



## CRÉDITOS

Diseño  
**Logan Bonner, Bruce R. Cordell, Brian R. James,  
Ari Marmell, Mike Mearls, Robert J. Schwab,  
Chris Sims, Rodney Thompson**

Desarrollo  
**Mike Mearls, Stephen Radney-MacFarland,  
Peter Schaefer, Stephen Schubert, Chris Sims**

Edición  
**Miranda Horner**

Edición adicional  
**Jennifer Clarke Wilkes**

Dirección editorial  
**Torah Cottrill**

Editor en jefe de la revista *Dragon*™  
**Chris Youngs**

Gerencia de I+D juegos de rol y libros  
**Bill Slavicsek**

Dirección creativa de D&D  
**Christopher Perkins**

Equipo de D&D *Insider*  
**Bart Carroll, Chris Perkins, Jon Schindehette,  
Chris Sims, Steve Winter, Chris Youngs**

Producción ejecutiva de D&D *Insider*  
**Ken Troop**

Dirección artística  
**Stacy Longstreet, Jon Schindehette**

Ilustración de portada  
**Steve Argyle**

Diseño gráfico  
**Leon Cortez, Robert Jordan**

Ilustraciones interiores  
**Rob Alexander, Dave Allson, Ryan Barger,  
John Tyler Christopher, Stephen Crowe, Eric Deschamps,  
Jason A. Engle, Gonzalo Flores, David Griffith, Brian  
Hagan, Jim Nelson, William O'Connor, Steve Prescott,  
Chris Seaman, John Stanko, Anne Stokes, Eric Williams**

Cartografía  
**Robert Lee**

Especialista en producción de publicaciones  
**Christopher Tardiff**

Dirección de preimpresión  
**Jefferson Dunlap**

Técnico de imagen  
**Carmen Cheung**

Producción  
**Cynda Callaway**

Reglamento basado en el sistema original DUNGEONS & DRAGONS® creado por E. Gary Gygax y Dave Arneson, y las posteriores ediciones de David "Zeb" Cook (2ª edición); Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison (3ª edición); y Rob Heinsoo, