

¡LEE ESTE LIBRO PRIMERO!

DUNGEONS & DRAGONS®

MANUAL DEL JUGADOR



JUEGO DE FANTASIA (ROLE PLAYING GAME)



TSR Hobbies Inc

Prefacio

Esto es un juego muy divertido. Te ayuda a usar la imaginación.

"Mientras a toda prisa, te das la vuelta con la espada preparada, el enorme dragón rojo, vomitando fuego, arremete contra ti con un ¡RUGIDO!"

¿Te das cuenta? Tu fantasía ya ha despertado. Ahora piensa: ¡Este juego puede ser mucho más entretenido que cualquier otro que hayas jugado antes!

El juego DUNGEONS & DRAGONS[®] es un medio de usar la imaginación en conjunto es como ver la misma película o leer el mismo libro.

En este caso tú puedes escribir las historias sin poner una palabra en el papel, sólo jugando a D & D.

Tú y tus amigos crearéis una gran historia de fantasía. La podréis dejar aparte después de cada juego y volver al colegio o al trabajo, pero igual que en un libro - la aventura os esperará. Es mejor aún que un libro, continuará todo el tiempo que tú quieras.

Es casi el juego más popular que se ha inventado, y muy pronto comprenderás por qué.

Cuando has comprado otros juegos o libros, ¿te has preguntado alguna vez, "vaya, está bien, pero no es exactamente lo que yo esperaba?" Pues bien, las aventuras en D & D serán como tú desees, ya que eres tú quien las estarás creando.

Y no es difícil. Sólo se necesita leer y pensar un poco, y lo mejor de todo es que es entretenido.

¡Da gusto descubrir que nadie pierde y todos ganan!

Cuando ya se conoce el juego, es un placer saber... por ejemplo, qué se puede esperar en una caverna de kobolds, o qué dragones son tus aliados.

y a diferencia de otros juegos, no tienes que meter una moneda para hacerla funcionar. Si tienes las reglas, ya no necesitas nada más.

Por supuesto hay mucho más si lo quieres emocionantes aventuras, figuras en miniatura de monstruos y personajes, reglas para jugadores más expertos, y mucho más. Por el momento tienes todo lo que necesitas para comenzar: este paquete y tu imaginación. Con eso bastará.

¡Ah!, y también se requiere algo más que tú

tienes, un poco de tiempo. Se necesitan unos minutos para aprender las reglas básicas y una o dos horas para un juego completo. Probablemente querrás dedicarle más tiempo o incluso convertirlo en tu hobby: millones de personas ya lo han hecho.

Por el momento, recuéstate y haz volar tu imaginación.

"Tu personaje se encuentra en la cima de una verde colina... el sol hace resplandecer tu dorado cabello que ondula en la tibia brisa... frotas, absorto, el enjoyado mango de tu espada mágica y diriges tu mirada al enano y al elfo que, como siempre, discuten el modo de cargar los caballos... la maga ya ha memorizado sus hechizos y dice que está lista para seguir... lo peligrosa entrada de un «dungeon» os acecha desde la montaña más próxima y, en el interior, un temible dragón os espera. Es hora de partir..."

¡Diviértete!

Frank Mentzer Febrero, 1983

Uso de este manual

Se puede aprender a jugar a DUNGEONS & DRAGONS solo, simplemente leyendo las siguientes secciones de este manual. No hay que aprender todo de memoria según vayas leyendo; el propósito de las dos primeras aventuras es enseñarte mientras juegas. Cuando estés preparado para aprender, pasa a leer el párrafo **Empieza aquí**.

Para este juego se necesitan generalmente tres o más personas. Si se quiere aprender en grupo, lo mejor es jugar con alguien que ya conozca el juego y pueda enseñar a los demás. Si esto no es posible, tú (o cualquier otro) puedes leer la aventura en voz alta mientras los demás siguen con atención para aprender las bases del juego. Sin embargo, es mejor que cada participante lea las aventuras por su cuenta.

Cuando todos sepáis cómo se interpretan los personajes, leed las secciones "**Personajes de DUNGEONS & DRAGONS**" y "**Juego en Grupo**". Una persona debe aprender a actuar como el DUNGEON MASTER (DM) este jugador representa el papel de los monstruos. El otro manual de esta serie es el **MANUAL DEL DUNGEON MASTER**, donde se explica todo lo que el DM necesita saber.

En esta serie se dan todos los detalles para un juego de DUNGEONS DRAGONS. Con estas reglas vuestros personajes pueden alcanzar un nivel 3 de experiencia. (Estos y otros términos se explican más adelante en este manual). Para otros juegos más completos y mejores hay otras series disponibles con más objetos mágicos y conjuros, monstruos y reglas.

La Caja nº 2 **contiene LAS REGLAS EXPERTO D & D[®]**, para personajes de nivel 4 al 14. La Caja nº 3, **REGLAS COMPANION D & D[®]** para niveles del 15 al 25; y el resto de los detalles, para personajes de nivel 26 a 36, aparecen en la Caja **MASTERS D & D[®]**.

Todo se complementa en estas series formando un sistema completo del juego de fantasía (role playing game) D & D. Se pueden usar todas las reglas o parte de ellas. A menudo se indican distintas maneras de jugar y desarrollar el juego. Tú también puedes crear nuevas reglas, nuevos monstruos y más magia usando estas reglas como guía.

Agradecimientos

Las siguientes personas han hecho posible la realización de esta obra durante sus años de evolución: Dave Arneson, Brian Blume, Dave Cook, Anne C. Gray, Ernie Gygax, E. Gary Gygax, Allen Hammack, Kevin Hendryl, John Eric Holmes, Harold Johnson, Tim Kask, Jeff Key, Rob Kuntz, Alan Lucien, Steve Marsh, Tom Moldvay, Mike Mornard, John Pickens, Brian Pitzer, Michael Price, Patrick L. Price, Paul Reiche, Evan Robinson, Gordon Schick, Lawrence Schick, Don Snow, Edward G. Sollers, Garry Spiegle, Stephen D. Sullivan, Ralph Wagner, Jim Ward, Jean Wells y Bill Wilkerson.

También doy las gracias a Donald Paterson por abrirme las puertas al mundo de D & D, Y muy especialmente a Horold Johnson, quien me escoltó a este mundo.

DUNGEONS & DRAGONS®

Manual del Jugador

por: Gary Gygax y Dave Arneson

Revisión: Frank Mentzer
 Ilustraciones: Larry Elmore
 y Jeff Easley
 Traducción: Olga Montero
 Control y supervisión de la edición
 española: Alejandro Zarzalejos
Ebook: by Quasar.
 TSR Inc.

Todos los derechos reservados

Dedicatoria

Este juego ha sufrido transformaciones extraordinarias desde su creación, escrito primero para jugadores expertos, hasta la presente revisión, comprensible por casi todos. Esta edición se dedica con gran admiración, respeto y agradecimiento al presidente y fundador de TSR, Inc.: E. GARY GYGAX.

DUNGEONS & DRAGONS® y D & D®
 son marcas comerciales
 registradas propiedad de TSR, Inc.

Este libro está protegido bajo las leyes de derecho de autor de los Estados Unidos de América. Cualquier reproducción o uso sin autorización del texto o de las ilustraciones que acompañan a este texto, está prohibida sin el consentimiento expreso y escrito de TSR, Inc.



1985 TSR, Inc. Impreso en España Primera
 Impresión: 1985

Índice

Aprendiendo a jugar a DUNGEONS & DRAGONS	2
Empieza aquí	
¿Qué es un "juego en el que se representa un papel?"	
¿Qué papel representaré?	
Tu primera aventura	3
Tu personaje	
Alineamiento: Comportamiento de los personajes y los monstruos	9
¿Qué hacer ahora?	
La hoja del personaje	
Puntos de habilidad	
Ajustes	10
Tiros de salvación	
Habilidades especiales	
Diagrama de combate	
Objetos mágicos	11
Objetos normales	
Otras notas	
Dinero y tesoro	
Experiencia	12
Dados (Esta sección es muy importante: asegúrate de leerla cuidadosamente)	12
Aventura Solo	13
Primera parte: De compras en el pueblo	
Segunda parte: Batallas	14
Más daño	
Monstruos	
Lista de comprobación durante el combate	
Control del combate	
Muerte	
Mapas	
Tercera parte: En las cavernas.....	15
Después de la aventura	22
Personajes de DUNGEONS & DRAGONS	23
¿Cuál es el próximo paso?	
Clases de personajes	
Característica principal	
Tiros de salvación	
Clase de personaje: humano	24
Clérigo	24
Guerrero	28
Mago	37
Ladrón	43
(*) Sección de Referencia (separable) (diagramas, tablas, ejemplos de personaje, papel gráfico, etc.)	
Clase de personaje: semi-humano	45
Enano	45
Elfo	46
Halfling	47
Creación de un nuevo personaje	48
¡Los jugadores no son los personajes!	52
Juego en grupo	53
Preparación	
Alineamiento del personaje	55
Reglas para la aventura	56
Reglas de enfrentamiento	58
Reglas Adicionales	59
Armas de proyectil	
Daño variable según el arma	60
Maniobras de combate	60
Carga	61
Servidores	62
El mundo del juego D&D	62
Glosario	63

Aprendiendo a jugar a DUNGEONS & DRAGONS ®

Empieza aquí

Un **dungeon** se compone de un grupo de habitaciones y corredores donde se pueden encontrar monstruos y tesoros. Y tú los encontrarás a medida que desempeñes el papel de tu personaje en un mundo de fantasía. Hay muchos tipos de monstruos, pero los dragones son los más grandes, los más peligrosos y los que tienen más tesoros.

Puedes comenzar este juego inmediatamente ¡sin aprender ninguna regla, y absolutamente solo! Empieza a leer, y descubrirás los detalles básicos del juego en pocos minutos.

Durante tu primera aventura, necesitarás solamente uno de los dados que hay en la caja. Los otros los usarás más adelante, ahora necesitas el dado que tiene los números 1 al 20.

Después de esto, coge un lápiz y un papel ¡y ya estás listo para empezar!

Lee este manual igual que los demás libros. ¡No saltes de una sección a otra! Esta edición se ha revisado completamente para presentarte el juego paso a paso. Al leer las próximas secciones, aprenderás muchos detalles del juego, sin tener que ir memorizando mientras avanzas.

Una vez que hayas pasado la **Aventura Solo** (páginas 13-21), ya sabrás cómo jugar al juego básico. El resto de este manual te da otros detalles que necesitarás para jugar con otras personas.

En los juegos en grupo, una persona es el Dungeon Master, y los demás son los jugadores. El Dungeon Master (o DM, abreviado), dirige el juego mientras los demás representan el papel de sus personajes. El otro manual en esta serie **MANUAL DEL DUNGEON MASTER**, ofrece toda la información necesaria para jugar en grupo.

¿Qué es un "juego en el que se representa un papel"?

Este es un juego donde se representa un papel. Esto significa que tú serás como un actor, imaginando desempeñar el papel de tu personaje. Sin embargo, no necesitarás un escenario, ni vestimentas, ni un libreto. Solamente necesitas tu imaginación.

Para este juego no se necesita un tablero, ya que en ninguno podrían caber todos los "dungeons", monstruos y personajes que vas a usar.

Por ahora, mientras estés aprendiendo, desempeñarás un papel en tu imaginación. Más tarde, cuando juegues con otras personas, cada

uno tendrá un papel diferente y os comunicaréis entre vosotros como si fuerais los personajes. Será fácil, pero primero necesitas prepararte.

¿Qué papel representaré?

Imagínate: estás en otra época y otro lugar. El mundo se parece al nuestro de hace muchos años, hay castillos y caballeros y no existe la ciencia, ni la tecnología, no hay electricidad, ni ningún tipo de comodidades modernas.

Imagínate: los dragones son reales. Los hombres-lobo son reales. Todo tipo de monstruos habita en las cavernas y en las ruinas antiguas. ¡y la magia funciona de verdad!

Imagínate: eres un héroe valiente y famoso, pero no muy buen guerrero. Día a día exploras lo desconocido buscando monstruos y tesoros. Cuantos más encuentras, más poderoso y valiente te haces.

Habilidades básicas de tu personaje

Durante el juego necesitamos una manera de describir a tu personaje; el guerrero que fingirás ser. Podemos decir que el guerrero "tiene fuerza, es bastante ágil, y no es muy inteligente", pero debemos describir al personaje con más detalles que éstos.

Estas descripciones las llamamos habilidades (Fuerza, Inteligencia y otras). Cada una de éstas se mide con una cantidad llamada "Puntos de Habilidad". Los puntos más altos que se pueden obtener son 18 y los más bajos 3 (por razones que explicaremos más adelante).

Tú eres un guerrero muy fuerte; tienes 17 puntos de *Fuerza*, ¡casi lo más alto posible!

Eres "bastante ágil", lo que significa que te puedes mover con facilidad. El nombre de esta habilidad es *Destreza*. Un guerrero no necesita puntos altos de Destreza. Tu Destreza es de 11 puntos (un poco sobre el promedio).

Generalmente un guerrero no es muy sagaz. Tu personaje no es tan inteligente como tú, pero tampoco es estúpido. Digamos que su *Inteligencia* es de 9 puntos (lo que significa que están poco bajo el promedio).

Ahora anota tus Puntos de Habilidad. En el centro de la hoja de papel escribe:

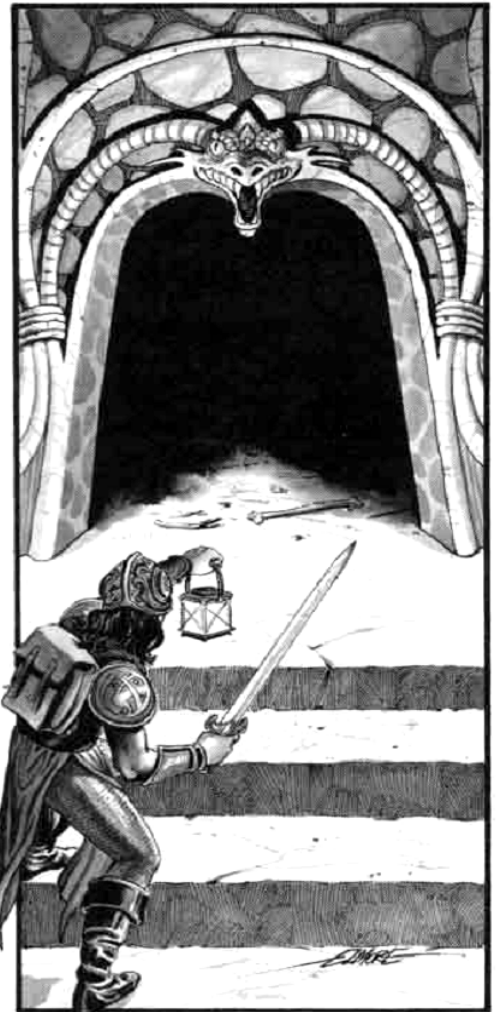
Fuerza	17
Destreza	11
Inteligencia	9

Para ir de aventuras necesitas un equipo. Debes llevar una mochila y otros objetos similares a los que se llevan cuando se va de camping. Entre estos artículos tenemos alimento, agua, cuerda, una lámpara y otras cosas; por ahora suponte que tienes todo lo necesario para sobrevivir en la naturaleza.

¡Con tantos monstruos en los alrededores necesitas protegerte: llevas puesta una armadura hecha de eslabones de malla (llamada cota de malla) y un yelmo. Posees una hermosa espada y una daga escondida en una bota, por si acaso. Tú ya sabes cómo usar adecuadamente todo tu equipo.

Si prefieres, puedes darle un nombre a tu guerrero, tanto si eres varón o mujer.

¿Todo listo? ¡Pues vamos!"



Tu primera aventura

El lugar donde vives es un pueblo pequeño con caminos de tierra. Una mañana decides salir y te encaminas hacia las montañas cercanas. En las colinas hay varias cavernas en las cuales se pueden encontrar tesoros protegidos por monstruos. Has oído que un hombre llamado Bargle también vive en estas cavernas. Bargle es un bandido que lleva tiempo robando, matando y aterrorizando a tu pueblo. Si pudieras atraparlo ¡te convertirías en un héroe!

Mientras te acercas a la entrada, miras a tu alrededor. Es un día agradable y todo está en calma. Pero sabes que lo normal es que las cosas no estén en calma en las cavernas habitadas por monstruos, y también sabes que dentro está muy oscuro.

Inmediatamente sacas tu lámpara y tu yesquero (los fósforos no se han inventado todavía; la caja contiene pedernal y un trozo de acero), y cuidadosamente enciendes la mecha. La llama chisporrotea un poco pero el aceite arde pronto con un suave resplandor. Con tu espada en alto, entras en la caverna.

Aquí dentro todo está oscuro y húmedo. Un pasaje te conduce desde la entrada hacia lo más profundo de la colina. Parece ser el único camino. Por lo tanto avanzas en esa dirección, teniendo cuidado con los murciélagos y otras criaturas desagradables.

¡De repente, ves un trago! Es más pequeño que tu y tiene la apariencia de un hombrecito feo con la piel gris. El te ve, da un grito, blande su espada ¡y arremete! Logras esquivar el golpe y levantas tu espada para atacar.

Si el trago no te hubiera atacado inmediatamente podrías haber tratado de hablar con él; ahora no tienes otra alternativa. Debes luchar por tu vida.

Cómo atacar

En este juego cada vez que trates de atacar a un monstruo existe la posibilidad de que falles y, por supuesto, hay una posibilidad de acertarlo. Es muy difícil que un monstruo llegue a dar a tu guerrero ya que está vestido con su cota de malla. No es tan difícil golpear al trago porque su armadura no es lo suficientemente buena.

Cuando te enfrentes a un monstruo debes hacer un Tiro de Golpe, para esto tira el dado de veinte caras. Si te sale un 10 o menos tu personaje falla el tiro al trago. Si te sale un 11 o más, ¡lo has dado! (Este número forma parte de las Reglas de Combate.) A medida que continúes, aprenderás más sobre esto.

Si no aciertas el golpe, el trago tratará nuevamente de atacarte, pero fallará. Ahora puedes atacar de nuevo, él grita y se escapa por el pasillo en la oscuridad. (Los tragos pueden ver en la oscuridad.) Lo has herido.

¡Si fallas otra vez, continúa tirando el dado! El trago está tratando de alcanzarte, pero tú sigues esquivando los golpes. Recuerda: si hieres al trago, él huye.

Daño y puntos de golpe

Durante el juego, cuando una criatura ha sido alcanzada (ya sea un monstruo o un personaje), se le causa daño. La manera de mantener la información del daño causado es por medio de los **puntos de golpe**.

El número de puntos de golpe es la cantidad de daño que una criatura puede tolerar antes de morir. Los puntos de golpe pueden ser cualquier cantidad; cuantos más puntos de golpe tiene una criatura más difícil será matarla. Para referirnos a los puntos de golpe usamos generalmente una abreviatura: **pg**.

Tu guerrero empieza la aventura con 8 pg (puntos de golpe) y todavía tiene los 8, ya que el trago nunca te alcanzó. Puede haber golpeado tu armadura o tu escudo, pero nunca logró penetrar tu protección, estos ataques se llaman "fallos", no lograron causar daño a tu personaje.

Constitución: Tu salud

Tu guerrero goza de buena salud y puede pelear largo rato sin cansarse. Esta habilidad se mide con otros Puntos de Habilidad, la Constitución. Tu Constitución es de 16 puntos, bastante sobre el promedio, pero no perfecta.

Tu Constitución influye en tus puntos de golpe. Si tienes puntos bajos de Constitución, podrás tener solamente 2 ó 3 puntos de golpe. Por el contrario, si tu Constitución es de 18 puntos, ¡podrías tener 10 pg o aún más!

Escribe en tu hoja, bajo los otros, estos nuevos Puntos de Habilidad.

Constitución 16

En la parte de arriba de la hoja y sobre los Puntos de Habilidad anota tus puntos de golpe:

Puntos de Golpe 8

Volvamos nuevamente a la aventura:



Te detienes un momento para asegurarte de que estás bien y después continúas por el túnel. No hay corredores laterales, éste es el único camino.

Más adelante, el túnel te conduce a un espacio más amplio, a este lugar lo llamaremos "cámara". Con mucho cuidado, te acercas a la cámara iluminando con tu linterna a tu alrededor para ver si hay algo ahí. Desde un rincón, a la izquierda de la habitación, oyes un siseo y súbitamente aparece una enorme serpiente cascabel, ¡de casi tres metros de largo! Cerca de ella, en el suelo, hay cientos de monedas de oro y plata.

No conseguirás nada si tratas de hablar a la serpiente y tampoco puedes escabullirte por su lado.

Tendrás que volver a pelear y durante esta batalla, mantendrás la información de los puntos de golpe. La serpiente tiene 3 pg. En la parte inferior de tu hoja de papel escribe, "Serpiente 3", dejando espacio para seguir anotando el daño causado a la serpiente.

Al tirar el dado esta vez, necesitas un 10 o un número más alto para alcanzar a la serpiente. La serpiente es más lenta y más fácil de golpear que el trago, pero tiene más posibilidades de herirte ya que es más poderosa y más grande.

Si logras golpear a la serpiente, borra el 3 y escribe junto a este número un 2; has herido a la serpiente. Si fallas, no hagas nada.

¡La serpiente te alcanza y te muerde! En la parte de arriba de la hoja borra el 8 de "Puntos de Golpe", y pon un 7.

Mientras juegues tú sólo a D & D, usa este método para mantener la información de tus puntos de golpe y de los puntos de golpe del monstruo al que te enfrentes.

Apreniendo a jugar a DUNGEONS & DRAGONS®

¿Envenenado?

Esta es una serpiente venenosa que puede ser muy peligrosa. En el juego hay una manera de ver si el veneno te afectó o no. Tira otra vez el dado de veinte caras. Si te sale un 12 ó más significa que esquivaste el ataque antes de que la serpiente te pudiera inyectar el veneno (pero todavía te causó daño con la mordedura). Si en el dado te aparece un 11 ó un número inferior, tu guerrero sufre 2 puntos o más de daño por el veneno (borra los 7 pg y apunta un 5).

Has tirado el dado para ver si te has salvado del problema; este tiro se llama Tiro de Salvación, y lo usarás más adelante en el juego en muchas otras situaciones.

Tu guerrero arremete de nuevo. Recuerda, si al tirar el dado te sale un 11 o un número más alto, aciertas y puedes restar un punto de golpe a la serpiente. Si fallas, no hagas nada.

¡La serpiente muerde una vez más a tu guerrero! Pierdes otro punto de golpe, y debes realizar otro tiro de salvación; recuerda, si al tirar te sale un 12 ó un número más alto, no pierdes más puntos. Si te sale un 11 ó menos, pierdes 2 puntos de golpe más por el daño causado por el veneno.

Puedes seguir atacando. Si la serpiente está viva todavía, te trata de morder, pero no lo logra. (En esta batalla, la serpiente no te hará más daño; en un juego normal, ¡puede matar a tu guerrero antes de que trates de atacarla!)

La serpiente seguirá atacando y seguirá fallando. Tu guerrero tendrá que arremeter muchas veces, pero tarde o temprano, acabarás matando a la serpiente. Lanza el dado tantas veces como sea necesario.

Cuando los tiros de golpe de la serpiente lleguen a 0, ésta morirá. (Si en algún momento tus puntos de golpe llegan a 0, ¡habrás muerto!).

Estás herido, pero por el momento no puedes hacer nada. El daño sufrido por tu guerrero se puede cicatrizar con unos días de reposo.

La serpiente muerta no es peligrosa, así que tú empiezas tu tarea. Recoges todas las monedas y las pones en un saco de tela que te habías traído. Mientras haces esto, te das cuenta de que además del oro hay otros tres tipos de monedas plateadas. La mayoría son de plata, ¡pero las otras son de metales mucho más valiosos, electrum y platino!

Este es un tesoro muy valioso. Generalmente las serpientes no tienen tesoro y éste probablemente pertenecía a alguien que trató de matar a la serpiente y fracasó.

A veces, el tesoro puede estar escondido. Observando con cuidado la habitación descubres en un rincón una pequeña joya, es una perla. ¡Debe valer 100 monedas de oro!

Después de descansar un rato para recuperar el aliento, enfocas la lámpara a tu alrededor y descubres otro corredor que conduce aún más allá en la oscuridad. Mirando hacia atrás, por donde viniste, ves la luz del día iluminando en la distancia la entrada de la caverna. Es una visión tentadora, pero recuerdas que eres un intrépido guerrero y que no debes huir por una pequeña pelea.

Piensa, sin embargo, que estás herido; si sigues adelante, ¡ten cuidado! Si encuentras otra serpiente o algo que parezca así de peligroso, tal vez deberías volverte. ¡No permitas que te maten! Vive para pelear otro día; el tesoro esperará.

Con mucho cuidado, sigues por el corredor hacia lo desconocido, manteniendo la lámpara en alto y la espada lista.

El corredor conduce a otra caverna pequeña. Mientras te acercas, oyes una voz y ves una luz.

Apagas tu lámpara para poder esconderte mejor y atisbas con cuidado por la esquina. A tu derecha, sentada contra la pared de la caverna, hay una hermosa mujer, lleva una armadura como la tuya. No tiene espada, pero tiene un cetro con una bola de metal en la punta; es un arma llamada maza. En el suelo, junto a ella, hay una lámpara encendida. Parece como si estuviera orando o meditando.

Decides que tal vez ella no desea que la molesten y cuando tratas de pasar de largo, de puntillas, te mira y dice:

"¡Hola, amigo! ¿Buscas al trago? Tú podrías... ¡Oh! ¡Estás herido! ¿Necesitas ayuda?" Te observa cuidadosamente para ver si eres peligroso, pero parece que quiere ayudarte.

Le pides perdón por haberla molestado, preguntándole qué sabe ella del trago, y, sobre todo, cómo podría ayudarte. Un momento: puede ser una enemiga. Con tu espada lista, te acercas a ella. Ella se levanta y te dice: "Mi nombre es Aleena, soy clérigo, una aventurera como tú. Vivo en el pueblo cercano, vine aquí en busca de monstruos y tesoros. ¿Sabes algo de los clérigos?"

Detente y piensa que contestaría tu personaje. En el pueblo, ella puede ser uno de tus vecinos, pero no estás seguro, y tampoco sabes nada sobre los clérigos.

Después de escucharte, ella dice: "Bien, el trago siguió ese camino", indicando hacia un corredor que conduce fuera de la habitación. "Pasó por aquí tan rápido que casi no lo vi. ¿Tú lo golpeaste? ¡Muy bien hecho! Los tragos son detestables."

"Como no sabes nada de los clérigos, déjame que te explique". Los clérigos estamos entrenados para pelear igual que tú, pero nosotros también tenemos poder para hechizar. Medito, y el conocimiento de los conjuros entra en mi mente. Uno de los hechizos que puedo hacer ahora mismo es un conjuro de curación. ¡Parece que lo necesitas! ¡Hechicería! Has oído hablar de esto, pero no sabes absolutamente nada. Actuando todavía con cautela, observas cómo la clérigo dice unas pocas palabras y te toca con suavidad el brazo. ¡Mágicamente, tus heridas se han cicatrizado!

En tu hoja, borra los Puntos de Golpe y anota un 8, la cantidad con la que empezaste.

"¿Te sientes mejor?" te pregunta. "¿Por qué no te sientas y descansas un rato?, me gustaría decirte ciertas cosas que necesitarás saber más tarde?" Te sientas, contento de poder descansar, pero manteniendo tu espada a mano por si hubiera problemas. Ella se sienta cerca de su lámpara.

"Si no sabes nada acerca de los clérigos, tal vez tampoco sepas nada de los magos. Son aventureros igual que tú y yo, pero sólo estudian encantamientos, y pocas veces pelean."

"Tienen conjuros diferentes a los que tenemos los clérigos, y en vez de meditar, aprenden sus conjuros de los libros. En el pueblo viven unos pocos magos, no muchos."



Si te ataca un mago malo a veces es posible evitar el hechizo, pero es más difícil que evitar un veneno. Los conjuros pueden ser favorables, pero también pueden ser muy peligrosos."

"A propósito, lo que te curé parecía una mordedura de serpiente. Pueden ser muy dañinas, ya que casi todos los venenos son mortales; has tenido suerte de que éste no te causará más daño.

Hay otras criaturas que también tienen modos especiales de atacar, con veneno por ejemplo. Algunos pueden paralizar, y otros, con sólo mirarte, pueden petrificarte, si no miras a otro lado a tiempo. ¡Y los dragones son los peores! Pueden resoplar fuego ácido, y otras cosas mortales. Nunca puedes evitar todo el daño de sus soplidos, pero puedes disminuirlo si te cubres a tiempo."

Tu personaje puede realizar diferentes Tiros de Salvación para cada forma de ataque especial; estos se explican más adelante.

Carisma: Tu personalidad

Tu personaje se lleva bastante bien con la clérigo; ella fue amistosa desde el principio. Este es el efecto de otros Puntos de Habilidad: Tu *Carisma*. Como tu personaje es una persona agradable, tus puntos de Carisma están sobre el promedio, 14 (recuerda que 18 es lo mejor que se puede obtener). Si hubieras tenido puntos bajos, la clérigo habría actuado con cautela, y tal vez no se habría ofrecido a curarte.

Sabiduría: Tu sentido común

Un clérigo es muy sabio. Esto representa otros Puntos de Habilidad diferentes a los de inteligencia. Por ejemplo, imagínate que notas gotas de humedad en tu brazo. Tu inteligencia te avisaría que está lloviendo; tu *Sabiduría* te indicaría que buscases protección para evitar un resfriado.

Tu guerrero *no* es muy sabio; tus puntos de Sabiduría son 8. La clérigo tiene una Sabiduría de 17 puntos, pero en cambio es bastante débil, tiene 8 puntos de Fuerza. Cada aventurero tiene una especialidad diferente: los magos, por ejemplo, tienen una gran inteligencia pero, a menudo, poca Fuerza.

Anota en tu hoja estos dos Puntos de Habilidad:

Sabiduría	8
Carisma	14

Aventuras Compartidas

A medida que tu guerrero y la clérigo siguen conversando se van conociendo cada vez mejor. Ella se ofrece a acompañarte para ayudarte en la aventura. Aunque esto significa que habrá que compartir el tesoro entre vosotros dos, también quiere decir que juntos podréis vencer monstruos más peligrosos y encontrar más tesoros. Y dos aventureros tienen mayor posibilidad de éxito que uno solo. Decides que es una buena idea, y juntos os encamináis por el siguiente corredor.

Uno junto al otro marcháis cautelosamente por el oscuro pasaje. Unos diez metros más adelante veis otro corredor que sale a la derecha. Manteniendo vuestras lámparas a media luz, para ver dónde vais sin llamar mucho la atención, os acercáis al corredor y echáis una mirada por la esquina.

Un grupo de cuatro figuras humanas con apariencia de bestias, vestidas con harapos, están paradas en el corredor a 3 metros de vosotros. No hacen ningún ruido, quietas como muertos. Parece que esperan la llegada de una pobre víctima.

Antes de que puedas hablar, la clérigo te toca el brazo indicándote el camino por donde vinisteis. Los dos retrocedéis unos pocos metros para que las criaturas no os escuchen.

"¡Son necrófagos!", murmura ella. "Si uno te toca, ¡te puede paralizar! Los necrófagos son monstruos muertos-vivientes, criaturas muy repulsivas; no están vivos ni están muertos, un estado intermedio horrible. Nosotros los clérigos tenemos algunos poderes sobre estas criaturas de la oscuridad. Sígueme, y ojalá tengamos suerte."

Con la clérigo a la cabeza, avanzáis de nuevo. Asomandoos por la esquina podéis ver a los necrófagos. Afortunadamente parece que no oyeron vuestros susurros. La clérigo saca un collar que tiene bajo la armadura, y ves que tiene el símbolo de una de las iglesias del pueblo en la cadena de plata. Se aproxima con audacia y levantando el símbolo dice con voz severa "¡RETIRAOS, criaturas viles!".

Cuando ella se adelanta, los necrófagos se vuelven rápidamente para atacar. Pero en el momento en que ella interpone el símbolo, los necrófagos se detienen y, apresuradamente, se van por el corredor en la oscuridad, todos en silencio de muerte.

"No te molestes en seguirlos", te dice en voz baja. "Como te dije antes, pueden ser bastante peligrosos, y nosotros debemos continuar

nuestro camino. Tuve suerte al expulsarlos, y tal vez no lo consiga otra vez."

Continuáis caminando juntos por el corredor y ella te explica: "A esto le llamamos «Expulsión de Muertos- Vivientes». Solamente los clérigos podemos hacerlo y a veces no resulta."

"Los necrófagos son uno de los tantos tipos de muertos-vivientes que existen; hay también esqueletos, zombis y otros peores. Si hubieras estado solo, probablemente te hubieran emboscado y asesinado."

"Démonos prisa, pues la expulsión dura pocos minutos y son muchos para nosotros."



Un poco más adelante, a la derecha, veis una puerta. Es poco usual en las cavernas, os acercáis lentamente y sin ruido. El corredor continúa más allá de la puerta en la oscuridad. Juntos examináis la puerta. Está hecha de madera, con pesadas barras horizontales de hierro; parece que las bisagras están al otro lado. Debajo del mango curvo de metal hay una enorme cerradura. "No veo nada peligroso", dice la clérigo, "pero es cierto que no sé mucho de las trampas que se encuentran a veces en las puertas." Vale la pena intentarlo. Trata de abrirla, pero parece que la puerta está cerrada con llave. "¿Puedes tratar de abrirla a la fuerza?" te pregunta ella.

Retrocedes un poco, y con un fuerte impulso, la golpeas. Ni con todo el poder de tu fuerza puedes abrirla.

"¡Qué lástima!" murmura Aleena. "Probablemente hay ricos tesoros dentro, pero no podemos entrar. ¡Necesitamos un ladrón!"

Aprendiendo a jugar a DUNGEONS & DRAGONS®

Al ver el asombro en tu cara, se explica. "Crees que todos los ladrones son malos, pero te equivocas. Los ladrones también son aventureros; algunos son unos tipos muy amables. Aunque tienes que tener mucho cuidado con tu bolsa, son muy útiles para encontrar trampas, abrir cerraduras, escalar muros y para hacer otros trabajos."

"Estoy segura de que nos iría bastante mejor si tuviéramos un ladrón, y también un mago nos ayudaría mucho. Generalmente yo salgo en mis aventuras con esos tipos, además de un par de guerreros grandes, como tú, para que se encarguen de las situaciones abruptas."

"Desgraciadamente, esta vez nadie quiso acompañarme."

Intentas abrir la puerta de nuevo, pero sin logro. De esta manera, con un suspiro de pesar, continuáis los dos por el pasillo.

El corredor tiene un recodo a la izquierda y más adelante veis una luz. Os detenéis, escucháis, y oís voces. Una voz parece de hombre, pero la otra parece la de un trasgo.

"¡LEVÁNTATE, enclenque cobarde!", rezonga el hombre. "¿A quién más viste además de del guerrero y la clérigo?"

"¡Por favor, amo, no me hagas daño!", exclama el trasgo. "No vi a nadie más, a nadie. ¡Herí al guerrero, lo dejé bastante mal, eso es lo que te vengo a decir inmediatamente!"

Las mentiras del trasgo no convencen al humano. "¡LEVÁNTATE! te digo, o te convertiré en sapo! Probablemente escapaste sin siquiera mirar. Nadie más, ¿estás seguro?"

"No había nadie más amo. ¡Te lo juro!"

"Humm. Estos también pueden causarnos problemas. Tal vez podamos engañarlos y matados sin pelear..."

Aleena toca una vez más tu brazo, y retrocedéis un poco para discutir la situación.

"¡Reconozco la voz de ese hombre!", te dice. "Es Bargle, uno de esos magos malos. Seguramente invocó un conjuro sobre el trasgo para obligarlo a servirle."

"Si nos volvemos, estaremos a salvo. ¡Oh! Se me olvidaba, los necrófagos están en esa dirección. Si Bargle sólo tiene un trasgo, tal vez deberíamos arriesgarnos a esta batalla en vez de enfrentarnos a todos los muertos-vivientes. Además, él no está preparado para enfrentarnos todavía."

Escuchando atentamente, os enteráis del ardid que el mago y el trasgo piensan tenderos. Vosotros también prepararéis un plan.

El mago es el más peligroso y Aleena tratará de luchar contra sus conjuros con los de

ella. Tu tarea es pelear con el trasgo.

Mientras volvéis, oís la invocación de un conjuro. Os asomáis por la esquina y veis, en una habitación, a un humano alto y con barba, vestido con una túnica negra. El trasgo está agazapado contra una pared observando. El mago de la túnica mueve sus manos diciendo palabras que tú no entiendes, ¡y de repente desaparece!

El trasgo crepita de júbilo, y dice "¡Aha, mi amo, surtió efecto! Ahora nadie puede verte, y qué sorpresa se llevará esa gente desagradable. ¡Ahora me toca a mí, hazme también invisible, amo!"

La clérigo susurra, "¡Ahora, antes que hagan otra cosa!" Y juntos os precipitáis en la habitación.

El trasgo salta y se enfrenta a vuestro ataque blandiendo su espada. ¡No acierta el golpe!

El trasgo tiene dos puntos de golpe, y tú necesitas conseguir un 12 o más para herirlo. Tira el dado y lleva la cuenta de la batalla de la misma manera que hiciste con la serpiente.

Mientras peleas con el trasgo, Aleena busca desesperadamente al mago invisible, agitando su maza en el aire en todas direcciones. Parece que golpeó algo y se escucha un quejido profundo. Continúa agitando su maza sin mayor éxito, se detiene entonces e invoca un conjuro. Como tú no ves lo que hace el conjuro, te concentras en la pelea.

El trasgo golpea a tu guerrero causándole 2 puntos de daño. (En comparación a los dos puntos que causa el trasgo, tú solo le haces 1 punto de daño pero el trasgo solo tiene 2 puntos de golpe, por lo que es una pelea equilibrada.) Tira el dado otra vez para ver si das al trasgo. Si fallas, el trasgo ataca y falla de nuevo.

Aleena no puede encontrar a Bargle y comienza a preocuparse ¡De repente, el sonido de un hechizo se escucha en un rincón de la habitación! La clérigo gira y corre en esa dirección, blandiendo su maza y gritando. El mago de la túnica negra aparece en el lugar donde se escuchó el sonido del hechizo, junto a él hay una flecha resplandeciente flotando en el aire. Apunta hacia Aleena; la flecha sale disparada. ¡Y la alcanza! Ella da un gemido y, con un sollozo, se desploma en el medio de la habitación. La flecha resplandeciente desaparece.

Si tu guerrero aún no ha acabado con el trasgo, tira el dado de nuevo. Pero, mientras estás atacando, el trasgo te golpea otra vez, causándote dos puntos más de daño. Acuérdate de anotar toda la información de los puntos de golpe, tanto del trasgo como de tu guerrero.

Si tus puntos de golpe llegan a cero, los enemigos ganan esta batalla. No regresarás jamás a tu hogar.

Continúas pelando, el mago se queda en el rincón pensando qué hechizo te hará. Tira el dado una vez más; el trasgo sigue fallando.

El trasgo empezó esta batalla con 2 puntos de golpe. Por lo cual, cuando lo golpees por segunda vez y sus puntos de golpe lleguen a cero, con un chillido, caerá muerto al suelo. Has superado a tu enemigo, ¡pero todavía queda el mago!

Cuando cae el trasgo, el mago parece preocupado. Observándote cuidadosamente, empieza a decir palabras mágicas mientras mueve sus manos. Está lanzándote un hechizo.

Corres hacia él con la esperanza de atacado antes de que complete el hechizo. Pero es demasiado tarde, una fuerza mágica invade tu mente.

Tira otra vez el dado. Debes hacer un Tiro de Salvación contra el hechizo. Si consigues 16 o menos, el hechizo surte efecto; lee la sección Final n. 1 para esta aventura. Si obtienes 17 o un número más alto, tu guerrero evita el hechizo; ve directamente a la sección Final n. o 2 en la página.



Final nº 1: FALLAS EL TIRO DE SALVACION

Mientras te acercas al mago, una sensación extraña te embarga. ¿Por qué? En verdad Bargle no parece ser un tipo tan malo, más bien una persona bastante agradable. Tienes idea de que habéis sido amigos, pero no estás seguro de dónde o cuándo.

"¿Te sientes mejor?", te pregunta el mago, por un momento la furia se apoderó de ti. ¿Estás bien ahora?"

"Claro", respondes tú un tanto confundido. "Tú pareces estar muy bien, Bargle mi viejo amigo, sólo recibí un poco de daño por parte del trasgo. Sabes, vi unos necrófagos allá atrás; deberíamos ponernos en camino."

"¿Ah, sí?" replica Bargle. "Bien empaquemos las cosas y emprendamos la retirada." Recogéis juntos el tesoro; la bolsa pequeña del trasgo, y una más grande de la clérigo. Bargle recoge una bolsa de terciopelo negro, explicándote que se le cayó mientras luchaba con el trasgo.

Cuando estáis listos para salir, inesperadamente preguntas: "¿No crees que deberíamos llevarnos el cuerpo de Aleena? Ella me ayudó en otra situación anterior."

"Por supuesto sería una buena acción", responde Bargle, "pero llevamos todo lo que podemos. Todos corremos riesgos aquí en el «dungeon»."

Hay algo que a ti no te gusta en esa respuesta. Discutes un poco con Bargle, pero él te convence de que no se puede hacer nada por ella, y llevaría con vosotros os retrasaría, tal vez lo suficiente para que os alcanzasen los necrófagos. De esta manera os dirigís corredor abajo como si fuerais los mejores de los amigos.

El pasillo os conduce a otra habitación que está vacía. La registráis juntos sin encontrar nada. Pero al mirar hacia el próximo pasaje, veis una luz!

"¡Bargle!", exclamas. "¡Mira, aquí!"
"¡Ah, ya veo!", dice él, "¡Eso debe de ser una salida! Todo parece estar saliendo bien ahora. ¡Toma la delantera, valiente guerrero! Yo me ocuparé de los necrófagos."

Os dirigís por el corredor hacia la luz. Efectivamente, es un pasaje lateral que conduce fuera de la montaña hacia la luz del sol. Cuando notas los quejidos de tu estómago, recuerdas que ya es por la tarde. Con tanto entusiasmo, te habías olvidado del almuerzo.

"¿Regresamos?" le preguntas, pestañeando a la luz del día, mucho más brillante que la de tu lámpara.

"¡Claro!", responde. Mientras salís, comentas lo hambriento que estás. La respuesta de Bargle es un idioma que tú no puedes comprender; te detienes y te vuelves para mirarlo y lo ves recitando suavemente un hechizo mientras mueve sus manos en dirección a ti. Antes de poder preguntarle qué pasa, te empiezas a sentir muy soñoliento. Todo se te vuelve negro.

Algo se deposita en tu cara y empiezas a despertar. Al abrir los ojos ves una hoja que aparentemente cayó del árbol sobre ti. Estás tendido aliado de una caverna en el atardecer. Si te das prisa puedes volver al pueblo. Pero súbitamente te acuerdas de lo que pasó - ¡BARGLE! La pelea con el trasgo, Aleena desplomándose, ese sentimiento extraño, negativo, pero agradable, por el mago- ¡Qué horror, estuviste HECHIZADO! ¿y dónde está el tesoro?

Te levantas rápidamente, sacudiendo las hojas de tu cara y de tu equipo. Tal vez Bargle tuvo miedo de matarte y solamente te robó todo lo que pudo encontrar. O, lo más probable, es que algo le asustara antes de que te pudiera cortar la garganta.

Te falta la daga y parte de la comida, pero la espada está en su funda y tu mochila está ahí todavía. Hay también un saco, y por el dolor que tienes en la espalda parece que estuviste durmiendo sobre él. Contiene alguna de las monedas que encontraste junto a la serpiente y la gema pequeña. El resto ha desaparecido.

Ahora recuerdas qué le paso a la pobre Aleena o Deberías llevada de vuelta al pueblo; tal vez a ellos les sea posible ayudarla, y si es demasiado tarde, debería tener un entierro adecuado. Cuando te preparas para regresar a las cavernas, te das cuenta de que la lámpara se ha apagado, todo el aceite se ha consumido.

Todavía te queda un frasco de aceite en tu mochila, rellenas la lámpara, la enciendes con la yesca y te encaminas hacia la oscuridad. Pasas por una habitación vacía, y en la siguiente encuentras los cuerpos de Aleena y del trasgo. y más allá, en la oscuridad, divisas unas siluetas negras y silenciosas; ¡son los necrófagos! Rápidamente te pones el cuerpo de la clérigo sobre los hombros y corres para salvar tu vida.

Los necrófagos te siguen, pisándote los talones. Con el peso de Aleena sobre tus hombros no puedes moverte tan rápido como de costumbre. Finalmente, ganas esta carrera desesperada y ¡nuevamente te hallas afuera!

Te detienes un minuto, sin aliento. Miras hacia atrás y ves a los necrófagos en la caverna,



pero parece que no van a salir. Entonces recuerdas las palabras de Aleena, "criaturas de la oscuridad". Tal vez odien la luz del sol y sólo salgan por la noche. Mejor es que te des prisa y vuelvas al pueblo antes del anochecer.

Es difícil correr con la clérigo al hombro, y por fin llegas justo en el momento de ponerse el sol. Una vez en el pueblo, llevas su cuerpo a su iglesia. Es demasiado tarde para ayudada, pero le darán un entierro adecuado. Te agradecen la gentileza y como premio te ofrecen una pequeña botella.

"¿Qué es esto?", preguntas.

"Es una poción mágica, ¡por supuesto!", te responde. "Es una Poción de Curación. Si te hieren, bebe esto y sanarás, es algo parecido a nuestros conjuros mágicos de curación. Es un tesoro mágico muy valioso; guardado para una aventura futura, por si al clérigo que te acompañe en tu viaje se le acaban los conjuros. Es lo menos que podemos hacer por ti."

Los clérigos te agradecen nuevamente tu ayuda, y tú les das las gracias a ellos. Te vas de la iglesia y te diriges a tu casa que está al otro lado del pueblo, pensando en tu aventura y en todo lo que has aprendido.

Supón ahora que lograste el Tiro de Salvación, lee entonces la próxima sección para ver qué te habría pasado.

Si ya has leído la Sección nº 2, pasa entonces a la Sección **Triunfo**.

Apreniendo a jugar a DUNGEONS & DRAGONS®

Final nº 2: LOGRAS EL TIRO DE SALVACION

¡La magia de Bargle no está dando resultado! Se detiene un instante, sorprendido, mientras tú atacas.

Tira el dado. Si te sale 8 o un número más alto, acertaste. Un tiro de 7 o inferior significa que no conseguiste darle. Los magos son a menudo fáciles de golpear cuando se está cerca de ellos. No son muy peligrosos en una pelea cuerpo a cuerpo.

Si lo alcanzas, el mago grita y cae muerto. ¡Ganaste!

Si fallas, Bargle chilla y se escapa por el pasillo de aliado hacia la oscuridad, tú lo sigues un momento, pero te detienes. ¿Quién sabe con qué poderes mágicos te espera para atraparte? Lo mejor será descansar un poco y ver si Aleena todavía vive.

Te arrodillas junto a la clérigo, y suavemente le das la vuelta. ¡Ay de mí! El conjuro mágico de Bargle le ha quitado la vida. Lamentando la pérdida de tu nueva amiga, decides llevarla de vuelta al pueblo para darle un entierro apropiado. Le pones en orden las ropas, vigilando por si vinieran monstruos y escuchando atentamente por si volviera Bargle; nada de esto sucede.

El trago tenía muy poco tesoro, sólo unas pocas monedas de cobre y una pequeña bolsa. Registras la habitación y encuentras otra bolsa, una más fina de terciopelo negro. ¡Bargle debe de haberla perdido durante la excitación de la pelea! La abres, y encuentras varias gemas valiosas y una botella pequeña. Guardas entonces el tesoro con la intención de examinar la botella más tarde.

No encuentras nada más de valor en la habitación. Coges a la pobre clérigo y la colocas sobre tus hombros. ¿Deberías continuar por el oscuro corredor, o volverte pon donde has venido?

De repente ves unas sombras impalpables que se acercan por donde tú viniste. ¡Los necrófagos deben de haber vuelto! Ahora no tienes otra alternativa; tu única esperanza es que el mago se escabulla y que encuentre una salida por la otra dirección. Una pelea con los necrófagos significa la muerte.

Te tambaleas bajo el peso, pero logras correr por el pasillo, manteniendo temblorosamente la lámpara con un dedo. Entrás en una habitación que parece estar vacía; no tienes tiempo de explorar y continúas hacia delante.



Mientras avanzas por el próximo corredor ¡ves una luz! y cuando te acercas te das cuenta de que viene de un pasaje lateral. Escudriñando, descubres que el corredor te conduce al exterior, a la luz del sol de mediodía. Con cuidado, por si acaso Bargle te estuviera esperando con una emboscada, caminas hacia fuera, todo está claro y en calma.

Descansas un rato, coges de nuevo a Aleena y te diriges al pueblo. Una vez ahí, llevas su cuerpo a la iglesia. Es muy tarde para hacer algo por ella, pero ellos le darán un entierro adecuado. Te agradecen tu gentileza y te ofrecen un favor. Te acuerdas de la extraña y pequeña botella que encontraste en la bolsa de Bargle, la sacas y les preguntas si te pueden decir qué contiene.

Uno de los clérigos la abre y la huele. "¡Sin lugar a dudas, parece una poción mágica!", exclama. "Déjame pensar un poco, estoy seguro de haber olido eso antes. ¡Ah!, ya recuerdo. ¡Es

una *Poción de Crecimiento*! Si la bebes te transformarás en un gigante por un corto espacio de tiempo, una o dos horas y cuando ataques a un monstruo, podrás causarle el doble del daño normal. ¡Enhorabuena, es un tesoro mágico muy valioso! No se descompondrá; guardado para una aventura futura."

Los clérigos te dan las gracias otra vez y tú a ellos. Abandonas la iglesia y te diriges a tu casa que está al otro lado del pueblo, pensando en tu aventura y en todo lo que has aprendido.

Si aún no has leído el **Final nº 1, Fallas el Tiro de Salvación**, vuelve ahora a esa sección y léela, pretendiendo que Bargle te hechizó con su conjuro.

Triunfo

¡Acabas de completar un juego de D & D!

El propósito de esta aventura fue enseñarte algunas de las partes básicas del juego. Representaste a un guerrero que trataba de sobrevivir en un "dungeon", mientras encontraba tesoros y monstruos. Lo lograste, por lo tanto, tu personaje "triumfa".

Piensa por un momento. ¿Por qué participamos en juegos? Para divertirnos. Cada jugador "triumfa" al divertirse, por eso si has pasado un rato agradable, ¡has ganado! Puedes pasarlo bien aún si a tu personaje lo matan, y si eso sucede, no te preocupes. ¡Siempre puedes crear uno nuevo!

Ganar en un juego de "role playing" es como "triumfar" en la vida real; se trata de tener éxito en lo que quieres hacer, viviendo una experiencia al mismo tiempo. ¡El entretenimiento no es terminar la aventura sino vivirla! Por eso decimos que en este juego nadie pierde y todos ganan.

Seguramente te preguntarás, ¿es un juego o un historia? Es un poco de ambos. Cuanto más aprendas, más se transformará en juego. Aún te faltan muchos detalles por aprender, por lo tanto sigue leyendo.

Yate has encontrado con algunos monstruos y has ganado batallas. Has hallado tesoros, no solamente monedas y gemas, sino también una poción mágica.

y lo más importante es que has aprendido a usar tu imaginación mientras usas las reglas del juego. ¿Podrías ver en tu mente al malvado mago Bargle? ¿O a la gentil y sabia clérigo Aleena? ¿Te puedes imaginar el oro y la plata dispersos en el suelo junto a la enorme y mortal serpiente de cascabel, y la terrible batalla de después? Esta es otra parte de la diversión del juego de DUNGEONS & DRAGONS.

Alineamiento: Comportamiento de los personajes y los monstruos

Detente un momento ahora y piensa en la manera en que tu personaje se comportó. El guerrero era de los "buenos". Tú querías hacer las cosas bien, por ejemplo, llevaste a la clérigo de vuelta a su hogar. Por el contrario, el mago y el trago eran los "malos". A ellos no les importaba si tu vivías o morías, sólo estaban interesados en lo que podrían obtener de ti, egoístas y malintencionados.

La manera de describir el comportamiento de tu personaje en el juego se llama Alineamiento. El Alineamiento de tu guerrero es *Legal*. El guerrero trata de proteger a los demás y derrotar a los monstruos. Aleena, la clérigo también era *Legal*. Por esta razón os hicisteis amigos. Tu Carisma sirvió cuando os encontrasteis la primera vez, pero si vuestros Alineamientos hubieran sido diferentes, probablemente no hubierais sentido una amistad mutua.

Bargle, el mago, tenía un Alineamiento diferente al vuestro. Era *Caótico*, lo opuesto a *Legal*. Era egoísta, preocupado sólo de él mismo y de robar a los demás. A la mayoría de la gente no le gusta lo caótico. En una situación normal no seriais amigos (excepto por el conjuro que te invocó obligándote mágicamente a ser su amigo por poco tiempo).

Los monstruos también tienen Alineamiento. El trago y los necrófagos eran *Caóticos*. Pero la serpiente no era ni buena ni mala (aunque indudablemente era peligrosa). Su Alineamiento es *Neutral*. Peleará por su propia protección, y ayudará a otros si esto la beneficia a ella, pero lo que más le interesa es sobrevivir. *Neutral*, no significa estúpido (el Alineamiento no tiene nada que ver con la Inteligencia); es un equilibrio, un promedio entre la Ley y el Caos. La serpiente es un animal típico que trata de mantenerse vivo y conseguir alimento.

El Alineamiento se explicará con más detalle más adelante en este manual.

¿Qué hacer ahora?

¡Puedes correr más aventuras tú solo! Se ha diseñado otra aventura sólo para tu guerrero. Comienza en la página, pero antes de embarcarte en esa aventura necesitarás saber unos detalles más sobre tu guerrero, y como usar todos los dados.

Todos los detalles de tu personaje, sus puntos de golpe, Puntos de Habilidad, Tiros de Salvación, etc., están escritos, junto a más información, en una hoja en el centro de este manual.

Esta descripción de tu personaje es la Hoja del Personaje.

Separa la hoja del personaje cuidadosamente.

En el centro de este manual encontrarás también puntos para otros tipos de personajes. Esto te servirá para cuando juegues en grupo. Para rellenar la información tendrás que hacer copias de la hoja del personaje que aparece en la cubierta trasera del manual. *No* uses ninguno de estos personajes para la Aventura Solo que aparece en este manual.

Usa **un** lápiz cada vez que necesites escribir en la hoja del personaje, en vez de usar bolígrafo o tinta. Muchas de las anotaciones son temporales, como, por ejemplo, la cantidad de dinero, el equipo y otras cosas.

Saca el resto de los dados, un lápiz, y tu hoja del personaje, y ya estás listo para aprender más.

La Hoja del Personaje

Revisemos toda la hoja del personaje poco a poco. En la parte superior de la hoja, pon tu nombre donde dice "Nombre del Jugador".

¿Cuál es el nombre de tu personaje? Puede ser tu mismo nombre o te puedes inventar uno. Escribe el nombre en el lugar designado, bajo el tuyo.

La Clase de tu personaje es el tipo de aventurero que estás representando. Ya has anotado guerrero, porque una vez que se elige un clase, ésta no cambiará nunca.

Como acabas de empezar tu Nivel es 1, o "primero" (1^o). Muy pronto aprenderás más sobre el "nivel" del personaje.

Clase de Armadura es la medida para ver la dificultad que tienen los monstruos para golpearte, se abrevia CA. Puede ser cualquier número entero, 9 o inferior. Cuanto más bajo sea el número, menores serán las posibilidades de que te hieran. Como tu guerrero va vestido con una armadura sólida, tu Clase de Armadura es 4; escribe ese número dentro de la figura del escudo.

En el cuadrado **Puntos de Golpe**, pon 8. Después de tu primera aventura ya sabes lo que significa. Es la cantidad de daño que tu guerrero puede tolerar.

En la parte superior derecha hay un espacio para anotar el nombre del Dungeon Master.

En juegos en grupo, esta es la persona que representa el papel de los monstruos, mientras tú representas a tu personaje. Deja ese espacio en blanco, ya que todavía no tienes ninguno. Más adelante, cuando juegues con un grupo, uno de los participantes será el Dungeon Master.

Bajo estas líneas hay un rectángulo denominado Boceto del Personaje o Símbolo. Puedes hacer en ese espacio un dibujo de tu personaje, pero también puedes dejarlo en blanco si quieres; no afectará al desarrollo del juego, pero sí puede servirte para imaginarte la apariencia de tu personaje. O, en vez de un dibujo, puede escoger un símbolo, algo que se relacione con tu personaje. Tu símbolo puede ser un pájaro, o un árbol, o lo que tú desees. Por ejemplo, si el nombre de tu personaje es Halcón, tal vez quieras dibujar un pájaro como el halcón en este rectángulo.

En el centro de la hoja del personaje aparecen todos los Puntos de Habilidad y Tiros de Salvación.

Puntos de Habilidad

Examinemos con atención a tu personaje. Tu guerrero tiene los siguientes Puntos de Habilidad:

Fuerza	17
Inteligencia	9
Sabiduría	8
Destreza	11
Constitución	16
Carisma	14

Durante la aventura se dice "tus Puntos de Habilidad son de...", porque tu personaje estaba definido al comenzar. Más adelante, si quieres representar otro personaje, puedes usar cualquiera de los otros que aparecen en este manual.

Cuando decidas crear un personaje totalmente nuevo, deberás tirar dados para obtener los Puntos de Habilidad. Esto se explica con más detalles en la página...

Cada personaje de D & D tiene los seis Puntos de Habilidad ya indicados (por supuesto, estos puntos son siempre diferentes). Los números son siempre de 3 a 18, que es la suma de tres dados de seis caras.

Tu personaje

Ajustes

Para anotar los "ajustes" hay un espacio en la hoja junto a los Puntos de Habilidad. Si los Puntos de Habilidad son muy altos o muy bajos, los ajustes serán buenos o malos. Los ajustes corresponderán a ciertos tiros de dado en el juego. Cualquier número de 9 a 12 es un Punto de Habilidad "promedio" y no tiene ajustes.

Fuerza: Con puntos de Fuerza bajos será más difícil atacar a los monstruos y tendrás un ajuste "negativo", es decir, serás penalizado. Pero tu gran Fuerza te da una bonificación, un ajuste "positivo". Un bono +2 te ayuda en la pelea éste se añade al Tiro de Golpe (que confirma si el personaje ha golpeado al oponente), y al Daño causado. También te ayuda cuando tratas de ejecutar un acto de fuerza, por ejemplo abrir una puerta atascada o levantar una roca enorme.

El ajuste + 2 ya está incluido en tus Tiros de Golpe en las A venturas Solo de este manual.

Inteligencia: Tu inteligencia es media por lo cual no hay ajustes. Debido a tu inteligencia, tu personaje puede hablar dos idiomas. Puede hablar el mismo idioma que todos los demás humanos, que llamamos "Común".

Tu guerrero puede hablar también un idioma, en código llamado "Lengua de Alineamiento".

Se usa para hablar privadamente con alguien del mismo Alineamiento. (En tu primera aventura, Bargle tal vez conversó con Aleena en el idioma de la Ley y Bargle, no entendió nada de lo que dijisteis, pues él habla el idioma Caótico.) Los personajes, generalmente, no usan su idioma de Alineamiento si no es absolutamente necesario. Puedes decir entonces que hablas los idiomas "Común" y "Legal". Cerca del final de la hoja hay un espacio para anotar qué idiomas hablas.

Sabiduría: Tu Sabiduría es 8, un poco por debajo del promedio, por lo tanto tienes una penalización con un ajuste de - 1. Como en el caso del bono de Fuerza, la penalización de tu Sabiduría se ha incluido ya en la "Aventura Solo" siguiente.

Cuando juegues en grupo, restarás 1 cuando tires el dado cada vez que ejecutes un Tiro de Salvación contra un conjuro mágico. La clérigo Aleena tiene una bonificación contra los conjuros mágicos por su alta Sabiduría, pero tiene una penalización en su Tiro de Golpe por tener puntos bajos de Fuerza.

Destreza: Tu Destreza está en el promedio, por lo tanto, no hay ajustes. Si fueras torpe (puntos de Destreza bajos), tendrías problemas al usar armas de tiro como el arco y las flechas (las conocerás más adelante en este manual).

Probablemente reaccionarías también más lentamente que los monstruos, pero en este caso tus puntos promedio te mantienen al mismo nivel que ellos.

Constitución: Los puntos de tu Constitución son altos y por ello obtienes un bono + 2. Como ya se explicó en la aventura, tienes 8 puntos de golpe. Si no tuvieras una buena Constitución tus puntos de golpe serían sólo 6; si tuvieras puntos de Constitución bajos, podrías tener aún menos. Tener puntos altos de Constitución significará tener más puntos de golpe.

Carisma: Tu Carisma también está sobre el promedio y obtienes un bono de + 1 cuando conoces y conversas con otras personas. Tu Carisma influirá en sus reacciones; seguramente les caerás bien, y conseguirás con facilidad lo que desees debido a la bonificación en tu Carisma.

Como los otros, tu bono de Carisma ya se ha considerado en la A ventura Solo que viene más adelante.

Tiros de Salvación

En la primera aventura hiciste Tiros de Salvación contra veneno y conjuros mágicos. Para defenderte de un ataque especial deberás tirar el dado de veinte caras; si el resultado es igualo más alto que tu número habrás podido evitar el ataque.,

Existen otros tres tipos de Tiros de Salvación; contra Varitas Mágicas (si alguien utiliza una contra ti), contra Parálisis (lo hubieras usado si te hubieran atacado los necrófagos), y Aliento de Dragón (los dragones pueden ser muy peligrosos, por eso no estaban en tu primera aventura). Para una jugada de Tiro de Salvación siempre hay que usar el dado de veinte caras.

Para la mayoría de los personajes, los Tiros de Salvación más fáciles son aquellos contra Venenos y Varitas Mágicas, y los más difíciles son contra el Aliento de Dragón y los Conjuros Mágicos. En el Manual del Dungeon Master se explican con más detalle los Tiros de Salvación.

Habilidades Especiales

Tu personaje se desenvuelve mejor en la pelea que cualquier otro tipo de personaje, pero esto no es una "habilidad especial". Muchos de los otros personajes no pueden pelear tan bien, pero tienen Habilidades Especiales que son necesarias para sobrevivir y triunfar.

La Habilidad Especial de cada personaje se encuentra en la descripción de las clases.

EJEMPLOS: Los clérigos pueden expulsar monstruos Muertos-Vivientes. Los magos pueden lanzar conjuros (también los clérigos y los elfos). Los ladrones pueden forzar cerraduras.

Diagrama de Combate

Ya sabes cómo tirar los dados cuando tu personaje quiere atacar a un monstruo; esto se llama "Tiro de Golpe". Para efectuar un Tiro de Golpe usarás siempre el dado de veinte caras.

Este Diagrama de Combate lo usarás cuando juegues en grupo. Cuando leas la aventura para un solo jugador, se te indicará el Tiro de Golpe que necesites. Este incluirá el ajuste de tu Fuerza y también la Clase de Armadura del monstruo.

En los juegos en grupo se usará este diagrama de forma un poco diferente. En el sistema de combate de D & D, cada criatura tiene una Clase de Armadura, ya sea una armadura con la que se viste o no. Si el tiro de dados (incluyendo el ajuste de Fuerza) es un número lo suficientemente alto para igualar o superar la cantidad indicada bajo la Clase de Armadura del oponente, darás a tu objetivo y podrás entonces tirar el dado para causar daño. Esto se explicará más adelante con mayores detalles.

VUELVE LA HOJA

Hemos terminado con la parte más difícil, pero faltan aún otras cosas más. Ten mucho cuidado cuando llegues a las secciones "Dinero" y "Experiencia".



Objetos Mágicos

Cada vez que encuentres un objeto mágico, anótalo aquí. ¡Esto incluye la poción mágica que encontraste en tu primera aventura! En este cuadrado, apunta *Poción de Curación* en el objeto mágico que encontraste en el final nº 1 (Como probablemente fallaste el Tiro de Salvación contra el conjuro de Bargle, usaremos ese final de la aventura para tu personaje. Vas a necesitar la *Poción de Curación* en tu próxima aventura).

Objetos Normales

Aquí anotarás el equipo que tiene tu personaje. Copia la siguiente lista en el espacio correspondiente y revisala para saber lo que transportas. Por ahora, no te preocupes de cuánto cuestan los objetos ni de dónde proceden. De nuevo tienes una daga y un equipo normal, aunque Bargle te robara algunas cosas. Vamos a suponer que tenías equipo de repuesto en tu casa, aunque esta lista indica todo lo que te queda.

LISTA DE TU EQUIPO

- 2 Frascos de aceite
- 1 Yesquero
- 1 Soga de 15 metros
- 1 Mochila de cuero
- 1 Raciones corrientes (alimento no en conserva)
- 1 Cantimplora de cuero
- 1 Lámpara
- 2 Antorchas
- 2 Bolsas pequeñas
- 1 Bolsa grande
- 1 Traje de Cota de Malla
- 1 Escudo
- 1 Daga
- 1 Espada



pocas de cobre cuando mataste al trago. A pesar de que Bargle te robó gran parte, pudiste llevar a casa algunas. En este espacio apunta el tesoro que tienes, añadiendo a la lista todo el tesoro que vayas encontrando. Para los distintos tipos de monedas usamos abreviaturas (comenzando con las más valiosas).

Monedas de platino = mp
 Monedas de oro = mo
 Monedas de electrum = me
 Monedas de plata = mpt
 Monedas de cobre = mc

Estas abreviaturas se usan muy a menudo, por lo tanto apréndelas bien. Para anotar el tesoro que has encontrado, copia lo siguiente en el espacio **Dinero** de tu hoja del personaje:

mp: 7 1 gema: 100 mo
 mo: 50
 me: 20
 mpt: 40
 mc: 100

Valor Total: 200 mo

Para hallar el Valor Total (200 mo), necesitas saber un poco más del sistema monetario de D&D.

Piensa que las monedas de cobre equivalen a 1 peseta, las de plata a 10 pesetas y las de oro a 100 pesetas. Las monedas de electrum equivaldrían a 50 pesetas y, como el platino es más caro, 1 moneda de platino sería como 500 pesetas. Revisa la **Tabla de Conversión de Dinero** de esta página.

TABLA DE CONVERSION DE DINERO

100 mc = 1 mo	2 me = 1 mo
10 mpt = 1 mo	5 mo = 1 mp
1 mp = 5 mo = 10 me = 50 mpt = 500 mc	

Cuando encuentres tesoros en una aventura, anótalos en una hoja de papel aparte. Al final de la aventura añade el tesoro a tu lista y calcula el total nuevo.

En tu aventura, busca siempre el tesoro más valioso. Si llevas todo lo que puedes, a veces tendrás que dejar parte de tu tesoro para recoger monedas más valiosas; deja el cobre primero, por supuesto.

Otras Notas

Estas anotaciones te ayudarán a recordar a quién ha conocido tu personaje y los lugares que has visitado. Deberías escribir: "Cavernas cerca del pueblo: conocí a Bargle, mago Caótico". Sigue anotando a medida que vives otras aventuras.

Dinero y Tesoro

Cuando mataste a la serpiente gigante encontraste varias monedas de oro y plata, y unas

Tu personaje

Experiencia

En el juego, tu personaje será más poderoso cada vez que acabes una aventura. El modo de medir este "poder" es por medio de otra cantidad llamada **Puntos de Experiencia**; la abreviatura es **PX**.

Cuando tu personaje salió de aventuras por primera vez, no tenía Puntos de Experiencia. Pero en tu primera aventura mataste a una serpiente gigante y a un trasgo, y encontraste un tesoro. Por cada una de estas cosas obtienes Puntos de Experiencia.

Por el tesoro que encontraste obtienes 200 PX (un punto de experiencia por cada moneda de oro). Por matar a los monstruos ganas 30 puntos más, llegando así a 230 PX, pero ese no es el total. Tienes también una bonificación por ser un Guerrero con puntos de Fuerza sobre el promedio. Esta bonificación es de +10 % sobre tus PX. Como ya tienes 230, ganas 23 puntos por el bono, lo que da un total de 253 PX.

Al final de la página, en el espacio **Experiencia** apunta "235".

¿Te has dado cuenta de que obtuviste mucha experiencia por el tesoro y no tanta por matar monstruos? Es mejor evitar el matar monstruos, si se puede, tratando de engañarlos o usando magia para calmarlos. De esta manera podrás evitar a veces el riesgo del combate. Pero tendrás que pelear con muchos monstruos para quitarles sus tesoros.

¿Te acuerdas de tu "Nivel", arriba en la primera parte de la hoja? Se relaciona con los PX (Puntos de Experiencia) de la siguiente manera: si ganas suficiente experiencia tu nivel sube.

Cuando tu nivel sube, tú te haces más poderoso. Cada vez que esto sucede adquieres más Puntos de Golpe. A veces (pero no siempre), cuando tu Nivel suba te será posible hacer Tiros de Salvación con más facilidad, y alcanzar tu objetivo más a menudo. Por lo tanto, cuantos más Niveles ganes, mayor será tu tiempo de supervivencia, y serán más los tesoros que recojas.

En la línea del final del espacio **Experiencia**, escribe el número "2.000". Esa es tu meta. Cuando finalmente consigas *todos* estos PX, sumando *todos* los puntos de cada una de las aventuras, tu personaje ya no tendrá Nivel 1; avanzarás en poder al Nivel 2. Esto no significa que pierdas tus PX acumulados, seguirás añadiendo más a medida que los ganes.

Probablemente avanzarás al Nivel 3, 4, 5 y así sucesivamente, adquiriendo cada vez más poder. Y los personajes humanos pueden avanzar hasta el Nivel 36, aunque para esto se necesitan cientos de juegos. En los niveles *bajos* tu meta se aumenta al doble por cada Nivel: 4.000 PX para el Nivel 3; 8.000 PX para el Nivel 4, y así sucesivamente.

En este momento, deberías saber *cómo* usar cada sección de tu Hoja de Personaje. Si no has comprendido *algo*, ¡DETENTE! Vuelve atrás y lee los detalles otra vez.

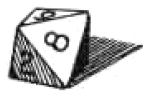
Tendrás una hoja de personaje para cada personaje que representes. Esta hoja contendrá todos los detalles que necesites para representar a tu personaje adecuadamente.



d4 CUATRO CARAS



d6 SEIS CARAS



d8 OCHO CARAS



d12 DOCE CARAS



d20 VEINTE CARAS

Dados

Esta es una sección muy importante. Léela cuidadosamente.

A cada tipo de dado se le denomina de acuerdo al número de caras que tiene. Los dados y sus abreviaturas se usan en todas las aventuras, por eso deberás conocerlos bien.

Mira a ver si en la caja están todos los dados que se necesitan:

El dado de cuatro caras se parece a una pirámide. Trata de hacerlo girar mientras lo tiras para que sea un tiro correcto. Cuando se detiene, solamente el número *inferior* de cada cara aparece boca arriba, éste es el resultado de la "tirada". Lanza todos los otros dados, en una mesa o en una superficie plana, y el número de *arriba* será el resultado de tu tirada.

El dado de diez caras tiene un cero en una cara, esto significa "diez".

El dado de diez caras se puede usar también para hallar un Porcentaje (un número de 1 a 100), de la siguiente manera. Tira el dado una vez y toma el resultado como "decenas" del número, el cero será "no hay decenas". Tira una segunda vez para averiguar la "unidad".

Si los dos tiros son de "cero", el resultado será cien.

EJEMPLO: Un tiro de 5 seguido de uno de 3 da un resultado 53. Si hubiera salido el 3 primero el resultado sería 35. Un tiro de 0 seguido por un 6 da un total de 06, o simplemente 6.

A menudo se usan abreviaturas para distinguir los dados: una "d" seguida del número de caras. Por ejemplo, d8 significa un dado de 8 caras.

Cuando se tira dos veces el dado de diez caras, se abrevia "d%", y también se puede llamar un "Tiro de Porcentaje" o "Dados de Porcentaje".

Cada vez que aparece un número antes de "d", quiere decir el número de veces que debes tirar el dado. De esta manera, "2d4" significa "tira un dado de cuatro caras dos veces, y suma los resultados", para obtener un total de 2-8. O, si tienes más de un juego de dados, puedes tirar dos dados de 4 caras a la vez, y simplemente sumar los resultados. Algunos ejemplos:

- d% Tira el dado de diez caras para hallar la "decenas", y otra vez para obtener las "unidades".
- 4d8 Tira cuatro veces un dado de ocho caras.
- 9d12 Lanza nueve veces un *dado* de doce caras.
- 1d20 Tira una vez el *dado* de veinte caras.

A veces encontrarás después de "d" un número que no pertenece a ningún tipo de dado; por ejemplo, 1d3, en este caso esto quiere decir que el resultado debería ser 1, 2 ó 3. Para hacer un tiro "1d3" hay que tirar 1d6 y dividir por 2 (redondeando), para obtener un resultado de uno a tres.

Usando este mismo método puedes hallar el resultado 1d2 (1d4 dividido por 2) y 1d5 (1d10 dividido por 2.)

Si has leído toda la información anterior

¡YA ESTAS LISTO PARA TU PROXIMA AVENTURA!

Para partir, simplemente da la vuelta a la hoja.

En esta aventura para un solo jugador, explorarás un "dungeon", en busca de monstruos y tesoros. La Primera parte es una visita al pueblo para hacer unas compras. En la Segunda parte aprenderás nuevas cosas de las batallas, y en la Tercera parte irás a explorar el "dungeon". A menudo se te darán varias posibilidades y tú deberás escoger una. Cada posibilidad tiene un número; dirígete a ese número para ver el resultado de tu elección. Tu aventura continuará desde allí.

Primera parte: De compras por el pueblo

Para dejar que tus heridas cicatricen te quedas unos días en el pueblo. Como encontraste bastante tesoro en tu primera aventura, decides comprarte una armadura mejor.

El armero Baldwick te conoce bien. Es un tipo jovial, a pesar de estar ya un poco canoso. Te acuerdas de las manzanas que le robabas del enorme árbol de su patio cuando eras un muchacho travieso.

"¡Bueno, bueno!", te dice con voz resonante, cuando entras al taller. ¿Qué tal te ha ido últimamente? ¡Veo que ya estás hecho todo un mozalbete!"

Charláis unos minutos sobre tu niñez, y después tú le preguntas si tiene una armadura que te quede bien.

"¡Por supuesto! Déjame ver, déjame ver..." Se abre camino por entre las perchas de armaduras de todas clases, y tú lo sigues de cerca. Hay docenas de armaduras de todos los tamaños, pero la mayoría necesita que las reparen.

"¡AHA!", exclama, y se vuelve con los brazos llenos de metal. "¡Pruébate ésta!"

La armadura que llevas está hecha de eslabones de cadena redondos, entrelazados cuidadosamente formando una cubierta para gran parte de tu cuerpo. La armadura que él trae es diferente. Grandes placas de metal labrado se fijan a una cota de malla y cuero, con forma de cuerpo.

"Coraza, por supuesto; la terminé hace una o dos semanas. ¿Te la quieres probar? Creo que te quedará bien."

Te diriges a una habitación del fondo, te quitas la cota de malla y te pruebas esta pesada armadura. Sin lugar a dudas, te queda bien, como si hubiera sido hecha para ti. Las placas de metal cuelgan de tiras de cuero y cadenas de eslabones, formando un traje de firme protección. Pero es muy pesada, casi dos veces más pesada que la cota de malla.

Sales fuera para enseñársela y él anda a tu alrededor, marcando la armadura con pedazo de carbón por aquí y por allá, para hacer los ajustes necesarios.

"¡Te queda bien!", exclama. "Sólo un poco de aquí y otro de acá, y un poquito de allá... ¿quieres cambiarla por la cota de malla que tienes? Parece estar en buenas condiciones..."

"¡Un momento!", respondes. "¿No tienes algo más ligero que este trasto? ¡Si voy a llevar puesta toda esta cantidad de metal, no me será posible transportar mucho tesoro!"

"¡Ah, bien!", dice él en tono conciliador. "Si quieres una buena protección tendrás que usar ésta. A menos, por supuesto, que te las arregles para conseguir una armadura mágica!"

La coraza te dará una Clase de Armadura CA2, mejor que la que tienes ahora, CA4, por lo que sería conveniente tenerla.

"Bueno, ¿cuánto vale?", le preguntas.

"Bien... 75 monedas de oro tal cual está. ¿Quieres cambiarla por tu cota de malla?", repite él.

"¡Oh!, supongo que sí", le dices. "¿Cuánto es?"

"Veamos, para ti... como acabas de empezar y como te conozco desde hace tanto tiempo... 50 monedas de oro con el trueque."

Charláis un rato, y haciendo uso de tu Carisma, regateas para bajar el precio a algo más conveniente para ti.

"¡Conforme, CONFORME!", te dice finalmente. "Con el trueque, sólo 30 monedas de oro, y me prometes que vendrás aquí primero la próxima vez que necesites una armadura mejor o más armas. ¡Convenido!" Da unas zancadas refunfuñando; se detiene y dice: "Puedes retirarla et martes. ¡Págale al empleado a la salida!"

Resta 30 monedas de oro del valor total de tu hoja del personaje. Puedes restar de tus mo, o usar monedas de menos valor si entiendes la Tabla de Conversión. Cambia las cantidades de tu hoja para determinar tu gasto, y cambia la Lista de Equipo. Da luego la vuelta a la hoja y cambia tu Clase de Armadura a 2.

Vuelves al taller a los pocos días a buscar tu pesada Coraza (no está lista el martes, pero tienes tiempo de esperar). Durante este tiempo te dedicas a buscar a otros aventureros --:cualquier ayuda sería buena-, pero todos los que encuentras sólo quieren descansar, pasarlo bien, y recobrar de sus últimas aventuras.

De esta manera, completamente equipado, pero aún solo, te diriges una mañana a las cavernas cercanas, acordándote de tener cuidado con los necrófagos.



Aventura Solo

Segunda parte: Batallas

Casi estás listo para entrar en el "dungeon". Pero, primero necesitas aprender un poco más sobre las batallas.

Ya sabes cómo dirigir un golpe a los monstruos:

Tiras 1d20 (un dad9 de veinte caras), y comparas el resultado al Tiro de Golpe que se te da en la descripción. Si tu tiro es igual a ese número, o más alto, has dado al enemigo, luego tiras para ver el Daño.

¡Más daño!

En tu primera aventura, cada vez que heriste a un monstruo, le hiciste 1 punto de daño. Sin embargo, desde ahora en adelante, deberás tirar 1d6 (un dado de seis caras) para ver cuánto daño le haces a la criatura con la que estás peleando.

Mantén la información del daño de la misma manera que antes, anotando la cantidad con la que empiezas y restando el daño cada vez que aciertes un golpe. Basta con borrar el número anterior de puntos de golpe y apuntar la nueva cantidad.

