero. Los restos de otras criaturas están esparcidos a su alrededor, despedazados.

Criatura (NE 10): la criatura arácnida es un cobrador. Se le ha encargado proteger este área contra la intrusión de otras criaturas y ya ha destruido a un par de slaad verdes que le habían atacado.

➤ **Cobrador (1):** pg 55; *Manual de monstruos*.

Tácticas: en el primer asalto, el cobrador usará sus rayos de fuego y electricidad sobre los PJs. Después irá al cuerpo a cuerpo para desgarrar a los PJs en pedazos con sus hojas de carnicero.

Tesoro: uno de los slaad muertos tiene una bolsa de cuero en la que guarda dos pociones (*fuerza de toro e invisibilidad*).

D11. GUARDIAS DE LAVETH

Este edificio de ladrillo ha sido adquirido por la telaraña hace pocos meses.

D11A. ARACNOMANTE Y PÍCARO

Esta larga habitación ha sido amueblada con un par de camas, algunas sillas, dos armarios de madera, un par de baúles y una larga mesa cubierta de platos y cubiertos sucios.

Escenas 1 y 2

En medio de la habitación, preparado para la acción, hay un drow con ropas largas totalmente llenas de bordados con formas de telarañas y gemas colocadas para parecer arañas. Su carne tiene cicatrices también en forma de telarañas.

Una prueba con éxito de Avistar (CD 29) permitirá a los PJs advertir que hay una mujer drow armada con una espada corta oculta justo detrás de la puerta. Si los PJs no la detectan, ganará una acción parcial por haberles sorprendido, y les golpeará.

Criaturas (NE 17): estos drow son agentes de Laveth. El varón, Realthican, es un aracnomante (consulta la entrada "aracnomante" al final de la aventura). Tiene dos arañas monstruosas abisales como compañeras. La mujer, Tudrii, es una semidemonio pícaro/guerrera. Aunque sirven primordialmente como guardias encargados de mantener a los intrusos (incluyendo también a los drow y los demonios leales a Lolth) lejos del templo (área D12), ambos sirven a Laveth como personas de confianza y como consejeros.

➤ **Realthican, drow varón Gue 6/aracnomante**
6: VD 12; humanoide Mediano (5' 5"); DG 1d4-6 (Mag) y 6d6-6 (aracnomante); pg 22; Inic +2 (Des); Vel 30'; CA 17 (+2 brazales de armadura, +2 amuleto de armadura natural, +1 anillo de protección, +2 Des); Atq +7/+2 cuerpo a cuerpo (1d6, bastón); o +9/+4 distancia (1d4/19-20, ballesta de mano); AE conjuros, toque venenoso, forma de araña (Menuda a Enorme), aptitudes sortílegas; RC 23; AL CM; TS Fort +3 (+9 contra veneno), Ref +11 (con dote de Reflejos rápidos), Vol +7; Fue 10, Des 14, Con 8, Int 16, Sab 11, Car 12.

Habilidades: Concentración +14, Conocimiento de conjuros +14, Escuchar +8, Trato con arañas monstruosas +14, Trepar +7, Saber (arcano) +14, Saber (naturaleza) +11. **Dotes:** Competencia con arma exótica (ballesta de mano), Intensificar conjuro, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro, Reflejos rápidos, Soltura con una escuela de magia (Conjuración).



Conjuros de mago: (4/4/4/3): 0-detectar magia, leer magia, llamarada, rayo de escarcha*; 1.º-convocar monstruo I*, escudo, proyectil mágico (x2); 2.º-contorno borroso, flecha ácida de Melf*, invisibilidad, levitar; 3.º-convocar monstruo III*, rayo relampagueante, volar.

Conjuros de aracnomante: (3/3/3/1): 1.º-causar miedo, convocar araña monstruosa I*, trepar cual arácnido; 2.º-convocar araña monstruosa II*, convocar enjambre de arañas*, telaraña; 3.º-convocar araña monstruosa III* (x2), veneno; 4.º-plaga de arañas*. Los conjuros señalados con un asterisco están mejorados por la dote de Soltura con una escuela de magia de Realhican.

Posesiones: brazaletes de armadura +2, amuleto de armadura natural +2, anillo de protección +1, anillo de escudo mental, capa arácnida, bastón, ballesta de mano, 10 saetas, bolsa con 15 ppt y 40po.

☛ **Tudrii, drow mujer semidemonio Pcr 6/Gue 6:** VD 12; ajeno Mediano (Caótico, Maligno) (5' 3" de alto); DG: 6d6+12 (Pcr) y 6d10+12 (Gue); pg 75; Inic +6 (Des); Vel 30'; CA 29 (+4 armadura mágica, +4 escudo, +2 natural, +6 Des); Atq +13/+8 cuerpo a cuerpo (1d6+4 y especial/17-20, espada corta afilada electrizante +1); o +16/+11 distancia (1d4/19-20, ballesta de mano); AE ataque furtivo (+3d6), aptitudes sortilegas, CE evasión, esquiva asombrosa, inmunidad a veneno, resistencia 20 al frío, fuego, relámpago y ácido; RC 23; AL CM; TS Fort +9, Ref 13, Vol +3; Fue 16, Des 22, Con 14, Int 14, Sab 8, Car 12.

Habilidades: Abrir cerraduras +15, Avistar +8, Buscar +11, Engañar +10, Esconderse +15, Escuchar +8, Hurtar +15, Inutilizar mecanismo +15, Moverse sigilosamente +15, Nadar +12, Piruetas +15, Saltar +12, Trato con araña monstruosa +10, Tregar +12. **Dotes:** Ataque de remolino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (ballesta de mano), Desarmar, Movilidad, Esquiva, Hendedura, Pericia.

AE-Aptitudes sortilegas (St): a voluntad- *luces danzantes* 1/día, *fuego feérico* 1/día, *oscuridad* 4/día, *profanar* 1/día, *azote sacrilego* 1/día, *veneno* 3/día, *contagio* 1/día, *blasfemia* 1/día.

Posesiones: camisote de mallas de mithril +2, escudo largo de metal +2, espada corta afilada electrizante +1 (+1d6 puntos de daño eléctrico), ballesta de mano de gran calidad, 10 saetas, 10 dosis de veneno adormecedor (CD 15; daño inicial sueño durante 1 minuto; daño secundario sueño 3d6 minutos), bolsa con 15 ppt y 40 po.

☛ **Arañas monstruosas abisales Grandes** (2): VD 3; sabandija Grande (10' de largo); DG 4d8+4; pg 28 cada; Inic +3 (Des); Vel 30' trepando 20'; CA 14 (+1 tamaño, +3 Des, +2 natural); Atq +4 cuerpo a cuerpo 1d8+3 y veneno, mordisco; Frente 10' x 10'; AE veneno (CD 16; daño inicial y secundario 1d6 puntos temporales de Constitución); telaraña (escapar CD 26; romper CD 32, pg 12); castigar el bien (1/día; bonificador al daño +4); CE visión en la oscuridad 60', resistencia 10 al fuego y al frío, reducción del daño 5/+1; RC 8; AL CM; TS Fort +5, Ref +4, Vol +1; Fue 15, Des 17, Con 12, Int 3, Sab 10, Car 2.

Habilidades: Avistar +7, Esconderse +6, Saltar +2, Tregar +14.

Tácticas: si tiene tiempo, Realhican lanzará un *trepar cual arácnido* sobre Tudrii y un *escudo* sobre sí mismo. En cualquier caso, Realhican enviará a sus compañeros arácnidos (y convocará más si es necesario) a zonas estratégicas de la habitación para que

Tudrii pueda flanquear a sus oponentes y para que los intrusos no puedan utilizar con efectividad sus conjuros con efectos de área. Si se ven presionados, ambos drow se retirarán al área D11b donde utilizarán las telas de araña para alcanzar el área D12.

Tesoro: los armarios contienen ropa y efectos personales. Los dos baúles están atrancados y requieren pruebas de Abrir cerraduras (CD 20) para ser abiertos. Cada baúl contiene 4d10 ppt y 2d6 gemas de 100 po de valor. El baúl de Tudrii también contiene un espejo enjoyado (de 1.000 po de valor). El de Realhican contiene además 3 pociones (*curar heridas graves*, *volar* y *restablecimiento menor*).

Escena 3

Si Realhican y Tudrii están vivos, se hallarán en el ritual de la Angustia. Consulta el área P4 para más detalles.

DIIB. PLATAFORMA ABIERTA

Suspendida sobre unas gruesas telas de araña bajo el edificio de ladrillo hay una plataforma de madera. Se ha practicado un agujero en la plataforma que conecta con un pasaje de telaraña que debe dar a algún lugar mucho más abajo.

No hay nada de interés aquí. El pasaje de telaraña desciende hasta el área D12.

D12. TEMPLO DE LAVETH

Sólo los siervos de Laveth pueden entrar en ésta zona. Aquellos que porten el símbolo secreto de Laveth (ver más arriba la sección "Los drow" para más detalles) tienen permitido el acceso al interior del templo, y pueden descender al nivel inferior del

Laberinto de los demonios. Todos los demás que lo intenten serán expulsados o eliminados.



Un silencio mortal reina en esta gran estancia. Unos pilares marcan el camino hasta el fondo de la habitación. Cada pilar está tallado con exquisitez, mostrando una intrincada forma de tela de araña con un rostro demoníaco de mirada maliciosa situado en el capitel. Al final de los pilares hay una piscina de 20' que contiene líquido transparente, posiblemente agua.

En el muro que hay tras la piscina hay pintado un fresco que muestra el rostro, los hombros y brazos de una bella pero enfadada mujer drow. En cada una de sus manos porta una gema verde tan grande como una manzana. Estas gemas rezuman poder hasta sus pies en forma de brillante sangre de color esmeralda.

Toda la habitación está encantada con un *campo antimagia*, con la excepción del área cilíndrica que ocupa la piscina. La magia funciona de forma normal en el área delimitada por la proyección vertical del contorno de la circunferencia de la piscina. La piscina sólo tiene 1' de profundidad y está descrita en la sección de la Trampa más abajo. Tan pronto como los personajes entren en el templo, la Criatura comienza a aparecer.

Hay dos pasajes de telaraña que parten del templo. Uno de ellos conduce arriba, al área D11b y el otro desciende hasta el área D13a que se encuentra ya en el siguiente nivel. Las drañas no siguen a los PJs si abandonan la estancia por cualquiera de las salidas.

El mural del fondo representa a Laveth cogiendo un par de receptáculos de cristal. Por supuesto, se trata sólo de receptáculos pintados en la piedra, no de los verdaderos receptáculos.

Trampa (NE 7): el agua de la piscina irradia una fuerte magia de Encantamiento [Compulsión]. Por cada asalto en que una criatura no maligna toque el agua, la criatura debe superar un TS de Fortaleza (CD 17) o perder 1d3 puntos temporales de Sabiduría y quedar aturdido 1 asalto. Si un personaje pierde más de la mitad de su puntuación de Sabiduría de esta manera, necesitará superar un TS de Voluntad (CD 20) para resistirse a quedar *dominado* por Laveth. Se establece contacto mental con Laveth sin importar dónde se halle y automáticamente averigua el lugar dónde se halla el personaje esclavizado, ve lo que él ve, y sabrá todo lo que sepa el personaje hasta que se rompa la *dominación* por medio de un *disipar magia* con éxito; la prueba de disipación se hace contra una CD de 28).

Criaturas (NE 14): en cuanto se produzca una intrusión no autorizada en el templo (alguien que Laveth no hubiera querido que), una draña se materializa en la piscina, convocada mágicamente. Cada asalto posterior, mientras los PJs sigan en el templo, otra draña aparece en el pozo. Esto continúa de esta manera hasta que aparezcan 10 drañas o los personajes se vayan (incluso si los personajes salen y vuelven a entrar, no más de 10 drañas serán convocadas por la piscina).

Cuando las drañas comiencen a aparecer, muestra a los jugadores la ilustración n.º 9.

Las drañas conocen la existencia del *campo antimagia* por lo que utilizarán sus conjuros para protegerse sólo dentro de los límites de la piscina. Prefieren realizar ataques a distancia. Si hay más de seis drañas en la piscina a la vez, la más reciente dejará la piscina para atacar con sus espadas.

🐛 **Drañas (10):** pg 45; consulta el área A5 para ver las estadísticas.

Desarrollo: si Realthican y Tudrii han huido a este área, Tudrii luchará contra los PJs. Realthican sabe que sus conjuros son inútiles aquí, así que huirá hacia el área D13a.

D13A. HELCAV Y SU AMIGO

Las paredes de esta estancia están cubiertas con esculturas en relieve de humanoides montando dragones y luchando contra demonios. En muchos lugares los humanoides han sido desfigurados.

Escenas 1 y 2

De pie en el centro de la habitación, como si estuviera esperándoos, hay un drow con un tatuaje de una araña en la frente. Lleva puesta una túnica roja y violeta. Detrás de él, un humanoide de piel oscura se mantiene en las sombras.

Este edificio fue atraído al Laberinto de los demonios hace mucho tiempo. Los lugareños, demonios concretamente, encontraron las esculturas en relieve ofensivas (los humanos y los dragones estaban venciendo a los demonios), por lo que las borraron parcialmente.

Criaturas (NE 15): la figura envuelta en una túnica es Helcav, otro drow leal a Laveth. Helcav no tiene ninguna gana de enfrentarse a nadie, por lo que ofrecerá a los PJs la oportunidad de regresar por donde han venido. Si los personajes le amenazan, Helcav ordenará a Oliclin que se adelante y ataque a los PJs con su mirada mortífera. Si esto no es suficiente para asustar a los PJs, Helcav se preparará para la batalla tal como se explica más abajo en la sección de Tácticas.

Oliclin es un bodak cruel y malvado, seguramente por la energía maligna del Abismo. Sirve a Helcav y hará lo que él le ordene.

🐉 **Helcav, drow varón Mag 14:** VD 14; humanoide Mediano (5' 4" de alto); DG 14d4 +9 (incluye dotes de Dureza); pg 48; Inic +2 (Des); Vel 30'; CA 16 (+2 *amuleto de armadura natural*, +2 *anillo de protección*, +2 Des); Atq +7/+2 cuerpo a cuerpo (1d4/19-20, daga); AE conjuros, *protección contra las flechas permanente* (reducción de daño 10/+3 contra armas a distancia), aptitudes sortilegas drow; RC 25; AL CM; TS Fort +10 (incluye dote de Gran fortaleza), Ref +10, Vol +14; Fue 11, Des 15, Con 10, Int 17, Sab 13, Car 13.

Habilidades: Alquimia +10, Avistar +5, Buscar +4, Concentración +17, Conocimiento de conjuros +18, Escuchar +8, Saber (arcano) +16, Trato con arañas monstruosas +18. **Dotes:** Apresurar conjuro, Competencia con arma exótica (ballesta de mano), dureza (x3), Elaborar poción, Gran fortaleza, Inscribir rollo de pergamino, Soltura con una escuela de magia (Evocación).

Conjuros: (4/5/5/5/4/3/3/2): 0-*detectar magia*, *leer magia*, *llamarada*, *resistencia*; 1.-*armadura de mago*, *contacto electrificante*, *escudo*, *hechizar persona*, *proyector mágico*; 2.-*aguante*, *flecha ácida de Melf*, *gracia felina*, *invisibilidad*, *levitar*; 3.-*acelerar*, *bola de fuego*, *disipar magia*, *intermitencia*, *rayo relampagueante*; 4.-*globo menor de invulnerabilidad*, *piel pétrea*, *puerta dimensional*, *tormenta de hielo*; 5.-*cono de frío*, *exorcismo*, *muro de fuerza*; 6.-*convocar monstruo VI*, *desintegrar*, *rechazo*; 7.-*deseo limitado*, *rayo relampagueante apresurado*.

Poseiones: *anillo de protección* +2, *amuleto de armadura natural* +2, *cetno de globos viscosos* (12 cargas; ver la barra lateral "Nuevos objetos mágicos" más adelante), *gafas de visión minuciosa*, *capa de resistencia* +4 (ya incluida en los tiros de salvación de Helcav), tres pergaminos (*invisibilidad mejorada*, *polimorfismo a otro* y *convocar monstruo IV*), dos pociones (*contorno borroso* y *ver lo invisible*), daga, bolsa con 10 ppt y 20 po, llave de plata del cofre del área D13a.

LABERINTO DE LOS DEMONIOS, NIVEL INFERIOR



➤ **Oliclin, bodak (1):** pg 58; Manual de Monstruos pág. 32.

Tácticas: si se siente en peligro, Helcav lanzará un muro de fuerza para protegerse (pero no para proteger a Oliclin). Desde su interior lanzará (en el siguiente orden): *invisibilidad mejorada*, *aguante*, *armadura de mago*, *globo menor de invulnerabilidad* y *piel pétrea*. Para mantener a los enemigos alejados, usará *rechazo*. Una vez empiece el combate comenzará con *tormenta de hielo* y *rayo relampagueante* apresurado en el mismo asalto, seguido por *desintegrar*, *exorcismo* y *convocar monstruo VI*. Si resulta gravemente herido, lanzará *deseo limitado* para sanarse por completo.

No olvides que Helcav tiene una *protección contra las flechas* permanente lanzada sobre él. Si Helcav exorciza a un PJ supón que aparece justo afuera de las cavernas de las arañas.

El bodak no usa tácticas sofisticadas. Primero intentará atacar a los PJs con su mirada mortífera y después les propinará golpetazos.

Escena 3

Si Helcav sigue vivo, estará interviniendo en el ritual de la Angustia en el área P4. En cualquier caso Oliclin se hallará aquí.

D13B. DORMITORIO DE HELCAV

Esta habitación sirve como estancia personal de Helcav, aunque en realidad pasa muy poco tiempo aquí. Tiene una cama, un guardarropa, dos mesas (una redonda y otra rectangular) y un cofre grande y alargado. El cofre está cerrado y sólo Helcav tiene la llave. Se puede abrir si se supera una prueba de Abrir cerraduras (CD 18). Dentro se encontrará el **Tesoro**.

Tesoro: en el cofre redondo, Helcav guarda algunas de sus cosas, incluyendo una mano de drow momificada (una *mano del mago*) y diez figuritas de marfil que valen 100 po cada una.

D14. EL BARCO

Este barco ha sido atraído al Abismo a través de un umbral mágico hace ya muchos años y desde entonces ha quedado enredado en la tela del Laberinto de los demonios.

Si los PJs observan el barco desde lejos (por ejemplo, desde el área D16b), muestra a los jugadores la ilustración n.º10 y lee el siguiente texto:

Atrapado en una caótica mezcla de telas de araña hay un gran barco de un centenar de pies de largo y 30 o 40' de ancho. El casco del navío parece intacto, salvo por un par de agujeros que están unidos a pasajes de telaraña. Las andrajosas velas grisáceas testifican la edad del velero, pero no hay nada que os pueda dar una idea de cómo llegó hasta aquí.