Monstruos

A los monstruos también les será posible hacer más daño. En tus juegos de un solo jugador, anotarás el daño causado por ti y por los monstruos en una hoja de papel separada. En los juegos en grupo, es el Dungeon Master quien mantiene toda la información de los monstruos.

Algunos monstruos hacen 1-6 puntos de daño, como tú. Pero a veces pueden hacer menos o más de 1d6. Cada vez que te enfrentas a un monstruo, se te dará la información que necesites de la siguiente manera:

TRASGO: 17	D: 1d6
TU: 12	pg: 4

El número que hay después del nombre del monstruo es la cantidad que él necesita sacar para darle a tu guerrero. "D" son los dados que hay que tirar después de que el monstruo te alcanza para ver qué daño te hizo. También se dan los puntos de golpe del monstruo.

En este ejemplo, si te sale un 12 o un número más alto hieres al trasgo. Tira entonces 1d6, que es la cantidad estándar, y añade 2 (el

bono por tu Fuerza). Debes restar ese total de los 4 pg del trasgo (como se indica arriba). Si el nuevo total del trasgo es cero o menos, la criatura está muerta. Si todavía le quedan puntos de golpe, él te ataca:

Si en el tiro para el ataque del trasgo te sale un 17 o más, él te golpea causándote 1-6 puntos de daño *como* se indica en el cuadro anterior. Tira entonces el dado de seis caras y resta el resultado de tus 8 puntos de golpe.

Lista de Comprobación durante el Combate

Una lista detallada de todo *lo* que tienes que hacer cuando peles *con* un monstruo aparecerá en la misma página de la descripción del monstruo (información dentro del cuadro). Usa esa lista de comprobación en cada batalla, para estar seguro de que las estás llevando a cabo correctamente.

Control del Combate

Usa un borrador para mantener el control de las batallas. Cada vez que encuentres un tesoro apunta la cantidad y tipo en este papel. Los puntos de experiencia se darán al final de la aventura, pero necesitarás una lista de las criaturas que tu guerrero haya vencido. *Todos los* puntos por tesoro y experiencia se sumarán al final de la aventura.

Muerte

Si a tu personaje lo asesina un monstruo, ése será el final de la aventura. ¡Pero no es el final del juego! Siempre puedes hacer que el guerrero comience de nuevo pretendiendo que es un nuevo personaje.

Si juegas esta aventura una segunda vez, *no* guardes el tesoro que encontraste antes de que "¡te mataran!". Debes empezar *con* ese personaje desde el principio.

Recuerda que tienes una *Poción de Curación* mágica. Si te hieren puedes beberla y todas tus heridas se curarán. Podrás entonces cambiar nuevamente tus puntos de golpe a 8. Puedes usarla sólo una vez, después *no* quedará nada.

Puedes beberte la poción cuando quieras, pero, si es posible, espera hasta que te queden sólo 2 ó 3 puntos de golpe. Si la bebes en la mitad de una batalla, deberás omitir tu ataque (estás bebiendo y no atacando), y tirar los dados solamente para el ataque.

COSAS QUE DEBES RECORDAR

1. Mantén toda la información de los monstruos que hayas matado y del tesoro encontrado, usando una hoja de papel aparte.
2. Usa la Lista de Comprobación el Combate cada vez que tengas una batalla.
3. Tira 1d6 cada vez que golpees a un oponente para ver qué cantidad de daño le hiciste.
4. Bébete la poción cuando estés gravemente herido.

Mapas

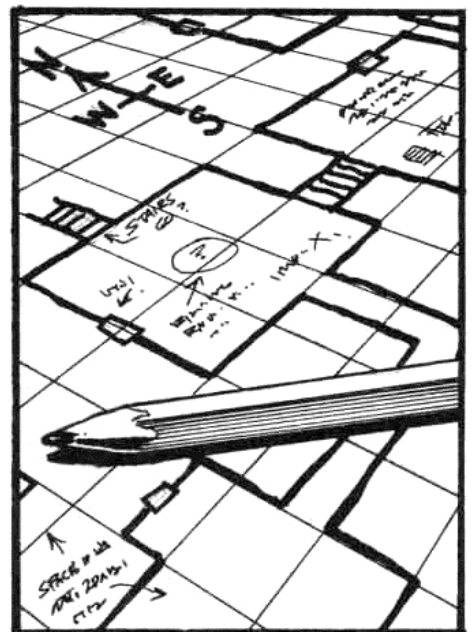
Esta vez harás un mapa del "dungeon" para perderte. Los mapas también sirven para recordar dónde estaban *los* monstruos más terribles -los necrófagos, por ejemplo- así los puedes evitar hasta que te sientas preparado para enfrentarlos.

Dibuja tu mapa en una hoja de papel cuadrado. Cada línea de un cuadrado será igual a 3 metros de "dungeon". Copia cada mapa con cuidado.

Dibuja una flecha apuntando hacia arriba y márcala como "Norte", después una línea horizontal y pon "Este, Sur y Oeste". Esto te servirá para recordar las direcciones.

Cuando hagas tus mapas acuérdate de tomar notas para saber dónde se encuentran las cosas.

Si no te haces un mapa durante la aventura probablemente te acabarás confundiendo.



Aventura Solo

16 Abandonas la habitación del Monstruo Corrosivo y te diriges al oeste. ¿Has trazado ya en el mapa esta parte del "dungeon"?

No	Lee 28
Sí	Lee 62

17 El pasillo continúa 9 metros hacia el norte, hay un pasaje lateral a la izquierda (oeste). El corredor principal continúa durante otros 15 metros y gira a la izquierda. Cuando llegas al pasaje lateral ves que éste sigue 3 metros al oeste y desemboca en una extraña habitación. Lee 49.

18 Entrás cautelosamente en la habitación y ves dos trastos en un rincón lejano. Tienen espadas y parece como si te estuvieran esperando. Atacan, y cada uno tiene oportunidad de hacer un ataque imprevisto antes de que tú puedas reaccionar. Lee el número 85 y realiza la batalla de forma normal, dale a cada trasto un ataque imprevisto para comenzar.

19 Crees que aquí hay trastos, por lo que mantienes tu lámpara apagada, y entras a hurtadillas para atisbar en la habitación. Oyes voces que hablan bajo en un lenguaje que tú no entiendes.

Mirando a la vuelta de la esquina ves dos trastos, a tu derecha, en el extremo sur de la habitación. Parecen estar hablando de algo y no se dan cuenta de tu presencia. ¿Quieres:

Volverte?	Lee 32
Hablarles?	Lee 50
Atacarlos?	Lee 63

20 Decides dejar a los trastos en paz. Pero cuando vas a darte la vuelta, el trasto con el que estabas hablando, ¡desvainas su espada y ataca! El otro se va hacia el norte y gira a la izquierda. ¿Quieres:

Pelear con el trasto?	Lee 64
Huir?	Lee 73
Seguir hablando?	Lee 51

21 Si ya has explorado este lugar, lee, por favor, el número 52. Si no, continúa:

Desde la pared norte a esta habitación el corredor avanza 3 metros al norte, dobla a la izquierda (oeste) y sigue 3 metros más adelante, desembocando en la pared este de otra habitación. ¡Aquí hay más trastos! Pero cuando te ven, dan alaridos y salen corriendo por una enorme puerta que hay en la pared norte, dando un gran portazo. La habitación es como el **Mapa Entrada 21** (añádalo a tu mapa):

Exploras la habitación cuidadosamente y encuentras una pequeña bolsa al lado de la puerta, aparentemente la dejó caer uno de los trastos. La bolsa contiene 10 mpt, 5 mo y ¡una llave! Ahora, ¿quieres:

Abrir la puerta?	Lee 66
Volverte?	Lee 37

22 Si ya has estado antes en esta habitación, lee, por favor, 39. De lo contrario continúa:

Entrás en la extraña habitación para investigar. El cuarto está vacío y limpio, y la única característica es una boca color naranja de más o menos 2,5 metros de largo, en la pared del fondo. Este cuarto es como el **Mapa Entrada 22** (añádalo a tu mapa):

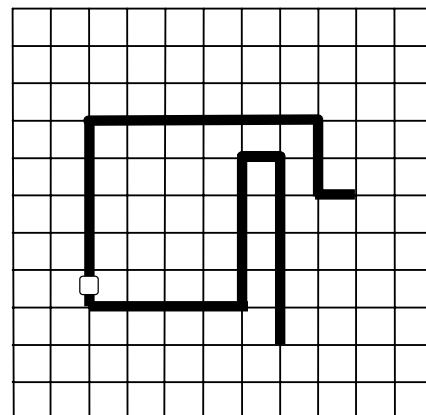
Exploras la habitación, escuchando y mirando todo cuidadosamente, pero no encuentras nada. Súbitamente, cuando ya te preparabas a irte, los labios de la boca gigante se mueven y una resonante voz de bajo te dice, "¡Sorpresa, estás aquí para jugar al doble o nada! Quieras o no, ahí vamos. U-D-T-C-C-S-S. ¿Qué sigue después? Si resuelves esta adivinanza, tu tesoro aumentará al doble. Si fallas, desaparecerá todo. ¿Cuál es tu respuesta?

Si tratas de irte encontrarás el camino bloqueado por una fuerza invisible. "¡Debes con- testar, ya sabes!", vocifera la boca.

Piensa en esto, y decide cuál es la respuesta. Después lee 82.

23 Vuelves al cuarto donde estaban las ratas gigantes, y lo atraviesas, llegando a la primera habitación, Lee 58.

24 De repente te sientes distinto (ya sea con



Mapa entrada 21

mayor o menor peso, dependiendo de tu res- puesta). Cualquiera que sea la respuesta que le des, la boca se ríe y dice: "¡Vuelve otra vez!" La barrera invisible ha desaparecido y puedes abandonar la habitación. No podrás encontrar nada más aquí y la boca no te volverá a hablar. Lee 40.

25 Decides que las ratas son peligrosas y te vuelves por donde has venido. Las ratas no te ven. Lee 58.

26 Te enfrentas a dos esqueletos. ¿Quieres:

Hablarles?	Lee 30
Expulsarlos?	Lee 47
Huir?	Lee 72
Pelear?	Lee 84

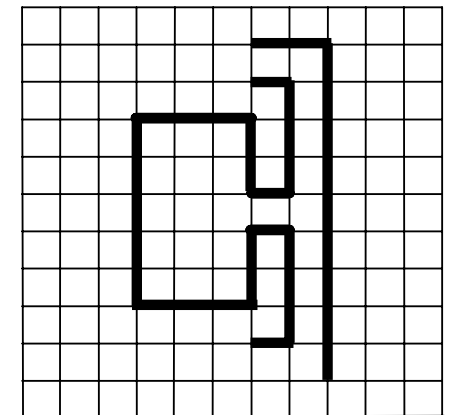
27 Examinas con mucho cuidado la puerta y no encuentras nada extraño en ella. Hay una cerradura. ¿Has encontrado la llave?

Sí	Lee 80
No	Lee 46

28 El corredor sólo sigue 3 metros al oeste antes de conectar con otro pasillo que va al norte; el corredor central continúa hacia el oeste en la oscuridad. El corredor del norte sigue 9 metros y desemboca en una habitación. ¿Quieres:

Ir al norte?	Lee 15
Continuar hacia el oeste?	Lee 14

29 Vuelves a la habitación de la estatua. Lee 58.



Mapa entrada 22

63 ¡Te retiras de un salto y atacas a los trasgos! Tienes dos oportunidades de darles antes de que ellos saquen sus espadas, Lee 85, y conduce la batalla de manera normal después de hacer tus 2 ataques imprevistos.

64 Atacas al trasgo. Tu primera arremetida falla y el trasgo no te golpea, Pero alcanzas a ver que por el corredor del norte vienen dos trasgos mas blandiendo sus espadas con aspecto enfurecido ¿Quieres:

Seguir peleando? Lee 87
Huir? Lee 73

65 ¡Enhorabuena! Ganaste la pelea con el trasgo grande, Fue una pelea difícil para un solo guerrero. No le olvides de que empezaste la aventura con una *Poción de Curación*, que te puede curar todo el daño causado si aún no la has usado.

Registrando el lugar encuentras 100 mpt y 50 mo en las pequeñas bolsas que llevaban los trasgos. Sus espadas están enmohecidas e inservibles y no tienen nada más de valor. ¿Quieres

Ir al oeste Lee 36
Ir al norte? Lee 21
Ir al este? Lee 53

66 Tratas de abrir la puerta, pero sin conseguirlo. Parece que tu llave no sirve. Desde el otro lado oyes la voz de un trasgo que dice en el idioma común, "¡Retírate! ¡No queremos a nadie!" Si quieres puedes seguir intentando, pero parece que los trasgos han atrancado la puerta.

Finalmente tienes que volverte, lee entonces 37.

67 Corno no mataste al Monstruo Corrosivo, está ahí todavía comiendo herrumbre. ¿Estás arrastrando un enorme cofre lleno de monedas?

Si Lee 81
No Lee 41

68 Saltas y arremetes contra las ratas. Lee 83. ¡pero antes de que las ratas puedan hacer algo, atacas 2 veces de improviso! Después sigue con la pelea de manera normal.

69 Sigues hablando mientras el otro trasgo se va hacia el norte y tuerce a la izquierda. El otro trata de ser amistoso, pero tú te das cuenta de que no te tiene simpatía. De repente, oyes más ruidos de trasgos que vienen del norte. ¿Quieres:

Atacar? Lee 64
Huir? Lee 73
Seguir hablando? Lee 34

70 ¡Has matado al horrible Monstruo Corrosivo! Y al registrar la habitación encuentras 10 gemas en distintos lugares, algunas en las grietas, otras en las rendijas y otras en los montones de óxido, ¡El valor total de las gemas es de 600 mo! ¿Quieres:

Atacar? Lee 64
Huir? Lee 73
Seguir hablando? Lee 34

71 Te acercas a la habitación con cautela, escuchando los chirridos. Pero de súbito ¡tres ratas gigantes saltan de las sombras y atacan! Una de ellas te muerde y te causa 1 punto de daño. Lee 83.

72 Te das la vuelta para escapar y un esqueleto te vuelve a golpear, causándote 1 punto más de daño. Si todavía sigues con vida, corres hacia el corredor del sur, ahí puedes torcer hacia el este o al oeste. Miras para atrás y ves que los esqueletos no te siguen, Te detienes para recobrar el aliento. Lee 62.

73 Decides huir, Cuando te das la vuelta para escapar, un trasgo te golpea con su espada causándote 2 puntos más de daño. (Si tus puntos de golpe llegan a cero habrás muerto, a menos que bebas la poción de otro modo, continúa.) Vuelves corriendo hasta la primera habitación, la cruzas y, por el pasaje sur, sales a la luz del sol.

Un grupo de trasgos te sigue corriendo, gritando y blandiendo sus espadas. Se detienen a la entrada de la caverna y siguen gritando y blandiendo sus espadas; como son muchos, decides irte a casa.

Este es el final de tu aventura. Lee 88 para ver cuántos Puntos de Experiencia y tesoros tienes. Si quieres comprar provisiones, la Lista de Equipo está en el número 89.

74 Tratas de conversar con las ratas, pero no resulta. ¡Lo único que consigues es hacer el ridículo y ellas atacan! Una de ellas te muerde y te causa 1 punto de daño. Lee 83 para continuar con la batalla.

75 ¡Has derrotado al par de trasgos! Pero antes de poder registrar la habitación, oyes ruidos por el norte. Tres trasgos más vienen por el corredor del Norte. Tienen sus espadas sacadas y parecen muy enfadados. ¿Quieres:

Huir? Lee 73
Hablarles? Lee 35
Pelear? Lee 87

76 Llegas a la habitación de las ratas; está vacía. ¿Quieres:

Ir al norte? Lee 17
Ir al oeste? Lee 6

77 Decides espantar a las ratas. Pegas un salto y gritas, blandiendo tu espada y haciendo centellear la lámpara. Una de las ratas gigantes escapa por el norte, pero Has otras te atacan! Lee 83.

78 ¡Has ganado la batalla con las ratas gigantes! Registras la habitación y encuentras 100 mc y 100 mpt tiradas en medio del desorden de la guarida, y las metes en tus bolsas. Ahora, ¿quieres:

Ir al norte? Lee 17
Ir al oeste? Lee 6

79 Si ya has estado en esta parte del "dungeon", lee 76. De lo contrario, continúa.

El corredor sigue 15 metros al este y desemboca en otro cuarto, ¿Qué esperas encontrar aquí, y por qué? Tal vez hayas descubierto una o dos pistas.

Si no has encontrado u oído ninguna señal, lee 11.

Si sólo has encontrado una nota que menciona criaturas, lee 44.

Si sólo has oído ruidos de criaturas, lee 71.

Si has encontrado ambas cosas (has oído ruidos y encontrado una nota), lee 59.



Aventura Solo

80 Metes la llave en la cerradura hasta que escuchas un "dic", después guardas la llave y abres la puerta.

¡Detrás de la puerta hay una pequeña habitación! El lugar es como el **Mapa Entrada 80A** (añádelo al tuyo):

La habitación está vacía, con excepción de un enorme cofre que está cerca de una pared. Te acercas a éste y descubres que está hecho de madera pesada con bandas de metal alrededor. No está cerrado con llave (afortunadamente) y, con mucho cuidado, lo abres. Pero desgraciadamente tiene una trampa. ¡Haz un tiro de salvación contra Varitas Mágicas! (Tira 1 d20 y necesitas conseguir un 13 o más.)

Este Tiro de Salvación se usa para muchas cosas. Generalmente te indica si te has podido escapar del peligro -el rayo de una varita mágica, por ejemplo-. En este caso, se trata de una cuchilla montada en el borde y conectada a un resorte de metal. Cuando abres la tapa, la cuchilla salta violentamente hacia ti.

Si consigues el Tiro de Salvación, retrocedes de un salto y la cuchilla no te alcanza. Sin embargo, si no te resulta el Tiro de Salvación, ¡te causa 4 puntos de daño!

Si has bajado a cero puntos de golpe o menos, bebe la poción si aún la tienes -antes de morir-. Te sanará un poco, pero sólo te dará 4 puntos de golpe. Si ya no tienes la poción lo sentimos, pero has muerto! (*Nota especial:* En un juego en grupo *no* se te permitirá hacer esto. Cero puntos de golpe significa muerte sin tiempo extra para hacer otra cosa.)

Si la trampa te mata, lee 90. Pero si sobrevives, sigue leyendo.

Miras dentro del cofre y ves cientos de monedas -500 mc, 200 mpt y 200 me-. Cierras el cofre y lo arrastras hacia fuera. Cuando estás cerrando la tapa, ves una mirilla en la pared norte de más o menos 3 centímetros de ancho. Cuando entraste estaba tapada por la puerta.

Te acercas, miras y ves un corredor corto que va 6 metros al norte y tuerce a la izquierda. Después de torcer, hacia el este, hay una puerta grande con dos enormes barras

horizontales. Un trasgo está parado junto a la puerta aparentemente haciendo guardia. El lugar es como el **Mapa Entrada 80B**.

Hay una grieta en la pared cerca de la mirilla. De repente te das cuenta de que la grieta debe ser la juntura de una puerta secreta. ¡Este cofre con tesoros debe pertenecer a los trasgos!

Sin embargo, no logras abrir la puerta serreta y arrastras el cofre hacia afuera pasando por los huesos diseminados de los esqueletos muertos y, por el sur, te diriges hacia el corredor principal. Lee 62.

81 ¡Ups! Cuando entras en la habitación, el Monstruo Corrosivo levanta la vista de su comida, gruñe y corre hacia ti. Se apresura al cofre que arrastras y antes de que puedas huir disuelve las bandas de metal que rodean el cofre. El cofre se desarma y las monedas caen por todos lados ¡y la criatura, regocijándose, las convierte en herrumbre! ¿Quieres:

Ir al este?	Lee 29
Ir al oeste?	Lee 16
Atacar a la criatura?	Lee 86

82 Si has adivinado la respuesta correcta, puedes aumentar al doble el tesoro que llevas. Si no, *todo* desaparece y tu personaje se queda sin nada.

La respuesta es "O". Las letras significan Uno, Dos, Tres, Cuatro, Cinco, Seis y Siete. ¡La "próxima en la serie" es Ocho! Ahora lee 24.

83 Estás peleando contra ratas gigantes. Hay tres aquí, a menos que hayas espantado a una. El lugar es como el **Mapa Entrada 83**.

RATAS GIGANTES: 17	D: 1d3
TU: 10	pg: 2 cada una

Desarrolla la batalla de manera normal usando la Lista de Comprobación durante el Combate para estar seguro de que estás actuando correctamente. Si no te acuerdas de qué significa "1d3", vuelve a leer la sección sobre "Dados" (página 12).

Todas las ratas pelearán hasta la muerte. Si decides huir, una de las ratas te morderá cuando te des la vuelta (tira para ver el daño). Después, si todavía sigues vivo, podrás volver a la habitación de la estatua. Si haces esto, lee 58.

Si matas a todas las ratas, lee 78.
Si las ratas te matan a ti, lee 90.

84 Estas peleando con dos esqueletos.

ESQUELETOS: 16	D: 1d6
TU: 11	pg: 4 cada uno

Usa la lista de comprobación para llevar a cabo la batalla. Los esqueletos pelearán hasta morir. Si decides huir, lee 72. Si matas a los esqueletos, lee 13.

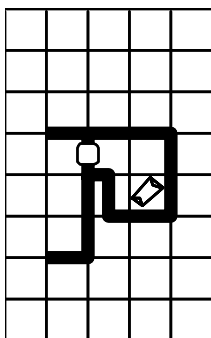
Acuérdate de hacer *dos* tiros de dados para los monstruos; cada uno tiene una embestida después de que tú hagas la tuya.

Usa la lista de comprobación para estar seguro de que estás llevando a cabo la batalla de manera correcta.

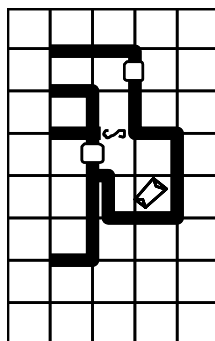
Si decides huir, lee 73.

Si matas a los trasgos, lee 75.

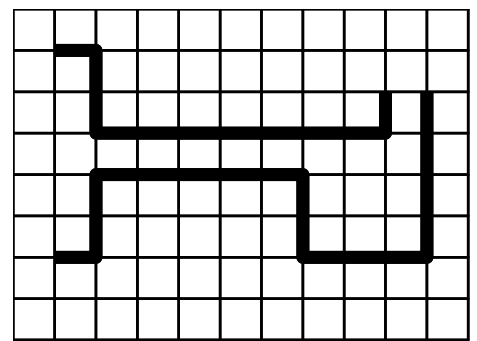
Si los trasgos te matan a ti, lee 90.



Mapa entrada 80A



Mapa entrada 80B



Mapa entrada 83

**LISTA DE COMPROBACION
DURANTE EL COMBATE**

Maniobras del Jugador

1. Haz un tiro de Golpe.
2. Si aciertas, tira 1d6 para ver cuánto daño le haces al monstruo, añadiendo 2 por tu bono de Fuerza; después:
3. Resta el daño de los puntos de golpe de los monstruos. Cuando los puntos de golpe de los monstruos llegan a cero, están muertos.

Maniobras de los Monstruos

4. Haz 1 tiro de Golpe por cada monstruo (¡puede haber más de un monstruo atacando al mismo tiempo!).
5. Por cada ataque que te golpee, tira para ver el daño que te han causado, usando los dados indicados. Luego:
6. Resta ese daño de tus puntos de golpe. Si tus puntos de golpe llegan a cero, estarás muerto.

86 ¡Estás peleando con el Monstruo Corrosivo!

M. CORROSIVO: 13	D: herrumbre
TU: 15	pg: 15

Usa la lista de comprobación para ver si estás desarrollando la batalla de manera correcta.

Si el monstruo corrosivo te alcanza, no te hará ningún daño. En cambio, ¡transforma los metales en herrumbre! Cuando estéis peleando, usa las siguientes notas para hallar los efectos de cada golpe.

Si decides huir, el monstruo obtiene un ataque imprevisto y necesita solamente un Tiro de Golpe de 9 o más.

Después, te podrás escapar, pero debes correr solamente hacia el este (de vuelta a la habitación de la estatua) o al oeste. Si corres, hacia el este, lee 1; si vas al oeste, lee 28.

Si matas al monstruo corrosivo, lee 70.

Si ya has estado aquí antes, tal vez ya no tengas algunos objetos que se mencionan más adelante. Reanuda la batalla desde donde la dejaste y acuérdate de mantener la información del equipo que hayas perdido.

Primer Golpe: Tu escudo se transforma en herrumbre y se desarma. El monstruo corrosivo sólo necesita ahora 11 o un número más alto para golpearte. Lee la Nota Especial que está más adelante.

Segundo Golpe: Tu armadura se transforma en herrumbre. La criatura necesita ahora sólo un 6 para alcanzarte.

Tercer Golpe: ¡Tu espada se transforma en herrumbre! Si quieres continuar la pelea debes sacar tu daga.

Cuarto Golpe: ¡Tu daga se transforma en herrumbre! Ya no tienes más armas. Lee 60.

Nota Especial: Si pierdes tu armadura o tu escudo, será más fácil que te hieran. Todos los monstruos a los que te enfrentes después ganarán bonos en sus Tiros de Golpe. Si pierdes el escudo deberás darles un bono + 1. Si pierdes la armadura, añade un total de + 7 a sus Tiros de Golpe.

Apunta estos bonos especiales en tu hoja de papel y úsalos en *todas* las batallas hasta que consigas otra armadura o un escudo.

87 ¡Estás peleando con tres trasgos!

TRASGO S: 17	D: 1D6
TU: 11	pg: 5 cada uno

Acuérdate de hacer *tres* tiros por los monstruos; a cada uno le toca una embestida después de tu tiro de ataque.

Usa la lista de comprobación para asegurarte de que estás desarrollando la batalla de manera correcta.

Si decides huir, lee 73.

Si matas a los trasgos, lee 65.

Si los trasgos te matan a ti, lee 90.

88 Cuando terminas esta aventura, ganas Puntos de Experiencia. Primero, suma todo el tesoro que hayas sacado del "dungeon" (no tomes en cuenta lo que hayas perdido), y calcula cuánto vale en monedas de oro. (La explicación del Sistema Monetario está en la página 11) Ganas 1 PX por cada moneda de oro que hayas encontrado -además de quedarte el tesoro.

Después de sumar el tesoro, averigua cuánta Experiencia ganas por haber matado monstruos, de acuerdo con esta tabla:

Ratas Gigantes	5 cada una
Trasgos	5 cada uno
Esqueletos	10 cada uno
Monstruo Corrosivo	300

Añade la suma al total del tesoro y obtendrás el número total de Puntos de Experiencia ganados en esta aventura. Para determinar tu bono +10 %; quita el último número y añádelo al total otorgado. En el reverso de la hoja del personaje, suma después a los PX actuales el total ajustado de PX ganados y obtendrás el total final. Para terminar, suma al dinero que ya tenías, todo el tesoro que has encontrado.

EJEMPLO: Imagínate que has matado al Monstruo Corrosivo y ahí encontraste 6 gemas con un valor de 600 mo. También has matado 3 ratas gigantes y encontrado 100 mc y 100 mpt. Supón que no tienes otras anotaciones.

Si consultas la tabla de conversión verás que 100 mc = 1 mo; 100 mpt= 10 mo. Añade a esto el valor de la gema, el total del tesoro que acabas de encontrar tiene un valor de 611 mo.

En cuanto a los monstruos, obtienes 300 PX por el monstruo corrosivo, más 15 PX por las ratas gigantes (5 por cada una). El total es de 315. Si añades esto a los 611 puntos por el tesoro, el total de PX ganados es de 926.

Para calcular tu bono de 10 %,quita el 6. Suma la bonificación de 92 al total de 926, y te dará un total ajustado de 1.018 PX. Luego suma ese total a los 523 PX actuales y te dará un nuevo total de 1.541 PX ¡Menos de 500 PX para alcanzar el Segundo Nivel! Y por último, añade el tesoro actual a tu lista de tesoro - 6 gemas (de valor 600 mo), 100 mc y 100 mpt.

Así se termina esta aventura. Si quieres puedes seguir con la próxima aventura, o tal vez quieras ir de compras. Si deseas comprar algo ahora, lee 89.

Aventura Solo

89 Bien, decides ir de compras y para que no sea una aventura (como fue al principio de este viaje), simplemente imagínate que visitas varios almacenes del pueblo y compras todo lo que necesitas. Los artículos que puedes comprar -armadura, armas y otro tipo de equipo- están indicados más abajo, junto con sus precios.

Para salir de compras, anota primero, en una hoja de papel, los artículos que deseas y sus precios. Después suma el total. Si puedes hacer ese gasto, resta este total de tu tesoro.

Anota los artículos en la sección "Artículos Normales" que está en el reverso de la Hoja del Personaje. No te olvides de anotar el nuevo total de tu tesoro en el espacio Dinero.

ARMAS Y EQUIPO

Artículo	Costo (en mo)
Armas	
Daga	3
Espada	10
Armaduras	
Armadura de cuero	20
Cota de malla	40
Coraza	60
Escudo	10
Otro equipo	
Mochila	5
Frasco de aceite	2
Lámpara	10
Palo (madera, 3 metros de largo)	1
Espejo	5
Raciones	
Raciones de hierro (alimento conservado para 1 persona, 1 semana)	15
Raciones corrientes (alimento sin conservar para 1 persona, 1 semana)	5
Cuerda (15 m de largo)	1
Bolsas:	
Pequeña	1
Grande	2
Yesquero (piedra, acero, ramas y viruta de madera)	3
Antorchas (6)	1
Odre de agua (o de vino)	1
Vino (1 litro)	1

(Nota: Se pueden comprar más armas y equipo para aventuras en grupo. Mira la lista completa en el centro de este manual)

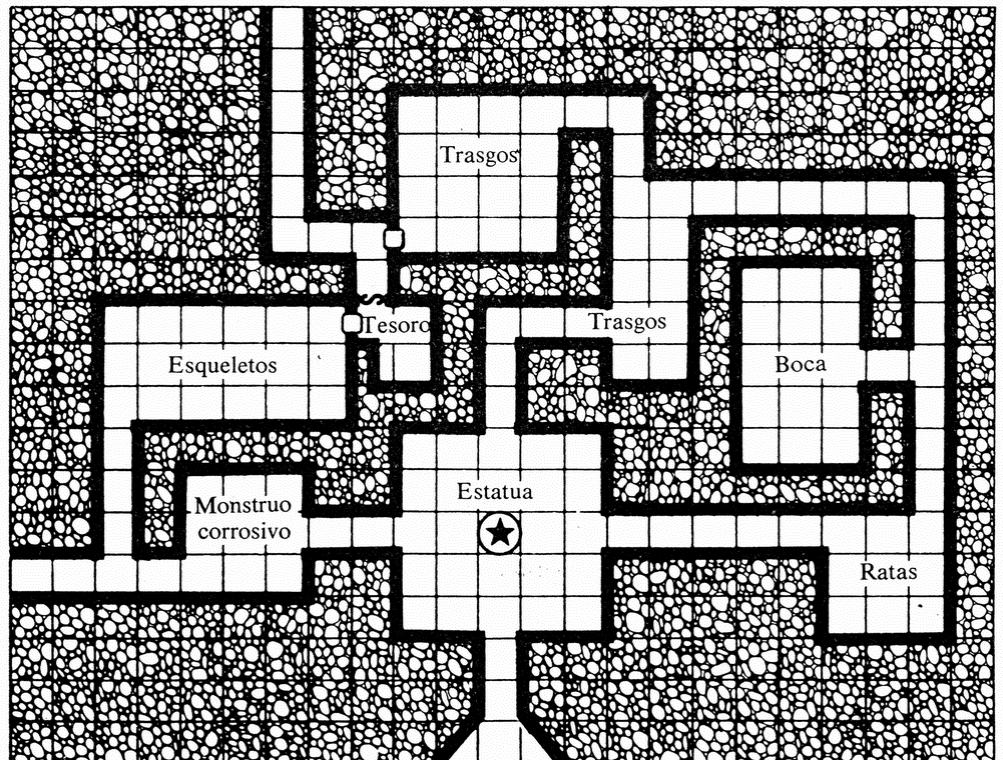
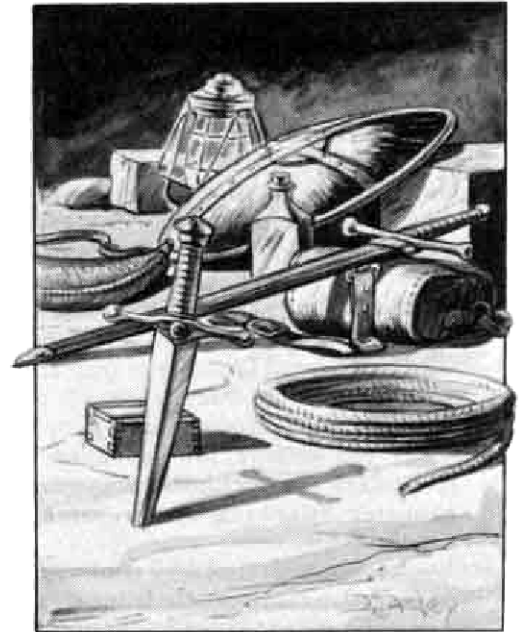
90 Tu personaje está perdido en el "dungeon". No te enfades, esto puede pasar en cualquier juego de DUNGEONS & DRAGONS, sucede a menudo aunque no sea culpa tuya. Este es el fin de la aventura.

Si quieres, puedes empezar de nuevo. Pero ten presente el *no* mantener el tesoro que habías encontrado antes de morir. El personaje debe tener exactamente el mismo equipo, tesoro y puntos de golpe que cuando empezaste esta aventura. En otras palabras, vuelves a empezar. Si quieres hacer esto último, lee 1.

Después de la aventura...

Aquí se muestra un mapa de todo el "dungeon". Compara tu mapa con éste para ver si cometiste algún error.

Si tuviste problemas en alguna parte del "dungeon", vuelve atrás y léete otra vez la sección difícil. Ahora que ya sabes las bases del juego verás probablemente dónde te equivocaste.



Mapa aventura solo

¿Cuál es el próximo paso?

Hasta ahora ya has aprendido casi todos los detalles que debes saber para representar a un personaje en un juego de DUNGEONS & DRAGONS. Si quieres, puedes jugar: ahora más Aventuras Solo. Varias Aventuras Solo se venden separadamente, entre éstas se incluyen: Módulo de aventuras **M1, Paso Tempestuoso** y **M2, Laberinto del Minotauro Adivinador**.

Sin lugar a dudas, la mayor diversión se logra jugando DUNGEONS & DRAGONS en grupo. Para jugar en grupo, uno de los participantes debe ser el Dungeon Master (o DM). El DM es la persona que dirige el juego y desempeña el papel de los monstruos. Un DM principiante debe leer la primera sección del otro manual que viene en esta serie, MANUAL DEL DUNGEON MASTER, antes de empezar. Ahí se explica toda la información necesaria y se incluye un juego paso a paso para que todos os divirtáis mientras aprendéis. Por *ningún* motivo un DM inexperto tratará de dirigir un juego sin leer antes el manual.

Un juego en grupo es mejor si participan 3-6 jugadores. Cada uno de ellos debe saber cómo jugar, y se recomienda leer este manual en su totalidad, igual que tú lo estás haciendo. También puedes explicarles a otros lo que has aprendido, dándoles como ejemplo uno de los personajes que aparecen en este manual (el Guerrero o el Trasgo), y dirigiéndolos durante el juego.

Cuando juegues en grupo, puedes representar el papel de tu guerrero, o puedes escoger cualquiera de los otros seis personajes que se incluyen en el centro del manual. Antes de empezar el juego, lee las descripciones de Clase de Personaje (páginas 24-47), aunque sigas representando a tu guerrero. Varios jugadores pueden tener como personaje a un guerrero usando nombres distintos. Siempre se necesitan guerreros, pero si hay 4-6 personas en el grupo, tratad de representar a la mayoría de los personajes indicados.

Si tienes tiempo, lee el resto de este manual para conocer toda la información proporcionada. En las páginas 53-58 se dan más detalles para juegos en grupo. Otras reglas adicionales, para añadir cuando conozcáis mejor el juego en grupo, se explican en las páginas 59-62. No trates de aprender todo de memoria, pero sí de recordar las cosas que se han explicado. Durante el juego, usa el Índice de la página 1 para ubicar la información que necesites.

Clases de Personajes

La mayoría de los personajes de D & D serán humanos. Un humano puede ser Clérigo, Guerrero, Mago o Ladrón. Entre los seres

inteligentes, los humanos son los más propagados.

Un personaje puede ser también no-humano: un Enano, Elfo o Halfling. Cada una de estas clases constituye también una raza separada de seres. Comúnmente todos se conocen como "Semi-humanos", ya que parecen ser parcialmente humanos. Todas las razas semi-humanas tienen una relación muy lejana con la raza humana.



En la parte central de este manual se incluye un personaje demuestra de cada una de las siete clases. En juegos en grupo, podrás representar esos personajes, pero antes deberás leer la descripción completa de la clase.

También puedes crear un personaje nuevo y no usar los de este manual. Cuando lo hagas, tira los dados para determinar los Puntos de Habilidad. Si los puntos son suficientemente altos, el personaje puede ser un semi-humano; de otra manera, el personaje *debe* ser humano. Las reglas para crear nuevos personajes están en las páginas..

Característica Principal

Cada clase de personaje tiene una especialidad. Por ejemplo, la especialidad de un guerrero es Fuerza; de un clérigo, la Sabiduría. Esta especialidad se llama Característica Principal de la clase (abreviado "CP").

Si los puntos de la CP de un personaje están sobre el promedio, éste obtiene una bonificación cada vez que gana Puntos de Experiencia. Mira la Tabla de Ajustes de las Características Principales. Si la CP está bajo el promedio, se aplica una penalización.

La Característica Principal de cada clase aparece en la descripción de ésta. Hallar la bonificación o penalización es parte del procedimiento de la creación de nuevos personajes, no necesitarás esta información hasta entonces.

TABLA DE AJUSTES DE LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Puntos de la Característica Principal	Ajustes de Experiencia
3-5	-20%
6-8	-10%
9-12	Sin ajuste
13-15	+ 5%
16-18	+10%

Tiros de Salvación

Cada clase de personaje tiene una Tabla de Tiros de Salvación. Copia las cantidades en tu hoja del personaje. El Dungeon Master te indicará cuándo las necesitas. Para un Tiro de Salvación, tira 1d20. Si el resultado es igualo mayor a la cantidad dada, tu Tiro de Salvación tuvo éxito.

Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje humano)

Clérigo

Descripción

Un clérigo es un personaje humano dedicado a servir una causa noble y valiosa. Esta causa es generalmente su Alineamiento; por ejemplo, un clérigo puede estar consagrado a diseminar la ley y el orden. Tienen capacidad para pelear y pueden también aprender a invocar conjuros después que han alcanzado un Nivel de Experiencia. Un clérigo de primer nivel **no puede** invocar ningún conjuro.

En los juegos de D & D, igual que en la vida real, la gente tiene creencias éticas y teológicas. Este juego *no* se ocupa de ellas. Se supone que todos los personajes ya las tienen y no afectan de ninguna manera al juego. Se dan por sentadas, así como se suponen las comidas, el descanso y otras actividades, y por lo tanto no deben formar parte del juego.

Los poderes para invocar conjuros de los clérigos son el resultado de la solidez de sus creencias. Se sientan, meditan y, de manera mística aprenden conjuros. Estos pueden después usarse en las aventuras. La mayoría de los conjuros de los clérigos son para curación, protección y para recoger información. Los conjuros de los clérigos son diferentes a los de los magos. Los clérigos pueden usar *solamente* sus propios conjuros.