Innumerables zonas están vacías salvo por algunas viejas y podridas cajas de embalaje (vacías), sacos llenos de grano podrido y algo de equipo de navegación (cuerdas, velas, cubos, etc.).

D14A. DEMONIOS CURIOSANDO

Las paredes, suelo y techo de esta estancia son de madera y están cubiertas de telarañas. Dispersas hay algunas cajas de embalaje y sacos de arpillera reventados que han dejado caer el grano podrido que contenían. Registrando todo hay dos grandes figuras bípedas que parecen sapos, con la piel verrugosa y horribles garras.

Los PJs pueden pensar que se trata de slaad. Pero son hezrou.

Criaturas (NE 16): estos hezrou son recién llegados al Laberinto y están registrando el barco en busca de algo interesante o comestible. Cuando se encuentren a los PJs, no sabrán nada acerca del capitán o de la tripulación de la cubierta (áreas D14b-c), ni tampoco acerca de la batalla con los slaad. Ni siquiera han oído hablar de Laveth. Eso sí, atacarán a los PJs nada más verles.

➤ **Hezrou (2):** 74, 65 pg; Manual de Monstruos pág. 51.

Tácticas: los hezrou prefieren la confrontación física. No convocarán a más de su especie salvo como último recurso para salvar sus vidas (preferiblemente utilizarán *teleportar sin error* o *forma gaseosa* para salir del aprieto).

D14B. TRIPULACIÓN MALDITA

La cubierta principal del viejo barco, ligeramente gastada, parece indicar que el barco estaba en mitad de un viaje cuando de alguna manera se las arregló para terminar aquí. Velas hechas jirones ondean ligeramente entre las telarañas, y cuerdas y aparejos van de un mástil a otro. Una puerta conduce hacia los camarotes. La cubierta contiene los polvorientos huesos desparramados de una vieja tripulación.

Las cuerdas y aparejos del barco empiezan a oscilar suavemente. El timón gira, y la tripulación ya hace tiempo muerta comienza a materializarse lentamente en la cubierta. Sus trémulas formas apenas consiguen ocultar la cólera de sus muertos corazones.

El barco está destrozado más allá de toda esperanza. Sus velas no son más que jirones y todo el barco está completamente enredado por las telarañas. Los PJs pueden trepar por los aparejos hasta alcanzar el puesto del vigía.

El puente de mando es un área de 30'x40' por encima de los camarotes. Está rodeado por tres de sus laterales por una baranda de madera, y el timón se halla en la mitad de ese espacio.

Criaturas (NE 13): los espíritus de los marineros están unidos para siempre a las cubiertas del barco en forma de espectros caóticos. Hay ocho espectros caóticos, que atacarán de inmediato. Sus cuerpos yacen esparcidos por la cubierta, aunque ahora son poco más que esqueletos. Si a un esqueleto se le expulsa de la cubierta, el espectro tendrá por fin su eterno descanso.

➤ **Espectros caóticos (8):** pg 45 cada; consulta el área D1 para ver sus estadísticas completas.

Tesoro: Uno de los esqueletos empuña una *cimitarra +2*. El arma está escondida bajo el polvo y los huesos, por lo que para encontrarla es necesaria una prueba con éxito de Buscar (CD 15).

D14C. EL CAPITÁN

Los personajes que se aproximen a esta habitación comenzarán a percibir un olor a putrefacción. Este extraño olor se vuelve más intenso según uno se acerca al camarote. La puerta del camarote se abre fácilmente para revelar el horror que hay más allá:

El hedor a muerte y putrefacción se vuelve más intenso al cruzar la puerta. Una criatura que alguna vez fue humana se halla de pie, pero la carne de su cuerpo se ha fusionado con el suelo. Sus alargadas manos se funden con las paredes izquierda y derecha ¡que están separadas 25'! En el centro de su pecho vibra un objeto verde visible a través de su translúcida piel. Parece que sus ojos rojos se abalanzan hacia delante cuando vuelve su cabeza hacia la puerta. De su mandíbula mana una saliva verde reluciente.

Criatura (NE 15): el antiguo capitán del barco ha sido subyugado por las malignas y caóticas energías del Abismo. La gema verde que tiene en el pecho es uno de los receptáculos de poder de Laveth. Laveth se lo ha confiado a esta criatura para mantenerlo a salvo.

Los personajes que miren al capitán han de resistir su mirada mortífera (ver más abajo). El capitán utilizará después su arma de aliento y sus aptitudes sortílegas para infligir daño. El hecho de que no pueda abandonar la habitación es una grave limitación.

➤ **El capitán:** VD 12; aberración Grande (6' de alto con brazos de 12"); DG 10d8+50; pg 95; Inic -3 (Des); Vel 0'; CA 26 (-1 tamaño, -3 Des, +14 natural, +6 desvío); Atq ninguno; Frente 5' x 25'; Alcance 0'; AE mirada mortífera, arma de aliento, aptitudes sortílegas; CE reducción de daño 30/+3, inmunidad a veneno y electricidad, resistencia 20 al frío fuego y ácido; RC 25; AL CM; TS Fort +10 (Incluye dote Gran fortaleza), Ref +0, Vol +9 (incluye dote Voluntad de hierro); Fue 21, Des 4, Con 20, Int 12; Sab 10, Car 11.

Habilidades: Avistar +2, Concentración 15, Escuchar +8. Dotes: Gran fortaleza, Voluntad de hierro.

AE-Mirada mortífera (Sb): cualquier criatura viva que cruce la mirada con el capitán por primera vez será impactado por el equivalente a un conjuro de *dedo de la muerte* (CD 17). Aquellos que fallen el TS morirán; los que tengan éxito sufrirán 3d6+15 puntos de daño. Una criatura que sobreviva a la mirada mortífera no podrá ser dañada de nuevo por ella.

AE-Arma de aliento (Sb): una vez cada 4 asaltos, el capitán puede respirar un cono de fuerza de 30' de largo que causa 10d6 puntos de daño, la mitad si se supera una salvación de Reflejos (CD 20).

AE-Aptitudes sortílegas (St): a voluntad-*aura sacrílega*, *azote sacrílego*, *campanas fúnebres*, *círculo mágico contra el bien*, *debilidad mental*, *disipación mayor*, *oscuridad profunda*, *ralentizar*. Estas aptitudes sortílegas funcionan como si hubieran sido lanzadas por un Hcr 15 (CD 10 + nivel de conjuro).

Tesoro: el receptáculo contenido en el pecho del capitán sólo puede ser sacado si se mata al capitán. El receptáculo es una gema verde facetada y apaisada con un valor aparente de 5.000 po.

D15. UMBRAL AL MUNDO MATERIAL

Esta habitación grande está sucia, sus muros están reforzados con hierro oxidado. Chorretones de óxido caen desde el hierro hacia la piedra. El lugar entero huele a polvo y a mugre. En el medio de la habitación hay una plataforma de 10' de diámetro cubierta por runas. Elevándose desde la plataforma hay una columna de niebla arremolinada de color violeta también de unos 10' de diámetro, que no parece moverse del centro.

Esta niebla violeta arremolinada es un umbral mágico más allá del cual se halla un mundo material completamente bajo el control de Lolth, un mundo que Laveth desea conquistar algún día. Las fuerzas de Lolth llegaron a ese mundo hace ya décadas y ahora el umbral apenas se utiliza.

El mundo es oscuro y frío y su sol blanco y marchito. El paisaje está sucio y abandonado y las ruinosas ciudades están habitadas por monstruos. Sólo algunas plantas marchitas crecen aún en este apagado mundo. El umbral, que es un portal en ambos sentidos, llega hasta el fondo de un cráter de una milla de ancho.

Si los PJs se dedican a explorar este mundo, siéntete libre de diseñar encuentros basados en los siguientes tipos de monstruos:

arañas, arañas monstruosas, demonios y muertos vivientes. Los drow perdieron interés en este sitio y Lolth lo ha olvidado ya. Después de 1d4 días de exploración de este lugar, los PJs encontrarán gente viva (humanos y enanos) escondidos entre las ruinas de las ciudades. Esta gente puede contarles la historia de la invasión de Lolth hace décadas y los horrores que llegaron después, aunque pocas criaturas cruzan ya el umbral.

Criaturas (NE 15): el cráter está patrullado por dos gólems de hierro con forma de araña. Atacarán a las criaturas que no conozcan y se acerquen al umbral. Las arañas de hierro son más rápidas y más ágiles que la mayoría de los gólem de hierro.

➤ **Arañas gólem de hierro (2):** VD 13; constructo Grande (12' de largo); DG 18d10; 99 pg cada uno; Inic +0; Vel 40'; CA 31 (-1 tamaño, +22 natural); Atq +23/+23 cuerpo a cuerpo (2d10+11/2d10+11, golpetazos); Alcance 10'; AE arma de aliento; CE constructo, inmunidad a magia, reducción de año 50/+3, vulnerabilidad a la herrumbre; AL N; TS Fort +6, Ref +6, Vol +6; Fue 33, Des 11, Con -, Int -, Sab 11, Car 1.

D16. CONEXIONES INTERDIMENSIONALES

Esta serie de habitaciones contienen los controles mágicos utilizados para atraer cosas al Laberinto de los demonios desde otras partes del multiverso.

D16A. RELOJ ABISAL

Muestra a los jugadores la Ilustración n.º 11.

Delante de vosotros tenéis una habitación cuadrada, en cuya parte central hay un agujero de 5' de ancho y profundidad desconocida. El agujero tiene un reborde de 1' de alto alrededor de su circunferencia y rodeando el agujero hay doce grandes números sujetos al suelo. Una gran barra de metal, similar a una lanza, parte justo de las paredes del pozo y señala al número "cuatro".

Es un gran reloj que funciona mágicamente. La barra de aspecto de lanza se mueve muy lentamente alrededor del pozo, al mismo ritmo que la aguja de las horas de un reloj. Ha sido diseñado como referencia para el ingenio mágico del área D16b. Si se daña la aguja horaria (dureza 15, pg 10) el reloj deja de funcionar.

Gracias a un conjuro de *oscuridad permanente* lanzado a nivel 17, el pozo es de una negrura impenetrable. Un *disipar magia* con éxito, o un *luz del día* eliminarán la oscuridad, revelando un agujero de 30' de profundidad lleno con 10' de ácido. Plegados en los laterales del pozo hay tres tentáculos metálicos.

Trampa (NE 12): si se toca el cuerpo o la manecilla del reloj, tres largos tentáculos saldrán del pozo. Estos tentáculos tienen una Fuerza de 20, un alcance de 20 y realizan ataques con un bonificador +10. No hacen daño pero en su lugar agarran a las víctimas. Las víctimas agarradas son acercadas al pozo y sumergidas en el ácido. Aunque los tentáculos son inmunes, los personajes sufren 10d6 puntos de daño por ácido por cada asalto de inmersión. Cada tentáculo tiene una dureza de 10 y 60 pg.

Hasta tres criaturas Medianas o menores pueden ser sumergidas en el ácido al mismo tiempo. Sin embargo, sólo hay espacio para una criatura de tamaño Grande a la vez.

➤ **Foso con ácido de 30' de profundidad:** VD 12; +10/+10/+10 cuerpo a cuerpo (agarrón, 3 tentáculos), 10d6 puntos de daño de ácido (sin TS para víctimas agarradas); Buscar (n/a); Inutilizar mecanismo (CD 30).

D16B. ÁREA ABIERTA

Cuatro obeliscos de obsidiana se elevan desde el suelo de esta plataforma abierta. Cada uno tiene runas con extraños diseños y dispone de un botón en un lateral. Una gran palanca de hierro de 2' de largo se halla en el centro del suelo justo entre los cuatro obeliscos. Flotando en el medio de la habitación, encima de la palanca, hay una distorsionada imagen de un vasto desierto de arena roja. En esta escena, una ciudad espera en el horizonte y un cálido sol amarillo luce sobre toda el área. Un pequeño lagarto negro se escurre de una roca a otra.

Desde esta plataforma, se puede ver la telaraña: una complicada cacofonía de hebras y muros de seda en forma de red. A unos 20' de distancia del borde de la plataforma y a 30' de altura podéis ver lo que parece la proa de un barco atrapado en la telaraña.

Los obeliscos generan la imagen flotante, que es una escena de algún mundo aleatorio del multiverso. Si los botones de los obeliscos se giran, la imagen del centro de la sala cambia. Los botones manipulan un mecanismo de sintonización dimensional que sirve para atraer objetos desde el lugar mostrado por la imagen hasta el Laberinto de los demonios (ver más abajo). Utilizando este mecanismo, los habitantes del Laberinto pueden robar edificios, raptar personas, espiar a sus enemigos, etc.

Este mecanismo es tan complejo que nadie que no sea Lolth puede señalar un lugar preciso. Por ejemplo, Laveth no podría usarlo para raptar a Alerian, ya que es demasiado complicado señalar a una persona o lugar concreto. Los residentes suelen girar los botones al azar hasta que aparece algo interesante.

Si los PJs jueguen con los botones, verán muchas cosas raras (siéntete libre para describir cualquier escena extraña que te apetezca del multiverso), pero ninguna les será familiar.

Si se examina con detalle la palanca, se advertirá que hay 12 muescas o posiciones y que están numeradas. La palanca está colocada en la posición "6". Estos números se corresponden con los números que hay en el reloj del área D16b. Si la palanca se coloca en una posición concreta, cuando la manecilla del reloj llegue a esa hora, lo que esté mostrando la imagen generada por los obeliscos será atraído hasta el Laberinto de los demonios (actualmente nadie está supervisando el mecanismo y no atraerá nada salvo arena roja). Las energías envueltas son tan caóticas no se puede controlar en qué lugar del Laberinto de los demonios aparece la masa capturada.

Desarrollo: si oye algo desde lo alto de su plataforma, la márilih del área D16c se acercará a investigar.

D16C. VIL, LA MÁRILITH

Esta lujosa habitación está decorada con oscuros y taciturnos tapices, una cama envuelta en una colcha de terciopelo rojo, sillas tapizadas con el mismo terciopelo rojo y muchas gruesas cortinas rojas y negras que esconden las esquinas y otras partes de la habitación. Descorriendo una cortina, se desliza hacia delante una mujer con cuerpo de serpiente y seis elegantes brazos. Esgrime un arma en cada mano y porta una tiara enjorada en la frente.

Las cortinas no están puestas para esconder nada en particular. A la criatura que habita aquí le gusta la idea de que incluso su habitación esté llena de lugares en los que esconderse.

Esta habitación contiene una gran cama, seis sillas, un diván, una mesa, una mesilla de noche y un cofre. Los PJs que busquen en la habitación encontrarán el Tesoro.

Criatura (NE 17): la criatura es Vil, una márilih. Lleva ya mucho tiempo en este lugar y lo sabe todo acerca del ingenio dimensional del área D16b (pero no puede utilizarlo con precisión). Atacará a todos los intrusos pero no luchará hasta la muerte si puede evitarlo. Intentará negociar con su tesoro (especialmente con la armadura maldita) si no puede huir.

Vil esgrime las siguientes armas:

☛ Shivatri, una *cimitarra* +2 (+15/+10 cuerpo a cuerpo; 1d6+7/18-20);

☛ Kalivos, una *cimitarra* +2 (+15/+10 cuerpo a cuerpo; 1d6+7/18-20);

☛ Dedrafsora, una *espada larga caótica* +2 (+15/+10 cuerpo a cuerpo; 1d8+7, +2d6 contra criaturas legales/18-20);

☛ Tiranía, una *espada larga hendiente* +2 (+15/+10 cuerpo a cuerpo; 1d8+7, permite un ataque de hendedura gratuito cada asalto/18-20);

☛ Zhúl, un *hacha de batalla* +3 (+16/+11 cuerpo a cuerpo; 1d8+8/x3).

☛ **Vil, márilih (1):** 93 pg, *Manual de monstruos*.

Tácticas: Vil intentará convocar a más demonios (50% de éxito) con la intención de emplear a 1d4 hezrou para retener a los PJs mientras se lanza un *aura sacrílega* sobre sí misma, crea un círculo de contra el bien y ataca con un *azote sacrílego* y una *disipación mayor*. Estará encantada de luchar con su arsenal de armas mágicas, si se ve en la necesidad.

Tesoro: Vil lleva tres brazaletes de oro (50 po cada uno) y una tiara enjorada hecha de oro (250 po). Guarda 12 lingotes de oro (300 po cada uno), un cofre con 250 ppt y una *armadura atraeflechas* en su habitación.

D17. BARRACONES

Este edificio de piedra hacía las veces de barracones drow, pero ahora la mayoría de sus habitantes están muertos.

D17A. RESTOS TERRIBLES

Esta gran habitación pudo ser algún tipo de acuartelamiento, pero ahora las literas han sido volcadas y hechas pedazos. Los colchones de plumas han sido rajados y su contenido se ha volcado entre la sangre que empapa el suelo. Hay cuerpos tirados en medio de todo este caos, desgarrados por terribles garras.

Hay cuerpos muertos de 23 guerreros drow (de ambos sexos). Fueron muertos por los slaad del área D17d.

Tesoro: entre todo este caos, los PJs pueden realizar una prueba de Buscar (CD 15) y si tienen éxito encontrarán 33 po, 89 pp una espada corta de gran calidad y un espejo de plata de 50 po de valor.

D17B. ARMARIO GRANDE

La puerta a esta estancia está hecha de resistente madera (Romper CD 23). En el interior hay una pequeña armería con 10 espadas cortas, 10 escudos pequeños, 10 ballestas de mano, 200 saetas, 9 camisotes de mallas de mithril de tamaño drow y un camisote de mallas de mithril +2. Una pequeña caja cerrada contiene 20 aplicaciones (dosis) de veneno adormecedor (CD 1; daño inicial sueño durante 1 minuto; daño secundario sueño durante 3d6 minutos) y tres dosis de veneno de draco (CD 17; daño inicial y secundario 2d6 puntos temporales de Constitución).

D17C. DEMONIO ASESINADO

La destrucción continúa escaleras arriba en una habitación que podría haber sido un comedor o una sala de estar. Una criatura grande, de aspecto similar al de un buitre, yace empalada y con las tripas fuera, sobre el mobiliario de madera roto y astillado.

La criatura es un vroc que mataron los slaad del área D17d.

D17D. MUERTE SOBRE DOS PIERNAS

Los muebles de esta sala yacen destrozados y volcados. Hay trozos de madera astillados, colchones rajados y pedazos de metal doblados que sugieren que esto era el dormitorio de mucha gente. En medio de este caos hay un humanoide de piel negra, cuerpo musculoso y vigoroso, y frente ancha y plana. Su amplia boca está llena de colmillos como los de un tiburón, y sus garras gotean sangre.

Criatura (NE 14): este slaad de la muerte, Gylgurdreg, sabe que Laveth intentaba traicionarle tanto a él como a los demás de su raza, y fue él quien mató a todos los drow y demonios que había en las áreas D17a y D17c. Los drow y los demonios de las zonas cercanas (áreas D13, D18 y D19) saben que el slaad de la muerte se halla aquí, pero están demasiado asustados como para enfrentarse con él.

A voluntad, el slaad de la muerte puede usar una acción gratuita para transformar sus garras en brillante energía (también puede devolverlas a su estado normal con una acción gratuita). Como armas de energía brillante, las garras traspasan toda la materia muerta, incluyendo la armadura. El slaad puede utilizar sus aptitudes sortilegas sin importar el estado de sus garras.

➤ **Gylgurdreg, slaad de la muerte (1):** 126 pg; *Manual de monstruos*.

Tácticas: el slaad soltará un *dedo de la muerte* y una *bola de fuego* tan pronto como pueda, seguido por una *implosión*. No se acobardará a la hora de emplear sus garras de energía y su mordisco salvaje.

Tesoro: una prueba con éxito de Buscar (CD 15) permitirá descubrir 23 ppt, 140 po y una peineta enojada (200 po) entre los destruidos muebles.

D18. PALACIO DE LAVETH

Laveth vive aquí, aunque controla un área mucho mayor. A pesar de que sus secuaces llaman "palacio" a este lugar, en realidad no es nada más que una serie de habitaciones. En cualquier caso, la estructura es alta y gótica, robada de alguna lóbrega ciudad de otro plano. Las puertas están construidas de madera, y tienen refuerzos de hierro con cerrojos, aunque habitualmente no están cerradas. Los techos están a 20' de altura del suelo.

❖ **Puertas de madera con refuerzos de hierro:** 2 pulgadas de grosor; dureza 5, pg 20; Romper (CD 19); Abrir cerraduras (CD 23).

D18A. GRAN RECIBIDOR

Dos grandes candelabros cuelgan del techo de esta oscura estancia, pero no hay velas en ellos. Las paredes están cubiertas por largos tapices adornados con llamativas imágenes. De repente, sigilosamente, una araña enorme cubierta con placas de metal, pinchos y ganchos surge de la oscuridad.

Criatura (NE 10): una araña monstruosa abisal Gargantuesca vive aquí como mascota y guardián de Laveth. Ataca a cualquiera que entre excepto a Eaman y a Laveth (salvo que se le ordene lo contrario). Gracias a los chismes que Eaman le ha puesto encima, recibe un bonificador +8 a la CA y +4 a las tiradas de ataque y daño.

➤ **Araña monstruosa abisal Gargantuesca (1):** VD 10; sabandija Gargantuesca (32' de diámetro); DG 24d8+24; 166 pg; Inic +3 (Des); Vel 30', Tr 20'; CA 26 (-4 tamaño, +3 Des, +9 natural, +8 armadura); Atq +24 cuerpo a cuerpo (2d8+13 y veneno,



mordisco); Frente 20' x20'; Alcance 10'; AE veneno (CD 31; daño inicial y secundario 2d6 puntos temporales de Fuerza), telaraña (Escapar CD 30; Romper CD 36; pg 16), *castigar el bien* (1/día; +20 al daño); CE sabandija; visión en la oscuridad 60', reducción del daño 10/+3, resistencia 20 al fuego y al frío; RC 25; AL N; TS Fort +15, Ref +11, Vol +8; Fue 23, Des 17, Con 12, Int -, Sab 10, Car 2.

Habilidades: Avistar +7, Escondarse -2, Saltar +6, Trepar +18.

Desarrollo: si Laveth (consulta el área D18d) oye sonidos de batalla, se acercará a investigar. Eaman, sin embargo, permanece en su habitación (área D18c) salvo que piense que Laveth le necesita, en cuyo caso vendrá en su ayuda.

D18B. HOMBRE DE CONFIANZA DE LAVETH

Este dormitorio grande y opulento evidencia un macabro gusto decorativo. Esta habitación tiene una cama, un armario y un cofre en una esquina, pero la mayor parte del espacio está ocupado por dos largas mesas llenas de equipo alquímico y lo que parecen ser partes de arañas de varios tamaños.

El ocupante de esta sala usa el equipo para experimentar con arañas muertas, para añadir partes artificiales a los arácnidos, como ganchos, pinchos, armadura y cosas así. La araña Gargantuesca del área D18a muestra muchos de los frutos de estos experimentos.

Criatura (NE 15): Eaman es un aracnomante y el sirviente más poderoso de Laveth. Dedicla la mayor parte de su tiempo a sí mismo y a su trabajo, pero es leal a Laveth, pues está convencido de que sirviéndole alcanzará mayor poder. Eaman tiene como compañeros a dos arañas monstruosas abisales fantasmales, que normalmente se hallan en el área D18e.

🐞 **Eaman, drow varón, Mag 3 /Exp 2/aracnomante 10:** VD 15; humanoide Mediano (5' 5" de alto); DG 3d4 (Mag), 2d8 (Exp) y 10d6 (aracnomante); 44 pg; Inic +2 (Des); Vel 30'; CA 20 (+7 *armadura de telaraña*, +3 Des); Atq +12/+7 cuerpo a cuerpo (1d6+3/19-20, *espada corta* +2), +11 cuerpo a cuerpo (1d6+3/19-20, *espada corta* +2); o +9/+4 a distancia (1d4/19-20, ballesta de mano); AE enemigo predilecto-elfos (+1), conjuros, explosión arácnida, toque venenoso, forma de araña (Diminuta a Gargantuesca), aptitudes sortilegas drow, *desplazamiento*; CR 26; AL CM; TS Fort +9, +19 contra veneno (con dote de Gran fortaleza), Ref +13 (con dote de Reflejos rápidos), Vol +9 (con dote de Voluntad de hierro); Fue 12, Des 16, Con 10, Int 16, Sab 12, Car 15.

Habilidades: Concentración +13, Conocimiento de conjuros +15, Escondarse +8, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +16, Trato con araña monstruosa +15, Trepar +16, Saber (arcano) +11, Saber (naturaleza) +15. **Dotes:** Competencia con arma exótica (ballesta de mano), Fabricar cetro, Fabricar objeto maravilloso, Gran fortaleza, Inscribir rollo de pergamino, Rastrear, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (espada corta), Voluntad de hierro.

Poseiones: *armadura de telaraña* (ver la barra lateral 'Nuevos objetos mágicos' más adelante), *capa de desplazamiento mayor*, *dos espadas cortas* +2, *diadema de intelecto*, pergamino de *cuerpo de hierro*, ballesta de mano, 10 saetas, bolsa con 35 ppt.

Conjuros de mago: (4/3/2) 0-atontar, detectar magia, leer magia, mano del mago; 1.º-escudo, proyectil mágico (x2); 2.º-aguante, fuerza de toro.

Conjuros de aracnomante: (4/4/4/3) 1.º-convocar araña monstruosa I (x2), causar miedo, trepar cual arácnido; 2.º-convocar araña monstruosa II, convocar enjambre de arañas, piel arácnida,

telaraña; 3.º-convocar araña monstruosa III (x2), veneno (x2); 4.º-convocar araña monstruosa IV, muro de arañas, plaga de arañas.

Tácticas: en caso de combate convoca arañas y se lanzará *fuerza de toro* y *aguante*. Después leerá un pergamino de *cuerpo de hierro* para poder enfrentarse físicamente a los enemigos, confiando en su *capa de desplazamiento mayor* y su *armadura de telaraña* para confundir a los enemigos.

Tesoro: una prueba con éxito de Buscar (CD 18) permitirá descubrir lo siguiente entre la confusión de las mesas: dos bolsas de maraña, tres piedras de trueno, 2 dosis de veneno de araña monstruosa Grande (CD 16; daño inicial y secundario 1d6 puntos temporales de Fuerza) y una poción de *forma gaseosa*. El cofre está cerrado y para abrirlo hay que superar una prueba de Abrir cerraduras (CD 22), pero sólo contiene equipo alquímico. En la balda superior del armario, que está lleno de ropas, hay una caja de plata muy ornamentada que vale 100 po y contiene 230 po.

Desarrollo: si Eaman es consciente de que Laveth está en peligro, irá en su ayuda. En la escena 3 acompañará a Laveth en el ritual de la Angustia. (área P4).

D18C. HABITACIÓN DE LAVETH

El suelo de esta habitación es de felpa, como si se tratara de un inmenso cojín de color borgoña. Hay un buen número de cojines esparcidos al azar por el suelo. El lugar parece ser bastante cómodo y acogedor, salvo por el elfo recientemente muerto que yace colgado del techo por unas cadenas. Parece que le han absorbido toda la sangre, pero no hay ninguna mancha en el suelo ni en los cojines.

El elfo fue torturado hasta la muerte por Laveth, y después celebró su muerte bebiendo su sangre.

Tesoro: en la esquina derecha de la pared de enfrente, el suelo acolchado se puede levantar y se abre un compartimento oculto. En este pequeño hoyo hay uno de los receptáculos de poder de Laveth. Para encontrar el compartimento es necesario superar una prueba de Buscar (CD 15). El receptáculo parece una gema verde facetada y apaisada, con un valor aparente de unas 5.000 po.

Escena 1

Laveth se halla aquí. Si está advertida del peligro, se habrá lanzado *invisibilidad*, *aguante* y *fuerza de toro* sobre sí misma. También utilizará su conjuro de *trepar cual arácnido* para trepar por el muro y colocarse encima de la puerta.

Criatura (NE 18): Laveth atacará a los intrusos, pero no luchará hasta la muerte. Si se ve en apuros, se *teleportará* hasta el área D18e o el salón ritual (área P4).

🐞 **Laveth, semidrow mujer Hcr 7/aracnomante 10:** VD 18; ajeno Mediano (5' 8" de alto); DG 7d4+21 (Hcr) y 10d6+30 (aracnomante); 120 pg; Inic +9 (+5 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 30'; CA 34 (+7 *armadura de telaraña*, +4 *anillo de protección*, +5 Des, +8 natural); Atq +22/+22 cuerpo a cuerpo (1d6+5 [x2], garras); o +25/+20/+15 cuerpo a cuerpo (1d8+8/19-20, *espada larga sangre de demonios*); AE conjuros, explosión arácnida, toque venenoso, forma de araña (tamaño Diminuto a Gargantuesco), aptitudes sortilegas; CE reducción del daño 20/+2; inmunidad a veneno y electricidad, resistencia 20 al frío, fuego y ácido, caminar por las telarañas, evasión; CR 28; AL CM; TS Fort +12, Ref +15, Vol +14; Fue 20, Des 20, Con 16, Int 18, Sab 18, Car 18.

Habilidades: Averiguar intenciones +14, Avistar +15, Buscar +15, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +14, Diplomacia +14, Engañar +14, Escondarse +15, Escuchar +14, Moverse sigilosamente +15, Saber (arcano) +14, Saber (naturaleza) +14, Saltar +15, Trato con araña monstruosa +24, Tregar +15. **Dotes:** Ataque poderoso, Esquiva, Fabricar armas y armaduras mágicas, Hendedura, Iniciativa mejorada, Movilidad.

AE-Aptitudes sortílegas (St): a voluntad-desacralizar, fuego feérico, luces danzantes, miedo, oscuridad, teleportar sin error, azote sacrilego (1/día), martillo de caos (1/día). Estas aptitudes sortílegas funcionan como si fueran lanzadas por un Hcr 17.

Conjuros de hechicero: (6/7/7/5), escogidos de entre los siguientes: 0-atontar, detectar magia, leer magia, llamada, mano del mago, prestidigitación, sonido fantasma; 1.-contacto electrificante, escudo, hechizar persona, impacto verdadero, proyectil mágico; 2.-aguante, fuerza de toro, invisibilidad; 3.-bola de fuego, volar.

Conjuros de arcnomante: (4/4/4/4): 1.-convocar araña monstruosa I (x2), causar miedo, tregar cual arcnido; 2.-convocar araña monstruosa II, convocar enjambre de arañas, telaraña (x2); 3.-convocar araña monstruosa III (x2), veneno (x2); 4.-convocar araña monstruosa IV (x2), muro de arañas, plaga de arañas.

Poseiones: armadura de telaraña (ver la barra lateral "Nuevos objetos mágicos" más adelante), anillo de protección +4, anillo de evasión, espada larga sangre de demonios +3 (ver la barra lateral "Nuevos objetos mágicos" más adelante), broche de escudo arcnido (absorbe 101 puntos de daño causados por proyectil mágico), collar de platino con gemas incrustadas (vale 5.000 po).

Escenas 2 y 3

Durante la escena 2, Laveth se hallará en el salón del trono (D18e). Durante la escena 3 estará supervisando el ritual de la Angustia en el área P4.

D18D. TRAMPA DE GAS

Las paredes de esta habitación cuadrada de 30' de lado están grabadas con rostros atormentados. Colgando del techo por telas de araña de seda hay cuatro incensarios de oro con forma de araña. Cuelgan a unos 10' del techo y a 20' del suelo.

Esta habitación parece normal, pero cualquiera que la cruce sin portar el símbolo de Laveth activará la trampa. Los incensarios de oro, que son parte de la trampa, también son el tesoro.

Trampa (NE 8): al activarse la trampa las dos puertas son selladas con conjuros de *cerradura arcana* (lanzados a nivel 7º). Inmediatamente después gas venenoso empieza a surgir de los agujeros en los incensarios de forma arcnida. Todas las criaturas vivas que estén en la estancia deben superar una salvación de Fortaleza (CD 26) cada asalto para no perder 1d6 puntos temporales de Con. El gas sigue emanando hasta que pasen 10 asaltos, se abran las puertas o todos los incensarios sean destruidos.

Si se cortan las telarañas que sujetan a los incensarios, estos caerán 20' y sufrirán 2d6 puntos de daño. Cada incensario tiene dureza 5, CA 15 y 8 pg. Las hebras de telaraña son muy resistentes (Romper CD 36; CA 20; pg 16 cada). Los incensarios pueden ser desactivados uno por uno si un PJ dedica un asalto completo a tapar los agujeros, lo cual requiere una prueba con éxito de Inutilizar mecanismo (CD 25). El gas no es mágico y no puede ser *disipado*.

➤ **Trampa de gas:** VD 8; 1d6 puntos temporales de Constitución cada asalto, TS de Fortaleza (CD 26) niega; Buscar (n/a); Inutilizar mecanismo (CD 25).

Tesoro: intactos los incensarios valen 500 po cada uno. Son vistosos, pero no son mágicos.

D18E. EL TRONO ARCNIDO

Los pulidos suelos y paredes de esta gran estancia parecen devorar la luz. En la pared de enfrente se encuentra un trono de ébano decorado con intrincadas filigranas de oro damasquinadas y con dos imponentes rubíes. De la parte trasera del trono surgen ocho impresionantes patas de araña que se retuercen en la penumbra.

Si cualquiera que no sea Laveth se sienta en el trono o intenta sacar alguno de los rubíes se activa la trampa. Los rubíes constituyen el único tesoro portátil de la estancia.

Trampa (NE 14): si alguien se sienta en el trono de Laveth o intenta sacar alguno de los rubíes, las patas de arañas se agitarán y lanzarán cada una un ataque de toque cuerpo a cuerpo con un modificador +16 que causa un conjuro de *dedo de muerte* como daño (lanzado a nivel 14). Las ocho patas tienen un alcance de 20' y pueden golpear todas al mismo objetivo. Las patas tienen CA 15 (-2 tamaño, +3 Des, +4 natural), reducción del daño 5/+1 y 40 pg. Cada pata sólo puede causar un *dedo de muerte*, que se gasta independientemente de que el ataque tenga éxito.

➤ **Trono con ocho patas de araña:** VD 8 por pata; alcance 20'; ataque de toque cuerpo a cuerpo +16 (conjuro de *dedo de muerte*, 8 patas); muerte, TS de Fortaleza (CD 21) para reducir el daño a 3d6+14 puntos; Buscar (n/a); Inutilizar mecanismos (n/a).

Tesoro: los dos rubíes valen 1.000 po cada uno. Para sacarlos de su horma es necesario superar una prueba de Fuerza (CD 20).

Escenas 1 y 3

Criaturas (NE 10): la estancia está vigilada por las mascotas de Eaman: dos arañas monstruosas abisales fantasmales Enormes. Por lo general las criaturas del tipo "sabandija" no pueden convertirse en fantasmas, pero gracias a la maligna inteligencia de las arañas abisales y a los experimentos de Eaman, se han convertido en muertos vivientes.

➤ **Arañas monstruosas abisales fantasmales Enormes** (2): VD 8; muerto viviente Enorme (15' de diámetro); DG 10d12; 66 pg; Inic +3 (Des); Vel 30' VI 30' (perfecta), Tr 20'; CA etérea 16 (-2 tamaño, +3 Des, +5 natural), no etérea 12 (-2 tamaño, +3 Des, +1 desvío); Atq +9 toque cuerpo a cuerpo (2d6+6, mordisco); Frente 15' x 15'; Alcance 10'; AE manifestación, mirada corruptora, castigar el bien (1/día; bonificador +10 al daño); CE muerto viviente (incorpóreo); rejuvenecimiento, resistencia a la expulsión +4, resistencia 15 al fuego y al frío, reducción del daño 5/+2, visión en la oscuridad 60'; RC 20; AL CM; TS Fort +8, Ref +6, Vol +3; Fue 19, Des 17, Con -, Int 3, Sab 10, Car 6. Consulta el *Manual de monstruos* para más detalles sobre la criatura genérica "fantasma".

Habilidades: Avistar +15, Buscar +8, Escondarse +10, Escuchar +8, Saltar +4, Tregar +16.

AE-Manifestación (Sb): cuando se manifiestan, las arañas se vuelven visibles pero permanecen incorpóreas (tal como se describe en el *Manual de monstruos*). Su mordisco se considera ataque de toque cuerpo a cuerpo e ignora la armadura.

AE-Mirada corruptora (Sb): las criaturas vivas que crucen su mirada con la de una araña fantasmal deben superar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 13) o sufrirán 2d10 puntos de daño y 1d4 puntos permanentes de Carisma serán absorbidos.

Escena 2

Laveth está sentada en el trono. Mientras se halle sentada, puede ordenar silenciosamente a las patas de araña que ataquen (consulta la **Trampa** más arriba) a la vez que lanza conjuros. Las dos arañas monstruosas abisales fantasmales Enormes de Eaman también acechan por aquí y se manifestarán cuando se lo ordenen.

Criaturas (NE 12, 23 si Laveth está presente): Laveth estará encantada de combatir a los intrusos. Si se siente en peligro, se teleportará al área P4. Las dos arañas monstruosas abisales de Eaman se manifestarán cuando se las ordene atacar.

D19. AGUJERO

Una misteriosa luz púrpura ilumina una amplia estancia con un techo abovedado a 25' de altura. El suelo de piedra desaparece en un lado para revelar una sección hundida formada por gruesas y duras telas de araña. Un humo negro surge del agujero de 30' de diámetro situado en la porción más baja de la estancia. La negra abertura está rodeada de viejos huesos, armas y equipo destrozado, retazos de ropas y otros desperdicios. Una única hebra de 1' de grueso se extiende desde el techo hasta el centro del agujero.