El clérigo también puede pelear con monstruos y puede usar cualquier tipo de armadura, como un guerrero, y debe estar preparado para el combate en todo momento. A diferencia de los conjuros de los magos que suelen usarse durante las batallas, los de los clérigos se necesitan igualmente *después* de las batallas (tales como curaciones) o para exploraciones generales (para descubrir cosas).

Si en un grupo hay suficientes guerreros, tu clérigo no tendrá que pelear a menudo. Pero está equipado para la pelea en caso de que se necesiten sus capacidades en el combate. Estate preparado para determinar en qué momento tus conjuros pueden ayudar, ya sea antes, durante o después de las batallas.

TABLA DE TIROS DE SALVACION DEL CLERIGO

Rayo de Muerte o Veneno	11
Varita Mágica	12
Parálisis o Petrificación	14
Aliento de Dragón Conjuros	16
Bastones o Cetros	15

Explicación de la Tabla de Experiencia del Clérigo

PX: Cuando se ha alcanzado dicha cantidad de Puntos de Experiencia, automáticamente el clérigo avanza al siguiente Nivel de Experiencia.



Título: El clérigo debe usar su título cuando conversa con otros personajes. En vez de decir "Yo soy Clarión, clérigo de Segundo Nivel", debe decir, "Yo soy Clarión, el Adepto".

Conjuros: Aquí se indica la cantidad de conjuros que un clérigo puede invocar y su nivel de potencia. Los conjuros se explican en detalle más adelante en la sección "Habilidades Especiales".

TABLA DE EXPERIENCIA DEL CLERIGO

PX	Nivel	Título	N.º de conjuros/ Nivel del conjuro
0	1	Acólito	Ninguno
1500	2	Adepto	1-Primero
3000	3	Sacerdote (Sacerdotisa)	2-Primero

Otros detalles:

Característica Principal: La CP de un clérigo es la Sabiduría. Si un clérigo tiene 13 o más puntos de Sabiduría, el personaje aumenta con un bono los Puntos de Experiencia ganados en cada aventura.

Dados de Golpe: Un dado de seis caras (1d6) se usa para determinar los puntos de golpe del clérigo. Un clérigo empieza con 1-6 puntos de golpe (más bonos por Constitución, si tiene) y gana 1d6 más de puntos de golpe (más bonos) con cada Nivel de Experiencia.

Armadura: Un clérigo puede usar cualquier clase de armadura y escudo.

Armas: Un clérigo *no puede* usar un arma de filo cortante; está prohibido de acuerdo a sus creencias. Pueden usar solamente una maza, un garrote, un martillo de guerra o una honda.

Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje humano)

Habilidades Especiales

Un clérigo tiene dos Habilidades Especiales: Expulsar monstruos Muertos- Vivientes e invocar Conjuros de Clérigo.

1. Expulsión de Muertos-Vivientes

Un clérigo tiene el poder para obligar a retirarse a ciertos monstruos llamados "Muertos-Vivientes" (esqueletos, zombies, wights, necrófagos y otros tipos más poderosos). Ninguna otra clase tiene efectos especiales contra los Muertos- Vivientes. Esta habilidad especial se llama "Expulsión" de los monstruos Muertos-Vivientes.

Cuando un clérigo se enfrenta a un monstruo Muerto-Viviente, puede atacarlo de manera normal (con un arma o un conjuro), o puede tratar de expulsarlo. El clérigo no puede atacar y expulsar a un Muerto- Viviente a la vez.

Cuando quieras que tu clérigo trate de expulsar a un Muerto-Viviente, dile al Dungeon Master "Expulsaré al Muerto-Viviente".

Los monstruos Muertos-Vivientes *no* son automáticamente expulsados por el clérigo. Cuando ocurre un enfrentamiento, el jugador debe consultar la Tabla del Clérigo para expulsar Muertos-Vivientes para hallar el efecto que produce el clérigo.

Uso de la Tabla del Clérigo para expulsar Muertos-Vivientes:

Cuando el clérigo se enfrente con un monstruo Muerto- Viviente, busca el Nivel de Experiencia del clérigo en la columna a la izquierda de la tabla. Lee, luego, en esa misma línea la columna bajo el nombre del monstruo Muerto-Viviente y aplica los resultados inmediatamente. Si el intento tiene éxito, uno o más de los monstruos Muertos-Vivientes huirán, pero pueden volver pronto.

Explicación de los resultados

7,9 u 11: Cada vez que se da un número, el clérigo tiene una posibilidad de expulsar monstruos Muertos-Vivientes. El jugador tira 2d6 (dos dados de seis caras). Si el total es igualo mayor que su número, el intento de expulsar a un Muerto- Viviente tiene éxito. Las oportunidades del clérigo aumentan a medida que gana más Niveles de Experiencia.

E: El intento de expulsar al Muerto- Viviente triunfa automáticamente.

N: No hace efecto. El clérigo no puede expulsar a este tipo de Muerto-Viviente.

TABLA DEL CLÉRIGO PARA EXPULSAR MUERTOS-VIVIENTES

Nivel del Clérigo	Monstruo Muerto-Viviente			
	Esqueleto	Zombie	Necrófago	Wight
1	7	9	11	N
2	E	7	9	11
3	E	E	7	9

Exito: Si el intento de expulsar a un Muerto-Viviente tiene éxito, el Dungeon Master tirará 2d6 para determinar el número de Dados de Golpe de monstruos Muertos-Vivientes expulsados. Existe la posibilidad de que no expulsas a todos los monstruos a los que te enfrentes, pero si tienes éxito en la Expulsión, por lo menos uno será afectado. Un monstruo expulsado no tocará al clérigo y huirá lo más lejos posible.

2. Conjuros de los clérigos

Cuando un clérigo alcanza el segundo Nivel de Experiencia (ha ganado 1.500 PX o más), puede usar conjuros.

Cómo aprender conjuros:

Para aprender un conjuro, el clérigo medita. El recuerdo y los detalles de los conjuros aparecen en la mente del clérigo. Después de esto, los conjuros pueden invocarse en cualquier momento. El clérigo se acordará de cada conjuro hasta el momento de invocarlo, aunque no lo haya usado durante días o semanas.

En tu calidad de jugador, todo lo que tienes que hacer es escoger todos los conjuros que quieras que tenga tu personaje. Esto se hace *solamente* al comenzar una aventura. Puedes elegir cualquiera de los conjuros que se describen más adelante. *No* puedes escoger los conjuros de un mago; éstos son de un tipo diferente.

Un clérigo de Segundo Nivel puede invocar *un* conjuro en cada aventura. Un clérigo de Tercer Nivel puede invocar *dos* conjuros por aventura.

En juegos más avanzados, una aventura puede durar más de un día. En esos casos, el clérigo puede aumentar sus conjuros cada día, si se encuentra totalmente descansado. Si lo deseas, éste es el momento de cambiar uno o todos los conjuros.

Invocación de conjuros:

Durante el juego, cuando quieras que tu personaje invoque un conjuro tendrás que decírselo al Dungeon Master. El DM te pedirá más detalles:

algunos conjuros se invocan para dirigirlos a un objetivo, y deberás decirle al DM cuál es el tuyo. El jugador *no* tiene que saber palabras especiales. *Por ejemplo:* "Estoy invocando una Curación de Heridas Leves sobre el enano Ruggin." Cuando el clérigo invoca un conjuro, el recuerdo del conjuro se olvida. Imaginate que la memoria de tu clérigo es como una pizarra. El conocimiento de los conjuros aparece, pero cada vez que se invocan se borran. Si tu personaje sabe dos conjuros iguales e invoca uno, el otro permanece para ser usado después.

El personaje *debe* tener la capacidad de gesticular y hablar normalmente para invocar un conjuro. Mientras el conjuro está haciendo efecto, el clérigo debe detenerse y concentrarse. Los conjuros no se pueden invocar cuando el personaje está caminando o corriendo. Si se interrumpe al clérigo mientras invoca un conjuro, el conjuro se estropea y será "borrado" igual que si hubiera sido usado.

Los conjuros se deben invocar de uno en uno. Si el personaje quiere alcanzar más de uno (por ejemplo, dos conjuros de Curación de Heridas Leves después de una batalla), lo más rápido que lo puede hacer es uno por asalto.

Tipos de conjuros:

Algunos conjuros tienen efecto instantáneo. Por ejemplo, el conjunto Curación de Heridas leves cura el daño de inmediato. Otros conjuros son diferentes; un clérigo puede invocar un conjuro para obtener habilidades especiales durante un período corto o para dar esas habilidades a un amigo. Por ejemplo, un conjuro de Pacificación del Miedo ayuda a quien lo recibe (la criatura sobre quien se invoca el conjuro), a resistir el temor causado por efectos o conjuros mágicos.

Tiros de Salvación contra conjuros:

Algunos hechizos tienen solamente un efecto total si la víctima no consigue un Tiro de Salvación contra conjuros. Si se permite un Tiro de Salvación, se indica en la descripción del conjuro.

Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje humano)

Explicaciones de los conjuros de los clérigos:

Cada conjuro tiene un Alcance, Duración y Efecto determinado.

Alcance: El personaje debe asegurarse de que su objetivo está dentro de su alcance antes de invocar el conjuro. Si la descripción dice "Alcance: 0", el conjuro puede ser usado sólo por el clérigo y no se puede lanzar a otros. Si se indica "Alcance: Toque", el conjuro puede ponerse sobre cualquier criatura que el clérigo toque - incluyendo al clérigo mismo.

La **Duración** se da en asaltos (de 10 segundos cada uno) o turnos (de 10 minutos cada uno). Si la descripción dice "Duración: Permanente", el conjuro tiene un efecto instantáneo y permanente que no desaparece después de un tiempo determinado.

El **Efecto** del conjuro indica el número de criaturas o de objetos afectados o un área o volumen de espacio. Si se indica un área, se mide en metros cuadrados (un terreno plano). Si afecta a un volumen tridimensional, se trata de una "bola" redonda de un diámetro específico, o de una "caja", cuadrada o rectangular, de un tamaño determinado; ambos se miden en metros.

Poder del conjuro:

Cuando el clérigo alcanza el Cuarto Nivel, puede invocar conjuros más poderosos. Estos aparecen en la Serie EXPERTO D & D. El poder de un conjuro se describe de manera similar al poder de un personaje. Los conjuros que pertenecen a los niveles más bajos de poder se llaman conjuros de "Primer Nivel". En la Serie EXPERTO D & D se describen los conjuros de Segundo, Tercer, Cuarto y Quinto Nivel. Los conjuros del Nivel Sexto y Séptimo se describen en la Serie COMPANION D & D.

Descripciones de los conjuros de los clérigos

CONJUROS DE CLERIGOS DE PRIMER NIVEL

1. Curación de Heridas Leves *
2. Detección del Mal *
3. Detección de Magia
4. Luz *
5. Pacificación del Miedo *
6. Protección contra el Mal
7. Purificación del Agua y de los Alimentos
8. Resistencia al Frío

* En la Serie EXPERTO D & D estos conjuros pueden ser "invertidos" (es decir, se pueden aprender y usar con un efecto exactamente opuesto al original). El clérigo debe alcanzar el Cuarto Nivel de Experiencia antes de aprender a invertir los efectos de los conjuros.

Curación de Heridas Leves *

Alcance: Toque
Duración: Permanente
Efecto: Cualquier criatura viviente

Este conjuro sanará el daño o quitará la parálisis. Si se usa para Cicatrizar, curará 2-7 (1d6 + 1) puntos de daño. No curará daño alguno si se usa para sanar la parálisis. El(la) clérigo(a) puede usarlo sobre sí mismo(a) si lo desea.

Este conjuro no aumentará el total de los puntos de golpe de una criatura sobre la cantidad original.

EJEMPLO: Tu primer guerrero empezó con 8 puntos de golpe. En la batalla con la serpiente recibiste un daño que disminuyó a 4 sus puntos de golpe. Aleena te invocó un conjuro de **Curación de Heridas Leves** que

hizo efecto. Ella sacó un 6 y te curó un total de 7 puntos de daño, pero tus puntos de golpe volvieron a 8, que es la cantidad con la que habías empezado. Los 3 puntos "extra" no se contaron.

Detección del Mal *

Alcance: 36 metros
Duración: 6 turnos
Efecto: Cualquier cosa dentro de 36 metros

Cuando se invoca este conjuro, todos los objetos hechizados por el mal en un área de 36 metros aparecerán resplandecientes cuando los mire el clérigo. El conjuro también hará resplandecer a las criaturas que quieran hacerle daño al clérigo (aunque sus pensamientos no se pueden escuchar). Recuerda que "Caótico" no significa automáticamente Mal, aunque muchos Monstruos Caóticos tienen intenciones maléficas. Las trampas y los venenos no son ni buenos ni malos, simplemente peligrosos.

Detección de Magia

Alcance: 0
Duración: 2 turnos
Efecto: Cualquier cosa dentro de 18 metros

Cuando se invoca este conjuro, los objetos mágicos, las criaturas y los lugares dentro del alcance aparecerán resplandecientes cuando los mire el clérigo. No dura mucho tiempo y debe guardarse hasta que el clérigo desee ver si algo que encontró durante la aventura es en realidad mágico. Por ejemplo, una puerta puede estar cerrada por magia o un tesoro que ha encontrado puede estar hechizado. En cualquier caso, el objeto mágico, la criatura o el lugar aparecerá resplandeciente cuando esté dentro del alcance.

Luz*

Alcance: 36 metros
Duración: 12 turnos
Efecto: Un volumen de 9 metros de diámetro

Este conjuro crea una enorme bola de luz, como si se encendiera una antorcha. Si el conjuro se invoca hacia un objeto (el arma del clérigo), la luz se moverá con el objeto. Si se lanza hacia los ojos de una criatura, la criatura debe hacer un Tiro de Salvación. Si el Tiro de Salvación falla, la víctima quedará ciega por la luz hasta que termine su duración. Una criatura ciega no puede atacar.



Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje humano)

Protección contra el Mal

Alcance: 0
Duración: 12 turnos
Efecto: El clérigo solamente

Este conjuro crea una barrera mágica invisible alrededor de todo el cuerpo del clérigo (a menos de 2 cm). Todos los ataques contra el clérigo son penalizados con -1 en sus Tiros de Golpe, y el clérigo gana +1 en todos los Tiros de Salvación, mientras dura el conjuro.

Además, ¡las criaturas "hechizadas" no pueden tocar al clérigo! Si se necesita un arma mágica para tocar a una criatura, ésta está "hechizada". Sin embargo, una criatura que puede ser herida con un arma de plata - por ejemplo un licántropo- no se considera "hechizada". Cualquier criatura que es convocada o controlada mágicamente (como un personaje encantado) se considera también una criatura "hechizada". Por lo tanto, la barrera previene todos los ataques de esas criaturas, a menos que usen armas de proyectil.

Este conjuro no afecta a un conjuro **Proyectil Mágico** (de un mago). Si el clérigo ataca algo durante la duración del conjuro, el efecto cambia un poco. A las criaturas "hechizadas" les es entonces posible tocar al mago, pero los ajustes de los Tiros de Golpe y Tiros de Salvación todavía cuentan hasta que la duración del conjuro termina.

Purificación del Agua y de los Alimentos

Alcance: 3 metros
Duración: Permanente
Efecto: Mira más adelante

Este conjuro permitirá que el agua y los alimentos podridos o envenenados sean sanos y utilizables. Purificará una ración de comida (ya sea conservada o raciones corrientes), o 6 odres de agua, o una cantidad de alimento suficiente para 12 personas. Si se invoca sobre un pantano, el conjuro hará que el lodo se vaya al fondo dejando un estanque de agua clara y pura. El conjuro no afectará a las criaturas vivientes.

Pacificación del Miedo *

Alcance: Toque
Duración: 2 turnos
Efecto: Cualquier criatura viviente

Cuando el clérigo invoca este conjuro y después toca a una criatura viviente, el conjuro la calmará y le quitará el miedo. Si la criatura está huyendo debido a un temor creado mágicamente, puede hacer otro Tiro de Salvación contra conjuros, agregando un bono al tiro que sea igual al Nivel de Experiencia del clérigo, con un máximo de bonos de +6. Si tiene éxito en el Tiro de Salvación, la criatura puede detenerse. Un tiro de uno siempre será un fracaso. Este Tiro de Salvación con bono puede realizarse aunque el miedo haya sido tan poderoso que al comienzo *no* permitiera Tiro de Salvación.

EJEMPLO: Un clérigo de Tercer Nivel que invoca este conjuro le da un bono de +3 al Tiro de Salvación de la criatura que toca.

Resistencia al Frío

Alcance: 0
Duración: 6 turnos
Efecto: Todas las criaturas dentro de un radio de 9 metros

Cuando se invoca este conjuro, todas las criaturas dentro de un radio de 9 metros del clérigo, pueden tolerar temperaturas congelantes sin sufrir daño. Además, aquellos afectados ganan un bono de +2 en todos los Tiros de Salvación contra ataques de frío. Más aún, cualquier daño sufrido por el frío se reduce en -1 por dado de daño (pero con un mínimo de 1 punto de daño por dado). El efecto se mueve con el clérigo.

EJEMPLO: El grupo ve que se aproxima un dragón blanco (cuyo aliento es un rayo explosivo de frío), por lo cual el clérigo advierte a los demás que estén cerca para invocar este conjuro. Todos los personajes que permanecen dentro de un radio de 9 metros del clérigo ganan un bono de +2 en sus Tiros de Salvación contra Aliento de Dragón.



Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje humano)

Guerrero

Descripción

Un guerrero es un humano que estudia el combate. Generalmente tienen más fuerza que los demás personajes. A menudo logran alcanzar a los monstruos y causan más daño.

En el juego D & D, protegen a los personajes más débiles. Un grupo donde todos son guerreros probablemente sobrevivirá más "dungeons", aun cuando la magia sería útil. Cada grupo de exploradores debe tener por lo menos uno o dos.

La Fuerza es necesaria en muchas situaciones del juego. Por ejemplo, una puerta puede estar obstruida, o una roca enorme puede impedir el avance del grupo; un fornido guerrero puede resolver a menudo estos problemas. La magia puede resultar, pero es limitada, y un guerrero puede usar su fuerza tantas veces como sea necesario.

Tu guerrero probablemente sobrevivirá una aventura en un "dungeon" explorando solo. Por eso las Aventuras Solo se diseñaron para ellos. Las otras clases no son tan autosuficientes como ellos. Los magos y los ladrones son más débiles, y a pesar de que los clérigos pueden usar armaduras, tienen otras limitaciones.

Durante una aventura en grupo, el guerrero debe permanecer al frente. Si en el grupo hay tres o más, uno debe quedarse atrás por si un monstruo trata de seguido a hurtadillas. Cada vez que ocurra una batalla, no temas adelantarte, tu personaje está mejor equipado para el combate que cualquier otro tipo.

Cuando un grupo es atacado por sorpresa, el monstruo puede causar daño antes de que los personajes tengan oportunidad de reaccionar. Los guerreros tienen más posibilidades de sobrevivir a estos peligros porque tienen más puntos de golpe.

Un guerrero debe tener un conocimiento más amplio de las diferentes armas que todos los demás personajes. No te olvides de leer la sección Combate en la página 58, para aprender a usar las armas de proyectil y las de cuerpo a cuerpo. En la misma sección puedes aprender las formas de Movimientos Defensivos que ahí se describen para que tu guerrero desempeñe un papel más efectivo cuando añadas esas reglas al juego.

Los guerreros buscan a menudo pociones mágicas de cicatrización, ya que frecuentemente resultan heridos en las batallas. Las armas mágicas también son valiosas porque añaden bonos a los Tiros de Golpe y Daño.

TABLA DE TIROS DE SALVACION DEL CLERIGO

Rayo de Muerte o Veneno	12
Varita Mágica	13
Parálisis o Petrificación	14
Aliento de Dragón Conjuros	15
Bastones o Cetros	16



TABLA DE EXPERIENCIA DEL GUERRERO

PX	Nivel	Título
0	1	Veterano
2000	2	Guerrero
4000	3	M. de espadas

Explicación de la Tabla de Experiencias del guerrero:

PX: Cuando se alcanzan estos Puntos de Experiencia, el guerrero avanza automáticamente al próximo Nivel de Experiencia.

Título: El guerrero debe usar su título al hablar con otros personajes. En vez de decir, "Soy Fleetwood, guerrero de Segundo Nivel", el personaje debe decir "Soy Fleetwood, el Guerrero".

Otros detalles:

Característica Principal: La CP de un guerrero es la Fuerza. Si el guerrero tiene 13 o más puntos de Fuerza, el personaje aumenta con un bono los Puntos de Experiencia ganados en cada aventura.

Dados de Golpe: Para determinar los puntos de golpe de un guerrero se usa 1Jn dado de ocho caras (1d8). El guerrero empieza con 1-8 puntos de golpe (más bono por Constitución, si lo hay), y gana 1d8 puntos de golpe adicionales (más bono) con cada Nivel de Experiencia.

Armadura: Un guerrero puede usar cualquier tipo de armadura y escudo.

Armas: Un guerrero puede usar cualquier tipo de arma.

Habilidades Especiales:

Los guerreros no necesitan habilidades especiales para sobrevivir o triunfar. Su gran fuerza, sus puntos de golpe, la solidez de su armadura y las diferentes armas, los convierten en una clase de personajes poderosos.

Creación de un nuevo personaje

1. Tira los dados para obtener los Puntos de Habilidad.

2. Elige una clase.

3. Intercambia los Puntos de Habilidad.

Tu Característica Principal (y sólo ésta) aumentará 1 punto por cada 1 que disminuyen otros Puntos de Habilidad.

Los Puntos de Constitución y Carisma nunca pueden intercambiarse con otros.

La Destreza no se puede hacer disminuir(pero se puede aumentar si tu personaje es un ladrón o un halfling).

Los puntos no se pueden bajar a menos de 9. Si tienes 10 o menos puntos, en algo no los puedes disminuir.

4. Tira los dados para obtener los Puntos de Golpe (consulta las Clases de Personajes)

5. Tira los dados para obtener el dinero (mo = 3d6 X 10)

6. Compra tu equipo (consulta la Lista de Equipo)

7. Calcula tu:

a. Clase de Armadura

b. Tabla de Tiro de Golpe del Personaje

c. Tiros de Salvación (consulta Combate)

ARMAS

Artículo	Costo (en mo)
----------	---------------

Arcos:

Arco Corto	25
Arco Largo	40
Carcaj con 20 flechas	5
1 flecha con punta de plata	5
Ballesta ligera (dispara saetas)	30
Carcaj con 30 saetas	10

Dagas:

Daga normal	3
Daga de plata	30

Espadas:

Espada corta	7
Espada de dos manos (Mandoble)	15
Espada normal	10

Hachas:

Hacha de Combate (de dos manos)	7
Hacha de mano	4

Otras Armas:

* Maza	5
* Garrote	3
Armas de poste (de dos manos)	7
* Honda (con 30 piedras para honda)	2
Lanza	3
* Martillo de guerra	5

* Armas que pueden usar los clérigos.

ARMADURAS

Artículo	Costo (en mo)
----------	---------------

Armadura de cuero	20
Cota de malla	40
Coraza	60
Escudo	10

8. Anota los ajustes de los Puntos de Habilidad

9. Ponle nombre a tu personaje y dale un Alineamiento

10. Prepárate a jugar

HUMANOS

Clase	Característica. Principal
Guerrero	Fuerza
Mago	Inteligencia
Clérigo	Sabiduría
Ladrón	Destreza

(No hay puntos mínimos para los personajes humanos)

SEMI-HUMANOS

Clase	Puntos Mínimos	Característica. Principal
Enano	Const. 9	Fuerza solamente
Elfo	Int. 9	Fuerza + Inteligencia
Halfling	Const. 9	Fuerza + Destreza
	Destr. 9	

Lista completa: Armas y equipo

EQUIPO

Artículo	Costo (en mo)
Acónito (1 puñado)	10
Agua bendita (1 redoma)	25
Antorchas (6)	1
Sacos:	
Grande	2
Pequeño	1
Odres para agua (o vino)	1
Cuerda (15 metros)	1
Escarpas (12 de hierro) y martillo pequeño	3
Espejo (de acero, de mano)	5
Frasco de aceite	2
Herramientas para ladrones	25
Lámpara	10
Mochila	5
Poste (madera, 3 metros de largo)	1
Raciones:	
Raciones de hierro (alimento conservado para 1 persona, 1 semana)	15
Raciones corrientes (alimento sin conservar para 1 persona, 1 semana)	5
Símbolo Sagrado	25
Vino (1 litro)	1
Yesquero (piedra, acero, ramas y viruta de madera)	3

(Nota: A esta lista se le añadirán otros artículos en la serie EXPERTO D & D.)

Creación de un nuevo personaje

CLERIGO

Dados de Golpe: 1d6 por nivel

PX	Nivel	Título	N.º de conjuros/ Nivel del conjuro
0	1	Acólito	Ninguno
1500	2	Adepto	1-Primero
3000	3	Sacerdote (Sacerdotisa)	2-Primero

TABLA PARA EXPULSAR MUERTOS-VIVIENTES

Monstruo Muerto-Viviente

Nivel del Clérigo	Esqueleto	Zombie	Necrófago	Wight
1	7	9	11	N
2	E	7	9	11
3	E	E	7	9

GUERRERO

Dados de Golpe: 1d8 por nivel

PX	Nivel	Título
0	1	Veterano
2000	2	Guerrero
4000	3	Maestro de Espadas

MAGO

Dados de Golpe: 1d4 por nivel

PX	Nivel	Título	N.º de conjuros/ Nivel del conjuro
0	1	Médium	1 Primero
2500	2	Vidente	2 Primero
5000	3	Hechicero	2 Primero más 1 Segundo

LADRON

Dados de Golpe: 1d4 por nivel

PX	Nivel	Título
0	1	Aprendiz
1200	2	Salteador
2400	3	Ratero

TABLA DE HABILIDADES ESPECIALES DEL LADRON

Habilidad Especial	Nivel de Experiencia			
	1	2	3	
Abrir cerraduras	(d%)	15	20	25
Encontrar trampas	(d%)	10	15	20
Quitar trampas	(d%)	10	15	20
Trepar paredes	(d%)	87	88	89
Moverse en silencio	(d%)	20	25	30
Escondarse en la sombra	(d%)	10	15	20
Robar en los bolsillos	(d%)	20	25	30
Escuchar ruidos	(1d6)	1-2	1-2	1-3

Con la excepción de "Escuchar ruidos", cada cantidad representa el porcentaje de probabilidades de éxito del ladrón cuando usa la Habilidad Especial. "Escuchar ruidos" se determina de manera similar usando 1d6.

ENANO

Dados de Golpe: 1d8 por nivel

PX	Nivel	Título
0	1	Enano Veterano
2200	2	Enano Guerrero
4400	3	Enano M. de Espadas

Detectar trampas, paredes deslizantes, pasillos en declive, construcciones recientes: 2/6 Infravisión: 18 metros.

ELFO

Dados de Golpe: 1d6 por nivel

PX	Nivel	Título	N.º de conjuros/ Nivel del conjuro
0	1	Veterano-Médium	1 Primero
4000	2	Guerrero-Vidente	2 Primero
8000	3	M. de Espadas-Hechicero	2 Primero más 1 Segundo

Detección de puertas secretas o escondidas: 2/6

Inmunidad a la parálisis de los necrófagos.

Infravisión: 18 metros

HALFLING

Dados de Golpe: 1d6 por nivel

PX	Nivel	Título
0	1	Halfling Veterano
2000	2	Halfling Guerrero
4000	3	Halfling Maestro de Espadas

Bonos en Combate:

Bono - 2 en la Clase de Armadura cuando lo atacan criaturas más grande! que un hombre.

Bono + 1 en el Tiro de Golpe cuando usa proyectiles (consulta "Reglas Adicionales").

Bono + 1 en la Iniciativa Individual.

90 % de éxito al esconderse en los bosques.

1/3 al esconderse en los "dungeons" (en las sombras).

TABLA DE VELOCIDAD DE LOS MOVIMIENTOS DE CARGA

Carga	Velocidad normal (metros por turno)	Velocidad de enfrentamiento (metros por asalto)	Velocidad corriendo
	hasta 400 mn	36	12
401-800 mn	27	9	27
801-1.200 mn	18	6	18
1.201-1.600 mn	9	3	9
1.601-2.400 mn	5	2	5
2.401 Y más	0	0	0

Carga básica: Sin armadura = 300 mn; con armadura = 700 mn.

Una gema pesa 1 mn, los demás tesoros (pociones, joyas, etc.) pesan 10 mn cada uno.

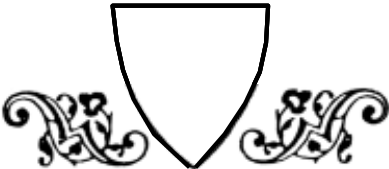
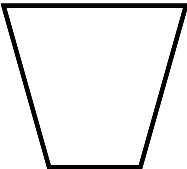
CAPACIDAD DE LOS SACOS

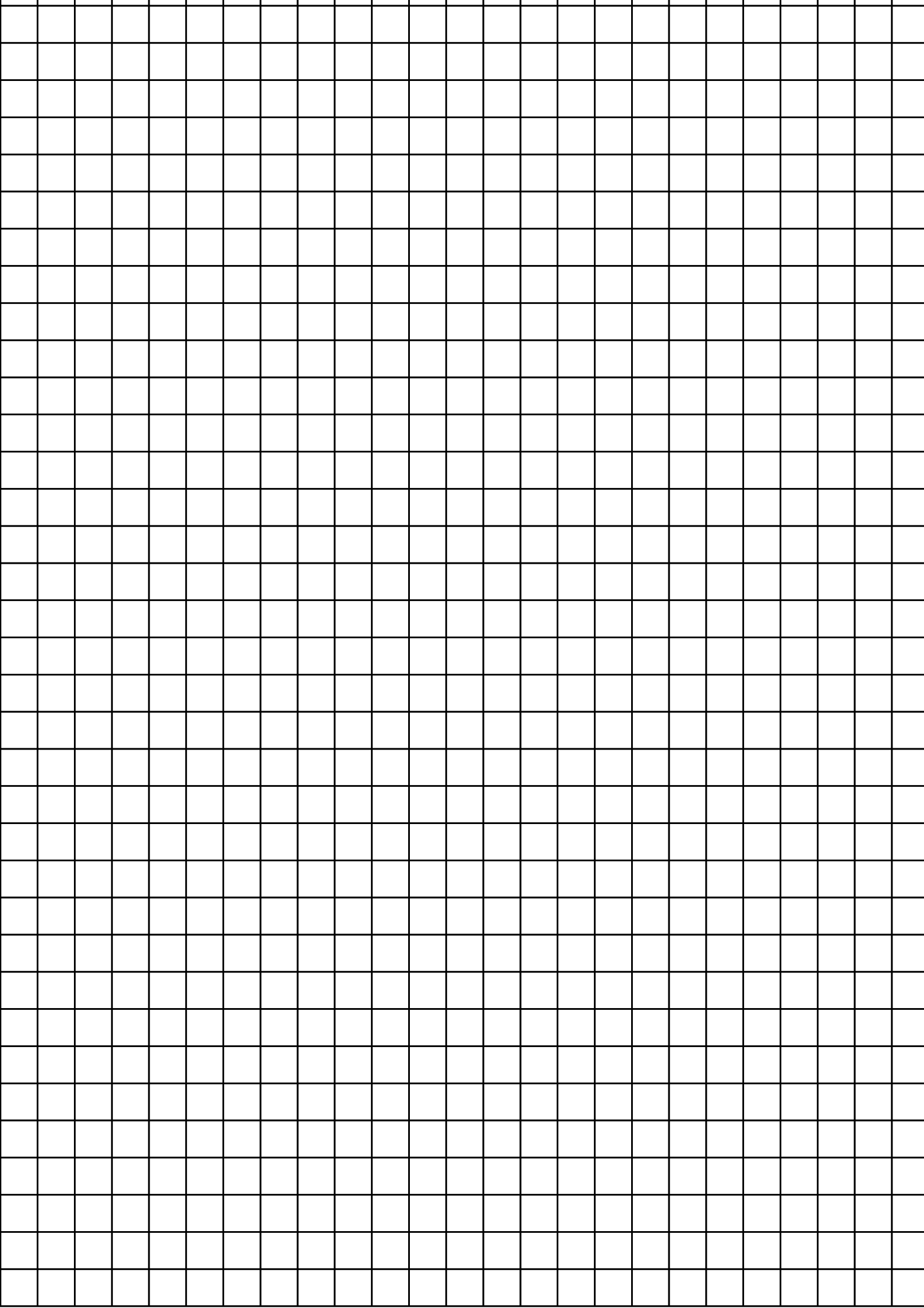
Saco pequeño	200 mn
Mochila	400 mn
Saco grande	600 mn
Alforjas	1000 mn

MOVIMIENTOS DE UNA MULA CARGADA

Carga	Velocidad de movimiento
Hasta 3.000 mn	36 metros / turno
3.001-6.000 mn	18 metros / turno
6.000 mn o más	0

Hoja de Registro del personaje de DUNGEONS & DRAGONS ®

Nombre del Jugador _____		Dungeon Master _____																							
Nombre del personaje _____		Alineamiento _____																							
Clase _____	Nivel _____	<p>Boceto de personaje o símbolo</p>																							
 <p>Clase de armadura</p>	 <p>Puntos de Golpe</p>																								
<p style="text-align: center;">HABILIDADES:</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 2px solid black; width: 40px; height: 30px;"></td> <td style="width: 100px;">FUERZA</td> <td style="width: 40px; text-align: center;">_____</td> <td style="width: 100px;"></td> </tr> <tr> <td style="border: 2px solid black; height: 30px;"></td> <td>INTELIGENCIA</td> <td style="text-align: center;">_____</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="border: 2px solid black; height: 30px;"></td> <td>SABIDURIA</td> <td style="text-align: center;">_____</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="border: 2px solid black; height: 30px;"></td> <td>DESTREZA</td> <td style="text-align: center;">_____</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="border: 2px solid black; height: 30px;"></td> <td>CONSTITUCION</td> <td style="text-align: center;">_____</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="border: 2px solid black; height: 30px;"></td> <td>CARISMA</td> <td style="text-align: center;">_____</td> <td></td> </tr> </table>					FUERZA	_____			INTELIGENCIA	_____			SABIDURIA	_____			DESTREZA	_____			CONSTITUCION	_____			CARISMA
	FUERZA	_____																							
	INTELIGENCIA	_____																							
	SABIDURIA	_____																							
	DESTREZA	_____																							
	CONSTITUCION	_____																							
	CARISMA	_____																							
<p style="text-align: center;">TIROS DE SALVACION</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 2px solid black; width: 40px; height: 30px; text-align: center;">○</td> <td style="width: 100px;">VENENO O RAYO MORTAL</td> </tr> <tr> <td style="border: 2px solid black; height: 30px; text-align: center;">○</td> <td>VARITA MAGICA</td> </tr> <tr> <td style="border: 2px solid black; height: 30px; text-align: center;">○</td> <td>PETRIFICACION O PARALISIS</td> </tr> <tr> <td style="border: 2px solid black; height: 30px; text-align: center;">○</td> <td>ALIENTO DE DRAGON</td> </tr> <tr> <td style="border: 2px solid black; height: 30px; text-align: center;">○</td> <td>COJURO, BASTON o CETRO</td> </tr> </table>		○	VENENO O RAYO MORTAL	○	VARITA MAGICA	○	PETRIFICACION O PARALISIS	○	ALIENTO DE DRAGON	○	COJURO, BASTON o CETRO														
○	VENENO O RAYO MORTAL																								
○	VARITA MAGICA																								
○	PETRIFICACION O PARALISIS																								
○	ALIENTO DE DRAGON																								
○	COJURO, BASTON o CETRO																								
<p>IDIOMAS: _____</p> <p>HABILIDADES ESPECIALES: Conjuros, Habilidades de los ladrones, Expulsión que realiza</p>																									
C.A. Oponente:		9	8	7	6	5	4	3	2	1	0														
TIROS DE GOLPE NECESARIOS		10	11	12	13	14	15	16	17	18	19														



Ejemplos de Personaje

Para tu conveniencia incluimos un ejemplo de cada clase de personaje. Estos personajes pueden usarse en las aventuras en grupo, pero *no* en la Aventura Solo que aparece en este manual.

Clérigo

- 9 Fuerza
- 11 Inteligencia
- 19 Sabiduría (bono + 2 en Tiros de Salvación contra conjuros, bastones o cetros).
- 8 Destreza (penalización -1 en los Tiros de Golpe de disparo de proyectiles; penalización+1 en la CA).
- 14 Constitución (Bono + 1 en los tiros de puntos de golpe).
- 16 Carisma (Bono + 1 en las reacciones).

Clase de Armadura: 5 (incluye penalización de Destreza).

Puntos de Golpe: 6 (un tiro de 5, bonos + 1 de Constitución).

Dinero: 10 mo.

PX: 0.

Equipo:

Cota de malla y escudo	Maza
Símbolo Sagrado	1 frasco de aceite
Mochila	Raciones de hierro
6 antorchas con yesquero	Cuerda (15 m)
2 odres de agua (llenos)	2 sacos pequeños
2 bolsas grandes	

Consulta la página 24 para ver las habilidades especiales y la descripción completa de la clase.

Mago

- 8 Fuerza (penalización -1 en los Tiros de Golpe, tiros de daño, apertura de puertas).
- 17 Inteligencia (+2 idiomas adicionales).
- 11 Sabiduría.
- 16 Destreza (bono +2 en los Tiros de Golpe de disparos de proyectiles, bono -2 en la Clase de Armadura).
- 14 Constitución (bono + 1 en los Tiros de Golpe).
- 9 Carisma.

Clase de Armadura: 7 (incluye bono de Destreza).

Puntos de Golpe: 4 (tiro de 3 + 1 bono de Constitución).

Dinero: 10 mo.

PX: 0.

Equipo:

Mochila	Raciones de hierro
1 Daga de plata	1 Agua bendita
Lámpara	4 Frascos de aceite
Yesquero 1	Espejo de metal pequeño
1 Odre de agua lleno	1 Odre de vino lleno
2 Sacos pequeños	2 Sacos grandes
Libro de conjuros: Lectura de Magia, Sueño.	

Consulta la página 37 para ver las habilidades

Para empezar con uno de estos personajes, copia la información en una hoja de personaje (que se venden separadamente) o en una hoja de papel en blanco; usa como guía la hoja del personaje de tu primer guerrero.

especiales y la descripción completa de la clase.

Ladrón

- 16 Fuerza (bono + 2 en los Tiros de Golpe, tiros de daño y apertura de puertas).
- 14 Inteligencia (+ 1 idioma adicional).
- 9 Sabiduría.
- 17 Destreza (bono +2 en los Tiros de Golpe de disparo de proyectiles, bono -2 a la Clase de Armadura).
- 11 Constitución.
- 8 Carisma (penalización -1 en las reacciones).

Clase de Armadura: 5 (incluye bono de Destreza).

Puntos de Golpe: 4 (tiro de 4 sin ajustes).

Dinero: 3 mo.

PX: 0.

Equipo:

Mochila	Raciones de hierro
Armadura de cuero	Acónito
Espada (normal)	Daga
Lámpara	3 Frascos de aceite
Yesquero Herramientas para ladrones	
2 sacos pequeños	2 sacos grandes

Consulta la página 43 para ver las habilidades especiales y descripción completa de la clase.

Enano

- 16 Fuerza (bono + 2 en los Tiros de Golpe, tiros de daño y apertura de puertas).
- 7 Inteligencia. 11 Sabiduría. 14 Destreza (bono + 1 en los Tiros de Golpe de disparos de proyectiles, bono -1 en la Clase de Armadura).
- 9 Constitución.
- 9 Carisma.

Clase de Armadura: 1 (incluye bono de Destreza).