Aunque parece un vertedero de basura, el orificio en realidad permite acceder a los secretos mejor guardados de Laveth. Conduce a las Simas del Laberinto de los demonios. Desde esta sima, si se mira para abajo, se puede ver una zona oscura por debajo del suelo de telaraña, que aparentemente nace de la gris oscuridad pero que es interrumpida por frecuentes simas más oscuras que la noche más negra. La hebra de telaraña cae como una plomada hacia una de esas simas. La hebra es ligeramente adhesiva y resulta muy fácil trepar por ella (CD 0). Se tarda alrededor de 15 minutos en descender hasta el jardín secreto de Laveth (área P1). Los PJs también pueden descender volando. La caída es de unos 1.000'.

Escenas 1 y 2

Esta estancia no está ocupada.

Escena 3

Si muchos de los PNJs que sirven a Laveth siguen vivos (ver el área P4), algunos o todos pueden estar aquí si crees que será demasiado duro introducirlos en el encuentro final. Cualquier drow hallado aquí será porque va de camino al salón ritual. Trabajarán medianamente bien en grupo e intentarán huir hacia abajo por la hebra o por los pasajes si uno de ellos es abatido por los PJs.

SIMAS DEL LABERINTO DE LOS DEMONIOS (ÁREAS P1-P4)

Las Simas del Laberinto de los demonios se hallan debajo del Laberinto de los demonios, recogiendo todo lo que cae de él. Los laterales del Laberinto de los demonios están hechos sólo de impenetrable oscuridad (en teoría, semisólida) y las simas descienden hasta desconocidas y oscuras profundidades.

Las simas son muy oscuras. Todas las fuentes de luz, incluidas las mágicas, ven reducida su área de iluminación a la mitad.

Los personajes que puedan volar, teóricamente podrían explorar otras simas. Si ocurre esto, puedes necesitar diseñar más encuentros. Estos encuentros deberían ser especialmente desagradables para disuadir a los PJs de la idea de explorar aleatoriamente estas zonas (que se consideran las zonas más terroríficas de este ya de por sí horrible lugar). Los encuentros pueden consistir en:

- 2d4 bébilith esperando que algún demonio caiga de la telaraña hasta sus garras.
- un dragón negro sierpe semidemonio en su oscura guarida.
- un aquelarre de 2d6 súcubos vampiros
- 1d4+1 hezrou "nadando" en la oscuridad
- una gigantesca *esfera de aniquilación* de 50' de diámetro utilizada por las criaturas infernales para deshacerse de enemigos particularmente problemáticos, vigilada por 2d4 arañas monstruosas abisales Colosales.

P1. JARDÍN SECRETO DE LAVETH

La larga hebra de telaraña acaba finalmente en el interior de una de las simas. Suspendida entre las telarañas, entre lo que deben de ser millones de huesos carcomidos, carcasas de carne seca y otros desperdicios del Laberinto de los demonios, se halla una plataforma redonda cubierta con plantas y césped. La mayoría de las plantas parecen ser enredaderas verdes o plantas con flores amarillas acampanadas. La plataforma está cubierta de tierra destinada a alimentar el jardín.

La plataforma de piedra de 3' de grosor está a su vez cubierta por 3' de tierra oscura. Los PJs que superen una prueba de Buscar (CD 15) encontrarán una escotilla de metal cerrada. Una vez abierta, los PJs podrán descender por una escalerilla de hierro hasta la estancia inferior (área P2).

❖ **Escotilla de metal cerrada:** 1" de grosor; dureza 15; pg 50; Romper (CD 30); Abrir cerraduras (CD 25).

Trampa (NE 11): cualquiera excepto Laveth y aquellos que porten el símbolo de Laveth serán atacados por 1d4 plantas de flores acampanadas cada asalto. Cada planta emite un chorro de ácido desde el capullo de la flor idéntico a un conjuro de *flecha ácida de Melf* lanzado por un hechicero de nivel 10. El ácido es mágico y por lo tanto se permiten las pruebas de RC. Cualquier criatura que sea cogida desprevenida por los chorros de ácido de las plantas perderá su bonificador de Destreza a la CA. Los chorros de ácido pueden alcanzar cualquier lugar de la plataforma.

Hay 24 plantas con flores acampanadas en el parterre. Cada planta tiene 10 pg y es inmune al ácido, pero recibe doble daño del fuego y del frío.

➤ **Capullos de flores acampanadas (24):** VD 2 por planta; toque cuerpo a cuerpo +5 (2d4 puntos de daño ácido por asalto durante 4 asaltos).

Criaturas (NE +4, consulta más abajo): un cúmulo de vegetación cerca de la escotilla de metal es en realidad un par de zarcículos. Son inmunes al ácido y atacarán si las flores acampanadas son activadas. Los dos zarcículos combinados con la Trampa forman un encuentro de NE 15.

➤ **Zarcículos (2):** pg 94 cada; *Manual de monstruos*.

P2 CABEZA DE NORDED

Esta estancia está localizada por debajo del área P1. La escotilla de metal que conduce hasta aquí está descrita más arriba. Lee el siguiente texto en voz alta cuando los PJs entren.

La escalerilla de hierro lleva hasta una estancia cuadrada de 30' de lado y 20' por debajo del nivel del jardín. Dos barriles de madera se hallan apoyados en la pared izquierda. Una cabeza de enano flota cerca de la pared que se halla enfrente, conectada a un extraño ingenio con engranajes por un racimo de tubos flexibles. Los ojos de la cabeza se abren y esta habla: "No deis un paso más. Sólo Laveth puede pasar".

Los muros, paredes y techo son de piedra. Justo tras la cabeza flotante y de la máquina de metal hay un panel de hierro plano pegado a la pared. La placa de metal porta el símbolo de Laveth (el contorno de una mujer con unos brazos arácnidos de más). Cualquier PJ que lo toque será *teleportado* al área P3 con una brillante explosión de luz.

Criatura (NE 10): la cabeza perteneció a un guerrero enano llamado Norded que se cruzó con Laveth hace ya tiempo. Ahora, como castigo, es obligado a vigilar esta área con la forma de una horrible abominación mitad mágica mitad máquina. La cabeza y la máquina están rodeadas por un *muro de fuerza* especial permeable a los ataques sónicos. Utilizando sus ataques sónicos, Norded puede atacar a través del muro. Si de alguna forma se destruye el *muro de fuerza* (por ejemplo, con un conjuro de *desintegrar*), este se regenerará en 1d4 asaltos.

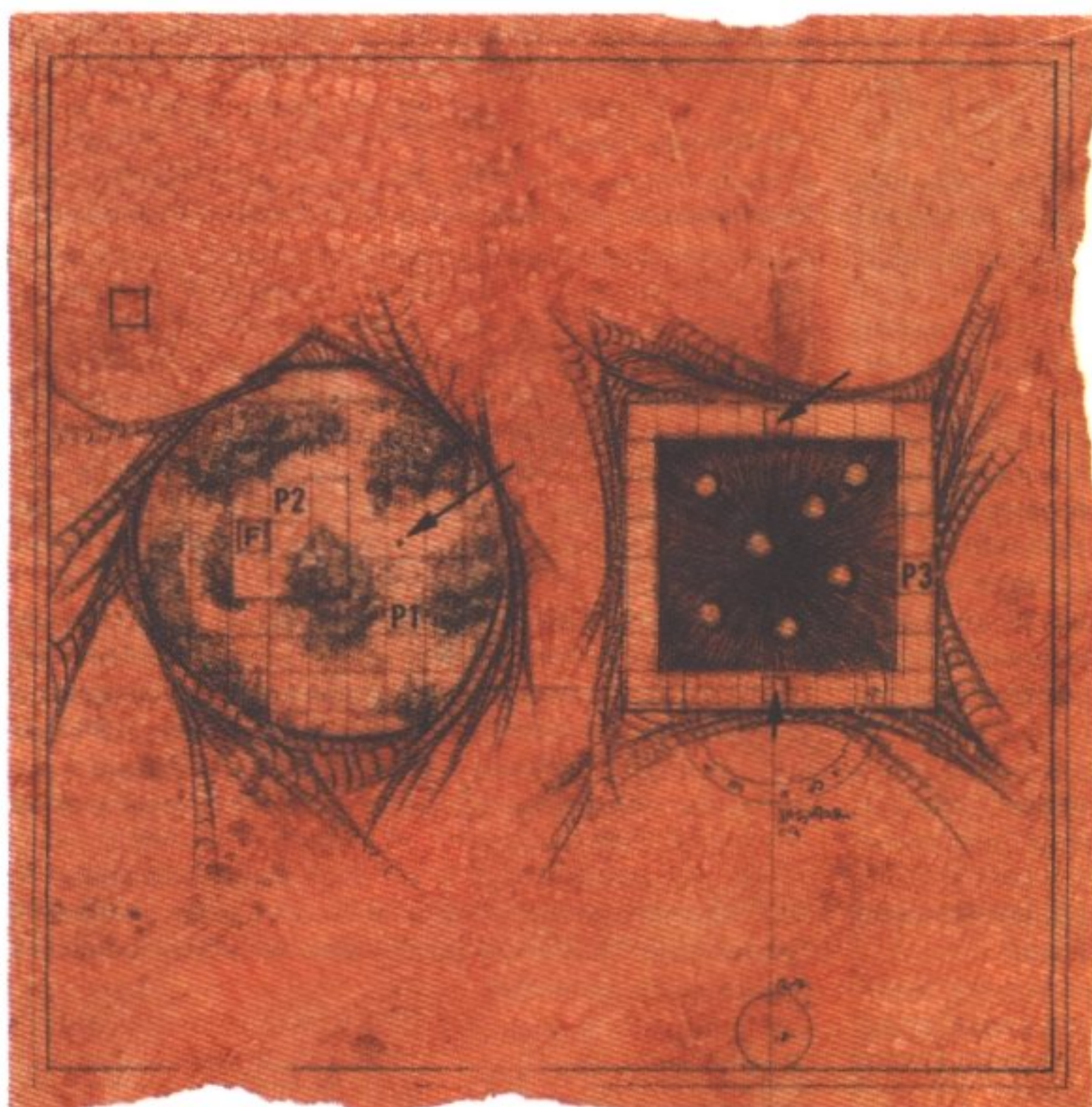
Norded es bastante hosco y malhumorado dada la presente situación. A los PJs que no porten un símbolo de Laveth no les permitirá el paso. Un éxito en una prueba de Diplomacia (CD 20) conseguirá que Norded responda a preguntas sencillas ("Qué sucederá si toco la placa?" o "¿Cómo has llegado hasta aquí?"), mientras que un éxito mayor en una prueba de Diplomacia o en una de Engañar (CD 30) conseguirá que Norded permita que una persona no autorizada toque la placa.

Nada inferior a un *deseo* puede devolver a Norded a su estado anterior. Cualquier oferta al respecto le hará volverse más hosco, puesto que sabe que es prácticamente imposible conseguirlo. Cualquier acto irrespetuoso o amenazante por parte de alguien que no lleve el símbolo de Laveth provocará que Norded ataque.

➤ **Norded, cabeza enana y mecanismo (1):** VD 10; constructo semi-inteligente Grande (10' de alto); DG 8d8; 50 pg; Inic -5 (Des); Vel 0'; CA 4 (-1 tamaño, -5 Des); Atq ninguno; Alcance 0'; AE explosión sónica, estallido sónico; CE *muro de fuerza* (se regenera en 1d4 asaltos si es destruido); inmunidad al veneno y al ácido; resistencia 30 al frío, fuego y electricidad; RC 20; AL CM; TS Fort +5, Ref -3, Vol +7; Fue 0, Des 1, Con -, Int 10, Sab 14, Car 4.

Habilidades: Averiguar intenciones +10, Avistar +4, Concentración +5, Escuchar +4.

AE-Explosión sónica (Sb): una vez por asalto, como acción estándar, Norded puede lanzar una explosión sónica que causa 8d6 puntos de daño sónico a todos los que estén en un radio de 30'.



AE-Estallido sónico (Sb): una vez por asalto, como acción estándar, Norded puede dirigir un ataque sónico para hacer estallar objetos tal como lo haría un conjuro de *estallido*.

P3. LA PRISIÓN

Los PJs que toquen la placa del área P2 son teleportados aquí.

La explosión de luz os lleva hasta otra plataforma suspendida por telarañas sobre un profunda sima. Esta plataforma es cuadrada, pero tiene el centro seccionado, de manera que forma una pasarela que rodea el perímetro de esta zona de 60' de anchura.

Hay siete globos transparentes, cada uno de los cuales contiene algún tipo de criatura, que flotan en el centro del área abierta. Una placa de hierro con la forma de una mujer con brazos arácnidos grabada está sujeta en la plataforma a vuestros pies.

Esta plataforma, al igual que el área P1, está suspendida por telarañas en el interior de una de las Simas del Laberinto. Si un PJ toca la placa, volverá al área P2. Hay una placa idéntica clavada en el suelo de la zona opuesta de la plataforma cuadrada, cruzando la zona abierta. Envía a aquellos que la toquen al área P4.

Cada uno de los globos es una *esfera telequinética de Otiluke* que mide de 5 a 10' de diámetro. Laveth puede controlar mentalmente las esferas, acercándolas a la plataforma. Los globos son permanentes hasta que sean *disipados*, *desintegrados* o destruidos de otra manera. Cualquier criatura que sea liberada de su prisión en la zona abierta caerá a la Sima del Laberinto de los demonios. La sima tiene 1.000' de profundidad, está rodeada por duras telarañas, habitada (ver Criaturas más abajo) y plagada de objetos preciosos (ver Tesoro más abajo).

Criaturas (NE varios): al fondo de la sima acecha un cobrador hambriento (NE 10), que devora todo lo que cae en sus garras. Atrapado en cada *esfera telequinética* hay un prisionero:

Globo #1 (NE 13): Tzarrc, un vroc que irritó a Laveth. Tiene puestos unos grilletes dimensionales en las piernas.

Globo #2 (NE 7): Ghuandan, una draña que ha traicionado a Laveth.

Globo #3 (NE 6): Maldorl, un drow guerrero de nivel 6 al que le pescaron intentando pasar información sobre los planes de Laveth a su señora oscura, Lolth.

Globo #4 (NE -): Esad, un elfo plebeyo de nivel 1 que Laveth planea sacrificar.

Globo #5 (NE -): Nariel, una elfa plebeya de nivel 1 que Laveth planea sacrificar.

Globo #6 (NE -): Alerian, el elfo clérigo capturado (en las Escenas 1 y 2) y a quien Laveth planea sacrificar, o Lervalas, un semielfo plebeyo de nivel 1 (en la escena 3). Alerian está sujeto con unas *bandas de hierro de Bilarro* (palabra de mando: "sornorvir").

Globo #7 (NE -): Brudis Charif, un elfo guerrero de nivel 9 que fue capturado junto con Alerian.

➤ **Cobrador (1):** pg 78; *Manual de monstruos*.

➤ **Tzarrc, vroc (1):** pg 60; *Manual de monstruos*.

➤ **Ghuandan, draña (1):** pg 45; *Manual de monstruos*.

➤ **Maldorl, drow varón Gue 6:** CA 12 (+2 Des); 38 pg; consulta la sección "un paseo por el bosque" para ver el resto de las estadísticas. Maldorl no tiene armadura ni otro equipo.

➤ **Alerian, elfo Clr 13 (Corellon Larethian):** VD 13; humanoide Mediano (5' 5" de alto); DG 13d8-13; 32 pg; Inic +6 (+2 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 30'; CA 12 (+2 Des); Atq +10/+5 cuerpo a cuerpo (1d3+1 atenuado, impacto sin arma); o +11/+6 distancia (desarmado); CE visión en la penumbra, inmunidad a sueño, bonificador racial +2 a salvaciones contra encantamiento; AL CB; TS Fort +7, Ref +6, Vol +11; Fue 12, Des 14, Con 9, Int 12, Sab 17, Car 16.

Habilidades: Avistar +6, Buscar +4, Concentración +8, Conocimiento de conjuros +10, Diplomacia +13, Escuchar +6, Saber (religión +14), Sanar +10. **Dotes:** Aguante, Alerta, Elaborar poción, Iniciativa mejorada, Soltura con arma (espada larga).

Conjuros: (6/6+1/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1/1+1) 0-*detectar magia, detectar veneno, luz, orientación divina, resistencia, virtud*; 1.º-*bendición, escudo de la fe, favor divino, orden imperiosa, protección contra el mal, santuario*, soportar los elementos*; 2.º-*aguante, auxilio divino, escudar a otro*, fuerza de toro, resistir a los elementos, restablecimiento menor, silencio*; 3.º-*círculo mágico contra el mal, dispar magia, luz abrasadora, luz del día, protección contra los elementos*, quitar maldición*; 4.º-*castigo divino*, libertad de movimiento, neutralizar veneno (x2), poder divino*; 5.º-*círculo curativo, descarga flamígera, desplazamiento de plano, dispar el mal**; 6.º-*disipación mayor, sanar*, encontrar la senda*; 7.º-*palabra sagrada*, resurrección*.

*Indica conjuros de dominio. **Dominios:** Bien (lanza conjuros benignos como Clr 14), Protección (custodia protectora 1/día: concede un bonificador de resistencia +13 al próximo tiro de salvación; duración 1 hora).

➤ **Brudis Charif, elfo Gue 9:** VD 9; humanoide Mediano (5' 7"); DG 9d10; pg 55; Inic +6 (+2 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 30'; CA 12 (+2 Des); Atq +12/+7 cuerpo a cuerpo (1d3+1 atenuado, impacto sin arma); o +11/+6 distancia (desarmado); CE visión en la penumbra, inmunidad a sueño, bonificador racial +2 a las salvaciones contra encantamiento; AL CB; TS Fort +6, Ref +5, Vol +4; Fue 16, Des 15, Con 10, Int 11, Sab 12, Car 12.

Habilidades: Avistar +4, Buscar +4, Escuchar +4, Saltar +12, Trepar +12. **Dotes:** Ataque poderoso, Crítico mejorado (espada larga), Especialización en armas (arco largo, espada larga), Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (arco largo, espada larga).

Tácticas: Maldorl, el drow, ayudará a los PJs en todo lo que sea provechoso para Lolth, traicionándolos en beneficio de su señora a la primera oportunidad. Si Brudis o Alerian están presentes, no querrán aliarse con el drow. Tzarrc y Ghuandan atacarán a los PJs si son liberados, esperando con ello obtener el favor de Laveth.

Si se libera a Alerian del globo y de las *bandas de hierro de Bilarro*, utilizará sus conjuros para ayudar a Brudis y a los PJs a derrotar a Laveth. Puede emplear su conjuro de *resurrección* para devolver a la vida a un PJ muerto, o el *desplazamiento de plano* para volver al plano Material. Lanzará *sanar* sobre cualquier PJ que vea gravemente herido.

Tesoro: si los PJs matan al cobrador que hay al fondo de la sima pueden encontrar los siguientes tesoros esparcidos entre los pocos huesos restantes de las víctimas: 230 pp, 60 po, escarabeo azote de gólems (hierro) y una *varita de silencio* (15 cargas).

Desarrollo: todos los elfos ayudarán a los PJs si son liberados, aunque los plebeyos de nivel 1 probablemente no puedan ser de gran ayuda. Brudis estará particularmente interesado en echar una mano a Alerian. Brudis y Alerian conocen los detalles del plan de Laveth y su intención de retar a su madre por el control del Laberinto de los demonios. También saben que el ritual de la Angustia incrementará el poder de Laveth y que requiere una sangre especial para el sacrificio y cuatro receptáculos en los que Laveth ha colocado parte de su poder divino.

Escena 3

Alerian es llevado al salón ritual. Brudis y los otros elfos observan cómo Laveth libera a Alerian de su globo, le arrastran hasta la placa metálica y desaparecen con él (hacia el área P4).

P4. EL SALÓN DEL RITUAL

Los PJs teleportados aquí por la placa del área P3 aparecerán en el medio de mirador de esta estancia.

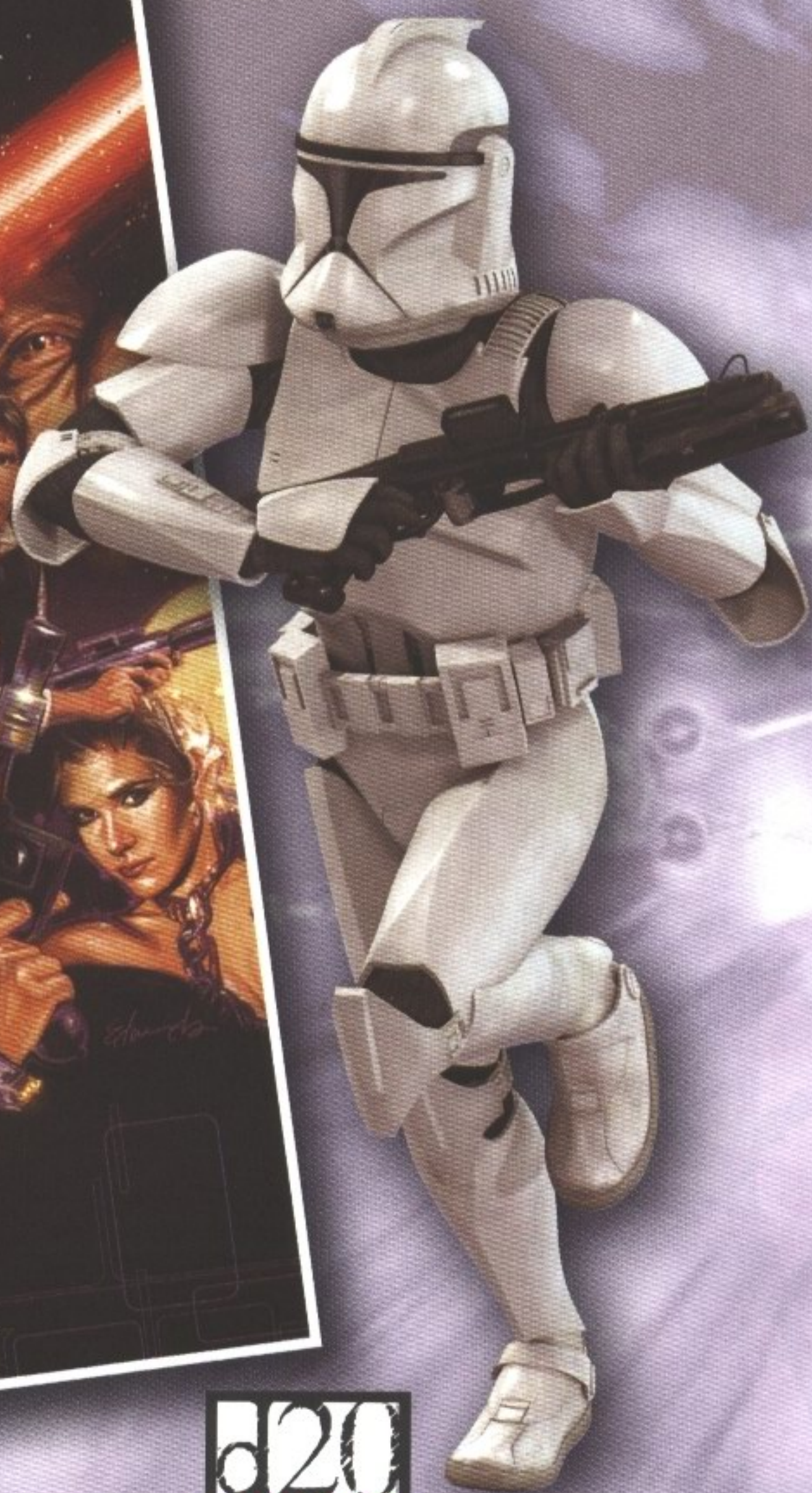
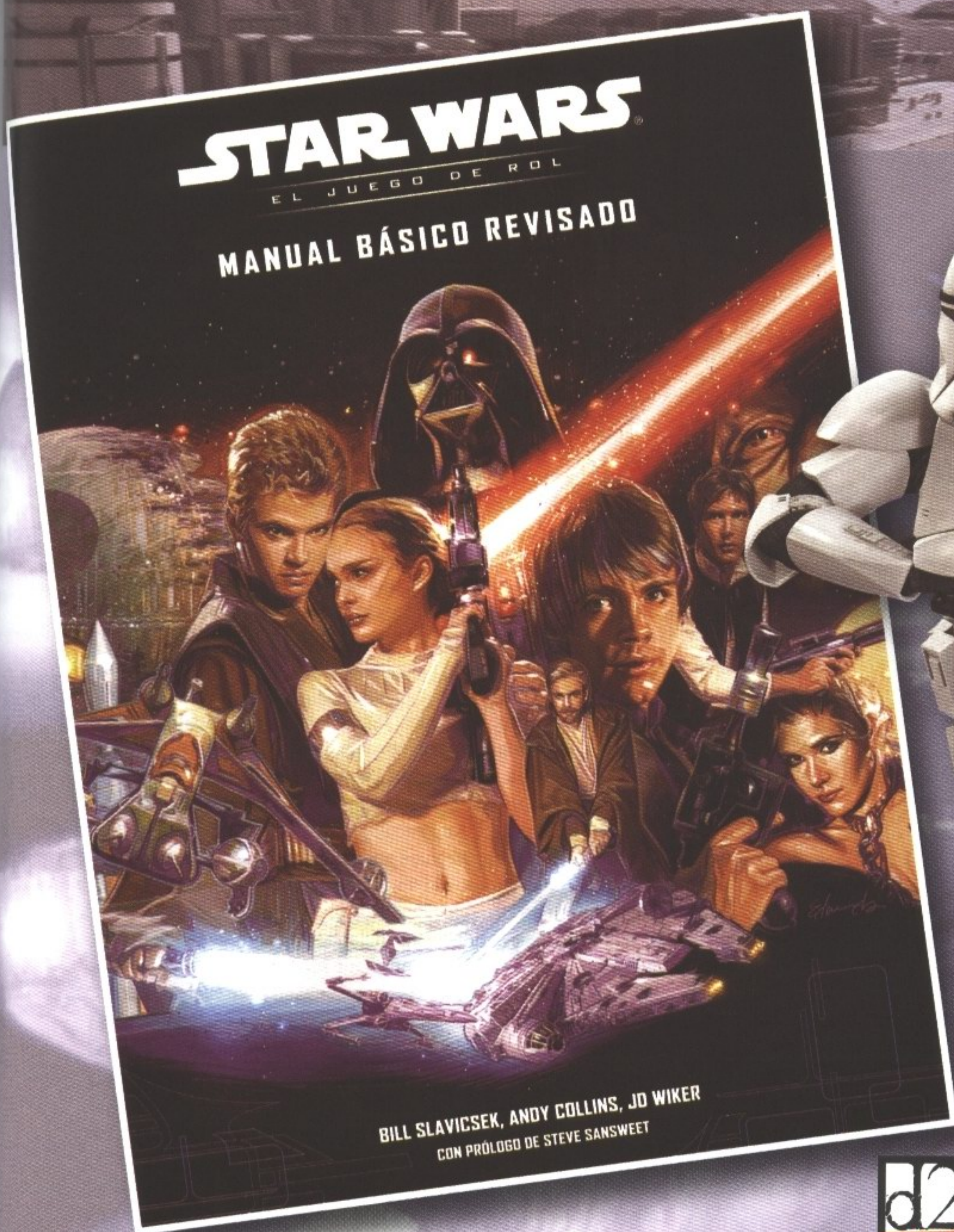
Os encontráis en un mirador de piedra semicircular, cuyas paredes están adornadas con filas de arañas de cristal. El mirador tiene vistas a una estancia mucho mayor, llena de inmensas telarañas. La estancia está iluminada por una empalagosa niebla escarlata que se eleva desde abajo. La gran masa de telarañas soporta una plataforma de oxidado hierro, con forma cuadrada, de 30' de lado. La plataforma cuelga a unos 60' de distancia del mirador y 20' por encima de él. Un altar domina la plataforma y encima del mismo una gran gema verde vibra llena de maligno poder.

Muestra a los jugadores la ilustración n.º 12 en este momento.

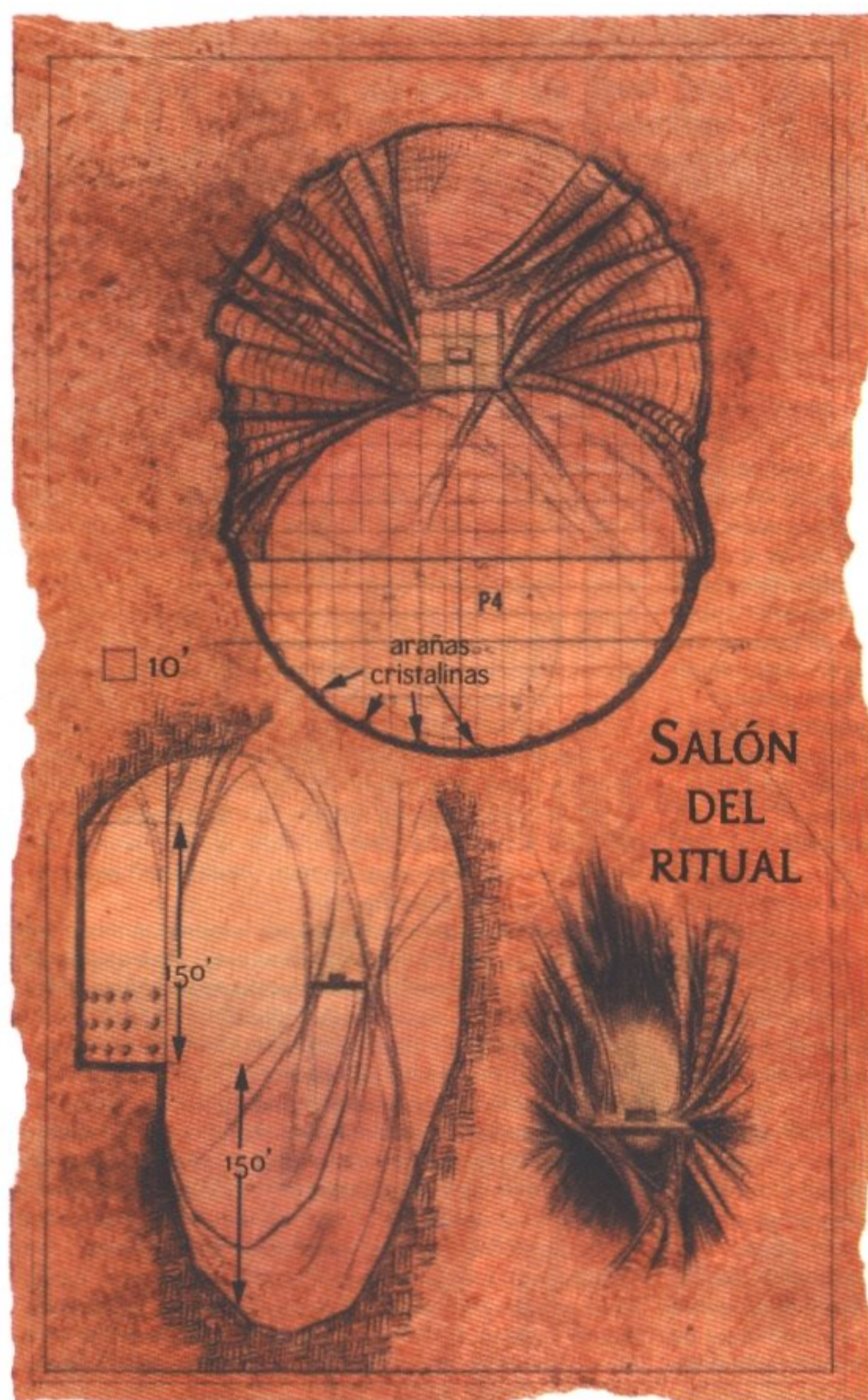
Las telarañas que soportan la plataforma son tan duras como las que configuran el Laberinto de los demonios. Las criaturas capaces de caminar sobre las hebras pueden subir a la plataforma. Para ello hay que alejarse hasta la otra parte del mirador. En cualquier otro caso, los únicos medios para acceder a ella de una manera segura son la *teleportación*, el *vuelo* o magia similar.

La niebla escarlata baña completamente el salón del ritual con una luz malvada que es detallada en la sección de la Trampa n.º 1 más abajo. Las arañas cristalinas están descritas en la Trampa n.º 2.

EL JUEGO QUE TODOS ESTÁBAMOS ESPERANDO



Rambla Catalunya, 117 Pral. 2ª • 08008 Barcelona
Telf.: 93 238 98 70 • e-mail: spain@devir.es • web: www.devir.es



Trampa n.º 1 (NE 7): la niebla escarlata que llena el salón ritual (excluyendo el mirador) es una forma concentrada de bruma de la demencia a la que los drow son inmunes (CD 15; daño inicial 1d4 puntos temporales de Sabiduría, daño secundario 2d6 puntos temporales de Sabiduría). Cada asalto de exposición requiere un nuevo tiro de salvación y los efectos son acumulativos.

Cualquiera cuya Sab quede reducida a 0 por la niebla cae en un profundo sueño lleno de horribles pesadillas y queda indefenso. Los PJs que contengan la respiración obtienen un bonificador +4 al tiro de salvación. Las criaturas que se hallen en el mirador no resultan afectadas.

Escenas 1 y 2

La estancia está vacía, pues Laveth no está preparada para completar el ritual de la Angustia. La gema que flota sobre el altar es uno de sus receptáculos de poder.

Trampa n.º 2 (NE 10): el mirador está rodeado por cuatro filas de arañas cristalinas (52 en total), cada una bien incrustada en el muro de piedra semicircular. La primera fila está a nivel del suelo, la segunda a 10' del mismo, la tercera a 30' y la cuarta a 50'.

Cada araña cristalina está conectada a las demás por medio de rayos invisibles, formando una especie de tela de araña que ocupa el mirador completo hasta 50' de altura. Un conjuro de *ver lo invisible* mostrará dichos rayos como una especie de líneas de energía verdes y brillantes. Cualquier PJ que se mueva a través de una zona ocupada por esa telaraña deberá tener éxito en un TS de Reflejos (CD 26) o será golpeado por el rayo, sufriendo 5d6 puntos de daño de Fuerza. El PJ también debe superar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 20) para no sufrir 1d3 puntos de daño temporales de Destreza.

La criatura además debe realizar otro TS de Reflejos (CD 27) por cada 5' que se mueva. Las criaturas Pequeñas obtienen un bonificador de tamaño +2 al tiro de salvación. Para las Menudas el bonificador se incrementa a +4, para las Diminutas es un +8 y para las Minúsculas la salvación es automática.

Cada araña cristalina tiene una dureza de 10 y 5 pg. Todas deben ser destruidas para desactivar la trampa por completo, pero cuantas más arañas se destruyan, más sencillo será moverse entre la red de energía. Por cada dos arañas destruidas, reduce la CD del tiro de salvación en 1.

Cualquiera que porte uno de los receptáculos de poder de Laveth es inmune a los efectos de esta trampa. La trampa puede ser desactivada mágicamente si se proclama "Salve a Laveth" en idioma drow.

Tesoro: flotando sobre el altar gracias a un conjuro de *levitar* permanente se halla uno de los receptáculos de poder de Laveth; una gema apaisada del tamaño de un puño con un valor aparente de 5.000 po. Si se saca la gema de su sitio se disipa el efecto de *levitación*.

Escena 3

Laveth se halla sobre la plataforma del altar, con su *espada sangre de demonios* desenvainada. Alerian yace tendido sobre el altar. Laveth le ha quitado las *bandas de hierro de Bilarro* una vez que la bruma de demencia

(consulta la Trampa n.º 1 más arriba) ha producido sus efectos sobre él. Laveth se aprovechará entonces de su estado de indefensión para propinarle un golpe de gracia (consulta el *Manual del jugador*).

Para completar el ritual, Laveth debe asesinar a Alerian (o a cualquier otro clérigo de alto nivel que reverencie a algún dios élfico) y verter su sangre sobre el altar (lo cual requiere una acción estándar). Cualquier receptáculo de poder (consulta las áreas D9e, D14c y D18c) que no se halle en posesión de los PJs se encontrará sobre el altar.

Cuando Laveth pone en contacto un receptáculo de poder con el sangriento altar, el receptáculo se hace polvo y Laveth queda infundida momentáneamente con energía verde. Por cada receptáculo con el que se "alimente" al altar, Laveth obtendrá dos niveles de hechicera, por lo que si se consumen todos los receptáculos de poder Laveth se convertirá en una hechicera de nivel 15 con todos los conjuros y habilidades correspondientes.

Ten en cuenta que la trampa de las arañas cristalinas (consulta las Escenas 1 y 2 más arriba) quedará desactivada durante toda la duración del ritual.

Criaturas (NE 18 para Laveth, más alto si hay más criaturas presentes): si Ilvadrá, Realthican, Tudrii, Helcav y/o Eaman están vivos, estarán en el mirador, esperando a que Laveth mate a Alerian y complete la Angustia. Si dos o más de estos PNJs están vivos, el encuentro podría ser demasiado complicado para los PJs.

Tácticas: Laveth se habrá lanzado sobre sí misma *volar, trepar cual arácnido, fuerza de toro y aguante*. Mientras se encuentre a distancia, convocará arañas o utilizará *martillo del caos, azote sacrílego o bola de fuego*. En cuerpo a cuerpo utiliza su *espada sangre de demonios* o sus garras (quizás potenciadas con los conjuros *impacto verdadero, contacto electrificante o veneno*).