Puntos de Golpe: 6 (tiro de 6, no hay ajustes).

Dinero: 7 mo.

PX: 0.

Equipo:

Mochila	Raciones de hierro
Coraza	Escudo
Espada (normal)	Daga
Martillo pequeño	12 escarpas de hierro
Cuerda (15 metros)	Acónito
1 Odre de vino lleno	

Consulta la página 45 para ver las habilidades especiales y descripción completa de la clase.

Los Tiros de Salvación para cada personaje se indican en la descripción de la clase de personajes (páginas 25-47). ¡No te olvides de leer la descripción completa antes de representar a tu personaje!

Elfo

- 16 Fuerza (bono + 2 en los Tiros de Golpe, tiros de daño y aperturas de puertas).
- 9 Inteligencia.
- 7 Sabiduría (penalización -1 en los Tiros de Salvación contra conjuros, bastones y cetros).
- 14 Destreza (bono + 1 en los Tiros de Golpe de disparos de proyectiles, bono -1 en la Clase de Armadura).
- 9 Constitución.
- 11 Carisma.

Clase de Armadura: 3 (incluye bono de Destreza).

Puntos de Golpe: 5 (tiro de 5 sin ajustes).

Dinero: 10 mo.

PX: 0.

Equipo:

Mochila	Raciones de hierro
Cota de malla	Escudo
Arco largo	20 flechas
Espada (normal)	Cuerda (15 metros)
2 Sacos pequeños	1 Saco grande
Acónito	
Libro de conjuros: Lectura de Magia, Encantamiento de Personas.	

Consulta la página 46 para ver las habilidades especiales y descripción completa de la clase

Halfling

- 16 Fuerza (bono + 2 en los Tiros de Golpe, tiros de daño y apertura de puertas).
- 11 Inteligencia.
- 14 Sabiduría (bono + 1 en los Tiros de Salvación contra conjuros, bastones y cetros).
- 9 Destreza.
- 9 Constitución.
- 7 Carisma (penalización - 1 en las reacciones).

Clase de Armadura: 4.

Puntos de Golpe: 5 (tiro de 5 sin ajustes).

Dinero: 6 mo.

PX: 0.

Equipo:

Mochila	Raciones de hierro
Cota de malla	Escudo
Arco corto	20 Flechas normales
Espada corta	4 Flechas de plata
Yesquero	6 Antorchas
1 Odre de vino lleno	1 Odre de agua lleno

Consulta la página 47 para ver las habilidades especiales y descripción completa de la clase.

Conjuros de los clérigos: Primer Nivel

Curación de Heridas Leves *

Alcance: Toque
Duración: Permanente
Efecto: Cualquier criatura viva

Detección del Mal

Alcance: 36 metros
Duración: 6 turnos
Efecto: Cualquier cosa dentro de 36 metros

Detección de Magia

Alcance: 0
Duración: 2 turnos
Efecto: Cualquier cosa dentro de 18 metros

Luz *

Alcance: 36 metros
Duración: 12 turnos
Efecto: Un volumen de 9 metros de diámetro

Pacificación del miedo

Alcance: Toque
Duración: 2 turnos
Efecto: Cualquier criatura viva

Protección contra el Mal

Alcance: 0
Duración: 12 turnos
Efecto: El clérigo solamente

Purificación del Agua y de los Alimentos

Alcance: 3 metros
Duración: Permanente
Efecto: 1 ración o 6 odres de agua.

Resistencia al Frío

Alcance: 0
Duración: 6 turnos
Efecto: Toda criatura dentro de 9 metros

Conjuros del Mago: Primer Nivel *

Bloqueo de Entradas

Alcance: 3 metros
Duración: 2-12 (2d6) turnos
Efecto: Una puerta, portal o entrada similar

Detección de Magia

Alcance: 0
Duración: 2 turnos
Efecto: Cualquier cosa en 18 metros

Disco Flotante

Alcance: 0
Duración: 6 turnos
Efecto: El disco permanece dentro de 2 metros

Encantamiento de Personas

Alcance: 36 metros
Duración: Lee descripción en página 39.
Efecto: Una "persona" viva

Escudo

Alcance: 0
Duración: 2 turnos
Efecto: El mago solamente

Lectura de Idiomas

Alcance: 0
Duración: 2 turnos
Efecto: El mago solamente

Luz *

Alcance: 36 metros
Duración: 6 turnos + 1 por cada Nivel del mago
Efecto: Un volumen de 9 metros de diámetro

Protección del Mal

Alcance: 0
Duración: 6 turnos
Efecto: Solamente el mago

Proyectil Mágico

Alcance: 45 metros
Duración: 1 turno
Efecto: Crea 1 o más flechas

Sueño

Alcance: 72 metros
Duración: 4-16 (4d4) turnos
Efecto: 2-16 Dados de Golpe de criaturas vivas dentro de un área de 12 X 12 metros

Ventriloquia

Alcance: 18 metros
Duración: 2 turnos
Efecto: Un objeto o lugar.

Conjuros de mago: Segundo Nivel

Apertura

Alcance: 18 metros
Duración: Lee descripción en página 41.
Efecto: Una cerradura o barra

Cerradura mágica

Alcance: 3 metros
Duración: Permanente
Efecto: Una entrada o cerrojo

Detección del Mal

Alcance: 18 metros
Duración: 2 turnos
Efecto: Todas las cosas dentro de 18 metros

Detección de lo Invisible

Alcance: 3 metros por Nivel del mago
Duración: 6 turnos
Efecto: El mago solamente

Fuerza Fantasmagórica

Alcance: 72 metros
Duración: Concentración
Efecto: Un volumen de 6 X 6 X 6 metros

Imagen Espejo

Alcance: 0
Duración: 6 turnos
Efecto: El mago solamente

Invisibilidad

Alcance: 72 metros
Duración: Permanente hasta que se interrumpa
Efecto: Una criatura u objeto

Levitación

Alcance: 0 metros
Duración: 6 turnos + 1 turno por Nivel del mago
Efecto: El mago solamente

Localización de Objetos

Alcance: 18 metros + 3 metros por Nivel del mago
Duración: 2 turnos
Efecto: Un objeto dentro del radio de alcance

Luz Eterna *

Alcance: 36 metros
Duración: Permanente
Efecto: Un volumen de 18 metros de diámetro

PES *

Alcance: 18 metros
Duración: 12 turnos
Efecto: Todos los pensamientos en una dirección

Telaraña

Alcance: 3 metros
Duración: 48 turnos
Efecto: Un volumen de 3 X 3 X 3 metros.

*Estos conjuros pueden invocarse con efecto invertido cuando se usan las Reglas EXPERTO D & D©.

Ajustes de Combate y habilidades

TABLA DE SECUENCIA DEL COMBATE

- A. Cada bando tira 1d6 para ver quién tiene la iniciativa.
- B. El bando que gana la iniciativa actúa primero:
1. Revisión del Comportamiento (solamente monstruos y personajes no jugadores)
 2. Movimiento (usando la velocidad por asalto), incluidas las maniobras defensivas.
 3. Combate con disparo de proyectiles (adicional)
 - a. Selecciona objetivos
 - b. Ejecuta Tiros de Golpe
 - c. Tiro de Daño por golpe
 4. Conjuros Mágicos
 - a. Selecciona objetivos.
 - b. Si es necesario, ejecuta Tiros de Salvación
 - c. Aplica los resultados inmediatamente.
 5. Combate Cuerpo a Cuerpo
 - a. Elige los objetivos.
 - b. Ejecuta los Tiros de Golpe.
 - c. Tira el dado para el daño.
- C. Después, el bando que perdió la iniciativa sigue todos los pasos indicados.
- D. El DM se encarga de las retiradas, rendiciones y otros resultados especiales.

TABLA DE TIROS DE GOLPE DEL PERSONAJE

CA oponente	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
Tiro	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

CLASE DE ARMADURA

Tipo de Armadura	Clase de Armadura
Sin armadura	9
Cuero	7
Cota de malla	5
Coraza	3
Escudo	bono de 1 (*)

* Un escudo resta 1 de la cantidad de tu CA. Por ejemplo, una cota de malla sola tiene una CA 5, pero con escudo baja a CA 4.

DAÑOS VARIABLE SEGUN EL ARMA

1d4	(1-4) puntos de daño:	1d6	(1-6) puntos de daño:
	Garrote		Espada corta
	Daga		Lanza
	Honda para piedras		Martillo de guerra
	Antorcha	1d8	(1-8) puntos de daño:
1d6	(1-6) puntos de daño:		Espada (normal)
	* Flecha (arco largo o corto)		* Hacha de combate
	Hacha de mano	1d10	(1-10) puntos de daño:
	Maza		* Armas de poste
	* Dardos (para Ballesta)		* Esp. para dos manos

* Estas armas deben usarse las dos manos. El que ataca no puede usar escudo y siempre pierde la iniciativa.

TABLA DE DISPARO CON PROYECTILES

Arma	Alcance Máximo (en metros)		
	Corto (+1)	Medio (0)	Largo (-1)
Ballesta (ligera)	18	35	54
Arco largo	21	42	63
Arco corto	15	35	45
Honda	12	24	48
Lanza	6	12	18
Aceite o Agua Bendita	3	9	15
Hacha de mano o Daga	5	6	9

Al usar proyectiles: Acuérdate de ajustar por:

1. Destreza
2. Alcance
3. Protección
4. Magia

TIROS DE SALVACION

	a	b	c	d	e
a. Veneno o Rayo Mortal					
b. Varita Mágica					
c. Petrificación o Parálisis					
d. Aliento de Dragón					
e. Conjuro, Bastón o Cetro					
Clérigo	11	12	14	16	15
Guerrero	12	13	14	15	16
Mago	13	14	13	16	15
Ladrón	13	14	13	16	15
Enano	8	9	10	13	12
Elfo	12	13	13	15	15
Halfling	8	9	10	13	12
Hombre normal	14	15	16	17	17

AJUSTES POR EXPERIENCIA EN LAS CARACTERISTICAS PRINCIPALES

Característica principal	Ajuste de Experiencia
3-5	-20 %
6-8	-10 %
9-12	Sin ajuste
13-15	+5 %
16-18	+10 %

BONIFICACIONES Y PENALIZACIONES POR PUNTOS DE HABILIDAD

Puntos de Habilidad	Ajustes
3	Penalización -3
4-5	Penalización -2
6-8	Penalización -1
9-12	Sin ajuste
13-15	Bono + 1
16-17	Bono +2
18	Bono + 3

AJUSTES POR INTELIGENCIA

Puntos de Inteligencia	Efecto
3	Tiene dificultad al hablar, no puede leer ni escribir.
4-5	No puede leer ni escribir Común
6-8	Solo puede escribir palabras sencillas en común.
9-12	Sin ajuste, puede leer y escribir en Común y Alineamiento.
13-15	+1 Idioma
16-17	+2 Idiomas
18	+3 Idiomas

AJUSTES POR CARISMA

Puntos del Carisma	Ajuste por reacción	Servidores	
		Cantidad máxima	Moral
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	Sin ajuste	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

CONTRATACION DE SERVIDORES

1. Encuentra PNJ's
2. Explica el trabajo y haz tu oferta.
3. Contrata, compra equipo.
4. Haz la hoja del servidor.

Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje humano)

Mago

Descripción

Un mago es un personaje humano que estudia los poderes de la magia. Los magos buscan conjuros, los ponen en libros y estudian esos libros para aprender los hechizos. Tienen sus propios conjuros que son completamente diferentes de los de los clérigos. Un mago no tiene mucha pericia en la pelea y debe evitar el combate.

En los juegos D & D, la magia es simplemente una parte de la acción del juego. El jugador debe imaginarse la manera de invocar los conjuros, usando diversos objetos misteriosos, pero no necesita objetos especiales. Después que se aprende el efecto que tiene cada conjuro en el juego, representar el papel del mago es tan fácil como cualquier otra clase de personaje.

Un mago se concentra en aprender e invocar los conjuros mágicos. Se necesita gran inteligencia, siendo generalmente bajos los demás Puntos de Habilidad. Sin embargo, tener puntos altos en Constitución le servirá al mago para tener una larga vida, ya que le da bonos a sus puntos de golpe -punto débil del mago.

Los magos le tienen terror al daño. Todas las otras clases de personajes pueden usar distintos tipos de armaduras, pero ellos sólo pueden usar sus túnicas o vestimentas normales. Por lo tanto, es fácil golpearlos y, además, tienen pocos puntos de golpe. Comienzan como los personajes más débiles, ¡pero pueden llegar a ser muy poderosos! Sus conjuros mágicos pueden usarse para muchas cosas -para cosas simples, como abrir puertas y cerraduras hasta impresionantes y peligrosos ataques mágicos, tales como descargas de rayos (descritas en la caja EXPERTO D & D).

Tu mago *nunca* debe explorar un "dungeon" solo; una sorpresa puede matarlo. Cuando salgas en grupo, siempre deberás permanecer en el centro, protegido de los ataques. Deberás estar alerta para saber cómo ayudar en la batalla invocando conjuros, pero *nunca* trates de pelear cuerpo a cuerpo con un monstruo. Lleva siempre una daga para estar preparado en caso de que te veas forzado a pelear. No te olvides de pedir ayuda si te ves envuelto en una batalla: los otros personajes pueden pelear con ese monstruo, distrayéndolo y (con buena suerte) evitar que te ataque a ti.

¡Ojo con los otros magos! Algunos conjuros se han creado especialmente para protegerte de los ataques, incluyendo la magia. Cuando te enfrentes a otro mago estate alerta. Si el enemigo empieza a invocar un conjuro, adviérteselo a tus compañeros.

Como representante del personaje, debes estudiar la descripción de los conjuros en las páginas siguientes. Tu mayor desafío será mantener al personaje vivo, y ganar más Niveles de Experiencia.

Explicación de la Tabla de Experiencia del Mago:

PX: Cuando se han acumulado estos Puntos de Experiencia, el mago avanza automáticamente al próximo Nivel de Experiencia.

Título: El mago debe usar el título correspondiente cuando habla con otros personajes. En vez de decir "Soy Felonius, mago de Segundo Nivel", el personaje debe decir "Soy Felonius, el Vidente".

Conjuros: Aquí se indica la fuerza, los niveles y el número de conjuros que un mago puede invocar. Los conjuros se explican detalladamente en la sección "Habilidades Especiales".

Otros Detalles

Característica Principal: La CP de un mago es la Inteligencia. Si un mago tiene 13 o más puntos de Inteligencia, el personaje añade un bono a los Puntos de Experiencia ganados en cada aventura.

Dados de Golpe: Para determinar los puntos de golpe de un mago se usa un dado de cuatro caras (1d4). El mago empieza con 1-4 puntos de golpe (más bono de Constitución, si lo hay), y gana 1 d4 puntos de golpe más (además del bono) con cada Nivel de Experiencia.

Armadura: Un mago *no* puede usar ningún tipo de armadura ni escudo.

Armas: La única arma que un mago puede usar es la daga.

Habilidades especiales

Un mago puede invocar conjuros mágicos de la manera que se describe a continuación.

Poder de los conjuros:

Hay muchos conjuros que pueden ser usados por los magos. El poder de un conjuro se describe de manera similar al poder de un personaje. Los conjuros del nivel más bajo de poder son los conjuros de "Primer Nivel", que pueden ser usados por magos principiantes. Los conjuros de nivel más alto los usan los personajes de más alto nivel. Ten presente el no confundir el Nivel de Experiencia de tu personaje con el nivel de poder del conjuro.

TABLA DE TIROS DE SALVACION DEL MAGO

Rayo de Muerte o Veneno	13
Varita Mágica	14
Parálisis o Petrificación	13
Aliento de Dragón	16
Conjuro, Bastón o Cetro	15

TABLA DE EXPERIENCIA DEL MAGO

PX	Nivel	Título	N.º de conjuros por nivel del conjuro
0	1	Médium	1 Primero
2500	2	Vidente	2 Primero
5000	3	Hechicero	2 Primero + 1 Segundo

Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje humano)

Libros de conjuros:

Tu Medium (mago de Primer Nivel) comienza con un libro de conjuros que contiene dos conjuros de Primer Nivel. El Dungeon Master te dirá con qué conjuros puede comenzar tu personaje. El libro de conjuros es grande y voluminoso y no puede ser transportado con facilidad. Un libro de conjuros mide más o menos 1 metro cuadrado, tiene un grosor de entre 5-15 centímetros y pesa por lo menos 10 kilos. No cabe en una bolsa normal de cualquier tamaño, pero puede transportarse en un macuto o en alforjas.

Cuando el personaje pasa a ser un Vidente le añadirás al libro otro conjuro de Primer Nivel; de nuevo el DM te dirá qué conjuro. En el momento de alcanzar el Tercer Nivel de Experiencia, ganarás un conjuro de Segundo Nivel. Cuando se alcanza el Cuarto Nivel de Experiencia, se agrega al libro otro conjuro de Segundo Nivel. (Los magos de niveles 4-14 se explican en la Serie EXPERTO D & D.)

Supón que un maestro, mago poderoso de Séptimo Nivel aun mayor, le ha dado a tu personaje estos conjuros adicionales. Todos los magos de ese nivel de un nivel inferior deben tener maestros, *pero* estos maestros no van nunca a las aventuras con los personajes. No tendrán influencia en la mayoría de los juegos.

Cada mago tiene, a menudo, conjuros diferentes en sus libros. Por ejemplo, podrías empezar con los conjuros **Lectura de Magia** y **Sueño**, y puedes conocer a un mago que sepa los conjuros **Lectura de Magia** y **Proyectil Mágico**. *Pero* los magos *nunca* intercambian sus hechizos, ni tampoco permiten a otros (con la excepción de sus maestros), que lean sus libros de conjuros. El riesgo de perder el libro o de estropearlo es demasiado grande. Si a un mago se le pierde el libro, ¡el personaje no puede invocar ningún conjuro de memoria!

Otro tesoro mágico que se puede encontrar durante una aventura es un pergamino mágico. Algunos pergaminos contienen conjuros de magos. Si se encuentra un conjuro en un pergamino, se puede agregar al libro del mago -pero esto sólo puede hacerse una vez por cada conjuro y durante el proceso el pergamino se extingue-. Si el conjuro es de un nivel demasiado alto para ser invocado, no puede pasarse al libro.

EJEMPLO: Un Medium encuentra un pergamino con un conjuro de Segundo Nivel. El conjuro no puede agregarse a su libro hasta que el personaje llegue a ser un Hechicero (Tercer Nivel), y le sea posible usar un conjuro de Segundo Nivel.

El conjuro de un pergamino se puede guardar para añadirlo al libro en otro

oportunidad. También se puede llevar durante una aventura para invocarlo cuando sea necesario. Todos los magos pueden invocar un conjuro que han encontrado en un pergamino de la misma manera que si lo hubiera memorizado, sin considerar el nivel del conjuro. Si el conjuro se invoca, desaparece del pergamino.

Tú, como jugador, necesitas solamente mantener una lista de todos los diferentes conjuros que hay en el libro de tu personaje. Mantén esta lista en la hoja del personaje, bajo "Habilidades Especiales". Los pergaminos son objetos mágicos, indicados en el reverso de la hoja del personaje.

Aprendizaje de los conjuros:

Para aprender un conjuro, el mago debe estar en total reposo. Pasar una buena noche es suficiente. El personaje saca luego su libro de conjuros y estudia los que usará, esto le lleva una hora o menos. El personaje está listo para la aventura, y le será posible invocar el o los conjuros estudiados.

Un Medium puede invocar *un* conjuro por aventura. Un vidente puede invocar *dos* conjuros de Primer Nivel por aventura. Un Hechicero puede invocar *tres* conjuros por aventura, *dos* de Primer Nivel y *uno* de Segundo Nivel de Poder.

En juegos más avanzados, las aventuras pueden durar más de un día. En tales casos el mago puede estudiar los conjuros cada mañana, siempre que esté totalmente descansado. Si la aventura va a ser larga, puede llevar una mula para transportar el libro de conjuros junto al resto del equipo. ¡Cuidado! Si se pierde el libro el personaje estará en serios problemas. Si esto te sucede, pregunta al Dungeon Master qué debes hacer.

!No confundas los conjuros memorizados con los conjuros del libro! *Tu* personaje, Mago, puede llegar a tener con el tiempo muchos conjuros en su libro de conjuros, pero sólo podrá memorizar unos pocos cada día.

Invocación de los Conjuros:

EJEMPLO: "Estoy invocando un **Conjuro de Sueño** contra los trasgos." El DM te puede preguntar algunos detalles; por ejemplo, algunos conjuros se invocan hacia un objetivo, y tú deberás decirle al DM cuál es. El jugador *no* tiene que aprender palabras especiales.

Cuando el mago invoca un conjuro, la memorización de ese conjuro se olvida. Imagina que la memoria de un mago es como una pizarra. Mientras está estudiando, el personaje" escribe los conjuros en la pizarra", pero, a medida que se van invocando, cada conjuro

"se borra". Si el personaje ha estudiado el conjuro dos veces y lo invoca una vez, el otro permanece y puede ser usado.

EJEMPLO: El libro de conjuros de Felonius, el Vidente, tiene dos conjuros, **Sueños** y **Escudo**. Antes de salir para la aventura decide aprender el de **Sueño** dos veces (ya que puede invocar dos conjuros por aventura). Invoca uno en una batalla y todavía recordará un conjuro de **Sueño**, para usarlo más adelante en la aventura.

El personaje *debe* poder accionar y hablar sin interrupción para invocar un conjuro. Mientras lo hace, debe concentrarse y no moverse. No se puede invocar un conjuro cuando el personaje está caminando o corriendo. Si el mago se distrae mientras invoca un conjuro, éste se perderá y será "borrado" igual que si hubiera sido invocado.

Tipos de conjuros:

La mayoría de los conjuros tienen un efecto que dura un tiempo determinado. *Por ejemplo*, un conjuro de Proyectil Mágico crea una flecha resplandeciente que sigue al mago, hasta que se dispara o hasta que se completa un turno (10 minutos). Sin embargo, algunos conjuros de alto nivel pueden tener una duración "instantánea". Un conjuro Bola de Fuego origina una explosión que causa daño. El daño permanece hasta que se remedia, pero el conjuro mismo dura casi un segundo, mucho menos que un turno.



Tiros de Salvación contra conjuros:

Muchos conjuros tienen efecto total solamente si la víctima falla en su Tiro de Salvación (contra conjuros). Si se permite un Tiro de Salvación se menciona en la descripción del conjuro.

Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje humano)

Conjuros de magos:

Cada conjuro tiene un determinado Alcance, Duración y Efecto.

Alcance: Antes de invocar el conjuro, el personaje debe estar seguro de que el objetivo está dentro de su alcance. Si la descripción dice "Alcance: 0", el conjuro puede ser usado solamente por el mago y no puede invocarse hacia otros. Si se indica "Alcance: Toque", el conjuro se coloca sobre cualquier criatura que el mago toque -incluyendo el mismo mago (o maga).

Duración: La duración se da en asaltos (de 10 segundos cada uno) o turnos (de 10 minutos cada uno). Si la descripción dice "Duración: Permanente", el conjuro tiene un efecto instantáneo y permanente que no desaparece en un tiempo determinado.

El Efecto de un conjuro indica el número de criaturas u objetos afectados, o un área o volumen de espacio. Si se indica un área, ésta se mide en metros cuadrados (un área plana). Si se afecta un volumen tridimensional, se trata de una "bola" con un diámetro determinado, o una "caja" cuadrada o rectangular de un tamaño determinado; ambos se miden en metros.

Descripción de los conjuros mágicos

CONJUROS DE MAGO DE PRIMER NIVEL

1. Bloqueo de Entradas
2. Detección de Magia
3. Disco flotante
4. Encantamiento de Personas
5. Escudo
6. Lectura de Idiomas
7. Lectura de Magia
8. Luz *
9. Protección del Mal
10. Proyectil Mágico
11. Sueño
12. Ventriloquía

Encantamiento de Personas

Alcance: 36 metros

Duración: Lee más adelante

Efecto: Una "persona" viva (lee más adelante) Este conjuro afectará solamente a los humanos, semi-humanos y algunas otras criaturas. A la víctima se le permite un Tiro de Salvación contra conjuros. Si tiene éxito en

éste, el conjuro no producirá efecto. Si falla, la víctima creerá que el mago es su "mejor amigo" y tratará de defenderlo contra cualquier amenaza ya sea real o imaginaria. La víctima está "encantada".

Como regla general, las "personas" afectadas por este conjuro son todas criaturas que tienen una apariencia similar a los humanos en varios sentidos. No afectará a los animales, criaturas mágicas (como las estatuas vivas), o criaturas de tipo humano más grandes que los ogros. Por medio de la experiencia aprenderás qué monstruos pueden ser encantados.

Si el mago puede hablar un idioma que entiende la víctima, el mago le podrá dar órdenes. Estas órdenes parecerán sugerencias, como "sólo entre amigos". Estas órdenes generalmente son obedecidas, pero las que vayan en contra de la naturaleza de la víctima (alineamiento y costumbres), pueden tener resistencia. Una víctima rehusará a obedecer si se le ordena que se mate.

EJEMPLO: Después de que Bargle te **Encantara**, te ordenó que dejaras el cuerpo de la clérigo. Tú te resististe, pues eso estaba en contra de tu naturaleza. Bargle tuvo que convencerte para que hicieras lo que él quería. Si te hubiera ordenado que huyeras, también te hubieras resistido, ¡ya que lo considerabas tu amigo!

Un Encantamiento puede durar meses. La víctima puede hacer un Tiro de Salvación cada día, semana o mes, dependiendo de su Inteligencia. Si has sido encantado, el DM te dirá cuándo puedes hacer el próximo Tiro de Salvación.

El Encantamiento se romperá automáticamente si el mago ataca a la víctima, ya sea con un conjuro o con un arma. La víctima peleará de manera normal si es atacada por los aliados del mago.

Detección de Magia

Alcance: 0

Duración: 2 turnos

Efecto: Cualquier cosa dentro de un alcance de 18 metros.

Cuando se invoca este conjuro, los objetos mágicos, las criaturas y los lugares dentro del alcance, aparecen resplandecientes cuando los ve el mago. Este efecto no dura mucho, y debe guardarse hasta el momento en que el mago quiera ver si algo que encontró durante una aventura es, realmente, mágico. Por ejemplo: Inmediatamente después de invocar este conjuro, el mago camina hacia una habitación

que tiene una puerta cerrada por magia, cerca hay una poción mágica, y hay también un cofre de tesoros que contiene una varita mágica. Todo lo mágico resplandecerá, pero solamente la puerta y la poción podrán ser vistas por el mago; la luz de la varita resplandeciente está escondida en el cofre del tesoro.

Disco Flotante

Alcance: 0

Duración: 6 turnos

Efecto: El disco permanece dentro de 2 metros

Este conjuro crea una plataforma horizontal mágica invisible más o menos del tamaño y la forma de un escudo redondo pequeño. Puede transportar hasta 5.000 mn (250 kilos). No puede crearse en un lugar ocupado por una criatura o un objeto. El disco flotante se crea a la altura de la cintura del mago, y siempre permanecerá a esa altura. Seguirá automáticamente al mago, permaneciendo todo el tiempo dentro de 2 metros. No puede usarse como arma ya que no tiene una consistencia sólida y se mueve lentamente. Cuando termina su duración, el disco flotante desaparece dejando caer súbitamente todo lo que está sobre él.

Bloqueo de Entradas

Alcance: 3 metros

Duración: 2-12 (2d6) turnos

Efecto: Una puerta, portal o entrada similar

Este conjuro mantendrá cerrada mágicamente cualquier "entrada" -por ejemplo, una puerta o portal-. Un conjuro **Apertura** abrirá el **Bloqueo de Entrada**. Cualquier criatura con 3 o más Dados de Golpe más que el invocador (incluyendo personajes) puede abrir una entrada bloqueada en un asalto, pero la entrada se bloqueará nuevamente si se permite que se cierre dentro de la duración del conjuro.

EJEMPLO: Cualquier personaje de Quinto Nivel se abrirá paso en un conjuro **Bloqueo de Entrada**, invocado por un mago de Segundo Nivel.

Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje humano)

Luz*

Alcance: 36 metros

Duración: 6 turnos + 1 turno por cada Nivel del mago

Efecto: Un volumen de 9 metros de diámetro

Este conjuro crea una gran bola de luz, como si se encendiera una antorcha brillante. Si el conjuro se invoca sobre un objeto (una moneda, por ejemplo), la luz se moverá con el objeto. Si se invoca hacia los ojos de una criatura, la criatura debe ejecutar un Tiro de Salvación contra conjuros. Si falla, la víctima quedará cegada por la luz hasta que termine la duración del conjuro. Una criatura ciega no puede atacar. Si el Tiro de Salvación tiene éxito, el conjuro de Luz aparecerá en el aire detrás de la víctima.

Proyectil Mágico

Alcance: 45 metros

Duración: 1 turno

Efecto: Crea 1 o más flechas

Un **Proyectil Mágico** es una flecha resplandeciente creada y disparada por medio de magia, causando 2-7 (1d6 +1) puntos de daño a la criatura contra la que choca. Después de invocar el conjuro, la flecha aparece junto al mago y flota en el aire hasta que él la dispara. Cuando se dispara, se dirige automáticamente a cualquier objetivo visible. Se moverá junto al mago hasta el momento de ser disparada o hasta que termine su duración. El **Proyectil Mágico** en realidad no tiene forma sólida, y no puede tocarse. Un **Proyectil Mágico** nunca se equivoca de objetivo, y al objetivo *no* se le permite un Tiro de Salvación.

Por cada 5 niveles de experiencia que alcanza el invocador, se crean *dos* proyectiles más del mismo conjuro. De esta manera, un mago de Sexto Nivel puede crear tres proyectiles. Los proyectiles se pueden dirigir a diferentes objetivos.

Protección del Mal

Alcance: 0

Duración: 6 turnos

Efecto: Solamente el mago

Este conjuro crea una barrera mágica invisible alrededor de todo el cuerpo del mago (a menos de 2 centímetros de distancia). Todos los ataques contra el mago son penalizados con -1 en sus Tiros de Golpe, y el mago gana un bono +1 en todos los Tiros de Salvación mientras dura el conjuro.

Además, las criaturas "hechizadas" no pueden ni siquiera tocar al mago! Si se necesita un arma mágica para herir a una criatura, está "hechizada". Sin embargo, si una criatura puede ser herida por un arma de plata -un licántropo- no está "hechizada". De esta manera, la barrera previene completamente todos los ataques de esos monstruos, excepto si se usan armas de proyectil.

Este conjuro no afecta al conjuro **Proyectil Mágico**. Cualquier cosa que el mago ataque durante la duración del conjuro causará que el efecto cambie levemente. A las criaturas "hechizadas" les será posible entonces tocar al mago, pero todavía se aplican los ajustes de Tiro de Golpe y Tiro de Salvación, hasta que termine la duración del hechizo.

Lectura de Idiomas

Alcance: 0

Duración: 2 turnos

Efecto: El mago solamente

Este conjuro le permitirá al mago leer, *no* hablar, cualquier idioma o código desconocido, incluyendo mapas de tesoros, símbolos secretos, y otras cosas, hasta que termine su duración.

Lectura de Magia

Alcance: 0

Duración: 1 turno

Efecto: El mago solamente

Este conjuro le permitirá al mago leer, *no* hablar, palabras mágicas o runas que se encuentren en pergaminos mágicos y en otros objetos. Las escrituras mágicas desconocidas no podrán entenderse sin usar este conjuro. Sin embargo, una vez que el mago haya leído un pergamino o una runa con el conjuro, lo podrá leer o hablar más tarde sin usar el conjuro. Todos los libros de conjuros están escritos con palabras mágicas, y solamente sus propietarios pueden leerlos sin usar este conjuro.

Escudo

Alcance: 0

Duración: 2 turnos

Efecto: El mago solamente

Este conjuro crea una barrera alrededor del mago (a menos de 2 centímetros), que se mueve con él. Mientras dura su efecto, el mago obtiene Clase de Armadura 2 contra proyectiles y CA 4 contra todos los demás ataques.

Si se le dispara un **Proyectil Mágico** a un mago protegido por este conjuro, éste puede realizar un Tiro de Salvación contra conjuros (uno por cada proyectil). Si tiene éxito, el **Proyectil Mágico** no tendrá efecto.

Sueño

Alcance: 72 metros

Duración: 4-16 (4d4) turnos

Efecto: 2-16 Dados de Golpe de criaturas viva, dentro de un área de 12 metros cuadrados

Este conjuro pondrá a dormir a las criaturas durante un tiempo de hasta 16 turnos. Afectan solamente monstruos con 4 + 1 o menos Dados de Golpe -generalmente, seres pequeños o de tamaño humano-. Para que las criaturas sean afectadas deberán estar dentro de un área de 12 X 12 metros. El conjuro no tiene efecto contra Muertos-Vivientes o monstruos muy grandes, como los dragones. Una criatura dormida puede despertarse a la fuerza (con una bofetada o una patada). Se le puede matar a una con un solo golpe de arma cortante, sin considerar sus puntos de golpe.

El Dungeon Master tirará los dados para ver el total de Dados de Golpe de monstruo afectados, usando 2d8. Las víctimas no tienen Tiros de Salvación.



Ventriloquía

Alcance: 18 metros Duración: 2 turnos Efecto: Un objeto o lugar

Este conjuro le permitirá al mago hacer que sonido de su voz venga de otro lugar, por ejemplo de una estatua, de un animal, un rincón o curo, etcétera.

Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje humano)

Luz Eterna *

Alcance: 36 metros

Duración: Permanente

Efecto: Un volumen de 18 metros de diámetro

Este conjuro origina un globo de luz de 18 metros de diámetro. Es mucho más brillante que una antorcha, pero no tanto como la luz del día. Su resplandor continuará para siempre, o hasta que se quite mágicamente. Se puede invocar sobre un objeto, como el conjuro de Primer Nivel **Luz**. Si se invoca hacia los ojos de una criatura, la víctima debe realizar un Tiro de Salvación contra conjuros. Si falla, la víctima queda ciega. Si tiene éxito, el globo aparecerá, pero permanecerá en el lugar donde fue invocado, y la supuesta víctima no sufrirá ningún daño.

Detección del Mal

Alcance: 18 metros

Duración: 2 turnos

Efecto: Todas las cosas dentro de 18 metros

Cuando se hace este conjuro, los objetos hechizados por el mal que se encuentren dentro de un alcance de 18 metros, aparecerán resplandecientes a la vista del mago. El conjuro también hará resplandecer a las criaturas que quieran hacer daño al mago (aunque sus pensamientos *no se pueden* escuchar). Recuerda que "Caótico" no significa exactamente Mal, aunque algunos monstruos caóticos tienen intenciones malvadas. Las trampas y los venenos no son ni buenos ni malos, simplemente peligrosos.

Invisibilidad

Alcance: 72 metros

Duración: Permanente hasta que se interrumpa

Efecto: Una criatura u objeto

Este conjuro hará invisible a cualquier criatura u objeto. Cuando una criatura se vuelve invisible, todos los objetos que transporta y que usa también se vuelven invisibles. Los objetos invisibles se vuelven visibles nuevamente cuando dejan de estar en contacto con la criatura (cuando se dejan caer o se ponen en otro lugar, etc.). Si el mago vuelve invisible un objeto que no lleva puesto o que no transporta, éste se volverá visible nuevamente cuando lo toca una criatura viva. Un ser invisible permanecerá así hasta que ataque o invoque otro conjuro. Una fuente de luz (una antorcha, por ejemplo) puede volverse invisible, pero la luz que emite permanecerá siempre visible.

CONJUROS DE MAGO DE SEGUNDO NIVEL

1. Apertura
2. Cerradura Mágica
3. Detección del Mal
4. Detección de lo Invisible
5. Fuerza Fantasmagórica
6. Imagen Espejo
7. Invisibilidad
8. Levitación
9. Localización de Objetos
10. Luz Eterna *
11. PES *
12. Telaraña

PES * (Percepción Extra Sensorial)

Alcance: 18 metros

Duración: 12 turnos

Efecto: Todos los pensamientos en una dirección

Este conjuro permitirá que el mago "escuche" los pensamientos. El mago debe concentrarse en una dirección durante 6 asaltos (1 minuto) para **PES** los pensamientos de una criatura dentro del alcance (si la hay). Los pensamientos de todas las criaturas vivas pueden entenderse, sin considerar el idioma. Los pensamientos (si los hay) de monstruos Muertos-Vivientes no pueden "escucharse" con este conjuro. Si hay más de un ser dentro del alcance y en la misma dirección en que el mago está concentrado, "escuchará" un barullo confuso de pensamientos. El mago solamente puede ordenar este barullo concentrándose durante seis asaltos adicionales para localizar una sola criatura. La **PES** no será entorpecida por la madera o el líquido, y penetrará hasta 1 metro en la roca, pero una pequeña capa de plomo bloqueará el conjuro.

Detección de lo Invisible

Alcance: 3 metros por Nivel del mago

Duración: 6 turnos

Efecto: El mago solamente

Cuando se invoca este conjuro, el mago puede ver todas las criaturas y objetos invisibles dentro del alcance. El alcance es de 3 metros por cada Nivel del mago. Por ejemplo, un hechicero puede usar este conjuro para ver cosas invisibles dentro de 9 metros.

Apertura

Alcance: 18 metros

Duración: Lee más adelante

Efecto: Una cerradura o barra

Este conjuro abrirá todo tipo de cerradura. Cualquier puerta cerrada de manera normal o por magia (por un conjuro **Bloqueo de Entrada** o **Cerradura Mágica**), y toda puerta secreta, pueden ser abiertas cuando se encuentren (pero una puerta secreta *debe* localizarse antes de poder ser **abierta**). Sin embargo, la cerradura mágica permanecerá y su efecto volverá otra vez cuando se cierre la puerta. Este conjuro también logrará abrir un portalón, aunque esté atascado y permitirá abrir fácilmente todos los cofres de tesoro. También permitirá abrir una puerta con barras, forzando mágicamente a que la barra caiga al suelo. Si la puerta está cerrada con llave y con barra, *ambas* serán forzadas.

Levitación

Alcance: 0

Duración: 6 turnos + 1 por cada Nivel del mago.

Efecto: El mago solamente

Cuando se invoca este conjuro, el mago podrá suspenderse en el aire hacia arriba y hacia abajo sin ningún apoyo. Sin embargo, el conjuro no le permite moverse de un lado a otro. Por ejemplo, un mago puede levitar hacia el techo y después podrá empujarse para moverse a los lados. El movimiento hacia arriba y hacia abajo es de 6 metros por asalto. Este conjuro no se puede invocar sobre otra persona u objeto. Mientras levita, el mago puede transportar una cantidad normal de peso, posiblemente otra criatura de tamaño humano, siempre que no use una armadura de metal. Puede llevar una criatura más pequeña que un humano, siempre que no transporte una carga pesada.



Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje humano)

Localización de Objetos

Alcance: 18 metros + 3 metros por Nivel del mago
Duración: 2 turnos
Efecto: Un objeto dentro del radio de alcance

Para que este conjuro sea efectivo al buscar un objeto, el mago debe saber exactamente cómo es el objeto. Con este conjuro también se puede descubrir, por ejemplo, un tramo de escaleras. El conjuro indicará el objeto deseado más cercano, dentro del alcance, dará la dirección, pero *no* la distancia. La distancia de alcance aumenta a medida que el mago gana Niveles de Experiencia. Por ejemplo, un Vidente puede ubicar objetos que están hasta 24 metros de distancia; un hechicero, hasta 27 metros.