CONCLUSIÓN DE LA AVENTURA

Si se impide que Laveth complete la Angustia, no será capaz de detener a su madre y a las fuerzas de su madre en su esfuerzo para recuperar esta porción del Laberinto de los demonios, matar a todos los drow y demonios traidores y aprisionar a Laveth y su palacio en el centro del Laberinto. Si los PJs matan a la Laveth, el resto de sus sirvientes huirá de inmediato a otras partes del Laberinto de los demonios para esconderse de la ira de Lolth. Incluso aunque Laveth supuso una amenaza para su dominio, Lolth no se tomará bien la muerte de su hija y podría enviar una patrulla de asesinos del Abismo para aniquilar a los PJs (esta patrulla la puedes encontrar en el artículo de esta misma DRAGÓN titulado "*La mano de la venganza*").

El vacío creado en el Abismo por la derrota de Laveth será rellenado rápidamente. Incluso las áreas que los PJs limpiaron se llenarán de drow, demonios y drañas (todos siervos de Lolth). Es imposible que los PJs limpien todo el Laberinto a no ser que destruyan a la propia Lolth, ¡pero eso ya es otra aventura!

Si los PJs escapan con uno o más receptáculos de poder pero Laveth sobrevive, enviará a sus drow y demonios aliados a través del umbral del área A10 para recuperar lo que le ha sido sustraído. Si los PJs destruyen el umbral, Laveth se tomará su tiempo, consolidará sus fuerzas y dejará la venganza para más tarde.

Si los PJs devuelven a Alerian a su comunidad en el bosque, los elfos les estarán eternamente agradecidos. Según su modo de ver las cosas, viajar hasta el Laberinto de los demonios para salvar a un amigo es posiblemente la hazaña más heroica que uno puede realizar. Los bardos elfos, inspirados por los esfuerzos heroicos de los PJs, cantarán las hazañas del grupo durante mucho tiempo.

Por último, si los PJs tienen éxito y desbaratan los planes de Laveth habrán ayudado a Lolth. Eso no lo convierte en un proceder maligno, pero podría sentar mal a los PJs.

Si los PJs desean continuar en el Laberinto de los demonios, puedes crear otros pasajes que conduzcan a nuevas secciones controladas por Lolth. Buenos lugares para esos pasajes son las áreas D7, D16b o D19. El Laberinto de los demonios es un vasto lugar lleno de demonios, drows, arañas, drañas y umbrales como el del área D15. Lolth controla grandes palacios en el centro de la telaraña plagados de sirvientes demonios, yókhlol y los drow más poderosos de lo que uno pueda imaginar, rivalizando con Laveth en poder y ambición, pues no todo el mundo es apto para servir en el santasanctórum de la diosa. Ω

Monte Cook dirige una partida en la que todos los personajes son elfos, y está ansioso de que tengan su primer encuentro con un grupo de drow vengativos...

NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

Espada sangre de demonios: esta *espada larga +3* está hecha de sangre de demonio endurecida. Cualquier criatura impactada por la hoja debe superar un TS de Fortaleza (CD 18) o contraerá la fiebre demoníaca (ver la *Guía del Dungeon Master*), puesto que pequeñas porciones de la espada se quedan en la herida. Si el esgrimidor no es un demonio debe realizar esta misma salvación de Fortaleza por cada 10 asaltos de manejo.

Nivel de lanzador: 8. **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras, el creador debe ser demonio o semidemonio; **Precio de mercado:** 32.315 po. **Coste de creación:** 16.315 po + 1.293 PX.

Receptáculos de poder de Laveth: Laveth creó estas cuatro grandes gemas verdes para almacenar partes de su poder semidivino hasta que necesitara dicho poder para retar el control de su madre sobre el Laberinto de los demonios. Cada uno de estos artefactos menores hierve de poder e irradia una fuerte aura maligna.

Los receptáculos tienen un uso concreto: cuando se utilizan en un ritual de sacrificio llamado la Angustia imbuyen a Laveth de más poder mágico. Cada receptáculo consumido durante la Angustia otorga a Laveth dos niveles de hechicera. Estos receptáculos están sintonizados con Laveth y no pueden ser usados por otra persona (además, cualquiera que los use sin tener rango semidivino sería consumido por la infusión de tanta energía mágica).

Cada receptáculo tiene una dureza de 10, 5 pg y es inmune a fuego, frío, electricidad y ácido.

Precio de mercado: 5.000 po por gema.

Cetro de globos viscosos: si se pronuncia la palabra de mando, este cetro lanzará pequeñas masas de una sustancia muy pegajosa. Se necesita un ataque de toque a distancia con éxito para impactar a la víctima. Cualquier criatura de tamaño Grande o menor impactada por el globo se considerará *enmarañada*. Las criaturas Enormes o de tamaño superior no resultan afectadas de una manera apreciable. Una criatura *enmarañada* sufre un penalizador de -2 a las tiradas de ataque y otro de -4 a su puntuación de Destreza. Una criatura *enmarañada* que intente lanzar un conjuro debe superar una prueba de Concentración (CD normalmente 15) o lo perderá. Además, hay un 50% de probabilidades de que el globo adhiera a la criatura a una superficie con la que estuviera en contacto.

Una pinta de alcohol disolverá el globo. En cualquier otro caso, sólo el tiempo arreglará el problema, pues tras 2d6 minutos la sustancia se endurece, se hace sólida y muy quebradiza. El cetro puede usarse hasta cinco veces por día.

Nivel de lanzador: 3. **Prerrequisitos:** Fabricar cetro, *enmarañar, grasa*. **Precio de mercado:** 6.000 po.

Armadura de telaraña: esta armadura suele encontrarse en el interior de una redoma. En una acción de asalto completo, un personaje puede aplicar la sustancia de la redoma sobre su cuerpo, revistiéndose con la forma de una armadura. Esta armadura confiere un bonificador de armadura +7 sin imponer penalizador de armadura, fallo de conjuro ni bonificador máximo de Des, puesto que es muy flexible. Dura 24 horas.

Nivel de lanzador: 7. **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, *telaraña*, el creador debe ser un aracnomante; **Precio de mercado:** 5.000 po. **Peso:** 5 lb.

ARACNOMANTE (NUEVA CLASE DE PRESTIGIO)

En algunas culturas pervertidas, la veneración de las arañas es importante tanto para la religión como para el lanzamiento de conjuros. Algunos miembros especialmente repugnantes abrazan este concepto y adoptan a la araña como su tótem, símbolo y modo de vida. La raza en la que más se da es en la drow.

Los aracnomantes son lanzadores de conjuros que interactúan con las arañas y cuyas aptitudes mágicas copian a las aptitudes de las arañas. Aunque todos los aracnomantes son arcanistas de algún modo, los aracnomantes multiclase encontrarán la sutilidad del pícaro o las habilidades de combate del guerrero muy útiles como complemento a esta clase. Los aracnomantes suelen ser solitarios, aunque casi siempre suelen tener algún tipo de compañero arácnido.

Dado de golpe: d6.

REQUISITOS

Para estar cualificado para convertirse en aracnomante, un personaje debe cumplir los siguientes requisitos:

Alineamiento: maligno.

Saber (naturaleza): 4 rangos.

Trepar: 3 rangos.

Lanzamientos de conjuros: capaz de lanzar *trepar cual arácnido*, *telaraña* y *convocar monstruos III*.

Especial: debe someterse a un ritual de escarificación.

HABILIDADES DE CLASE

Las habilidades de la clase prestigio aracnomante (y su característica clave) son: Arte (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Escondarse (Des), Moverse sigilosamente (Des), Saber (arcano) (Int), Saber (naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Trepar (Fue).

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modif. de Inteligencia.

RASGOS DE CLASE

Los rasgos de clase de la clase de prestigio aracnomante son:

☾ **Competencia con armas y armaduras:** un aracnomante es competente con todas las armas simples, pero con ninguna armadura o escudo.

☾ **Hablar con las arañas (Sb):** el aracnomante puede comunicarse libremente con arañas, arañas monstruosas, araneas, drañas, bébilith y arañas de fase.

☾ **Magia arácnida (Sb):** un aracnomante utiliza su nivel de personaje total para determinar todos los factores dependientes de nivel (alcance, duración, etc.) de sus conjuros de aracnomante.

Forma de araña (Sb): a 2.º nivel, el aracnomante puede cambiar su forma a la de una araña monstruosa de tamaño Pequeño, Mediano o Grande. Esta aptitud sobrenatural funciona igual que el conjuro *polimorfarse*. A nivel 5.º el aracnomante puede adoptar la forma de una araña monstruosa de tamaño Menuda a Enorme. A nivel 8.º, el aracnomante también puede asumir la forma de una araña monstruosa Diminuta o Gargantuesca. Este cambio no puede durar más de 10 minutos por cada nivel que se tenga en esta clase, pero durante este tiempo, el aracnomante puede cambiar de su forma real a la forma de araña con total libertad (el cambio se considera acción estándar).

☾ **Toque venenoso (Ex):** a 3.º nivel, el aracnomante puede secretar veneno. A 3.º nivel el toque del aracnomante causa 1 punto de daño temporal de Fuerza. A nivel 6.º este daño se incrementa a 1d3 puntos; a nivel 9.º este daño se incrementa a 1d6 puntos. El aracnomante puede elegir no secretar veneno. El veneno secretado no puede ser cultivado o recogido para cualquier otro propósito.

Comandar arañas (Ex): a 4.º un aracnomante puede obligar a una criatura arácnida (incluye arañas, arañas monstruosas, drañas, cobradores, araneas, bébilith o arañas de fase) a obedecer sus órdenes verbales. Una víctima inteligente no voluntaria tiene derecho a un TS (CD 10 + nivel de la clase de aracnomante + modificador de Carisma del aracnomante). Un tiro fallido implica que la víctima obedece una orden, igual que

TABLA 1: EL ARACNOMANTE

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Bonif salvación contra veneno	Conjuros diarios			
							1.º	2.º	3.º	4.º
1	+0	+0	+2	+0	Hablar con las arañas, magia arácnida	+1	2	-	-	-
2	+1	+0	+3	+0	Forma de araña	+2	2	1	-	-
3	+2	+1	+3	+1	Toque venenoso (1 Fue)	+3	2	2	-	-
4	+3	+1	+4	+1	Comandar arañas	+4	2	2	1	-
5	+3	+1	+4	+1	Caminar por las telarañas, forma de araña	+5	2	2	2	-
6	+4	+2	+5	+2	Toque venenoso (1d3 Fue)	+6	2	2	2	1
7	+5	+2	+2	+2	-	+7	2	2	2	2
8	+6	+2	+6	+2	Forma de araña	+8	3	3	2	2
9	+6	+3	+6	+3	Toque venenoso (1d6 Fue)	+9	3	3	3	2
10	+7	+3	+7	+3	Explosión arácnida	+10	3	3	3	3

Conjuros diarios: se trata de conjuros arcanos que se preparan y lanzan del mismo modo que los de un mago. Los conjuros bonificados para los aracnomantes se basan en la Inteligencia. Un aracnomante debe tener al menos una puntuación de Inteligencia de 10 + nivel del conjuro para poder lanzar ese conjuro en concreto.

sucede con el conjuro sugestión. Un éxito en el TS permite a la víctima resistirse a cumplir la orden, pero el aracnomante puede seguir intentándolo al asalto siguiente. El acto de dar una orden a una víctima no voluntaria es una acción estándar, en cualquier otro caso se trata de una acción gratuita.

➤ **Camínar por las telarañas (Sb):** a 5.º nivel el aracnomante es capaz de ignorar las telas de araña y los conjuros de *telaraña* como si se encontrase bajo los efectos de un conjuro de *libertad de movimiento*. Puede caminar sobre las telas de araña como si fueran terreno sólido (para esto no se requiere ninguna prueba de Equilibrio).

➤ **Explosión arácnida (St):** un aracnomante de nivel 10.º puede conjurar, una vez por día, una explosión de forma cónica de 50' de largo de arañas de tamaño normal, aunque extremadamente venenosas. Cualquier criatura que se encuentre dentro del área de efecto recibirá 5d4 puntos de daño y deberá superar un TS de Fortaleza contra veneno (CD 10 + el nivel de clase de aracnomante + el bonificador de Constitución; daño inicial y secundario: 1d6 puntos de daño temporal de Fuerza). Las víctimas de esta explosión arácnida tienen derecho a un TS de Reflejos inicial (CD 10 + nivel de clase del aracnomante, o CD 20). Si este TS de Reflejos tiene éxito, la víctima recibirá la mitad de daño y sólo necesitará realizar un TS de Fortaleza. Las arañas se desvanecerán al final del asalto.

LISTA DE CONJUROS DEL ARACNOMANTE

El aracnomante escoge sus conjuros de la siguiente lista:

- 1.º nivel- *amistad con las arañas*, *causar miedo*, *convocar araña monstruosa I*, *tregar cual arácnido*.
 - 2.º nivel- *convocar araña monstruosa II*, *convocar enjambre de arañas*, *piel arácnida*, *telaraña*.
 - 3.º nivel- *convocar araña monstruosa III*, *neutralizar veneno*, *sabandijas gigantes*, *veneno*.
 - 4.º nivel- *convocar araña monstruosa IV*, *muro de telarañas*, *neutralizar veneno*, *plaga de arañas*.
- Varios de estos conjuros son versiones de los que aparecen en el *Manual del jugador*:
- *Amistad con las arañas*: igual que *amistad animal*, salvo que sólo funciona con arañas monstruosas y la puntuación de Inteligencia de la araña aumenta en +2 a efectos de determinar la duración de conjuro.
 - *Convocar araña monstruosa*: igual que *convocar monstruo*, salvo que se convoca a una araña monstruosa y se duplica la duración (2 asaltos/nivel); I- Pequeña, II- Mediana, III Grande, IV- Enorme.
 - *Convocar enjambre de arañas*: igual que *convocar plaga*, pero los insectos convocados son arañas (y no vuelan).
 - *Muro de telarañas*: igual que *muro de hierro*, incluyendo la dureza y los pg, salvo por que el muro es el doble de grueso y está hecho de telarañas concentradas (no inflamables).
 - *Piel arácnida*: igual que *piel robliza*.
 - *Plaga de arañas*: igual que *plaga de insectos*, pero los insectos conjurados son arañas (y no vuelan).



la tira de dragonadas



Cuadro de Nivel de encuentros

Aquí resumidos tienes los Niveles de encuentros (NE) de todos los encuentros de esta aventura:

Área	Descripción del encuentro	NE
-	Drow varón Gue 6 (4)	14
-	Drow varón Mag 5/Gue 3 (1)	
-	Araneas (3)	
A2	Araneas (8)	10
-	Trampa de estacas de 50' de profundidad	5
A5	Araneas (4)	11
-	Drañas Mag 6 (1)	
A6	Tyeeinish, Aranea semidemonio	14
-	Arañas monstruosas Enormes (4)	
A8	Ssoril, hezrou	18
-	Chazyk, vroc	
-	Alysthene, súcubo	
-	Ilvadidra, drow mujer Clr 9	
A10	Bébilith (1)	9
A11	Drow varón Gue 6 (7)	15
-	Drow varón Mag 5 /Gue 3 (1)	
D1	Espectros caóticos (10)	14
D3a	Escena 1	14
-	Drow varón Gue 6 (4)	
-	Drow varón Mag 5/Gue 3 (1)	
-	Slaad azules (2)	
-	Slaad verdes (3)	
-	Escena 2	12
-	Drow varón Gue 6 (4)	
-	Drow varón Mag 5/Gue 3 (1)	
-	Slaad rojo (1)	
-	Escena 3	12
-	Drow varón Gue 6 (4)	
-	Drow varón Mag 5/Gue 3 (1)	
D3c	Glifo custodio	2
-	Tarestique, drow mujer Clr 10	
-	Arañas monstruosas abisales Grandes (3)	
D4	Vroc (4)	18
-	Herzou (1)	
D5a	Escena 1	12
-	Slaad gris (2)	
-	Escena 2	14
-	Drow varón Gue 6 (6)	
-	Slaadi gris (2)	
-	Escena 3	12
-	Drow varón Gue 6 (6)	
D5b	Ullistrin, drow mujer vampira Clr 11	15
-	Trampa de gas	4
D5c	Trampa en el trono	2
-	Escena 1	13
-	Drow varón Gue 6 (6)	
D6a	Vagdrioth, drow varón Mag 12	12
D6b	Símbolo de desintegración	8
-	Glifo custodio mejorado	7
D6c	Desgarrador gris	8
-	Si Vagdrioth está presente	+6
-	Si Ullistrin está presente	+9
-	Si Vagdrioth y Ullistrin están presentes	+11
D7	Yurganthaor, nálfeshni	16
D8	Escena 2	13
-	Slaad azules (6)	
D9a	Cabezas de dragón	9
D9b	Yókhlol (3)	8
D9c	Caja con trampa de fuego (3 por habitación) 2/caja	
-	Yókhlol (3 por habitación)	8
D9d	Nulise, drow mujer Gue 7/Grd 6	14
-	Sed-de-sangre, cuervo siervo infernal	
D9f	Glifos custodios (2)	5/ojo
D10	Cobrador (1)	10
D11a	Escenas 1 y 2	17
-	Realhican, drow varón Mag 6/Ara 6	
-	Tudrii, Drow semidomonio Pcr 6/Gue 6	
-	Arañas monstruosas abisales Grandes (2)	
-	Escena 3	5
-	Arañas monstruosas abisales Grandes (2)	
D12	Piscina devoradora de mente	7
-	Drañas (10)	14
D13a	Escenas 1 y 2	15
-	Helcav, drow varón Mag 14	
-	Oliclin, bodak	
-	Escena 3	8
-	Oliclin, bodak	
D14a	Hezrou (2)	16
D14b	Espectros caóticos (8)	13
D14c	El Capitán (1)	15
D15	Arañas gólem de hierro (2)	15
D16a	Trampa de ácido de 30' de profundidad	
D16c	Vil, márilit	17
D17d	Gylgurdreg, slaad de la muerte	14
D18a	Araña monstruosa abisal Gargantuesca	10
D18b	Escenas 1 y 2	15
-	Eaman, drow varón Mag 3/Exp 2/Ara 10	
D18c	Escena 1	18
-	Laveth, semidrow mujer Hcr 7/Ara 10	
D18d	Gas venenoso	8
D18e	Trono araña de ocho patas	14
-	Escenas 1 y 3	10
-	Araña abisal fantasmal Enorme (2)	
-	Escena 2	23
-	Laveth, semidrow mujer Hcr 7/Ara 10	
-	Araña abisal fantasma Enorme (2)	
P1	Brotes de flores acampanadas (24)	15
-	Zarcículos (2)	
P2	Norded, cabeza enana y dispositivo	10
P3	Cobrador	10
-	Tzarrc, vroc	13
-	Ghuandan, draña Mag 6	7
-	Maldorl, drow varón Gue 6	6
P4	Escenas 1 y 2	
-	Trampa de gas de locura	7
-	Arañas cristalinas	10
-	Escena 3	
-	Trampa de gas de locura	7
-	Laveth, semidrow mujer Hcr 7/Ara 10	
-	Si un subordinado* está presente	+7
-	Si dos subordinados* están presentes	+9
-	Si tres subordinados* están presentes	+10
-	Si cuatro subordinados* están presentes	+11
-	Si cinco subordinados* están presentes	+7

*Los subordinados de Laveth son Ilvadidra, Realhican, Tudrii, Helcav y Eaman.

YÓKHLOL (NUEVO MONSTRUO)
ADAPTADO POR JAMES WYATT

Demonio, Yokhlol Ajeno de tamaño Mediano (caótico, maligno)	
Dados de golpe:	6d8+6 (33 pg)
Iniciativa:	+2 (Des)
Velocidad:	30' (20' Tr en forma de araña)
CA:	<i>forma humanoide:</i> 17 (+2 Des, +5 cota de mallas) <i>forma de araña:</i> 16 (+2 Des, -1 tamaño, +5 natural) <i>forma amorfa:</i> 12 (+2 Des)
Ataques:	<i>forma humanoide:</i> espada corta +11 cuerpo a cuerpo; o ballesta de mano +8 a distancia <i>forma de araña:</i> mordisco + 11 cuerpo a cuerpo <i>forma amorfa:</i> 8 tentáculos +11 cuerpo a cuerpo
Daño:	<i>forma humanoide:</i> espada corta 1d6+4; o ballesta de mano 1d4 <i>forma de araña:</i> mordisco 1d8+4 y veneno <i>forma amorfa:</i> tentáculos 1d4+4
Frente/Alcance:	5' x 5' / 5' (<i>forma de araña:</i> 5' x 10' / 5')
Ataques especiales:	aptitudes sortílegas, psiónicas, veneno
Cualidades especiales:	<i>forma gaseosa</i> ; inmunidad a electricidad, gas y veneno; resistencia al fuego; reducción de daño 10/+2; resistencia a conjuros 15, telepatía
Tiros de salvación:	Fort +6, Ref +7, Vol +7
Características:	Fue 19, Des 14, Con 13, Int 14, Sab 15, Car 16
Habilidades:	Avistar +11, Concentración +7, Diplomacia +12, Engañar +12, Escuchar +11, Intimidar +12, Saber (religión drow) +11
Dotes:	Conjurar en combate, Lucha a ciegas
Clima/terreno:	cualquier terreno o subterráneo
Organización:	solitario o cepa (1d4+1)
Nivel de desafío:	5
Tesoro:	ninguno
Alineamiento:	siempre caótico maligno
Avance:	7-12 DG (tamaño Mediano)

Las yókhlol, también llamadas Criadas de Lolth, sirven a la demonio en todos los planos. Sólo existen para servir a su oscura señora.

En su forma natural, la yókhlol se asemeja a montañas de apestosos limos de 6' de alto, dotados de ocho poderosos tentáculos y un único ojo rojo muy brillante. De todas formas, pueden cambiar de forma libremente entre esta forma y otras tres más: una bella humana o elfa (habitualmente

drow), una araña negra de 10' de diámetro, o una nube gaseosa. Este cambio de forma es una acción gratuita que puede realizar hasta una vez por asalto. Si una yókhlol lleva armadura en su forma humana o élfica, la armadura se separa cuando la yókhlol asume cualquier otra forma.

Las yókhlol hablan Abisal. Al contrario que otros demonios, no convocan a otros de su especie.

COMBATE

Las yókhlol en el plano Primario suelen ser halladas en su forma humanoide o de araña.

Aptitudes sortílegas (St): las yókhlol pueden usar las siguientes aptitudes sortílegas a voluntad, como si fueran hechiceras de nivel 8 (CD 13+ nivel del conjuro): *hechizar persona, oscuridad, profanar, telaraña, teleportar sin error, transformar piedra, trepar cual arácnido*.

Psiónicas (Sb): las yókhlol pueden manifestar los siguientes poderes psiónicos a voluntad, como si fueran hechiceras de nivel 8 (CD 13 + nivel del conjuro): *detectar el pensamiento, dominación, mente en blanco*.

Veneno de araña (Ex): el ataque de mordisco de una yókhlol en forma de araña es venenoso: salvación de Fortaleza (CD 14); daño inicial 1d6 puntos de daño temporales de Constitución, daño secundario 2d6 puntos de daño temporales de Constitución.

Forma gaseosa (Ex): las yókhlol pueden transformarse en una gran columna de gas, de 10' de alto y 5 de ancho. Esta forma es exactamente igual que la producida por el conjuro de forma gaseosa. Las criaturas que entren en contacto con la yókhlol son afectadas por el equivalente a un conjuro de *nube apestosa*.

Telepatía (Sb): las yókhlol pueden comunicarse telepáticamente con cualquier criatura (hasta 100' de distancia) que emplee un idioma.