Imagen Espejo

Alcance: 0
Duración: 6 turnos
Efecto: El mago solamente

Con este conjuro el mago crea entre 1-4 (1 d4) imágenes adicionales que son y actúan exactamente de la misma manera que el mago. Las imágenes aparecen y permanecen junto al mago, se mueven si el mago se mueve, hablan si el mago habla, y así sucesivamente. El mago

no necesita concentrarse; las imágenes permanecerán hasta que termine la duración del conjuro o hasta que lo golpeen. Las imágenes no son reales, por lo tanto, no pueden hacer nada. Todo ataque con éxito al mago dará contra una imagen, lo que solamente causará que esa imagen desaparezca (sin considerar el daño real).

Fuerza Fantasmagórica

Alcance: 72 metros
Duración: Concentración (lee más abajo)
Efecto: Un volumen de 6 X 6 X 6 metros

Este conjuro crea o cambia la apariencia dentro del área afectada. El mago debe crear la ilusión de algo que ha visto antes. De otra manera, el DM dará un bono a los Tiros de Salvación contra conjuros; si tiene éxito, la víctima no sufre efecto y se da cuenta que el ataque es una ilusión. La **Fuerza Fantasmagórica** permanecerá durante todo el tiempo que el mago se concentre. Si el mago se mueve, si le causan daño, o si falla en algún Tiro de Salvación, se pierde la concentración y el fantasma desaparece.

Este conjuro *¡nunca* causa un daño real! Aquellos a quienes "mate", simplemente caen inconscientes, aquellos "petrificados" quedarán paralizados, y así sucesivamente. El efecto desaparece entre 1-4 (1d4) turnos.

Telaraña

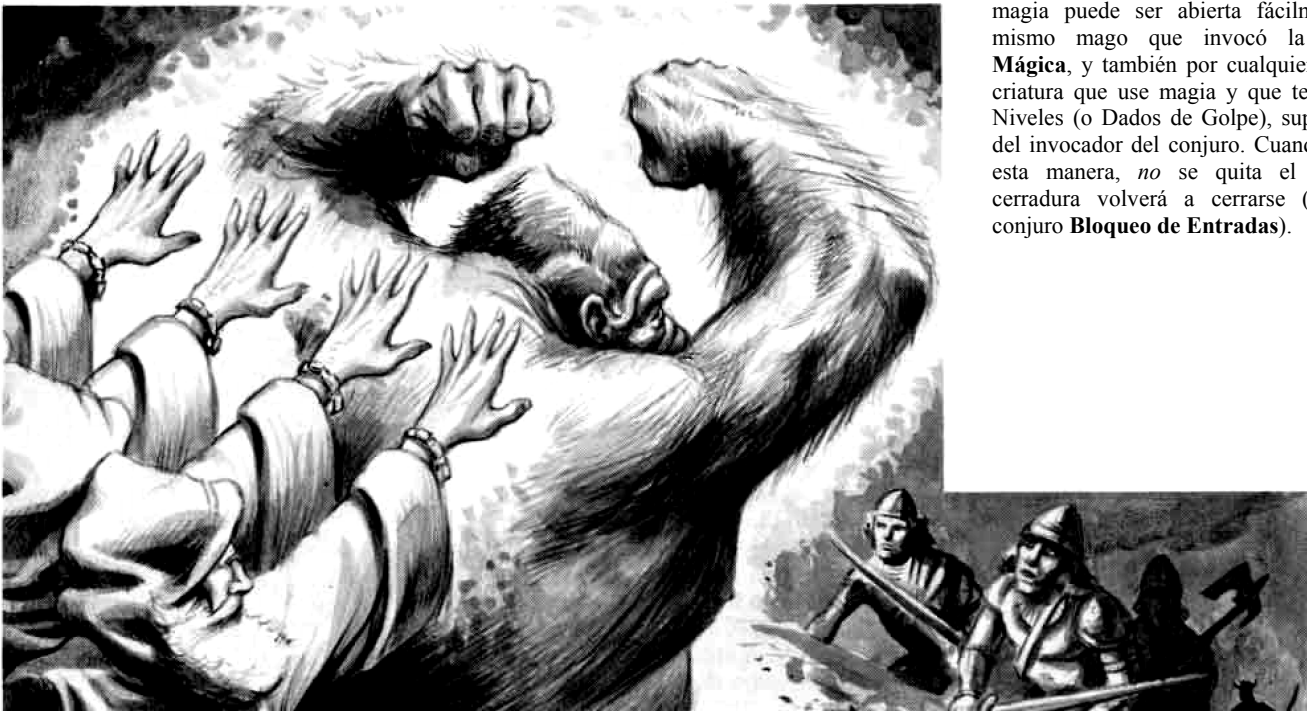
Alcance: 3 metros
Duración: 48 turnos
Efecto: Un volumen de 3 X 3 X 3 metros

Este conjuro crea una masa de filamentos pegajosos que son muy difíciles de destruir, con la excepción del fuego. Generalmente bloquea el área afectada. Los gigantes y otras criaturas con mucha fuerza pueden traspasar una telaraña en dos turnos. Un humano con Fuerza media (9-12 puntos) tardará entre 2-8 (2d4) turnos en abrirse paso por la telaraña. Las llamas (de una antorcha, por ejemplo) destruirán la telaraña en dos asaltos, y todas las criaturas dentro de la telaraña se quemarán causándoles entre 1-6 (1 d6) puntos de daño. Cualquier persona que use Guanteletes de Fuerza de Ogro (tesoro mágico) puede librarse de la telaraña en 4 asaltos.

Cerradura Mágica

Alcance: 3 metros
Duración: Permanente Efecto: Una entrada o cerrojo

Este conjuro es una versión más poderosa del conjuro **Bloqueo de Entradas**. Funcionará con cualquier cerrojo, no solamente de puerta, y durará para siempre (o hasta que se desencante mágicamente). Sin embargo, un conjuro **Apertura** puede usarse para abrir una **Cerradura Mágica**. Una puerta cerrada por magia puede ser abierta fácilmente por el mismo mago que invocó la **Cerradura Mágica**, y también por cualquier personaje o criatura que use magia y que tenga 3 o más Niveles (o Dados de Golpe), superiores a los del invocador del conjuro. Cuando se abre de esta manera, *no* se quita el efecto y la cerradura volverá a cerrarse (como en el conjuro **Bloqueo de Entradas**).



Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje humano)

Ladrón

Descripción

Un ladrón es un humano que se especializa en el robo, en abrir cerraduras con ganzúa, quitar trampas y otras actividades. Son los *únicos* personajes que pueden abrir cerraduras y encontrar trampas sin usar magia. Sin embargo, como indica su nombre, los ladrones roban, aunque muy pocas veces, a miembros de su mismo grupo. Si un ladrón roba a sus amigos, ¡generalmente no se le permitirá salir con ellos de aventuras nunca más!

En el Juego D & D, los ladrones pertenecen a una organización (llamada a veces Gremio). Cada pueblo tiene un edificio que es la Casa Gremial, donde los ladrones pueden vivir y comer (pagando, por supuesto). Todos aprenden en el Gremio, de sus maestros, "El Artificio" (única pericia del ladrón; consulta las Habilidades Especiales más adelante). Son un grupo común en la vida del D & D, debido a su experiencia original, pero no son siempre bienvenidos en los mejores lugares del pueblo.

Mientras está en la aventura, el ladrón deberá evitar el peligro siempre que le sea posible. Su trabajo es usar sus Habilidades Especiales cuando se necesiten. Su pericia puede ser muy útil, ya que puede usarse una y otra vez. Por ejemplo, una maga usa un conjuro para abrir una cerradura y este conjuro funcionará una sola vez; un ladrón tratará de abrir cerraduras' cada vez que sea necesario.

Cuando se produce un enfrentamiento, el ladrón debe permanecer fuera del lugar. Puede tratar de acercarse a hurtadillas al monstruo, ya sea para robarle el tesoro o para atacarlo por la espalda. N o debe pelear cuerpo a cuerpo, si no es estrictamente necesario. Un ladrón tiene pocos puntos de golpe, y aunque puede usar una armadura liviana, ésta le da poca protección.

TABLA DE TIROS DE SALVACION DEL LADRON

Rayo de Muerte o Veneno	13
Varita Mágica	14
Parálisis o Petrificación	13
Aliento de Dragón Conjuros	16
Bastones o Cetros	15

TABLA DE EXPERIENCIA DEL LADRON

PX	Nivel	Título
0	1	Aprendiz
1200	2	Salteador
2400	3	Ratero

Casi todos los ladrones tienen puntos altos de Destreza. Como esto puede afectar el disparo de proyectiles (consulta Combate Avanzado en la página 59), deberás aprender las reglas para los proyectiles y deberás llevar armas de proyectil. Una espada o una daga serán necesarias en situaciones en que no puedas evitar un combate cuerpo a cuerpo.

En la mayoría de los grupos de aventureros hay un ladrón. Comportamiento furtivo y uso del ingenio, en vez de pelear solamente, es la tarea del ladrón para mantenerse vivo, creando un emocionante desafío en el juego.

Explicación de la Tabla de Experiencia del ladrón:

PX: Cuando se alcanza esta cantidad de Puntos de Experiencia, el ladrón pasa automáticamente al siguiente Nivel de Experiencia.

Título: El ladrón debe usar su título cuando habla con otros personajes. En vez de decir, "Soy Greegan, ladrón de Segundo Nivel", debe decir "Soy Greegan, el Salteador".

Otros detalles:

Característica Principal: La CP de un ladrón es la Destreza. Si el ladrón tiene 13 o más puntos de Destreza, el personaje añade un bono a los Puntos de Experiencia ganados en cada aventura.

Dados de Golpe: Para determinar los Puntos de Golpe de un ladrón se usa un dado de cuatro caras (1d4). Empieza con 1-4 Puntos de Golpe (más bono por Constitución, si lo hay), y gana 1d4 más de puntos de golpe (más bono) con cada Nivel de Experiencia.

Armadura: El ladrón sólo puede llevar armadura de cuero y no puede usar escudo.

Armas: El ladrón puede usar armas de proyectil, y cualquier otra arma de una mano (las armas para dos manos están prohibidas. Para mayor información, consulta "Combate Avanzado" en la página 59).



Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje humano)

Habilidades Especiales

Los ladrones saben abrir cerraduras, encontrar y quitar trampas, trepar paredes, moverse en silencio, esconderse en la sombra, robar de los bolsillos y escuchar ruidos. También aprenden el arte de "apuñalar por la espalda".

Con la excepción de "escuchar ruidos", cada cantidad representa el porcentaje de posibilidades de *éxito* que tiene al usar sus Habilidades Especiales. El Dungeon Master tirará el dado d%; si el resultado es igual o menor al porcentaje indicado, el intento tiene *éxito*. "Escuchar ruidos" se determina de la misma manera usando 1d6.

Explicación de las Habilidades Especiales del ladrón:

ABRIR CERRADURAS se debe intentar sólo una vez por cerradura, y solamente si se llevan "herramientas de ladrón". El ladrón deberá intentar abrir esa cerradura nuevamente cuando avance a otro Nivel de Experiencia.

ENCONTRAR TRAMPAS también debe intentarse sólo una vez por trampa. Si encuentra una, el ladrón puede tratar de quitarla.

QUITAR TRAMPAS debe intentarse solamente si se encuentra una. Se intentará una sola vez por trampa.

TREPAR PAREDES implica cualquier superficie empinada, tal como peñascos escarpados, murallas y cosas de este tipo. Existen buenas posibilidades de *éxito*, pero si el ladrón falla, se resbala a mitad del camino y cae. El DM tirará el dado para ver el resultado, una sola vez por cada 30 metros trepados. Si falla, el ladrón recibe entre 1-6 (1 d6) puntos de daños por 3 metros de caída. El fracaso en un ascenso de 3 metros le causará 1 punto de daño.

MOVERSE EN SILENCIO siempre le parecerá que lo ha conseguido al ladrón. Sin embargo, el DM sabrá (basándose en el tiro de porcentaje) si el movimiento ha sido escuchado por enemigos de las cercanías, que tomarían entonces las medidas necesarias.

ESCONDERSE EN LA SOMBRA significa que el ladrón se traslada y se queda a la sombra, usando un escondrijo natural. Se puede mover cuando está escondido, pero no puede atacar. El intento le *parecerá* con éxito al ladrón, pero sólo el DM lo sabrá con seguridad.

ROBAR BOLSILLOS puede ser arriesgado. Si al tirar el dado le sale al DM una cantidad superior al doble de la posibilidad de *éxito* indicada, no solamente ven al ladrón personas en la proximidad, sino que la supuesta víctima lo pilló en el acto, y puede (como sucede a menudo) reaccionar desfavorablemente.

EJEMPLO: Un aprendiz intenta robar del bolsillo de un guerrero contratado (personaje no-jugador, representado por el DM). Cuando el DM tira dos veces 1d10 (consulta "Dados", en la página 12), y le sale un 41, el ladrón es atrapado en el acto. Entonces, el DM tira el dado otra vez para ver la reacción del guerrero ¡que podría atacar al ladrón!

ESCUCHAR RUIDOS (se comprueba usando 1 d6) implica escuchar detrás de las puertas y oír pisadas de monstruos que se aproximan. Sin embargo, durante las batallas hay demasiado ruido para escuchar cosas raras.

Uso de las Habilidades Especiales del ladrón

Permanece atento a la oportunidad de usar Habilidades Especiales, y simplemente dile al Dungeon Master cuándo quieres que tu ladrón use una de ellas. Debes estar completamente

seguro de entender cómo funciona cada una. El intento fracasará automáticamente si se usan inadecuadamente. *Por ejemplo:* Un ogro está atacando al grupo, entonces dice "Mi ladrón se esconderá en la sombra y saca una daga". El DM responde, "¡El ogro ve el movimiento, y se dirige derecho al ladrón!"

Apuñalar por la espalda: Si el ladrón puede acercarse a hurtadillas a una víctima, totalmente desapercibido, la puede apuñalar por la espalda. Si la supuesta víctima ve, oye o advierte de otra manera que se acerca un ladrón, *no* se podrá apuñalar, pero el ladrón podrá atacar de manera normal.

Al dar la puñalada por la espalda, el ladrón gana un bono +4 en su Tiro de Golpe, y si acierta al objetivo el daño causado será dos veces el normal.

EJEMPLO: Un aprendiz lleva una espada y ve que un ogro se acerca al grupo. El jugador dice, "Me esconderé en la sombra". El DM saca 19 en el d%, por lo tanto el ogro no ve al ladrón (pero el DM no anuncia el resultado). Durante la batalla, el ogro se da la vuelta y queda de espaldas al ladrón. El jugador dice "¡Trataré de avanzar para dar una puñalada por la espalda!" El DM dice que el ogro no se dio cuenta de la proximidad del ladrón (no realiza un tiro; depende de la situación y de la decisión del DM) y dice, "el ogro no notó tu presencia; haz un tiro para la puñalada por la espalda". Entonces, el jugador ladrón realiza un Tiro de Golpe, añadiéndole 4. Si golpea al ogro, el jugador tira para ver el daño causado, aumentando al doble el resultado.

Cuando no se está realizando una batalla, el intento de dar una puñalada por la espalda requiere una comprobación de "Movimiento Silencioso". El DM hará todos los tiros de dados necesarios.



TABLA DE HABILIDADES ESPECIALES DEL LADRON

Habilidad Especial		Nivel de Experiencia		
		1	2	3
Abrir cerraduras	(d%)	15	20	25
Encontrar trampas	(d%)	10	15	20
Quitar trampas	(d%)	10	15	20
Trepar paredes	(d%)	87	88	89
Moverse en silencio	(d%)	20	25	30
Esconderse en la sombra	(d%)	10	15	20
Robar en los bolsillos	(d%)	20	25	30
Escuchar ruidos	(1d6)	1-2	1-2	1-3

Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje semi-humano)

Enano

Descripción

Un enano es pequeño y robusto, mide alrededor de 1,30 m de alto y pesa más o menos 70 kilos. Tienen la barba larga y las hembras barba corta. Tienen la piel de color pardo y el pelo es castaño, gris o negro. Son testarudos pero prácticos y les gusta la buena comida y el buen beber. Aprecian la artesanía y son amantes del oro. Son recios guerreros y resistentes a la magia, como lo indican sus Tiros de Salvación. Un personaje enano *debe* comenzar con 9 o más puntos de Constitución.

Aunque la clase enano es diferente a la clase guerrero en muchas maneras, su misión es la misma. Ambos pelean, y ambos deben usar la misma estrategia de combate. Lee la descripción de la clase guerrero (página) para obtener algunos datos sobre el combate.

Explicación de la Tabla de Experiencia del Enano:

PX: Cuando se alcanza esta cantidad de Puntos de Experiencia, el enano avanza automáticamente al siguiente Nivel de Experiencia.

Título: El enano debe usar su título al hablar con otros personajes. En vez de decir, "Soy Rolfo, enano guerrero de Segundo Nivel", el personaje debe decir, "Soy Rolfo, el Guerrero".

Otros Detalles:

Característica Principal: La CP de un enano es la Fuerza. Si un enano tiene 13 o más puntos de Fuerza, el personaje aumenta con un bono los Puntos de Experiencia ganados en cada aventura.

Puntos Mínimos: Un personaje enano debe tener 9 o más puntos de Constitución, cuando empieza a jugar.

Dados de Golpe: Para determinar los puntos de golpe de un enano se usa un dado de ocho caras (1d8). Empieza con 1-8 puntos de golpe (más bono de Constitución, si lo hay) y gana 1d8 más de puntos de golpe (más bono) con cada Nivel de Experiencia.

Armadura: Un enano puede usar cualquier tipo de armadura y escudo.

Armas: Un enano puede usar cualquier arma de tamaño normal o pequeño. Los enanos *no* pueden usar espadas de dos manos o arco largo (se les permite arco corto o ballesta).

Habilidades Especiales:

El enano tiene una visión especial, sabe varios idiomas, y puede descubrir ciertas cosas mejor que otros personajes.

Visión: Además de su vista normal, los enanos tienen Infravisión y pueden ver hasta 18 metros en la oscuridad. Infravisión es la habilidad de ver el calor (y la falta de calor). La luz normal y la luz mágica nacen que la infravisión sea ineficaz.

Con la infravisión las cosas calientes se ven rojas y las cosas frías azules. Por ejemplo, una criatura que se aproxima puede verse como una forma roja que deja pisadas de color rojo pálido. Un pozo de agua fría se verá de color azul profundo.

Criaturas y objetos que tienen la misma temperatura que el aire que los rodea (mesas o esqueletos, por ejemplo), sólo pueden verse débilmente con infravisión.

Idiomas: Además de los idiomas de todos los personajes-lenguas Común y de Alineamiento, como se explica en la página 10-, un enano puede hablar enano, gnomo, trasgo y kobold. Sin embargo, el personaje puede tener problemas al leer y escribir estos idiomas, como se explica en la misma página.

Detección: Los enanos son expertos en la minería. A veces pueden detectar trampas, derrumbes de murallas, corredores inclinados, y construcciones recientes. Tendrás 1 posibili-



dad entre 3 de encontrarlos. El DM tirará 1d6 y un resultado de 1 ó 2 indicará que lo logras, *si* hay algo que encontrar. Puedes intentar una vez por cada especialidad. *Deberás* decide al DM si quieres buscar algo; la detección no es nunca automática.

EJEMPLO: Dices "Veré si esta muralla es resbaladiza". El DM aún sabiendo que lo es, tira 1d6 y saca un 2. El DM dice, "Sí, parece resbaladiza".

TABLA DE TIROS DE SALVACION DEL ENANO

Rayo de Muerte o Veneno	8
Varita Mágica	9
Parálisis o Petrificación	10
Aliento de Dragón Conjuros	13
Bastones o Cetros	12

TABLA DE EXPERIENCIA DEL ENANO

PX	Nivel	Título
0	1	Enano Veterano
2200	2	Enano Guerrero
4400	3	Enano M. De Esp.

Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje semi-humano)

Elfo

Descripción

Un elfo es delgado y gracioso, tiene facciones delicadas y orejas puntiagudas. Miden entre 1,50 y 1,70 metros y pesan más o menos 60 kilos. Pueden usar todo tipo de armaduras y armas, e invocar conjuros de magos. Por lo tanto, pueden ser amigos muy valiosos (o peligrosos oponentes), pero generalmente prefieren pasar el tiempo en fiestas y travesuras en el caro de un bosque. A los elfos les fascina la magia, y no se cansan nunca de buscar conjuros y objetos mágicos, especialmente si son de una artesanía hermosa. Un personaje elfo *debe* empezar con 9 o más puntos de Inteligencia.

Los elfos se parecen a los guerreros y a los magos. Lee la descripción de la clase guerrero y aprenderás algunos detalles para representar a tu personaje, pero recuerda que un elfo no tiene tantos puntos de golpe. Debes estar seguro de que tu personaje no ha sufrido daño o que está sólo levemente herido antes de participar en una batalla; de otro modo, permanece en la retaguardia y ayuda con conjuros mágicos, igual que 10 hace el mago.

Explicación de la Tabla de Experiencia del Elfo:

PX: Cuando se alcanza esta cantidad de Puntos de Experiencia, el elfo avanza automáticamente al Nivel de Experiencia siguiente.

Título: El elfo debe usar su título cuando habla con otros personajes. En vez de decir "Soy Belrain, elfo de Segundo Nivel, el personaje debe decir, "Soy Belrain, el Guerrero-Vidente".

Conjuros: Aquí se indica el número, y el nivel de poder de los conjuros de mago que un elfo puede invocar. Los conjuros se explican más adelante en la sección "Habilidades Especiales".

TABLA DE EXPERIENCIA DEL ELFO

PX	Nivel	Título	Número de conjuros por Nivel del conjuro
0	1	Veterano-Médium	1 Primero
4000	2	Guerrero-Vidente	2 Primero
8000	3	Maestro de espadas-Hechicero	2 Primero más 1 Segundo

Otros Detalles:

Característica Principal: Los elfos tienen *dos* Características Principales: Fuerza e Inteligencia. Si un elfo tiene 13 o más puntos en *ambos* Puntos de Habilidad, el personaje añade un bono del 5 % a los Puntos de Experiencia ganados en cada aventura. Si sus puntos de Inteligencia son 16 o más (junto con los 13 o más de Fuerza), el bono de PX es del 10 %.

Puntos Mínimos: Un personaje elfo debe tener 9 o más puntos de Inteligencia cuando juega por primera vez.

Dados de Golpe: Para determinar los puntos de golpe de un elfo, se lisa un dado de seis caras (1d6). Empieza con 1-6 puntos de golpe (más el bono de Constitución, si lo hay) y gana 1d6 más de puntos de golpe (más bono) con cada Nivel de Experiencia.

Armadura: Un elfo puede usar cualquier tipo de armadura y escudo.

Armas: Un elfo puede usar cualquier tipo de armas.

Habilidades Especiales:

Los elfos tienen visión especial, saben varios idiomas y pueden detectar ciertas cosas mejor que otros personajes. Pueden invocar conjuros de magos y no pueden ser paralizados por los necrófagos.

Visión: Los elfos tienen Infravisión, además de su visión normal, pueden ver hasta 18 metros en la oscuridad. Infravisión es la habilidad para ver el calor (y la falta de calor). La luz normal y la luz mágica hacen que sea ineficaz.

Con infravisión las cosas calientes se ven rojas y las cosas frías se ven azules. Por ejemplo, cuando se aproxima un monstruo puede verse como una forma roja, que deja pisadas de color rojo pálido. Un pozo de agua

fría se verá de color azul profundo. Los objetos y las criaturas tienen la misma temperatura del ambiente (una mesa o un esqueleto), y sólo pueden verse vagamente con infravisión.

Idiomas: Además de los idiomas de todos los personajes -Común y de Alineamiento, como se explica en la página -, un elfo puede hablar elfo, gnoll, grantrasgo y orco.

Detección: Todos los elfos pueden descubrir puertas secretas y ocultas mejor que los demás personajes. Si tu personaje elfo quiere buscar puertas ocultas en un lugar, díselo al Dungeon Master. El DM tirará 1d6 y un resultado de 1 ó 2 indicará éxito si es que hay una puerta que descubrir. Puedes probar una vez por cada una, y *debes* decirle al DM si quieres buscar algo; la detección no es nunca automática.

EJEMPLO: Tú dices "Revisaré esta pared para ver si hay alguna puerta secreta". El DM, sabiendo que hay una, tira 1d6 obteniendo un resultado de 2. El DM dice, "Sí, encuentras una puerta secreta".

Inmunidad a la Parálisis de los Necrófagos:

Todos los elfos son inmunes por naturaleza a los ataques de paralización de los necrófagos. Otros tipos de paralización los pueden afectar, la de los gusanos carroñeros o del cubo gelatinoso, por ejemplo.

Conjuros: Los elfos pueden usar los conjuros de los magos igual que los usan ellos. Lee la explicación de invocación de conjuros, libro de conjuros, etc., en las páginas 38-42. Los elfos deben seguir todas las reglas para usar los conjuros de los magos (pero no las otras reglas de la clase mago).

TABLA DE TIROS DE SALVACION DEL ELFO

Rayo de Muerte o Veneno	12
Varita Mágica	13
Parálisis o Petrificación	13
Aliento de Dragón Conjuros	15
Bastones o Cetros	15

Personajes de DUNGEONS & DRAGONS® (clase de personaje semi-humano)

Halfling

Descripción

Un halfling es un semi-humano pequeño que se parece mucho a un niño, con las orejas un poco puntiagudas. Miden más o menos 1 metro, pesan cerca de 30 kilos, y casi nunca tienen barba. Son muy sociables pero no especialmente valientes, buscan tesoros para lograr las comodidades de su hogar, al que aman profundamente. Son gente de los bosques y se llevan muy bien con los elfos. Tienen habilidades especiales al aire libre. Un personaje halfling *debe* comenzar con 9 o más puntos de Destreza y Constitución.

Los halflings se comportan de manera parecida a los guerreros y a los enanos. Lee la descripción de la clase guerrero para saber algunos detalles en la representación de tu halfling. Recuerda tus habilidades especiales (consulta más adelante), y úsalas cada vez que sea posible. Los Tiros de Salvación de un halfling son tan buenos como los de los enanos, y podrá sobrevivir en condiciones en las que otros caen por ataques de magia o veneno.

Explicación de la Tabla de Experiencia del Halfling:

PX: Cuando se alcanza esta cantidad de Puntos de Experiencia, el halfling avanza automáticamente al siguiente Nivel de Experiencia.

Título: El halfling deberá usar su título cuando habla con otros personajes. En vez de decir, "Soy Touchberry, halfling de Segundo Nivel", el personaje debe decir, "Soy Touchberry, el Guerrero".

TABLA DE TIROS DE SALVACION DEL HALFLING

Rayo de Muerte o Veneno	8
Varita Mágica	9
Parálisis o Petrificación	10
Aliento de Dragón Conjuros	13
Bastones o Cetros	12

TABLA DE EXPERIENCIA DEL HALFLING

PX	Nivel	Título
0	1	Halfling Veterano
2000	2	Halfling Guerrero
4000	3	Halfling M. De Esp.



Otros Detalles:

Característica Principal: Un halfling tiene dos Características Principales: Fuerza y Destreza. Si en *cualquiera* de estas Habilidades tiene 13 o más puntos, el personaje añade un bono de 5 % a los Puntos de Experiencia ganados en cada aventura. Si en *ambas* tiene 13 o más puntos, el bono a los PX es de 10 %.

Puntos Mínimos: Un personaje halfling debe tener 9 o más puntos en su Destreza y en su Constitución.

Dados de Golpe: Para determinar los puntos de golpe de un halfling se usa un dado de seis caras (1d6). Un halfling empieza con 1-6 puntos de golpe (más bono de Constitución, si lo hay), y suma 1 d6 más de puntos de golpe (más bono) con cada Nivel de Experiencia.

Armadura: Un halfling puede usar cualquier tipo de armadura y puede usar también escudo. Sin embargo, la armadura y el escudo deben fabricarse especialmente para su talla pequeña. Aun las armaduras de los enanos son demasiado grandes para ellos.

Armas: Un halfling puede usar cualquier arma pequeña (una daga, una espada corta o un arco corto). Los halflings no pueden usar espadas para dos manos, arcos largos, hachas de combate, armas de poste u otras armas grandes.

Habilidades Especiales:

Un halfling gana varios bonos en combate (algunos por su pequeño tamaño), y pueden esconderse con facilidad en los bosques.

Combate: Los halflings usan a menudo armas de proyectil, y esquivan mejor que los demás personajes los ataques de las criaturas grandes. Cuando un pigmeo está en un combate gana las siguientes bonificaciones:

Bono - 2 por Clase de Armadura cuando lo atacan criaturas más grandes que un hombre;

Bono + 1 en el Tiro de Golpe cuando usa proyectiles (consulta las Reglas Adicionales en la página 59);

Bono + 1 en la Iniciativa Individual (regla de combate opcional, página 61).

Escondite: Es difícil descubrir a un halfling cuando está al aire libre, ya que tienen la habilidad de desaparecer en los bosques o en los montes. En estos escondrijos sólo pueden ubicarse 10% de las veces (el DM tirará el dado). Los halflings también se pueden esconder en los "dungeons", aunque no con tanto éxito. A la luz normal, si un halfling encuentra un poco de sombra que lo cubra o lo esconda (siempre que permanezca absolutamente quieto), su intento de esconderse tendrá éxito 1/3 de las veces. Para usar esta habilidad, díselo al DM. El DM tirará 1d6; un resultado de 1 ó 2 indica que la acción de esconderse tiene éxito, siempre que el personaje no se mueva ni haga ruido.

Una luz mágica, como el conjuro del clérigo Luz, descubrirá tu intento. Si el personaje lleva cualquier tipo de luz, le será imposible esconderse.

DUNGEONS & DRAGONS® características

Creación de un nuevo personaje

Ya que has usado las reglas del juego para representar a tu guerrero, puedes probar otros personajes utilizando las Hojas de Personajes que se incluyen en este manual. ¡Recuerda que éstos no pueden usarse en la Aventura Solo! Esa aventura se creó solamente para tu primer guerrero.

Tarde o temprano querrás crear tu propio personaje. Antes de comenzar coge un lápiz y todos los dados. También necesitarás una Hoja de Personaje sin usar (o una hoja de papel de tamaño normal) para anotar todos los detalles.

Si piensas usar una hoja de papel blanco, copia el modelo de la Hoja del Personaje -en otras palabras, deja un espacio para tu nombre y el nombre del personaje en la parte superior izquierda, un lugar para la Clase, Nivel, Clase de Armadura y Puntos de Golpe bajo ésta, y así sucesivamente.

El primer ensayo para crear un personaje nuevo seguramente te llevará una hora más o menos. Aun después de conocer el procedimiento, te llevará entre 10 a 30 minutos. No intentes crear un personaje después de haberos reunido ya para comenzar un juego. Todos los tiros, ajustes, compras y otras cosas, deben hacerse de antemano.

El Dungeon Master deberá estar presente en parte del proceso, y deberá observar la creación del personaje, incluyendo todos los tiros de dados. Los jugadores deben juntarse con el DM antes del juego para resolver los detalles. Un método eficaz es que todos los jugadores se reúnan con el Dungeon Master para que les ayude a crear nuevos personajes.

Un poco más adelante encontrarás una lista de los pasos a seguir para crear un personaje nuevo; se explica cada paso en detalle.

1. Tira los dados para los Puntos de Habilidad

En vez de inventar una cantidad para tus Puntos de Habilidad, deberás tirar los dados y obtener así estos puntos. Para hacerlo, tira tres veces el dado de seis caras y suma los resultados. O, si tienes varios dados de seis caras, tira 3 a la vez.

Por ejemplo, si cada vez te sale 1, el total de tus puntos será 3, lo más bajo que se puede obtener. Si en las tres tiradas te sale seis, tu total será entonces 18, lo más alto que puedes lograr. Debes terminar con seis cantidades, cada una entre 3 y 18, que representan los Puntos de Habilidad de tu Personaje. A medida que vayas obteniendo los resultados, vete anotando los puntos junto al nombre de cada Habilidad.

Ahora busca los Puntos de Habilidad más altos. Si el resultado en todas las habilidades es menor que 9, deberás tirar los dados otra vez para todos los puntos. Si quieres, puedes quedarte con el personaje, ¡pero, él o ella no será muy apropiado para aventuras peligrosas! Sin embargo, antes de abandonar el personaje pregúntale al Dungeon Master qué puedes hacer. El DM puede decidir que representes el personaje que habías creado, especialmente si ya eres un jugador con experiencia.

Si uno o más de los Puntos de Habilidad son inferiores a 6, el personaje puede tener problemas más adelante. Este tipo de personaje también debe abandonarse, a excepción de que el DM diga lo contrario.

En el paso 3 se pueden ajustar los Puntos de Habilidad (Intercambio de Puntos de Habilidad), pero primero deberás decidir de qué Clase será tu personaje.

2. Elige una Clase

Cada tipo de personaje tiene una Clase. La Clase de tu primer personaje fue un guerrero. Ahora ya sabes que hay otros tipos de aventureros: clérigos, magos y ladrones. Puedes representar a uno de éstos, o a un personaje que no sea humano: puedes ser un enano, un elfo o, una persona pequeña del tamaño de un niño que se llama halfling.



Cada uno de estos siete tipos de aventureros es una Clase de Personaje.

COMO CREAR UN PERSONAJE

1. Tira los dados para obtener los Puntos de Habilidad
2. Elige una Clase
3. Intercambia los Puntos de Habilidad (si quieres)
4. Tira los dados para los Puntos de Golpe
5. Tira los dados para el Dinero
6. Compra equipo
7. Calcula tu:
 - a. Clase de Armadura
 - b. Tabla de Tiros de Golpe
 - c. Tiros de Salvación
8. Anota los ajustes de los Puntos de Habilidad
9. Ponle nombre al Personaje y dale un Alineamiento
10. Prepárate para jugar

Cada Clase tiene una especialidad. Los guerreros son fuertes, los magos son inteligentes, los clérigos son sabios, etc. Esta especialidad se llama Característica Principal de la Clase. Por ejemplo, Fuerza es la Característica Principal de los guerreros. Si la Característica Principal de tu personaje es lo suficientemente alta obtendrás una bonificación en los Puntos de Experiencia. Por eso, tu primer guerrero tuvo bonificación: tu Fuerza, la Característica Principal, era de 17 puntos. Puedes representar un guerrero con cualquier cantidad de puntos de Fuerza, pero los guerreros con fuerza desempeñan mejor su papel (y obtienen mas PX) que los débiles.

No estás obligado a escoger una Clase basada en los Puntos de Habilidad más altos -pero es mejor-. Si tienes dos o más puntuaciones altas, tal vez deberías considerar el representar a un personaje no-humano.

Estudia la tabla que viene a continuación y compara tus Puntos de Habilidad más altos con las Características Principales de las Clases de Personajes. Luego, si vas a representar un personaje humano, escoge una Clase que esté de acuerdo con los Puntos de Habilidad que te salieron cuando tiraste los dados.

(La Constitución y el Carisma afectan a todas las Clases y no son Características Principales).

Caracter. Principal	Clase
Fuerza	Guerrero
Inteligencia	Mago
Sabiduría	Clérigo
Destreza	Ladrón



Enanos, Elfos y Halflings

Un personaje humano puede ser cualquiera de las cuatro clases de humanos, pero un personaje no-humano se maneja de manera diferente. Si quieres representar un personaje no-humano, deberás sacar Puntos de Habilidad altos en ciertas áreas.

Los elfos tienen habilidades similares a los guerreros y a los magos, por lo tanto deben tener buenos Puntos en Fuerza e Inteligencia. Estos dos Puntos de Habilidad son las Características Principales de los elfos. De la misma manera, si tu personaje tiene 8 o menos puntos de Inteligencia, no podrá ser un elfo.

Los halflings tienen cierta habilidad en la pelea y deben tener buena Fuerza y Destreza. Estas son las dos Características Principales de los halflings. Además, los halflings tienen muy buena salud. Si tu personaje tiene 8 o menos puntos en Destreza o Constitución, *no podrá* ser un halfling.

Los enanos también siempre están sanos. Si tu personaje tiene 8 o menos puntos de Constitución, *no podrá* ser un enano. Los enanos se especializan en el combate igual que los guerreros, por lo tanto su Característica Principal es la fuerza.

Si quieres representar un personaje no-humano, puedes escoger uno de éstos *siempre que hayas sacado* los puntos mínimos indicados, o si puedes intercambiar Puntos de Habilidad (consulta el paso 3) para cumplir con el mínimo de Puntos para la Clase.

Cualquiera que sea la Clase que elijas, deberás leer la descripción total de la Clase que aparece en las páginas 24-47 antes de llegar al paso 6.

Características Principales

Si tuviste un buen resultado al tirar los dados y elegiste bien, los Puntos de Habilidad de tu Característica Principal deberán ser de 9 o superiores. Pero también puede resultar divertido representar personajes con puntos bajos. Toma, por ejemplo, el caso de un pobre enano que tiene una excelente salud (Constitución 16), pero que es muy débil (Fuerza 5); trata de hacer lo que puede en el combate, pero no logra causar mucho daño. El entretenimiento en el juego se logra al representar un papel, y éste podría ser un personaje muy interesante para ser representado. No olvides que puedes empezar con otro personaje más adelante.

Clase	Puntos Mínimos		Caract. Principales
Enano	Constitución	9	Fuerza solamente
Elfo	Inteligencia	9	Fuerza + Inteligencia
Halfling	Constitución	9	Fuerza + Destreza
	Destreza		

Cuando el personaje tiene puntos muy altos en sus Características Principales, añade un bono a los PX (Puntos de Experiencia). Al final de cada aventura el Dungeon Master os dará los PX y vosotros añadiréis los puntos extra. Pero si tu Característica Principal es baja, serás penalizado y tendrás que restar PX de la cantidad que te dé el DM.

EJEMPLO: Si un mago tiene una Inteligencia de 14 puntos, ganas 5 PX extra por cada 100 PX que te otorgue el DM. Si tu guerrero tiene una fuerza de 5 puntos, ganas solamente 80 PX por cada 100 PX que se te otorguen.

3. Intercambio de Puntos de Habilidad

En este momento, es posible aumentar una Característica Principal disminuyendo otros Puntos de Habilidad. Esto sería como practicar con ahínco para aprender tu Clase, pero a cambio no desarrollas otra habilidad al mismo tiempo. (Por ejemplo, un mago podría estudiar mucho, y olvidar el ejercicio, para conseguir más inteligencia, y acabar con una fuerza menor.)

Las reglas para intercambiar Puntos de Habilidad son:

1. Tu Característica Principal (y sólo ésta) aumenta 1 punto por cada 2 que baje otro Punto de Habilidad).
2. Los puntos de Constitución y Carisma nunca se pueden intercambiar por otros.
3. La Destreza no puede ser bajada (pero se pueden aumentar si tu personaje es un ladrón o un halfling).
4. Las puntuaciones no se pueden bajar a menos de 9. Si ya están en 10 o menos, no se pueden disminuir.

EJEMPLO: Un elfo tiene 12 puntos por Inteligencia y Fuerza, y una Sabiduría de 13. El jugador disminuye los puntos de sabiduría a 11 para añadir 1 a su Fuerza, luego vuelve a disminuir la Sabiduría a 9 y añade 1 punto a la inteligencia. El resultado es de 13 puntos en Inteligencia y Fuerza (lo suficientemente bueno para +5% a los PX) y 9 puntos ajustados de Sabiduría.

Un clérigo con Fuerza y Sabiduría de 15 disminuye su fuerza 6 puntos (queda con 9) y aumenta 3 puntos a su Sabiduría (queda con 18).

Si quieres intercambiar cualquiera de tus Puntos de Habilidad, debes hacerlo *ahora* - antes de seguir más adelante en la creación de tu personaje. No se pueden hacer intercambios más tarde.

DUNGEONS & DRAGONS® características

4. Tira los dados para los Puntos de Golpe

Cada Clase tiene una cantidad diferente de puntos de golpe. Los guerreros y los enanos necesitan muchos porque reciben lesiones en las batallas. Los magos y los ladrones tienen menos Puntos de Golpe y deben tratar de mantenerse alejados de las peleas. Otras Clases están en el medio, pueden pelear si es necesario, pero a menudo deben evitarlo si les es posible.

En la tabla que, haya continuación busca la Clase de tu personaje, y tira un dado para ver con cuántos Puntos de Golpe empiezas.

Clase	Dados de Puntos de Golpe
Guerrero	1d8
Enano	1d8
Clérigo	1d6
Elfo	1d6
Halfling	1d6
Mago	1d4
Ladrón	1d4

Ahora busca tus Puntos de Constitución en la Tabla de Bonos y Penalizaciones por Puntos de Habilidad, y aplica el bono o la penalización a la cantidad de Puntos de Golpe que sacaste en los dados. Después de hacer los ajustes, los puntos de golpe no pueden ser inferiores a cero; tendrás, por lo menos, 1 Punto de Golpe por cada tirada.

TABLA DE BONOS Y PENALIZACIONES POR PUNTOS DE HABILIDAD

Puntos de Habilidad	Ajustes
3	- 3 de penalización
4-5	-2 de penalización
6-8	-1 de penalización
9-12	Sin ajuste
13-15	Bono + 1
16-17	Bono +2
18	Bono + 3

(Esta tabla se usa para el ajuste de la mayoría de los Puntos de Habilidad, y tendrás que consultarla más adelante.)

Puedes ver inmediatamente lo beneficioso que es tener Puntos altos de Constitución. Tu primer personaje, un guerrero con 16 Puntos de Constitución, tuvo un bono de +2 en sus Puntos de Golpe. Eso quiere decir que el primer tiro de dados para ese personaje hubiera sido de 6 (entre los 8 posibles), más un bono de 2, que da un total de 8 puntos de golpe. Durante la aventura, ¿te hirieron gravemente, dejándote

por debajo de 2 puntos de golpe? Si esto hubiera sucedido, te podrían haber *matado* ¡pero te hubieras salvado por el bono de tu alta Constitución!

Cada vez que ganes un Nivel de Experiencia, tirarás los dados para obtener más Puntos de Golpe. Y cada vez deberás ajustar el resultado de los dados según los Puntos de Constitución.

5. Tira los dados para el Dinero

Al comienzo, el personaje no tiene posesiones excepto su ropa normal y un poco de dinero que ha ahorrado durante muchos años. Tendrás que ir a comprar equipo, pero primero debes averiguar cuánto dinero tienes.

Tira 3d6 (el total de 3 tiros de un dado seis caras), y multiplica por 10 el total. (Por ejemplo, si el resultado es 12, el total será 120.) Esta es la cantidad de piezas de oro con las que empiezas. Anota esto en el reverso de la Hoja del Personaje en el espacio "Dinero".

6. Compra de equipo

Ahora puedes gastar dinero en la compra del equipo que necesitas para salir de aventuras. En el centro de este manual hay una lista completa de equipo.

Hay algunas restricciones respecto a los artículos que puedes tener, especialmente en las armaduras y armas. Antes de salir de compras, es necesario leer completamente la descripción de la Clase de Personaje que tú elegiste (páginas 24-47). *Por ejemplo*, un mago no puede usar ningún tipo de armadura, y la única arma que puede llevar es una daga! Será un desperdicio de dinero si esta Clase compra una espada o un escudo; en cambio, se puede ahorrar el dinero o comprar aceite, antorchas y otros artículos. Por otra parte, los ladrones *deben* comprar herramientas de Ladrones para poder abrir cerraduras.

En una hoja de papel, anota todo el equipo que quieras comprar y suma su coste. Si cuesta más del dinero que tienes, deberás dejar ciertas cosas de lado. Vuelve a sumar y si ahora puedes comprar el equipo de la lista, resta el total a la cantidad de dinero que tienes y anota el equipo en el reverso de la Hoja del Personaje.

¡Ten cuidado al hacer las compras! Se te puede olvidar comprar cuerda, por ejemplo, y durante una aventura tener de pronto necesidad de una y no tienes. Pero también recuerda que el dinero se puede ahorrar para comprar equipo más caro en el futuro. Compra solamente lo que necesitas.

7. Calcula tu Clase de Armadura, Tabla de Tiros de Golpe y Tiros de Salvación

a. Clase de Armadura

Tipo de Armadura

La Clase de Armadura que tú tienes es una combinación del tipo de armadura que uses más cualquier ajuste que se haga por tu Destreza. Primero, busca en la Tabla que sigue tu tipo de armadura:

CLASE DE ARMADURA	
Tipo de Armadura	Clase de Armadura
Sin armadura	9
Cuero	7
Cota de malla	5
Coraza	3
Escudo	Bono de 1 (*)

* Si compras un escudo, resta 1 de la cantidad de tu Clase de Armadura. Por ejemplo, la cota de malla sola tiene una CA5, pero con un escudo baja a CA4.

Ajustes de Destreza a la Clase de Armadura

En la Tabla de Bonos y Penalizaciones, busca tus Puntos de Destreza y por cada bono +1 resta 1 de tu Clase de Armadura, y por cada penalización -1 suma 1 a tu Clase de Armadura.

EJEMPLO: Si usas cota de malla con escudo (CA 4), pero tienes 15 en los Puntos de Destreza (bono + 1), la cantidad de tu Clase de Armadura *baja a 3*. Si usas una coraza con un escudo (CA2), pero tienes 5 puntos de Destreza (-2 penalización), tu Clase de Armadura *sube a 4*.

Recuerda: Mientras más baja sea la cantidad de tu CA más difícil será alcanzarte. Una cantidad negativa (penalización) en la Clase de Armadura, en efecto aumenta la cantidad, facilitando que te golpeen.

Si la CA es mejor que cero -por ejemplo, con 18 Puntos de Destreza y usando una cota de malla con escudo- se usan entonces cantidades "negativas". En este caso la CA será "menos uno" (-1).

TABLA DE TIROS DE GOLPE DEL PERSONAJE

CA del objetivo	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
Tiro	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

TABLA DE AJUSTES POR CARISMA

Puntos de Carisma	Ajuste a las reacciones	Servidores	
		Cantidad máxima	Moral
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	Sin ajuste	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

b. Tabla de Tiro de Golpe

Todos los personajes empiezan con las mismas posibilidades para atacar y golpear. Esta tabla no se cambiará hasta que el personaje alcance, por lo menos, el Cuarto Nivel. Durante la aventura puedes encontrar en los tesoros armas mágicas, que aumentarán las posibilidades de golpe, así como también el daño causado.

Copia la Tabla de Tiros de Golpe del Personaje (en la parte inferior de la Hoja del Personaje), y anota la cantidad en los cuadrados (Tiros de Golpe Necesarios).

Cuando quieras atacar a un monstruo, tira 1d20. Ajusta el tiro de acuerdo a tu Fuerza, y busca el total en la parte inferior de la hoja. La Clase de Armadura a la que alcanzas se encuentra inmediatamente sobre el tiro que has conseguido. Di a qué Clase de Armadura atacas, y el DM te indicará si golpeas o fallas en tu objetivo. Por ejemplo, si el total que obtienes es de 15, dices "alcancé CA4". Si el objetivo era CA4 o más alto (CA5, CA6, etc.), tu ataque tiene éxito.

Si el total ajustado es de 9 o menor, fallas sin tomar en cuenta el objetivo. Si el total ajustado es de 20 o más, alcanzas al objetivo, cualquiera que sea -siempre que sea posible golpearlo. (Hay ciertas cosas que no podrás herir, y te darás cuenta de que esto sucede cuando el Dungeon Master diga que fallaste el ataque aun cuando tu total sea de 20 o más.)

Los ajustes en los tiros se basan en tus Puntos de Fuerza, de acuerdo a la tabla anterior "Bonos y Penalizaciones". Si tienes que hacer Un ajuste, anótalo *ahora* junto a "Fuerza", y acuérdate de usarlo cada vez que hagas un Tiro de Golpe.

c. Tiros de Salvación

Los Tiros de Salvación se basan en la Clase del Personaje y el Nivel de Experiencia. Sin embargo, tus Tiros de Salvación cambiarán solamente cuando alcances el Cuarto Nivel (o más alto, para algunas Clases). En la

descripción de la Clase de tu personaje se indican todos los Tiros de Salvación con que empiezas.

Al hacer un Tiro de Salvación contra un conjuro mágico, bastón o cetro, los Puntos de Sabiduría pueden causar un ajuste. Busca tus Puntos de Sabiduría en la Tabla "Bonos y Penalizaciones" y anota el ajuste en la Hoja del Personaje.

EJEMPLO: Un ladrón con 5 de Sabiduría necesita un resultado en los dados de 17 o más para hacer un Tiro de Salvación contra un conjuro. El clérigo que tiene un Sabiduría de 18 necesitará sólo un resultado de 12 o mayor.

8. Anota los ajustes para los Puntos de 'Habilidad

Cuando hayas llegado a este punto, deberás tener la mayoría de los ajustes de los Puntos de Habilidad anotados en la Hoja del Personaje. Los bonos o penalizaciones por tu Fuerza, Sabiduría, Destreza y Constitución ya se han explicado en los pasos anteriores. Debes revisar otra vez las cantidades para estar totalmente seguro de que son correctas, usando la Tabla de Bonos y Penalizaciones. Todos los ajustes (si los hay) deben anotarse en la Hoja de su Personaje en los espacios dispuestos para esto, junto a los Puntos de Habilidad.

Con la ayuda de la tabla, completa el bono o penalización para tus Puntos de Inteligencia. Para los Puntos de Carisma se usa una tabla diferente.

Inteligencia

Un personaje con una Inteligencia "promedio" (entre 9-12 puntos), sabe 2 idiomas: la lengua Común y la del Alineamiento. El personaje puede leer y escribir en estos idiomas. (Excepto la lengua de Alineamiento).

Si el ajuste es un bono, éste representa la cantidad de idiomas adicionales que el personaje puede leer y escribir. El Dungeon Master te dirá qué idiomas hay disponibles. Debes elegir los idiomas adicionales antes de

empezar la representación de tu personaje en el juego.

Si el ajuste es una penalización, el personaje tendrá problemas en escribir o hablar, como se indica en la Tabla de Idiomas:

Los idiomas son importantes si quieres hablarle a un monstruo o conversar en privado con otro personaje.

Carisma

Tu Carisma influirá en la reacción de los demás, ya sea en los monstruos o personajes, cuando hables con ellos (pero solamente cuando les hables). Si contratas servidores (guardar espaldas, ayudantes, etc.), tu Carisma determinará el número que puedes contratar y el grado de lealtad. El Dungeon Master os dirá si hay servidores disponibles y él representará el papel de los servidores con quien te encuentres y (posiblemente) contrates.

Busca tus Puntos de Carisma en la Tabla de Ajustes de Carisma, y anota los detalles en la Hoja de tu personaje.

Cada vez que hables con otra criatura durante el juego (ya sea un monstruo o un personaje) dile al Dungeon Master cuál es el ajuste por reacción. Si el Dungeon Master te permite usar servidores, tendrás que indicar la cantidad máxima, así como también los Puntos de Moral (la lealtad y la intrepidez). No necesitas ajustar ninguno de tus tiros de Carisma; solamente el Dungeon Master necesitará esta información.

TABLA DE IDIOMAS

Puntos de Inteligencia	Uso de Idiomas
3	Tiene dificultad al hablar, no puede leer ni escribir.
4-5	No puede leer ni escribir Común
6-8	Solo puede escribir palabras sencillas en común.
9-12	Sin ajuste, puede leer y escribir en Común y Alineamiento.
13-15	+1 Idioma
16-17	+2 Idiomas
18	+3 Idiomas

DUNGEONS & DRAGONS® características

9. Ponle nombre a tu personaje y dale un Alineamiento

Nombres

Tu personaje puede tener un nombre normal, "Juan", o "María", o un nombre de fantasía, "Malvado", o simplemente un apodo tal como "Ojo de Águila". El Dungeon Master te puede dar algunas ideas. Por ejemplo, si tu pueblo natal esta en el bosque, el DM puede sugerir nombres de fantasía, tales como "Bosque de Plata" o "Susurro de Lluvia".

Escoge el nombre con cuidado, ya que éste debe representar al personaje de alguna manera, o por lo menos debe ser un nombre que a ti te guste. Si le pones un nombre tonto, te puedes arrepentir en el futuro.

Alineamiento

Debes estar seguro de que entiendes lo que es el Alineamiento: se explicó brevemente durante tu primera aventura y en la pagina 55

se explica con mas detalles. Elige un Alineamiento y anótalo en la Hoja de tu Personaje. Recuerda que el Alineamiento es la manera en que en realidad *quieres* representar



al personaje, y no exactamente la manera en que el personaje *debería* comportarse.

Los otros personajes no necesitan saber cual es tu Alineamiento, pero les será posible darse cuenta por la manera en que lo representes.

10. Prepárate a jugar

Si tu personaje puede invocar conjuros mágicos, deberás seleccionar los conjuros antes de comenzar la aventura. Los magos empiezan con un conjuro. Los clérigos obtienen conjuros cuando alcanzan el Segundo Nivel. Los conjuros de los magos se explican en las páginas 38-42, y los conjuros de los clérigos se explican en las paginas 25-27

Tu personaje saldrá de aventuras con *otros*, por lo cual deberás conversar con los demás jugadores para saber ciertos detalles de los otros personajes. Antes de empezar, tienes que entender bien cómo se juega en un grupo. Esto se explica en las paginas siguientes.

¡Los jugadores no son los personajes!

Es muy importante recordar que el jugador y el personaje son dos personas diferentes. Mientras mas separados se mantengan, mejor se desarrollara el juego.

El ejemplo mas obvio es el tiro de dado que realizas. *Todos* los tiros de dados son "técnicas del juego", así como son también *otros* detalles, tales como la Clase de Armadura, los Puntos de Golpe, etc. Estos detalles no forman parte del conocimiento del personaje. Los personajes podrán hablar de armaduras, salud y ataques, pero nunca de Puntos de Habilidad, Tiros de Golpe o de otros detalles del juego. Generalmente, los demás pueden darse cuenta si un jugador esta representando al personaje o esta actuando como jugador, manejando las técnicas del juego.

Si existe alguna duda, el jugador deberá aclarar la.

Supongamos que un jugador tiene un personaje Caótico (poco común, pero no imposible). En algunos momentos el personaje actuara *violenta*mente, pero el jugador debe permanecer tranquilo mientras trata con los demás. Si el *jugador* actúa Caótico, el juego se hará muy confuso y será menos divertido.

Esto puede afectar al juego en muchas maneras, especialmente cuando el jugador sabe algo que el personaje no sabe. Por ejemplo, si el personaje empieza una pelea con un monstruo nuevo desconocido, y el DM dice, "¡te golpeó;

salvación contra veneno, por favor!" entonces todos los demás jugadores sabrán que el monstruo es venenoso. Pero los jugadores mejores ignoraran esa información. Sus personajes no conocen el veneno, y no deben usar "la información de ese jugador". Los personajes descubrirán más tarde, después de la batalla, cuando hablen con su amigo herido y descubran que la herida "le pica como veneno", o esta pálida. (Todas estas descripciones dependen de la imaginación del DM.)

Una pregunta tal como "¿Qué hora es?", se puede responder de dos maneras diferentes: en "hora real", en que el jugador mira el reloj, y en "hora del juego", de la cual el DM debe estar enterado, y los jugadores sólo pueden tener una idea general. El DM puede responder, "La hora real es 7:30. Hora de juego, pasado el mediodía", pero no lo sabéis exactamente.

Cuando los jugadores recuerdan la diferencia que hay entre *ellos* mismos y sus personajes, todos se entretienen mucho mas representando un papel. Si un personaje tiene puntos bajos en Inteligencia y Sabiduría, por ejemplo, y hace algo estúpido, el jugador puede decir con honestidad "estaba representando a mi personaje", y así los *otros* no se enfadarán con el jugador. Sus personajes pueden, en efecto, enfadarse con un personaje estúpido, pero es muy importante tener presente que el jugador es una persona diferente.

Esto no debe tomarse como disculpa por jugadas malas o egoístas. El DM- debe observar atentamente la representación de los papeles

para que todos se diviertan. El objetivo del juego es entretenerse representando un papel, por lo tanto, los personajes débiles y estúpidos pueden ser tan divertidos como los inteligentes y poderosos -si sus papeles se representan bien.

En cualquier momento del juego, el Dungeon Master puede decir, "¡Tú no sabes eso!", "¿Cómo se te puede ocurrir eso!" Un buen jugador aprenderá a evitar este tipo de problemas manteniendo separado el conocimiento del personaje y el del jugador.

Preparación

Es mucho más divertido jugar D & D con 2-6 jugadores más un Dungeon Master. Cuando todos se juntan para jugar en grupo, cada uno debe elegir uno de los personajes que se incluyen en este manual. Todos los tipos diferentes están aquí y cada personaje está listo para partir, con sus Puntos de Habilidad, Puntos de Golpe y Alineamiento. Todo lo que debes hacer es escoger uno, ponerle un nombre y seleccionar el equipo.

UNA PERSONA DEBE SER EL DUNGEON MASTER.

Esa persona deberá leer el MANUAL DEL DUNGEON MASTER, y ver de qué se trata, antes de que el grupo se reúna para jugar.

Recordad que todos aprenderéis juntos la primera vez que juguéis en grupo. EL MANUAL DEL DUNGEON: MASTER contiene instrucciones detalladas para ayudaros en el aprendizaje, pero hay que tener paciencia. No debe usarse un módulo (aventura que se publica separadamente) en los primeros juegos. El DM deberá usar el "dungeon" que parece en esta serie, y que contiene muchas horas de entretenimiento y que también puede usarse para dos o tres juegos. Después de esto, se pueden usar los módulos de la serie "B".

Cuando paséis a esa aventura, el Dungeon Master deberá examinar las reglas. Si lo desea, puede añadir en algún momento las reglas adicionales. También se pueden comprar, o el DM puede crear nuevas aventuras y "dungeons". Con el tiempo, vuestros personajes alcanzarán el Cuarto Nivel, y querréis tal vez, pasar a las reglas de la Serie EXPERTO D & D.

Puesta a punto

Cada persona del grupo debe tener lo necesario para jugar, incluyendo los dados, lápiz y papel, y personajes (de preferencia en la Hoja del Personaje). Como el juego puede durar varias horas si lo queréis podéis tener algún bocadillo.

Generalmente se usa una mesa. El Dungeon Master se sienta en un extremo, con toda la información secreta de los "dungeons" que exploraréis. Es frecuente que el DM use una hoja de cartulina rígida que se pueda sujetar verticalmente una "pantalla" o "protección", para ocultar las descripciones de los mapas y de los "dungeons" y así no poder ser visto accidentalmente por los jugadores.

Los jugadores se sientan alrededor de la mesa, a cierta distancia del DM, pero donde puedan ver los mapas a medida que se van creando durante la aventura, y la ubicación de

las figuras (si las usan). Es recomendable no tener en la mesa otros objetos que no pertenezcan al juego para evitar confusiones.

Durante el juego, los jugadores pueden consultar el MANUAL DEL JUGADOR cada vez que lo necesiten. Pero durante el juego *no* está permitido ver el MANUAL DEL DUNGEON MASTER! Todo el misterio y la emoción de los monstruos desconocidos y de la magia se estropearía si alguien ve estos detalles.

Si se juega sólo con dos o tres jugadores, el DM permitirá el uso de *servidores*, personajes contratados no-jugadores. Las reglas para los servidores aparecen en el MANUAL DEL DUNGEON MASTER.

Cartógrafo y portavoz

Cada persona representa en el juego el papel de un personaje y al mismo tiempo deberéis ocuparos de la tarea de hacer mapas y ser el portavoz. Para esto, uno de los jugadores debe ser el "cartógrafo" y otro el "portavoz", sin considerar el papel del personaje.

El cartógrafo es el jugador que dibuja el mapa de un "dungeon" a medida que lo vais explorando. *Otros* personajes también pueden dibujar mapas, pero el cartógrafo debe estar a cargo del mapa actual del juego. El mapa debe mantenerse sobre la mesa para que todos lo vean y lo consulten. Siempre se debe usar un lápiz al dibujar un mapa para borrar los errores y los pasajes falsos.

La creación del mapa es muy importante para imaginarse dónde están los personajes. Con el tiempo, todos los jugadores aprenderán a hacer mapas y cuando juguéis a menudo, todos deberéis turnaros en esta tarea; es una habilidad importante y práctica.

El portavoz es el jugador que le dice al Dungeon Master lo que hacen los personajes (el grupo). El portavoz debe decidir con cada jugador lo que hacen todos los personajes, y después debe decirle al DM (rápidamente y con precisión) cuáles son sus planes. El portavoz no les dice a los otros lo que deben hacer, simplemente informa lo que va sucediendo.

La primera tarea del portavoz es averiguar el "orden del grupo" cómo se alinean o se agrupan durante un viaje normal. El portavoz también informará de los movimientos del grupo, "iremos al noroeste a través de los bosques" o "doblares a la derecha en el próximo corredor". Como las batallas son más complicadas, en vez de ser el portavoz quien informe, será el DM quien se tome el tiempo para comprobar con cada jugador lo que éste esté haciendo.

En algunos juegos se puede prescindir del portavoz, siempre que el Dungeon Master esté

dispuesto a hacerle las preguntas a cada jugador respecto a lo que hacen los personajes, y a tomar nota para recordar las acciones. Pero generalmente es más fácil y mas organizado si un jugador actúa como portavoz.

Primeros pasos

Una vez que están todos los jugadores juntos con todos sus personajes listos, cada jugador deberá pensar un momento acerca de la aventura que se aproxima. Algunas de estas cosas se refieren a los jugadores y otras a los personajes.

¿Quién es tu personaje, y quiénes son los otros personajes? ¿Has salido a buscar aventuras con ellos antes? ¿Es alguno de ellos tu amigo -o enemigo-? ¿Tendrás que vigilar a alguno de los personajes? ¿En quién puedes confiar completamente?

¿Por qué vas? ¿Salen los personajes sólo a explorar, o busca alguien un objeto específico? ¿Sales para rescatar a un prisionero, para destruir a un monstruo famoso, o con otro propósito? A menudo los juegos son mas divertidos si se tiene en cuenta un objetivo determinado: si nadie está realmente seguro de lo que queréis hacer, perderéis mucho tiempo sin hacer nada.

¿A dónde vais? ¿A una caverna cercana, o a un castillo, o tal vez a otro "dungeon"? ¿Compraste el equipo necesario para explorar?

¿Cuándo pensáis salir? ¿Planeáis explorar un "dungeon" de noche cuando se pueden encontrar criaturas más peligrosas? Jugadores: Decidid en qué momento terminará el juego; es muy fácil que el juego se alargue mas de lo que pensabais. ¡Fijad una hora para terminar y respetadla! Recordad que hay que dejar tiempo para dividir el tesoro encontrado.

¿Qué piensas hacer? ¿Buscaras monstruos grandes o pequeños? ¿Huirás del peligro o lo enfrentarás? ¿Qué puede hacer el grupo considerando las habilidades y los objetos especiales que tienen los personajes?

Juego en grupo

Tesoro

Antes de comenzar la aventura todos los jugadores deberán decidir cómo se repartirá el tesoro que encuentren. Esta es una decisión muy importante, ya que las personas ganan más PX por tesoros que por cualquier otra cosa. ¡Los jugadores decidirán el método de división!

El método más común se describe en la página 55, podéis usar éste, o crear uno nuevo. El método de división debe escogerse antes de comenzar para evitar discusiones al final.

Orden de Marcha

Los personajes deben alinearse, ya sea en fila de a uno o de a dos, y seguir un "Orden de Marcha Estándar". Si se usan figuras, el DM verá fácilmente la posición de cada uno; de otra manera, anotad en una hoja de papel el Orden de la Marcha, para que sirva de referencia al DM.

Al frente del grupo deberá ir por lo menos un guerrero, ya que es ahí donde se desarrolla gran parte de la acción. Una persona pequeña (halfling o enano) también deberá ir adelante de un tipo alto. Los que vayan detrás podrán ver sin dificultad, y podrán invocar conjuros o disparar flechas por encima de las cabezas de los personajes pequeños.

Los personajes débiles (magos y ladrones, especialmente) deberán colocarse al centro del Orden de Marcha, protegidos al frente y en la retaguardia por guerreros o clérigos. Si esta distribución no es posible, los personajes con mejor Clase de Armadura y/o Puntos de Golpe, deberán ocupar las posiciones externas.

Si se cambia el Orden de Marcha durante el juego (un guerrero de la vanguardia fue gravemente herido, por ejemplo), no os olvidéis de corregir, como corresponda, el orden de las figuras (o el diagrama del DM).

Tácticas de juego

Cuando ya estéis preparados para partir, el Dungeon Master comenzará a describir el panorama a los personajes. En los primeros juegos, a menudo los personajes empiezan una aventura a la entrada de un "dungeon"; el DM describe luego el camino de entrada, preguntándole al portavoz qué alternativas escogéis ("¿Doblar a la izquierda o a la derecha?"). Los jugadores deben escuchar con atención las descripciones y representar el papel de sus personajes de acuerdo a las reacciones ante las situaciones que se presenten.

El Orden de Marcha será la posición que



los personajes mantendrán mientras avanzan por los corredores. Generalmente los miembros del grupo se separan en las habitaciones vacías y después de las batallas para buscar tesoros escondidos, pero debe quedar alguien vigilando en caso de que se acerquen monstruos. El DM anotará todo lo que hace cada uno en caso de que aparezca un monstruo.

Cuando salen al encuentro criaturas, generalmente los guerreros, enanos y pigmeos las enfrentan, mientras los magos se retiran para evitar los ataques, aportando sus poderes mágicos a la batalla en el momento necesario. Los ladrones también deben retirarse a la retaguardia o, si pueden, se escabullirán de las criaturas enfrentadas. Los ladrones a veces cambian el curso de la batalla atacando a los monstruos por la espalda (siempre que la criatura no advierta la presencia del ladrón primero).

Recuerda, sin embargo, que en algunas ocasiones un DM inteligente hará llegar monstruos por la retaguardia del grupo, mientras otros monstruos atacan por el frente. La retaguardia del grupo no se dejará nunca sin defensa. Los clérigos ocupan muy bien un lugar defensivo, ya que pueden usar armaduras y pelean bien.

Si el enfrentamiento es pacífico, es mejor que gran parte de la conversación esté a cargo de aquellos personajes como Puntos altos de Carisma, pero si son débiles, las negociaciones deben mantenerse a cierta distancia (entre 3 a 6 metros).

Cuando se producen situaciones especiales, la escena principal estará a cargo de aquellos mejor equipados para manejarlas, mientras el resto de los personajes permanecen en el Orden de Marcha. Por ejemplo, cada vez que se encuentra una puerta, un ladrón debe tomar la delantera para buscar las trampas y abrir los cerrojos que estén con llave. Tan pronto como el ladrón cumpla su trabajo deberá volver a su lugar. Normalmente los ladrones no abren las puertas, y dejan ese trabajo para los guerreros más fuertes ¡por si hay un monstruo esperando al otro lado!

Final de la aventura

Una aventura de D & D generalmente llega a su fin cuando se hayan agotado los recursos del grupo -por ejemplo, cuando los invocadores de conjuros han usado casi todos sus conjuros, o cuando hay muchos personajes heridos (que ya han perdido la mitad o más de sus Puntos de Golpe) y no quedan remedios mágicos.

Aun cuando todo vaya bien, el juego deberá terminar unos 15-30 minutos antes de lo planeado. Este tiempo restante será para que el DM calcule y otorgue los Puntos de Experiencia, y para que los jugadores repartan el tesoro.

Si todavía quedan algunos personajes en el "dungeon" cuando se decide terminar la aventura, éstos deberán buscar una salida y volver a sus casas. La aventura termina cuando todos llegan a un lugar seguro.

Muchos Dungeon Masters permiten ir de compras después de una aventura para que los personajes puedan renovar algunos artículos (por ejemplo, aceite, antorchas, etc.). Existe la posibilidad de que si se deja esta tarea para el próximo juego, alguien pueda olvidar reabastecerse y se encontrará en la profundidad de un "dungeon" sin suministros.

Los jugadores llevan una lista de los objetos usados y el DM será muy estricto en el abastecimiento. Sin embargo, hay que tener presente que la finalidad del juego es divertirse y no un trabajo de contabilidad. El DM hará ciertas concesiones a los principiantes.

Una vez que los personajes llegan a un lugar protegido, reanudarán su vida normal, y el DM no discutirá estas actividades con los jugadores principiantes. Las actividades que ocurran en la "vida de ciudad" pueden originar una aventura. Si el DM tiene todos los detalles del pueblo natal (ya sean los que aparecen en la Serie EXPERTO D & D, o detalles creados por el DM), una aventura en el pueblo puede ser muy entretenida, durante la cual normalmente no hay mucha pelea.

División del Tesoro

La cantidad de tesoro que encuentran los personajes la decide el Dungeón Master cuando pone los tesoros y los monstruos en los "dungeons". El DM también es responsable de dar los Puntos de Experiencia a los personajes al final de la aventura.

El tesoro lo dividen generalmente los jugadores, aunque algunos DM tienen sus reglas propias, especialmente cuando se trata de un mundo de fantasía muy desarrollado. Hay muchos métodos para dividir el tesoro, ya que se pueden encontrar tesoros normales (monedas, gemas y joyas) y mágicos (pociones, varitas, etc.).

Por regla general, la división del tesoro *no* se basa en la cantidad de trabajo desempeñado por los diferentes personajes. Usualmente, los guerreros tendrán más actividad que los demás, y los ladrones harán muy poco; aunque representen bien su papel, habrá pocas trampas y pocas cerraduras que abrir. Pero cada personaje se ha arriesgado al peligro en busca de tesoro y cada uno ha hecho una tarea especial de acuerdo a la necesidad. Si no se presentaron más ocasiones de prestar sus servicios, no es culpa del personaje.

Los jugadores principiantes deberán usar el siguiente método para dividir el tesoro. Al final de este manual se explican otros métodos. Pero recordad, cualquier método que se use deberá decidirse *antes* de que el grupo salga de aventuras para evitar discusiones posteriores.

Tesoro Mágico

Los tesoros mágicos se dividen por lo general primero, ya que el resultado afecta a la división del tesoro normal.

Cada personaje puede escoger un objeto del tesoro mágico que se recobró. El orden en que hace la elección la decidirá el grupo o por tiro de dados. Si se hace por tiro de dados, cada jugador tira 1 d20 y el que obtiene los puntos más altos escoge primero. Si hay un empate, todos tiran de nuevo. Después que todos los objetos mágicos se han repartido, se divide el tesoro normal.

Tesoro Normal

Contad el número de porciones que se otorgarán utilizando el siguiente método.

Algunos objetos mágicos son "permanentes". Una espada mágica, por ejemplo, no se "agota" nunca, pero una poción sólo sirve para un uso. La poción es un objeto mágico "temporal".

Si todos los personajes del grupo obtiene n un objeto mágico permanente, dividid el tesoro normal en partes iguales, sin tomar en cuenta la división de los objetos mágicos temporales.

Si todos obtenéis un objeto mágico, pero entre éstos uno o más es temporal, los personajes con objetos permanentes obtendrán 1/2 poción de tesoro normal.

Si no hay suficientes objetos mágicos para que cada personaje obtenga uno, entonces el personaje con un objeto mágico temporal obtiene 1/2 poción de tesoro normal y el personaje con un objeto mágico permanente *no* obtiene porción del tesoro normal.

Finalmente, dividid el total del tesoro normal por el número de porciones (sumando el número de 1/2 porciones y porciones enteras, de acuerdo a las instrucciones ya indicadas), para hallar el valor de cada PARTE. Se le da entonces a cada personaje una poción, media o ninguna, dependiendo de la distribución de los objetos mágicos.

Este método es justo en la medida en que aquellos que reciben objetos mágicos permanentes, que se usaran en todas las aventuras, obtienen menos tesoro.

Alineamiento moral del Personaje

Tres estilos básicos de vida guían los actos de los personajes y de los monstruos. Cada uno de estos estilos es un Alineamiento. Los tres alineamientos son Legal, Caótico y Neutral. Cada alineamiento tiene un lenguaje que incluye señales con las manos u otros movimientos del cuerpo. Los personajes que se representan siempre saben hablar el idioma de su Alineamiento más otros que puedan haber aprendido. Si un monstruo puede hablar, también puede usar el idioma de su Alineamiento.

Los jugadores escogerán el Alineamiento que ellos crean que calce mejor a su personaje. No es obligación de un jugador decide a los demás el Alineamiento que elige, pero debe decirselo al DM. Casi todos los personajes Legales revelarán su Alineamiento si se les pregunta. Al escoger el Alineamiento, los personajes deben saber que ni aún los Caóticos pueden confiar en otros Caóticos. Un personaje Caótico no es un buen compañero de los demás personajes jugadores.

El Alineamiento sirve de modelo de vida para los personajes, y trataran de seguir estos modelos, pero no siempre lo lograran. Si el DM opina que un jugador no cumple con el Alineamiento que ha escogido para su personaje, puede sugerir un cambio de Alineamiento o le dará un castigo o penalización al personaje.

Ley(o Legal) es la creencia que se basa en el orden y en el respeto de las leyes como medio natural de vida. Las criaturas Legales trataran de decir siempre la verdad, obedecerán las leyes y se preocuparán de las cosas vivas. Los personajes Legales tratarán siempre de cumplir sus promesas y obedecerán las leyes siempre que éstas sean justas y legítimas.

Cuando es necesario hacer una elección entre el bienestar de un grupo o de un individuo, un personaje Legal por lo general elegirá el grupo. A veces, se debe desistir de la libertad individual por el bien del grupo. Los personajes y monstruos Legales actúan de manera fácil de predecir. El comportamiento Legal se puede comparar con un comportamiento "bueno".

Caos (o Caótico) es lo opuesto a Legal. Es la creencia por la cual se vive al azar, se basa en que el mundo esta gobernado por la suerte y la casualidad. Todo sucede accidentalmente y nada puede pronosticarse. Las leyes se dictan para infringirlas siempre que las personas puedan salir triunfales. No es importante cumplir las promesas y la mentira y la verdad tienen el mismo valor.

Para una criatura Caótica lo individual es lo más importante de todas las cosas. El egoísmo es el medio normal de vida y el grupo no tiene importancia. Los Caóticos a menudo reaccionan de acuerdo a sus deseos repentinos y caprichos. No se puede confiar en ellos y su comportamiento es muy difícil de pronosticar. Crean enfáticamente en la suerte y el comportamiento Caótico es por lo general un comportamiento "maléfico".

Neutralidad (o Neutral) es la creencia en que el mundo tiene un equilibrio entre la Ley y el Caos. Se trata de evitar que ninguno de los dos lados tenga mucho poder y perturbe este equilibrio. Tanto el grupo como el individuo es importante; ambos deben trabajar juntos.

Para un personaje Neutral lo más importante es la supervivencia personal. Estos personajes creen en su propio ingenio y habilidades antes que en la suerte. Tienden a imitar el trato que reciben de los demás. Un personaje Neutral se unirá a un grupo si cree que es en beneficio propio, y no prestará mucha ayuda si no consigue un cierto tipo de ganancia. El comportamiento Neutral se puede considerar "bueno" o "maléfico" (o ninguno), dependiendo de la situación.

Prestar atención

Siempre deberás escuchar con atención mientras explores un "dungeon"; podrás oír ruidos que te darán pistas sobre lo que se encuentra más adelante. Para oír algo, los personajes deben detenerse y quedarse quietos. Las armaduras y armas hacen ruidos metálicos cuando te mueves, estropeando tu intento de escuchar.

Para escuchar ruidos, simplemente dile al DM que quieres hacerlo. El DM tirará los dados para ver si oyes algo. Cuando se escuche detrás de puertas cerradas, cada personaje puede tratar *una vez*. Los ladrones tienen mejores posibilidades que los demás personajes, las criaturas Muertas-Vivientes, tales como los esqueletos y los necrófagos no hacen ningún ruido.

Luz

Casi todos los "dungeons" son oscuros. No olvides llevar un yesquero que contenga viruta de madera, piedra de chispa y una pequeña cantidad de acero. (¡En este mundo medieval no hay fósforos o encendedores!)

Necesitarás también algo que encender con tu yesquero. Una antorcha es lo más barato, arderá durante 6 turnos (1 hora), y no puede "apagarse" con facilidad. Una lámpara es más cara y necesita aceite. Un frasco de aceite arderá en una lámpara durante 24 turnos (4 horas), y habrá que rellenar la lámpara usando otro frasco de aceite. La lámpara tiene puertecillas que pueden cerrarse para dejar el lugar temporalmente oscuro, si se desea. Una antorcha o una lámpara iluminan 9 metros en todas direcciones.

Si llevas una fuente de luz (antorcha o lámpara), las otras criaturas probablemente verán la luz mientras te aproximas y no serán tomadas por sorpresa.

Recuerda que tienes sólo dos manos. Si llevas una fuente de luz en una, entonces con la otra llevarás un arma o un escudo -pero no *ambos*.

Los enanos y los elfos tienen Infravisión, habilidad especial que les permite ver 18 metros en la oscuridad por medio del calor. Esto significa que pueden moverse y pelear sin luz, pero es arriesgado. No podrán ver un pozo en el suelo, por ejemplo, excepto si la temperatura del pozo es más caliente que la temperatura de arriba, también pueden tropezarse con objetos que tienen la misma temperatura del suelo, a menos que tengan mucho cuidado.

Puertas

En un "dungeon" podrás encontrar dos tipos de puertas, *normales* y *secretas*.

Una puerta normal está hecha de madera y a menudo tiene barras transversales de metal. Algunas tienen bisagras de metal, un anillo o tirador y probablemente una cerradura, ya sea

con candado o con un pestillo que se inserta en la puerta. Las puertas normales se pueden abrir a la fuerza o rompiéndolas, pero con una barra pesada de madera o metal instalada al otro lado esto se puede evitar.

Si quieres abrir una puerta normal, basta con que le digas al DM que lo estás haciendo. El DM supondrá que estás accionando el mango, tirando de la anilla, o empujando suavemente sobre ella. Si no se abre, le puedes decir al DM "forzaré la puerta". Tu personaje estará entonces usando su Fuerza para abrirla, lo que puede resultar bastante efectivo si la puerta está simplemente atrancada (bastante usual en los "dungeons"). Si la puerta sigue sin abrirse, pudiera estar cerrada con llave, trabada con una barra, o cerrada mágicamente; o simplemente no lo conseguiste por un mal tiro de dados. ¡Vuelve a intentarlo! Sin embargo, si una puerta no se abre al primer intento de forzarla, no se podrá sorprender a cualquier monstruo que se encuentre al otro lado.

Una **puerta secreta** no se parece a una puerta. Puede ser simplemente un trozo de pared que se mueve, o una pequeña puerta escondida tras una cortina, alfombra u otra pieza de mobiliario. Cualquier personaje puede buscar puertas secretas, pero normalmente son difíciles de encontrar. Tu DM hará una tirada para ver si lo has logrado, pero tienes que decirle que estás buscando una y dónde lo estás haciendo.

EJEMPLO: "Buscaré puertas secretas largo de la pared este de la habitación."

Se tardan 10 minutos (1 turno) de búsqueda en una zona de 3 X 3 metros para encontrar una puerta cerrada. Menos tiempo significará fracaso inmediato.

Trampas

Los "dungeons" a menudo contienen trampas y por lo general, las ruinas tienen más trampas que las cavernas. La trampa más común es una puerta de trampa escondida que se abre arrojando al personaje a un foso cuando camina sobre ella. ¡Cuidado! Puede haber algo en el foso -escarpas, agua profunda o un monstruo.