ILUSTRACIÓN 1



ILUSTRACIÓN 2

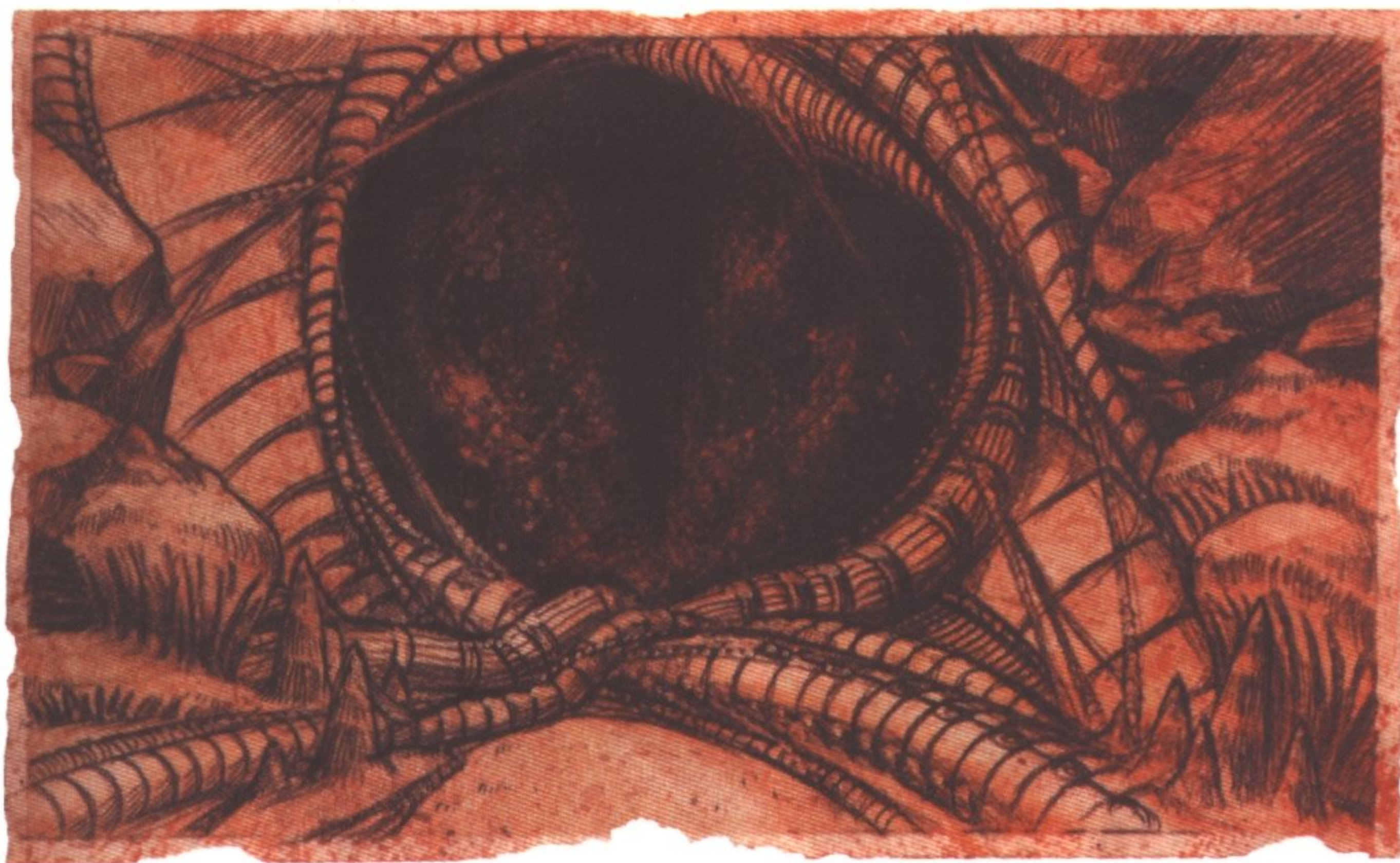


ILUSTRACIÓN 3



ILUSTRACIÓN 4



ILUSTRACIÓN 5



ILUSTRACIÓN 6

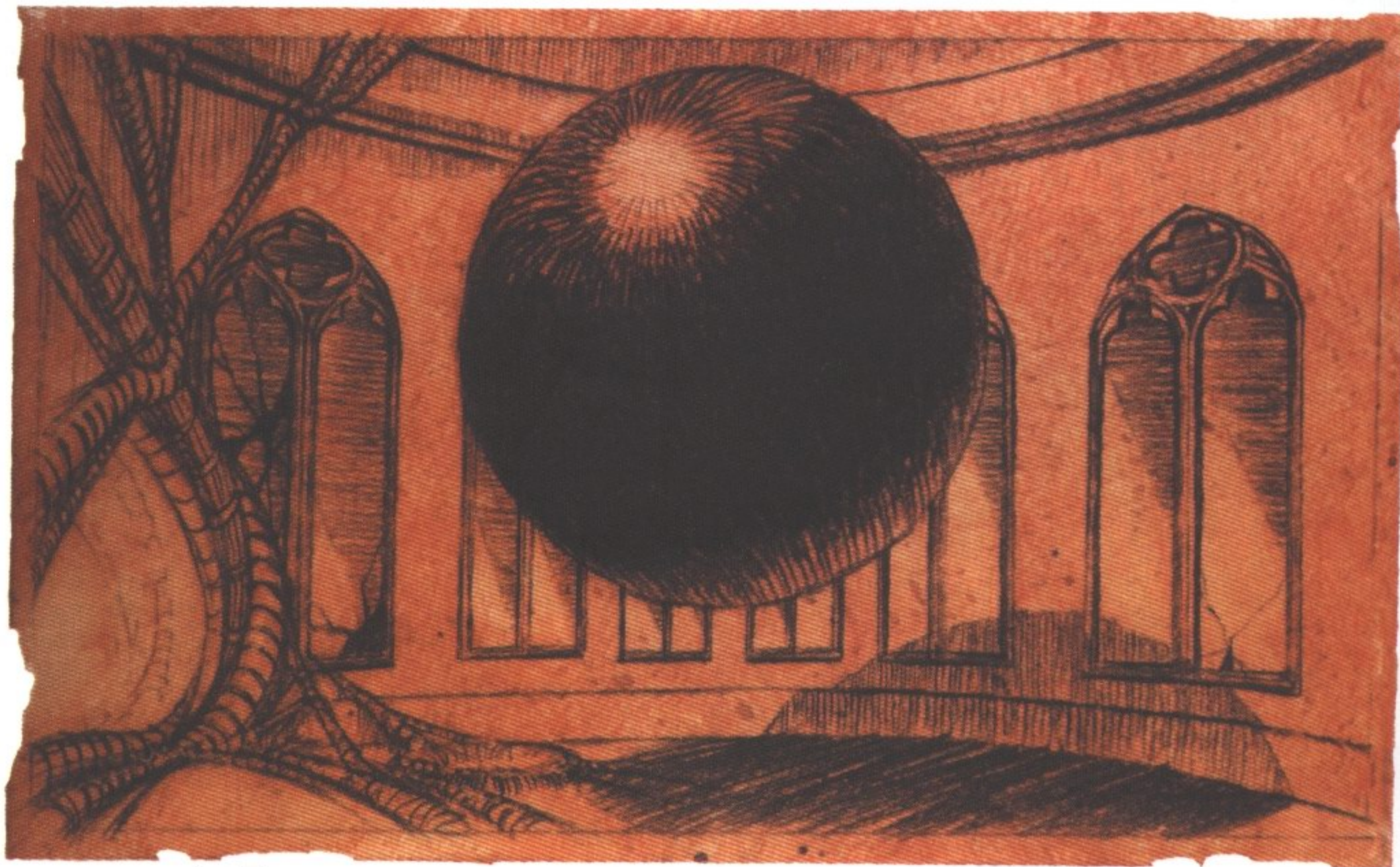


ILUSTRACIÓN 7



ILUSTRACIÓN 8

LA LEYENDA TIENE UN NOMBRE

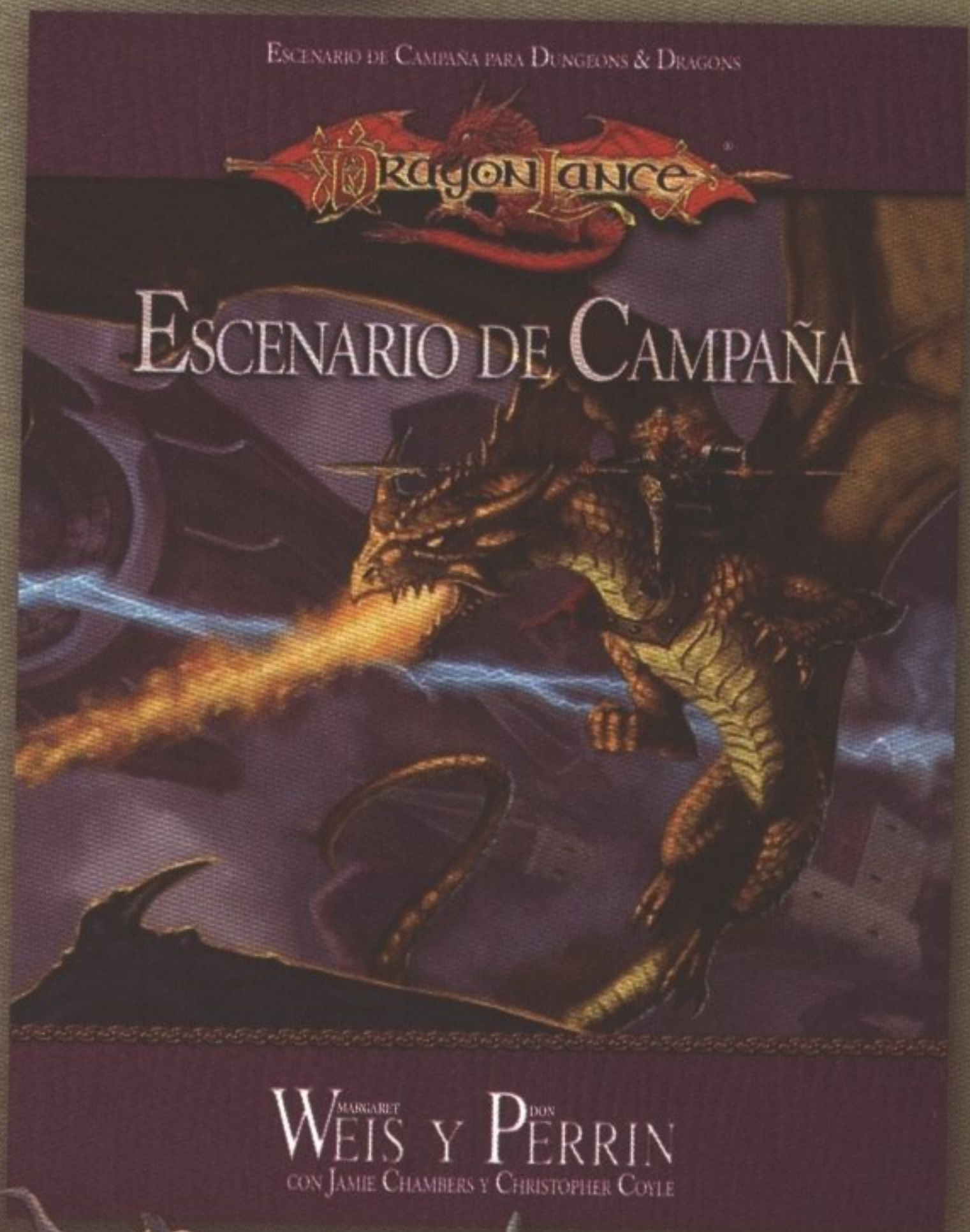




ILUSTRACIÓN 9

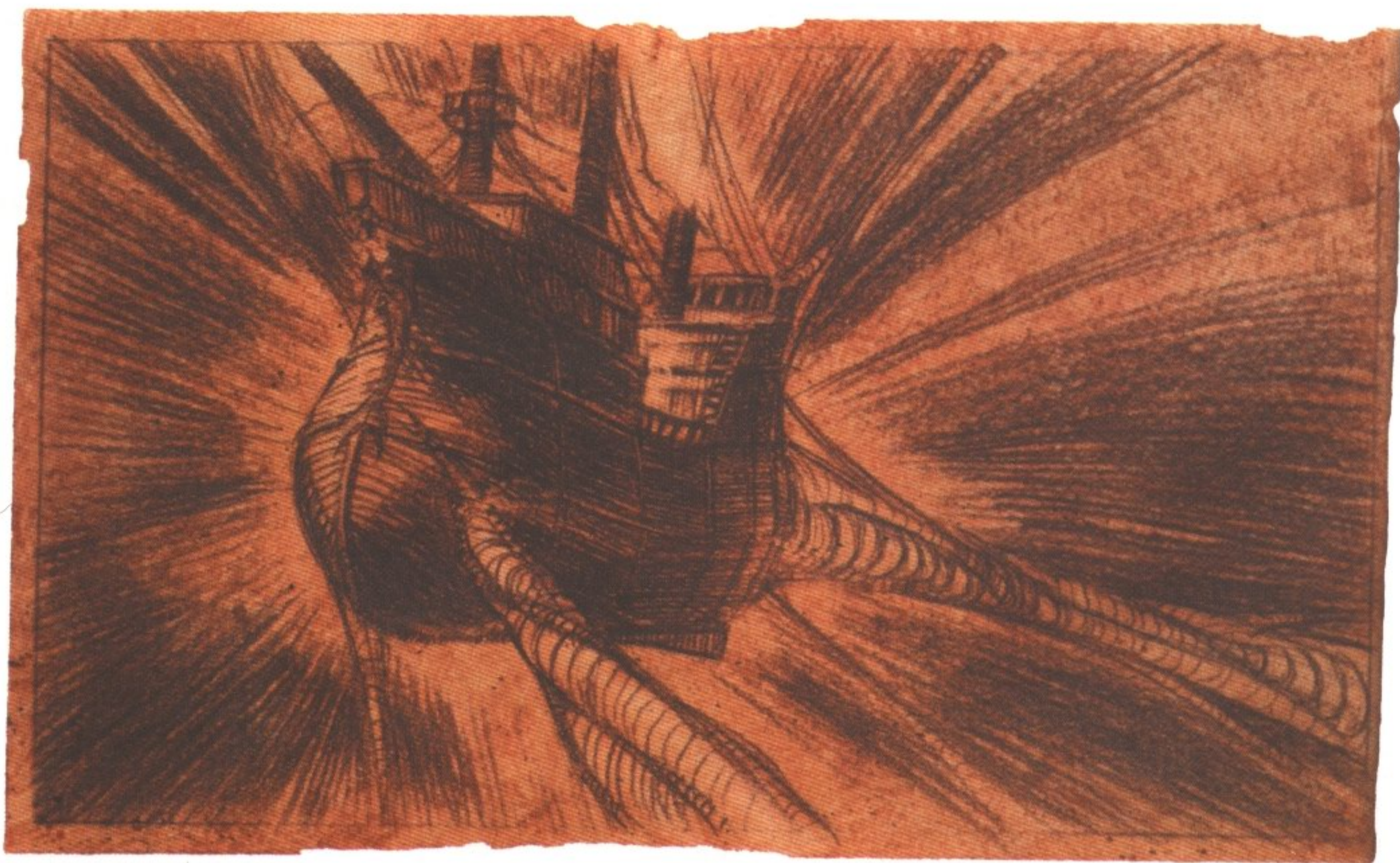


ILUSTRACIÓN 10

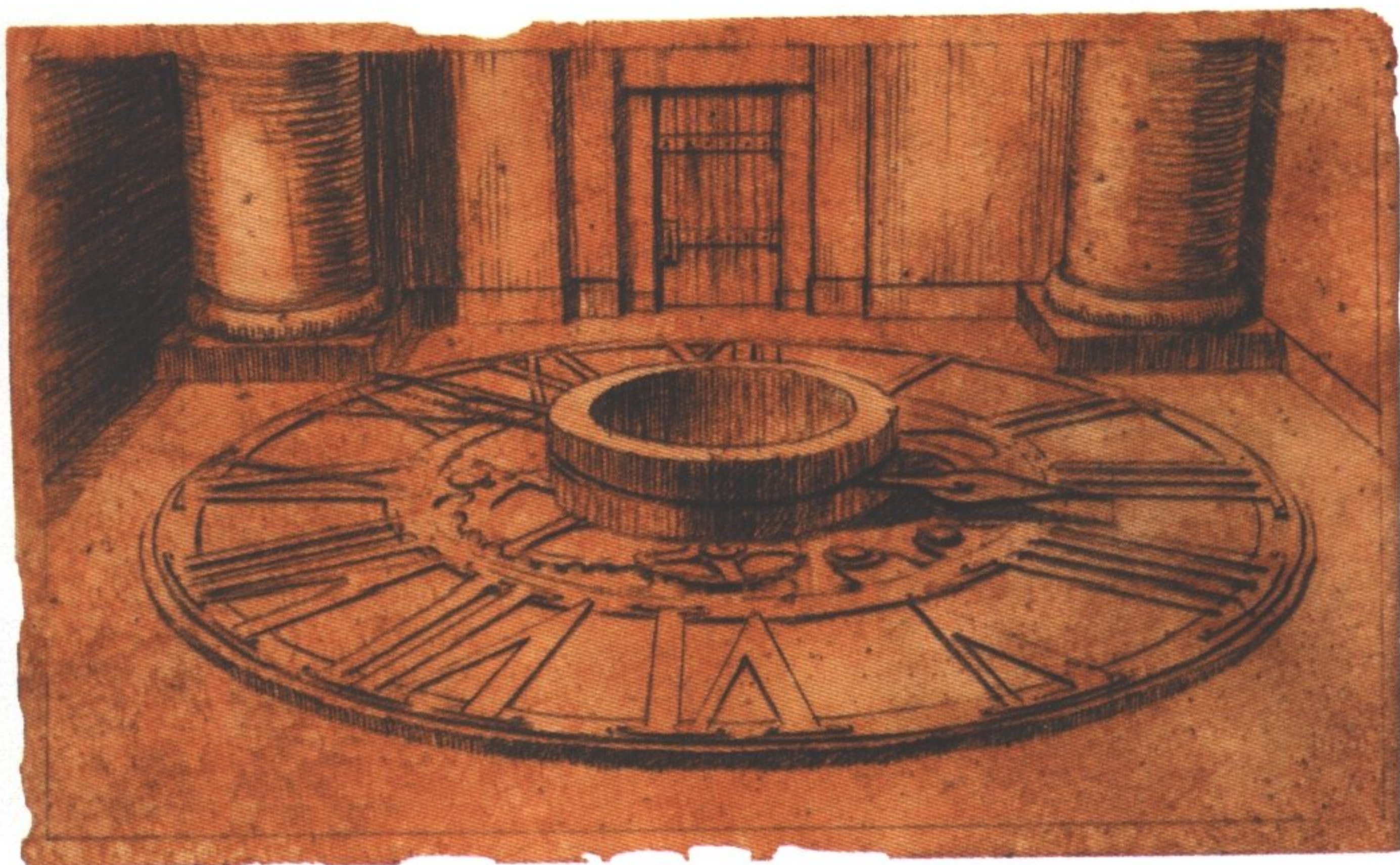


ILUSTRACIÓN 11

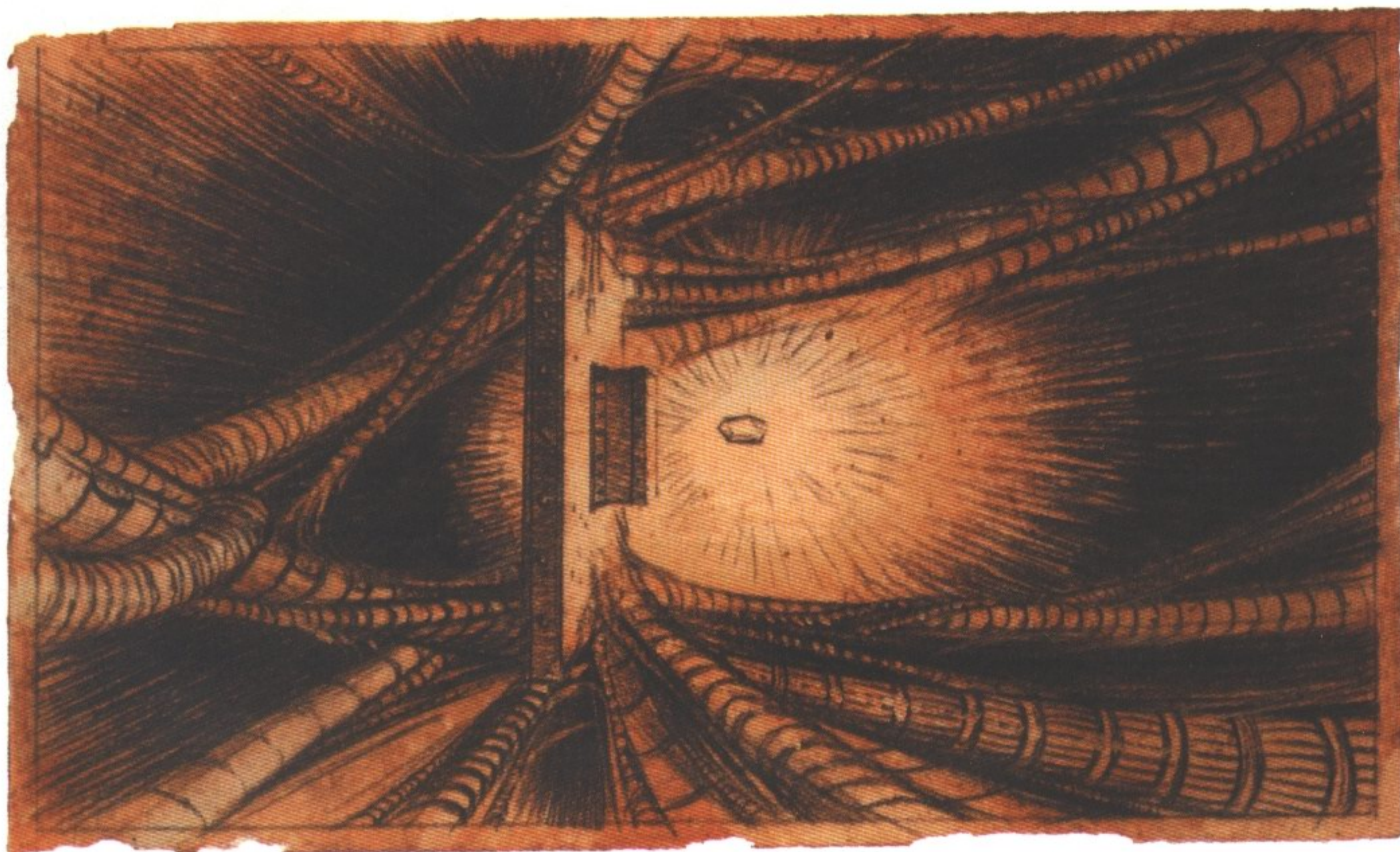


ILUSTRACIÓN 12

EN LA MESA:

Marcadores de monstruos

A veces puede ser difícil encontrar miniaturas o marcadores apropiados para representar a los monstruos nuevos o poco corrientes que aparecen en D&D. Esta página incluye marcadores listos-para-fotocopiar, que reproducen los diferentes tipos de monstruos descritos en el presente número de la revista DRAGON. Esta página puede fotocopiar-se para uso exclusivamente personal.



ESPADACHIN 1 (GNOLL)



ESPADACHIN 2 (ILICIDO)



ESPADACHIN 3 (SEMIELFO)



ESPADACHIN 5 (ENANO)



PHAUMAN (DROW)



VINTER (DRANA)



SIERONA (SUCUBO)



JAGGEDRA THUL (DROW)



KRAD (DREGON)



BERKURT (GIGANTE)



YCHLOL 1



YCHLOL 2



YCHLOL 3



YCHLOL 4



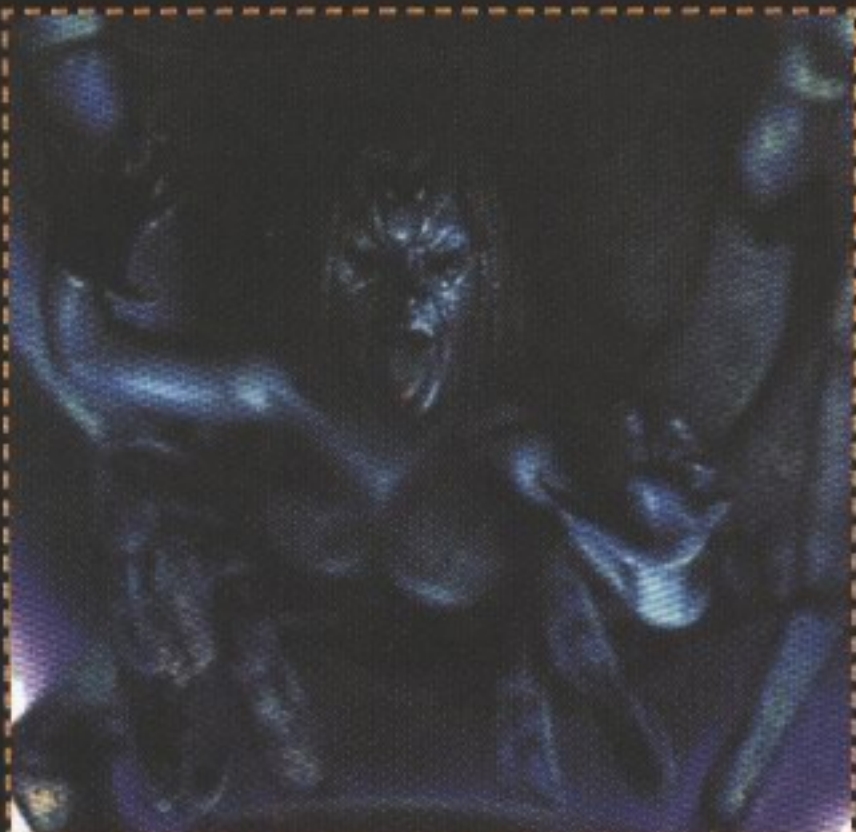
ARANA MONSTRUOSA ABISAL FANTASMA ENORME 1



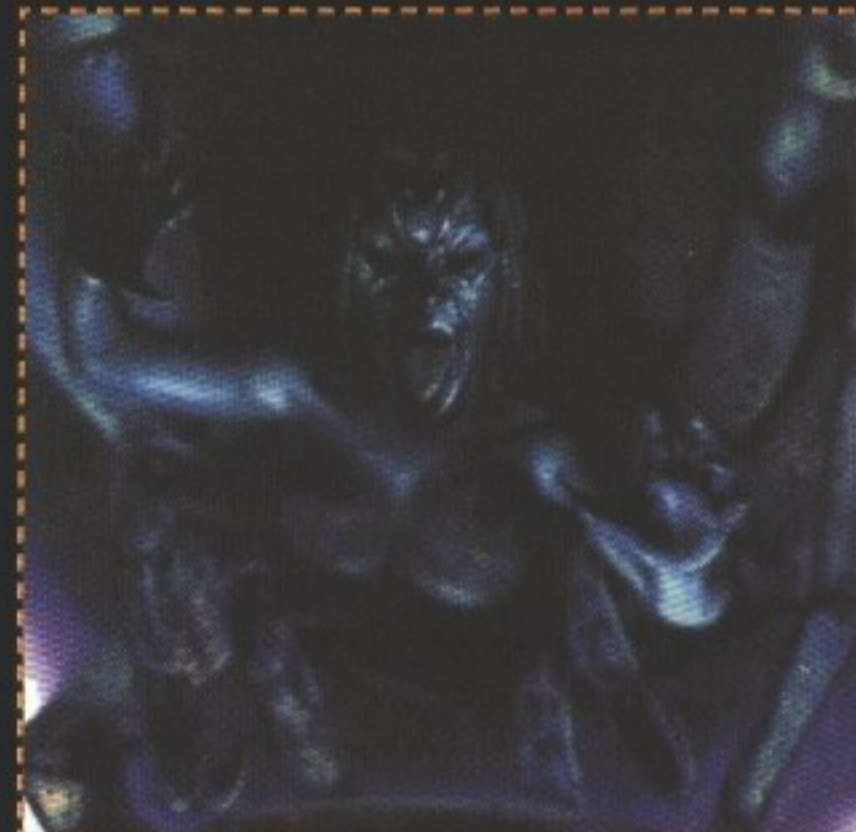
ARANA MONSTRUOSA ABISAL FANTASMA ENORME 2



MARLITH (DEMONIO)



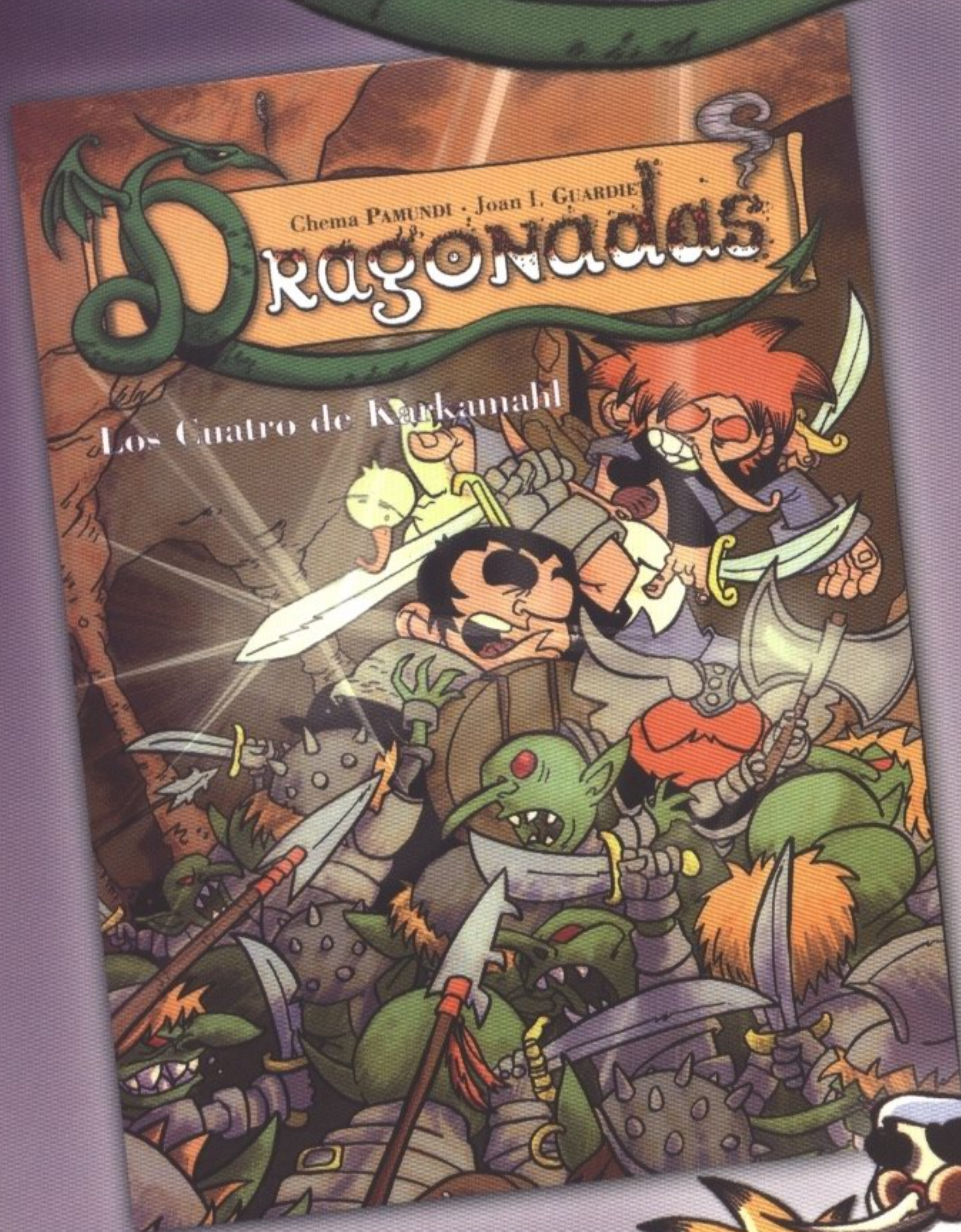
ARANA MONSTRUOSA ABISAL FANTASMA GRANDE 1



ARANA MONSTRUOSA ABISAL FANTASMA GRANDE 2

¿Tolkien?
¿Los Hermanos Marx? No...

Dragonadas



Los Cuatro
de Karkamahl
se lanzan
a la conquista
de los
Reinos Chugos

dwir

Rambla de Catalunya 117 Pral. 2ª
08008 Barcelona - Tel 932 389 870
spain@devires



Acompáñalos en sus aventuras. ¡No pararás de reír!