Hay muchos otros tipos de trampas. Un cofre o tesoro puede estar cubierto con veneno; mortal si se toca, pero que puede quitarse fácilmente si se enjuaga con agua. Hay venenos pegajosos que sólo pueden quitarse con vino. Una trampa con una hoja cortante puede encontrarse en cualquier lugar, y generalmente causa el daño suficiente para matar a un personaje de primer o segundo nivel.

Las puertas pueden tener trampas en el mango, las cerraduras o su superficie. En el interior de un cerrojo haya veces pequeños dardos envenenados que causan diferentes efectos (parálisis, lesiones, muerte, etc.).

Cuando quieras buscar trampas, dile al DM dónde piensas explorar y él(ella) tirará los dados para ver si encuentras algo. Existe la posibilidad de que *no* encuentres una trampa pequeña del tipo de las que hay en las puertas o en los tesoros. Los ladrones tienen un porcentaje de posibilidades para descubrir cierto tipo de trampas. Los enanos tienen más probabilidades que otros personajes de encontrar trampas grandes (fosas, por ejemplo).

Encontrar una trampa en un área pequeña, una habitación de 6 metros cuadrados o un espacio de 6 metros de largo en un corredor, por ejemplo, llevará 10 minutos (1 turno). Si dedicas menos tiempo, no encontrarás ninguna.

Monstruos Errantes

Por lo general, te enfrentarás a los monstruos en las habitaciones y no en los corredores, pero es el DM quien tira los dados para ver si vienen Monstruos Errantes. Es común que este tipo de criatura tenga muy poco tesoro o no tenga nada, y son un estorbo peligroso.

La Clase de Monstruo Errante se decide a menudo, de acuerdo con el tipo de "dungeon". Por ejemplo, en las cavernas pueden habitar animales errantes. En las ruinas de un castillo puede haber esqueletos guardianes errantes.

Figuras en Miniatura

A medida que te imaginas los personajes y los lugares que exploras es de gran ayuda usar figuras en miniatura para representar a los personajes y a los monstruos. En jugueterías y almacenes de "hobby" encontrarás distintos tipos de figuras en miniatura hechas de plástico o meta] adecuadas para pintadas. Entre estas figuras encontrarás algunas con la apariencia similar a tu personaje. Encontrarás también figuras oficiales de DUNGEONS & DRAGONS®.

Pon las figuras en miniatura en la mesa en la que estéis jugando y de esta manera tendrás actualizado el orden de marcha del grupo. En una hoja grande de papel cuadrado dibuja las habitaciones y corredores que el personaje vaya descubriendo y simplemente cambia de lugar las figuras en el papel. También se puede obtener otros tipos de superficie más permanente en plástico y vinilo, en las que se borran fácilmente las habitaciones dibujadas.

Proporción en Escala de los Movimientos:

Cuando se usan figuras en miniatura, es necesario determinar con una regla la distancia de los movimientos en la superficie de juego. Dos centímetros representan 3 metros. La distancia de movimiento de 18 metros por turno significa que la figura se mueve 12 centímetros por turno. El alcance de los conjuros y otras distancias se determinan con facilidad cuando se usa una escala precisa.

Juego en grupo

Reglas de Enfrentamiento

Sorpresa

Un enfrentamiento no significa solamente entrar en una habitación y ver un monstruo. Por ejemplo, puedes seguir a hurtadillas a la criatura -¡o la criatura te puede seguir a hurtadillas a ti!- Al doblar en una esquina puedes ser sorprendido por la presencia de un monstruo. Pero si el monstruo también se sorprende, entonces los dos os detendréis por un momento y os observaréis. La sorpresa mutua se anulará y todo el efecto será un pequeño atraso.

Por ejemplo, volvamos nuestra mente a tu primer enfrentamiento con el trago. Cuando entraste en la habitación, el trago chilló y te amenazó con la espada, pero falló. Tú no tuviste tiempo de hacer nada antes de que él blandiera su espada porque fuiste *sorprendido*.

En la aventura para un solo jugador que aparece en este manual, la sorpresa ha sido preparada. La descripción te indica si tú o los monstruos -¡o ambos!- sois sorprendidos.

En las aventuras en grupo, para ver quién es sorprendido y la intensidad de la sorpresa, se tira un *dado de seis-caras* (1d6) por cada bando y el resultado se compara de la siguiente manera:

Tú, o los monstruos, solamente os sorprendéis si sacas 1 ó 2.

Si *ambos bandos* quedan sorprendidos, nadie puede moverse o pelear durante ese asalto. La sorpresa mutua se anula. En el siguiente asalto cualquiera de los dos bandos puede tirar primero, y para decidir se vuelve a tirar 1d6. Este es un tiro de *Iniciativa* y se describe mas adelante.

Si *un bando* sorprende al otro, el bando sorprendido debe esperar durante el primer asalto mientras el otro bando actúa. Los que están actuando pueden atacar, conversar o moverse -¡también pueden huir!

Si ningún bando es sorprendido, el DM determinara quién actuara primero en el asalto, comprobando la *Iniciativa*.

Iniciativa

Cuando se produce un enfrentamiento tú puedes actuar primero, o el monstruo puede avanzar primero. Esta es la *Iniciativa*. Si tú tienes la iniciativa, actuarás primero antes que el monstruo.

En todos los enfrentamientos del grupo, tirarás el dado para ver quién tiene la iniciativa. El DM tira 1d6 por los monstruos y uno de los jugadores (cualquiera) tira 1d6 por los personajes. El que obtiene el número mas alto gana la iniciativa y ataca primero.

Cuando el grupo tiene la iniciativa, los personajes usan este tiempo para conversar, atacar, moverse (los guerreros avanzan al frente, por ejemplo), o para huir. Algunos monstruos tienen salidas parecidas, pero la mayoría conversara o atacara. Pocos monstruos huyen antes de que les suceda algo.

Si un monstruo tiene mas de un ataque, ejecutara *todos* sus ataques antes que los vuestros sigan la iniciativa.

Si los dos bandos sacan el mismo número, todas las acciones suceden al mismo tiempo; estas acciones son "simultaneas" y ninguno de los bandos toma la iniciativa. Los personajes que atacan trataran de golpear, pero cualquiera que sea el resultado, los monstruos también ejecutarán todos sus ataques ¡aunque los matéis con vuestros primeros ataques!

Persecución y Fuga

Si cualquiera de los dos bandos decide huir, el otro puede perseguido. El tiempo que dure la persecución se mide en asaltos. El bando que escapa es el que se esta "fugando" y el que lo sigue es el "perseguidor".

Podrás escapar de los monstruos si te mueves mas rápido que ellos y si sabes a dónde vas -por lo cual, nuevamente, un mapa es importante-. Si los monstruos te están alcanzando, tira cosas al suelo. Los monstruos con poca in-

teligencia se detendrá a comer, los monstruos inteligentes se detendrán a recoger tesoros. En cada caso, existe un *50 % de probabilidad* de que los monstruos se detengan o disminuyan la marcha. El DM hará todos los tiros necesarios.

ORDEN DEL COMBATE

- A. Cada bando tira 1d6 para ver quién tiene la iniciativa.
- B. El bando que gana la iniciativa actúa primero:
 1. Revisión del Comportamiento (solamente monstruos y personajes no jugadores)
 2. Movimiento (usando la velocidad por asalto), incluidas las maniobras defensivas.
 3. Combate con disparo de proyectiles (adicional)
 - a. Selecciona objetivos
 - b. Ejecuta Tiros de Golpe
 - c. Tiro de Daño por golpe
 4. Conjuros Mágicos
 - a. Selecciona objetivos.
 - b. Si es necesario, ejecuta Tiros de Salvación
 - c. Aplica los resultados inmediatamente.
 5. Combate Cuerpo a Cuerpo
 - a. Elige los objetivos.
 - b. Ejecuta los Tiros de Golpe.
 - c. Tira el dado para el daño.
- C. Después, el bando que perdió la iniciativa sigue todos los pasos indicados.
- D. El DM se encarga de las retiradas, rendiciones y otros resultados especiales.

Secuencia del Combate

Durante una batalla, no todas las operaciones ocurren al mismo tiempo. El DM usara una lista de referencia para estar seguro de que la batalla se efectúa adecuadamente. La lista aparece también aquí para que tú puedas consultada.

Esta Secuencia del Combate incluye varias reglas optativas. Si no usas la regla a la que se refiere (por ejemplo Tiro de Proyectil), simplemente sáltate ese paso.

Repite los pasos del A al D cuanto sea necesario hasta que termine la batalla.



Reglas Adicionales

Las reglas que se indican a continuación no deberán ser usadas por jugadores principiantes. Pueden añadirse una vez que ya hayáis jugado dos o tres partidas en grupo.

Armas de Proyectoil

Has aprendido lo que tu personaje debe hacer cuando se ve envuelto en una pelea, pero hasta ahora sólo has usado una espada o una daga. Estas son armas para peleas "cuerpo-a-cuerpo" o "melées". Existe otro tipo que son las "armas de proyectil", tales como arcos y flechas que se manejan de modo un poco diferente.

El disparo de proyectiles es un tipo de combate que se usa cuando el enemigo está demasiado lejos para pelear cuerpo a cuerpo -en otras palabras a más de 1 metro y medio de distancia-. El disparo de un proyectil puede ser afectado por la distancia del enemigo (*Alcance*), los objetos tras los que el enemigo se esconda (*Protección*), los Puntos de Destreza del que ataca, y los ajustes por magia, si los hay.

No todos los proyectiles son armas. Las reglas para disparar proyectiles también se pueden aplicar cuando un personaje le lanza algo, como aceite o agua bendita, a un monstruo.

Los distintos tipos de proyectiles y el alcance de éstos se indican en la Tabla de Disparo de Projectiles:

El primer grupo de armas son artefactos que disparan proyectiles; el segundo grupo consta de proyectiles que el personaje puede lanzar con la mano.

Cada vez que el personaje compra uno de estos objetos, deberás anotar su alcance. Por ejemplo, para un Arco Largo deberás anotar 21-42-63, que son las distancias mayores a las que se puede disparar en cada categoría de distancia.

Artefacto: Un artefacto para disparar proyectiles es un arma tal como un arco o una ballesta. Estos artefactos no se pueden usar en



combates cuerpo a cuerpo o contra objetivos que se encuentren dentro de un radio de 1 metro y medio.

Una ballesta es similar a un arco normal (corto o largo), pero se sostiene horizontalmente y se dispara apretando un gatillo que suelta la cuerda.

Una honda es un pedazo de cuero con cuerdas largas; la persona que la usa sostiene las cuerdas con la mano y pone una piedra en el cuero. La piedra se lanza haciéndola oscilar y soltando las cuerdas en el momento adecuado. Una honda es la única arma de este tipo que pueden usar los clérigos.

Armas arrojadizas: Una lanza, daga o hacha de mano se pueden lanzar o empuñar. Son armas muy prácticas cuando hay un monstruo cerca ya que el personaje las puede usar en combates cuerpo a cuerpo. Si el arma no se lanza, se usan bonos de Fuerza en vez de Destreza, y no se hacen ajustes por Alcance o Protección. Una daga o un hacha de mano se pueden lanzar a un oponente dentro del

alcance, giran en el aire y golpean con el filo de la hoja.

Una lanza está formada por un asta de madera o de metal larga con una punta cortante, que se puede lanzar al oponente. Tiene el mejor alcance de todos los proyectiles que se lanzan con la mano.

Agua Bendita: Es agua preparada especialmente por un clérigo para usarla contra criaturas Muertas-Vivientes. Cualquier personaje puede usarla. El Agua Bendita debe guardarse en botellas de vidrio pequeñas especialmente preparadas para esto (conocidas con el nombre de redomas) y para mantenerla Bendita. El efecto de una redoma de Agua Bendita sobre un Muerto-Viviente es entre 1-8 (1d8) puntos de daño. Para que cause daño debe golpear con éxito el objetivo y, por lo tanto, la redoma se rompe. Se puede lanzar (usando las reglas para disparar proyectiles) o se puede usar cuerpo a cuerpo (usando las reglas para combate normal).

Acete: El acete se guarda en botellas pequeñas (conocidas con el nombre de frascos), y se lanza a menudo como proyectil. También se puede esparcir en el suelo. Siempre será resbaladizo, pero solamente será peligroso cuando se encienda con una llama.

Un frasco de acete producirá un charco de 1 metro de diámetro, que arderá en un turno si se prende. El acete ardiendo causa 1-8 (1d8) puntos de daño por asalto a las víctimas en llamas, incluyendo aquellas criaturas que traten de cruzar el charco de acete ardiente. Cuando se lanza acete a una criatura se puede fallar (formando un charco donde cae) o se puede acertar. Si golpea, se derramará en unos pocos asaltos; si se enciende, le causará daño a la víctima durante 2 asaltos a lo sumo.

El acete puede encenderse con una antorcha o cualquier tipo de llama. Si se lanza una antorcha a la criatura, deberá ejecutarse otro Tiro de Golpe, pero no se usa la CA normal de la criatura; cuando se lanza una antorcha, el objetivo se considera CA 10, sin tomar en cuenta la Clase de Armadura del objetivo (el tiro se ajusta como se explica más adelante).

Igual que en el caso del Agua Bendita, el acete puede usarse como proyectil o en combate cuerpo a cuerpo.

Ajustes de Tiros de Golpe para disparar proyectiles

Cuando el objetivo está a 1 metro y medio o más, se usan las reglas para disparar proyectiles. Las reglas para combate normal se usan si el objetivo está dentro de 1 metro y medio. Un aparato para disparar proyectiles fallará automáticamente si el objetivo está dentro de 1 metro y medio, excepto si el objetivo no se puede mover.

TABLA DE DISPARO CON PROYECTILES

Arma	Alcance Máximo (en metros)		
	Corto (+1)	Medio (0)	Largo (-1)
Ballesta (ligera)	18	35	54
Arco largo	21	42	63
Arco corto	15	35	45
Honda	12	24	48
Lanza	6	12	18
Acete o Agua Bendita	3	9	15
Hacha de mano o Daga	5	6	9

Juego en grupo

Cuanto tu personaje quiera usar cualquier tipo de disparo de proyectil, es necesario ajustar el Tiro de Golpe normal por lo siguiente:

1. Destreza
2. Alcance
3. Protección
4. Magia

1. Destreza: Incluye los bonos o penalizaciones a su Tiro de Golpe debido a Destreza alta o baja. El ajuste puede ser entre -3 y +3, dependiendo de los Puntos de Destreza (indicados en la Tabla de Bonos y Penalizaciones por Puntos de Habilidad, página 50).

2. Alcance: Un arma se puede lanzar o disparar como máximo a la distancia mayor indicada en la tabla. Este es el alcance del arma. Por ejemplo, no se puede lanzar una lanza a una distancia mayor de 18 metros. Pregúntale al DM cuál es la distancia en metros que hayal objetivo. El DM puede elegir darte la distancia de alcance general en vez de la distancia exacta, y te puede preguntar qué tipo de arma estás usando.

Si el alcance es *corto* añade 1 a su Tiro de Golpe. Si la distancia al objetivo es entre la cantidad indicada para alcances *corto* y *medio*, no hay ajustes. Si la distancia al objetivo es mayor que la cantidad indicada para alcance *medio*, pero está aún dentro del alcance máximo, deberás restar 1 de su Tiro de Golpe. (El bono y la penalización se indican en la tabla, como advertencia.)

De esta manera, una ballesta puede disparar a una distancia más lejana que cualquier otra arma, y un hacha o una daga se pueden lanzar solamente a objetos cercanos.

3. Protección: Si el enemigo está protegido detrás de algo puede ser difícil alcanzarlo; a esto se le llama protección. Se puede lograr protección escondiéndose detrás de una mesa o de una silla, o en el exterior, detrás de un árbol o de una piedra grande. *Un escudo no ofrece protección.*

Si se usa protección, el DM mencionará que los monstruos tienen protección y aplicará penalizaciones a tu probabilidad de acertarlo. Deberás saber siempre si los monstruos tienen protección, aunque no sabrás qué cantidad de penalización se aplica. Estas penalizaciones las determina el DM y van desde -1 por protección parcial hasta -4 por protección total.

4. Magia: Si estás bajo un conjuro mágico que aumente tus posibilidades de golpe, esto se aplica en este caso. En las aventuras descubrirás proyectiles mágicos -flechas, saetas para ballestas, etc.- y las bonificaciones por magia también se aplican a tu Tiro de Golpe.

Daño variable según el arma

Hasta ahora, cada vez que alcanzabas a un monstruo en la aventura, el arma de tu personaje le causaba 1-6 (1d6) puntos de daño. Pero si consideramos la batalla de manera real, una daga debería infligir menos daño que una espada (por ejemplo).

Este sistema de avance permite que las diferentes armas causen diversas lesiones. En la tabla que incluimos a continuación se indica el daño que infligen las diferentes armas.

Para usar adecuadamente algunas armas es necesario las dos manos. Estas armas tienen un asterisco (*).

La cantidad mayor de daño que causan las armas para dos manos se compensa con dos penalizaciones; el que ataca *no puede usar un escudo*, y *nunca tendrá la iniciativa*, sin tomar en cuenta el resultado de los tiros de dado. La falta de escudo reducirá la Clase de Armadura del personaje durante el tiempo en que se use el arma (excepto por supuesto, si no usaba escudo desde un principio).

TABLA DE DAÑO VARIABLE SEGUN EL ARMA

1d4	(1-4) puntos de daño: Garrote Daga Honda para piedras Antorcha
1d6	(1-6) puntos de daño: * Flecha (arco largo o corto) Hacha de mano Maza * Dardos (para Ballesta) Espada corta Lanza Martillo de guerra
1d8	(1-8) puntos de daño: Espada (normal) * Hacha de combate
1d10	(1-10) puntos de daño: * Armas de poste * Esp. para dos manos (Mandoble)

* Para usar este tipo de armas se necesitan las dos manos. El que ataca no puede usar escudo y siempre pierde la iniciativa.

Maniobras de Combate

En un combate cuerpo a cuerpo un personaje puede usar las siguientes formas especiales de movimientos defensivos. y también las pueden

usar los monstruos. Si el jugador quiere usar una de estas maniobras debe decirlo antes de tirar los dados para la iniciativa. De otra manera, estas maniobras no se podrán usar si no se anunciaron antes de tirar los dados.

Si un personaje está cerca de una batalla, pero no está peleando cuerpo a cuerpo, se puede mover normalmente. La velocidad de sus movimientos dependerá del peso que transporte, como se explica en la Sección Carga.

Un monstruo o personaje que use una de las maniobras que se explican de aquí en adelante será llamado el "defensor". El oponente será el "atacante".

Retroceso en la pelea

Si un defensor está en el medio de un combate y decide retroceder lentamente mientras pelea, esta maniobra se llama *Retroceso en la Pelea*. Para esto, el defensor debe tener espacio para retroceder. En situaciones de aglomeración, las personas que están detrás del defensor le impedirán que la maniobra tenga éxito. Si el espacio es suficiente, el defensor se moverá a la mitad o menos de su velocidad normal de movimiento. El atacante puede seguirlo y continuar atacando mientras el defensor devuelve el ataque.

Retirada

Si un defensor quiere retirarse de una pelea a más del doble de su velocidad normal de movimiento, esta maniobra se llama una *Retirada*.

El atacante gana un bono +2 en todos sus Tiros de Golpe. y la CA del defensor se calcula sin escudo. El defensor no puede devolver el ataque.

EJEMPLO: Huxley es un guerrero que lleva coraza y escudo (CA2). Abre una puerta y le ataca una Gárgola. El ha oído qué a las Gárgolas sólo se les puede atacar con armas mágicas y él sólo tiene armas normales. En ese momento él está bloqueando la entrada y trata de usar un retroceso en la pelea para que los otros personajes puedan entrar en la batalla.

Cuando va retrocediendo, la Gárgola le hiere gravemente. Decide entonces retirarse para sobrevivir. La Gárgola lo ataca; mientras él corre, ganando un bono +2 en las posibilidades de golpear a una CA3 (la CA de Huxley sin escudo).

Combate en pareja

Cuando se comienza una batalla, ambos bandos tiran los dados para ver quién toma la iniciativa. Este único tiro se aplica a todos los miembros de cada bando.

En las batallas pequeñas, el DM puede determinar la iniciativa de cada monstruo o personaje, en vez de la del grupo completo. Cuando se hace de esta manera, cada jugador tira ver la iniciativa, ajustando el tiro por los bonos o penalizaciones de Destreza, como se indica en la Tabla siguiente. El DM hará los tiros por los monstruos que participan en el combate, ajustando el tiro si el monstruo es muy lento o muy rápido. La mayoría de los monstruos no tienen ajustes en Combate en Pareja. A veces es necesario otro tipo de iniciativa para los monstruos, si los hay, que no estén peleando en el combate cuerpo a cuerpo, así como también es necesario un tiro similar para los personajes que no participan en la batalla.

AJUSTE POR DESTREZA A LA INICIATIVA (Opcional)

Puntos de Destreza	Ajustes de Iniciativa
3	-2
4-5	-1
6-8	-1
9-12	Sin ajuste
13-15	+1
16-17	+1
18	+2

Carga

Hasta el momento, en los juegos no se han presentado reglas relacionadas a la cantidad que puede transportar un personaje, permitiéndote

recoger todo el tesoro que hayas encontrado para llevártelo a tu casa.

Si se deja que esto continúe se puede transformar en algo absurdo. Los personajes se encontrarán, en el futuro, inmensos cúmulos de miles de monedas en los tesoros de los dragones que pesa cientos de kilos, ¡y el DM no debe permitir que tú las recojas todas y te vayas!

La cantidad de peso que el personaje puede transportar la llamamos carga. Cuanto más transportas, más lentos son tus movimientos, de acuerdo a la tabla indicada. Usamos aquí una nueva abreviatura. Una moneda de tesoro, sin tomar en cuenta de qué tipo (mo, me, etc.), pesa cerca de 1/20 de kilo. Siendo las monedas los componentes de tesoro más comunes, usamos la moneda (*no* el kilo) como la unidad más simple de peso. De ahora en adelante, el peso de todo el tesoro, equipo, etc., será medido en *monedas*, abreviado *mn*.

Velocidad de Movimientos con Carga

"Velocidad normal" se usa cuando los personajes caminan por los "dungeons".

"Velocidad de enfrentamiento" se usa cada vez que se toma el tiempo en asaltos, por ejemplo, durante una batalla.

"Velocidad corriendo" se usa cada vez que el grupo huye de un enfrentamiento. El tiempo se toma en asaltos en vez de turnos y después el grupo deberá descansar. (Consulta Movimiento, página...)

Carga Básica

Si un personaje no usa armadura o simplemente usa una armadura de clero, y transporta un equipo normal para una aventura, la carga básica es de 300 mn. Este personaje puede recoger 100 mn y todavía puede usar la línea superior de la tabla. Si se transporta más tesoro, es necesario usar el resto de la tabla para hallar la velocidad de movimiento.

Si el personaje usa armadura de metal, ya sea cota de malla o coraza, y transporta otro equipo normal, la carga básica es de 700 mn. El personaje se mueve a 27 metros por turno, y puede recoger 100 monedas y todavía usar esa línea de la tabla.

Un personaje que transporte más de 2.400 mn (1.200 kilos) no puede moverse. Deberá dejar caer o darle algo a los otros personajes.

Uso de la Carga

Busca la carga básica de tu personaje de la manera que se indicó anteriormente, y anótala en la Sección Equipo en el reverso de la Hoja del Personaje. No te olvides de añadir a la lista los tesoros que vayas adquiriendo; el DM te dirá cuántas monedas te encuentras. Una gema se cuenta como 1 mn, y los otros tesoros (pociones, joyas, etc.) se cuentan como 10 mn cada uno.

Un sistema más detallado de la carga, cómo calcular el peso de cada pieza del equipo, se indica en la Caja EXPERTO D & D. Pero recuerda de nuevo, que el entretenimiento del juego está en desempeñar un papel y no en hacer contabilidad, por lo cual el DM de tu juego tal vez escogerá un sistema simple para determinar la carga.

Sacos

Al personaje no le será posible transportar ni siquiera un centenar de monedas si no tiene una bolsa o un saco para guardarlas. La capacidad de estos artículos es:

Bolsa pequeña	200 mn
Mochila	400 mn
Bolsa grande	600 mn

Mulas

Si el DM permite la compra de mulas también se pueden usar alforjas. En una alforja se pueden guardar 1.000 mn. Por lo general, una mula se mueve a la misma velocidad que el personaje, 36 metros por turno, y puede transportar hasta 3.000 mn a esta velocidad. La carga máxima de una mula es de 6.000 mn retrasando la velocidad de su movimiento a la mitad.

TABLA DE VELOCIDAD FRENTE A LA CARGA

Carga	Velocidad normal (metros por turno)	Velocidad de enfrentamiento (metros por asalto)	Velocidad corriendo
Hasta 400 mn	36	12	36
401-800 mn	27	9	27
801-1200 mn	18	6	18
1201-1600 mn	9	3	9
1601-2400 mn	5	2	5
2401 y más	0	0	0

VELOCIDAD DEL MOVIMIENTO DE UNA MULA CARGADA

Carga	Velocidad normal
hasta 3.000 mn	36 m. por turno
3.001-6.000 mn	18 m. por turno
6.001 o más mn	0

Juego en grupo

Servidores

Un servidor es una persona contratada por un personaje para ayudarlo en la aventura. A los servidores se les llama a veces "mercenarios". Los servidores no son nunca personajes representados por un jugador; el DM desempeña siempre el papel de los servidores contratados. Se les llama Personajes no-jugadores, o PNJs. Toda la gente en un juego de D&D, fuera de los personajes, son PNJs.

Pregúntale al DM si se permiten servidores en el juego. No se pueden usar servidores en un juego donde hay muchos personajes, o PJs, para realizar todos los trabajos, pero los servidores se usan a menudo en juegos con sólo uno o dos jugadores.

Para contratar un servidor es necesario usar el siguiente procedimiento:

1. Busca PNJ s interesados en trabajar como servidores.
2. Explícales el trabajo, el pago que ofreces, qué se espera de ellos, y cuánto tiempo piensas mantenerlos.
3. Algunos PNJs rechazarán tu oferta, pero otros probablemente la aceptarán. Si encuentras uno aceptable, compra todo el equipo que necesite el PNJ.
4. Prepara una "hoja del servidor" y tenla junto a la hoja del personaje. Debes mantener una información similar a la de tu personaje, incluyendo el nombre del servidor, Clase, Nivel, raza, Clase de

Armadura, Puntos de Golpe, armas y equipo transportado, Dinero, Puntos de Experiencia y toda la información que quieras recordar.

Uso de los Servidores

Cuando compruebes que tu personaje está listo para la aventura, revisa también la hoja del servidor. Recuerda que debes comprar todo el equipo que necesite el servidor.

Durante la aventura dile al DM todo lo que quieras decide al servicio; el DM representará el papel del servidor. El servidor no hará simplemente todo lo que tú quieras, aunque las instrucciones más razonables serán obedecidas. El servidor tal vez huya del peligro sin tomar en cuenta tus instrucciones. Esto lo determina el tiro de dado que haga el DM.

Tu servidor, por lo general, no compartirá el tesoro encontrado en una aventura. Al contratar a un servidor no te olvides de indicar claramente la cantidad que le pagarás. Si encuentras suficiente tesoro le puedes dar una bonificación y de esta manera el servidor te será más leal. En otras palabras, si se trata bien al servidor, éste enfrentará peligros mayores sin huir, y obedecerá tus instrucciones con mayor frecuencia.

Al final de la aventura cuando el DM calcule los PX, se dividirá el total de PX ganados por el grupo por el número de personajes. Un servidor obtiene la mitad de la

ganancia normal y para la división se trata como medio personaje.

EJEMPLO: 5 personajes y 1 servidor ganan 550 PX. Al dividir 550 por 5 y ½ (se cuenta al servidor como ½ personaje), el resultado es 100PX para cada personaje y 50 PX (la mitad de lo normal) para el servidor.

Debes anotar toda la información de los PX de tu servidor en la hoja del servidor. Un servidor puede tener bonos o penalizaciones en los PX ganados que se calculan de la misma manera que los PX de los personajes (esto se explica en el MANUAL DEL DUNGEON MASTER). En el ejemplo que dimos anteriormente, si los puntos de la Característica Principal del servidor fueran 8, habría obtenido solamente 45 PX (una penalización del 10%).

Si se trata mal al servidor dejará el trabajo. De otra manera el servidor puede quedarse hasta que tu personaje lo despida o hasta que gime uno o más Niveles de Experiencia. Por ejemplo, si contratas un servidor por un mes, probablemente se irá al final de ese mes. Pero si le falta poco para pasar a otro Nivel, seguramente te pedirá quedarse un poco más. La de cesión depende de ti.

Cuando el servidor renuncie, dale la hoja del servidor al DM. El DM puede usar ese personaje, y tal vez te lo encuentres en el futuro, en otra partida o en otro pueblo!

El Mundo del Juego de D & D

Cómo encontrar otros jugadores

El juego DUNGEONS & DRAGONS es mucho más entretenido cuando se juega en grupo que cuando se juega solo. Enséñale o préstale este manual a un(a) amigo(a) para que puedas empezar pronto a jugar con un grupo. Cada uno puede aprender a jugar siguiendo la Aventura Solo, de la misma manera que lo hiciste tú.

Probablemente encontrarás a otras personas que ya sepan jugar. La mayoría de los buenos jugadores pertenecen al club Oficial de DUNGEONS & DRAGONS, llamado la cadena de ROLE PLAYING GAME ASSOCIATION (TM).

Este es el único Club Oficial de D & D, Y tienen un boletín de noticias, artículos especiales, medios para buscar a otros jugadores, y muchos otros servicios, todo esto por una pequeña cuota -¡menos de lo que cuesta este juego!

Hay muchos medios para encontrar a otros jugadores. En la tienda de juguetes de tu localidad puede que haya un tablón donde los Dungeon Masters puedan poner anuncios con las fechas de juegos regulares. En el colegio o en la biblioteca también puede haber anuncios de otros jugadores y DMs.

Personajes de Niveles más altos

Los "dungeons" que exploran los personajes son, a menudo, creados por el Dungeon Master. Sin embargo, también se pueden comprar ¡listos para jugar! Se pueden comprar aventuras prefabricadas por TSR, que se llaman "Módulos" y algunos están diseñados específicamente para ser usados con esta serie de reglas. Como esta Caja es la Serie "BASICA", los módulos que la acompañan son los módulos "B".

Cuando vuestros personajes alcancen el Tercer Nivel de Experiencia, estarán ya casi listos para la Serie EXPERTO D&D. Contiene más conjuros, reglas para personajes de Niveles 4 al 14, y todo lo que necesitas para mejorar tu juego. Los módulos diseñados para usar con estas reglas adicionales pertenecen a la serie "X".

Y la diversión continúa con la Serie COMPANION D & D, que abarca personajes de Niveles 15 al 24.

En el futuro, estarás listo para la serie MASTER D & D, con reglas para personajes de Nivel 25 o más.

Los demás módulos que puedas encontrar designados con muchas otras letras, no están diseñados para usados con estas reglas. Se usan con el sistema de juego DUNGEONS & DRAGONS AVANZADO®.

Otros accesorios para el jugador

Como ya has visto, una gran diversión te espera en el sistema de juego de DUNGEONS & DRAGONS. Y hay mucho más que juegos. ¡Te espera todo un hobby!

Hojas del Personaje: Probablemente necesitarás más Hojas del Personaje cuando empieces a crear los tuyos propios. Están a disposición en paquetes de 16. Asegúrate de comprar Hojas de Personajes D&D© y *no* hojas D&DA.

Dados: Se pueden comprar más dados en paquetes, llamados DADOS DRAGON TM generadores de números al azar. En cada paquete viene un dado de cada tipo (de cuatro caras, seis caras, etc.).

Miniaturas: Si quieres, puedes comprar figuras pequeñas de tus personajes (y de los monstruos también). Estas figuras ayudan a imaginar mejor, ya que tienes algo en qué fijarte. Imagínate una batalla con siete personajes peleando con diez monstruos. Es difícil formarse una idea exacta de lo que hace cada uno, por eso a menudo usamos figuras para saber dónde se encuentra cada uno.

Si quieres usar figuras en miniatura, no te olvides de comprar miniaturas de DUNGEONS & DRAGONS o de D & D A. Los demás sistemas de juego no usan los mismos personajes y monstruos. Las figuras oficiales están disponibles en plástico y metal.

Si deseas pintar tus figuras con colores reales, puedes también encontrar en las buenas jugueterías y tiendas de hobby de todo el mundo pinturas oficiales de D & D, así como colores y barnices.

Juego de DUNGEONS & DRAGONS AVANZADO ®

El sistema de juego de D & D A es diferente al sistema de D & D que tienes ahora. También es un juego de fantasía role-playing, pero es mucho más difícil y más detallado.

Actualmente hay seis libros encuadernados de reglas para el sistema D&DA. Como es mucho más complicado que el sistema D & D, con reglas establecidas para casi todas las acciones, se usa a menudo en los grandes torneos donde es necesario usar reglas precisas.

Recuerda: Con estas reglas *no* vas a jugar algo más complicado D & DA. ¡Vas a jugar al juego original DUNGEONS & DRAGONS!

Glosario

Aquí presentamos la definición de los términos de uso más común en el juego D & D.

alcance.-La distancia máxima a la que se puede efectuar un ataque o invocar un conjuro.

alineamiento moral.-El comportamiento de monstruos y personajes.

característica principal.-La habilidad más importante de una determinada clase de personaje.

carga.-El efecto del peso del equipo y tesoro transportado por un personaje.

clase de armadura.-La armadura que usa un personaje o la protección natural que tiene un monstruo contra los ataques.

puerta secreta.-Una puerta escondida o que simula ser otra cosa y, por lo tanto, difícil de encontrar.

puntos de experiencia (o PX).-Premios que logran los personajes que indican un aumento en sus habilidades durante la aventura.

puntos de golpe (o pg).-La cantidad de lesiones (daño) que un personaje o monstruo puede tolerar antes de morir.

recarga (mágica).-Energía mágica necesaria para usar una varita una vez.

Saeta.-Flecha que se dispara con una ballesta.

semi-bumano.-Criatura parecida a un humano que también es un personaje.

servidor.-Personaje aventurero no-jugador, empleado por un personaje del juego.

Tiro de Golpe.-La cantidad más baja necesaria para alcanzar a un oponente.

tiro de salvación (o salvación).-Las posibilidades de un personaje de evitar (esquivándolos por suerte, fuerza de voluntad, etc.), o disminuir los efectos perjudiciales de cierto tipo de ataques.

zona afectada.-Área, objetos y criaturas dentro del espacio afectado por un conjuro o un ataque.

clase, del personaje.-El tipo de personaje que se representa.

clave.-Información usada por el DM que describe lo que hay en un "dungeon" y el aspecto de éste.

concentración.-Un personaje fijando toda su atención en un solo objeto o acción, lo que le impide hacer otra cosa; cualquier distracción interrumpirá la concentración.

d # (d4, d6, d8, d10, d12, d20; d%).-Símbolo que indica un tipo determinado de dado.

Dado de Golpe.-La cantidad y el tipo de dados que se tiran para ver cuántos Puntos de Golpe tiene un personaje o un monstruo.

dados de porcentaje (o d%).-Se tira dos veces 1d10 para obtener un número de 1 a

100; la primera cifra se lee como decimal y la segunda como unidades.

daño.-El tiro de dado que determina cuántos puntos de golpe se pierden.

disparo de proyectiles.-Ataque en el que se usan armas de disparo o arrojadas desde más de 1,5 metros de distancia.

"dungeon" -Lugar donde van los personajes de aventuras; son con frecuencia ruinas y subterráneos.

Dungeon Master (DM).-El árbitro que crea los "dungeons" y los monstruos.

duración.-Tiempo que dura el efecto de algo.

enfrentamiento.-Un encuentro entre personajes jugadores y monstruos.

evasión.-Huir de un monstruo.

expulsión (muerto-viviente).-La habilidad de un clérigo para ahuyentar muertos-vivientes por medio del poder de su fe.

guardia.-Madriguera o nido de un monstruo.

infravisión.-Habilidad que le permite a una criatura ver en la oscuridad.

iniciativa.-Un tiro de dado que permite determinar quién actúa primero en un combate.

mc.-Monedas de cobre. Hay 10 mc en una moneda de plata.

me.-Monedas de electrum. Hay dos me en una moneda oro.

melée.-Combate que ocurre cuando los oponentes se hallan a 1,5 m de distancia o menos y usan armas de combate cuerpo a cuerpo o garras y dientes.

mo.-Monedas de oro. La unidad básica en las reglas de D & D.

moneda (o mn).-Una unidad de peso.

moral.-El deseo de enfrentarse o huir de una batalla.

mp.-Monedas de platino. Una mp equivale a 5 monedas de oro.

mpt.-Moneda de plata. Hay 10 monedas de plata en una de oro.

nivel del "dungeon".-Se refiere a la dificultad de los monstruos que se encuentran aquí. Cuanto más alto sea el nivel del "dungeon", mayor será el desafío.

nivel de experiencia.-Indica el poder y la habilidad de un personaje.

nivel de un conjuro.-Medida de la dificultad y poder de un hechizo.

nivel de un monstruo.-Medida de la dificultad de un monstruo, por lo general igual a sus Dados de Golpe.

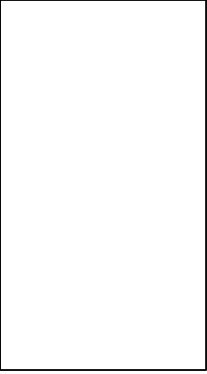

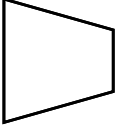





nivel de un personaje.-Consulta experiencia.

personaje jugador (o PJ).-Un personaje que es controlado por un jugador.

PNJ (o personaje no-jugador).-Un personaje que es representado por el DM.

portavoz.-Jugador que indica al DM lo que hará el grupo, basándose en lo que le dicen los demás jugadores.

Hoja de Registro del personaje de DUNGEONS & DRAGONS®

Nombre del Jugador _____	Dungeon Master	
Nombre del personaje _____	Alineamiento _____	Boceto de personaje o símbolo
Clase _____	Nivel _____	
		
Clase de armadura	Puntos de Golpe	
HABILIDADES:		
FUERZA	_____	ajuste
INTELIGENCIA	_____	ajuste
SABIDURIA	_____	ajuste
DESTREZA	_____	ajuste
CONSTITUCION	_____	ajuste
CARISMA	_____	ajuste
TIROS DE SALVACION		
VENENO O RAYO MORTAL		
VARITA MAGICA		
PETRIFICACION O PARALISIS		
ALIENTO DE DRAGON		
COJURO, BASTON o CETRO		
IDIOMAS: _____		
HABILIDADES ESPECIALES: Conjurios, Habilidades de los ladrones, Expulsión que realiza _____		
C.A. OPONENTE:	9	10
TIROS DE GOLPE NECESARIOS	11	12
	13	14
	15	16
	17	18
	19	20

Hoja de Registro del personaje de DUNGEONS & DRAGONS®

EQUIPO TRANSPORTADO	
OBJETOS MAGICOS	OBJETOS NORMALES
OTRAS NOTAS incluyendo lugares explorados, tipos de gente y de monstruos conocidos	
DINERO Y TESOROS	EXPERIENCIA
MP: _____	
MO: _____	
ME: _____	
MPT	
MC: _____	
VALOR TOTAL: _____	BONIFICACION/PENALIZACION: _____
	Proximo nivel al que se aspira: _____

(Esta hoja puede copiarse para uso personal al jugar a DUNGEONS & DRAGONS®).
©1980, 1983, TSR, Inc. Todos los Derechos Reservados.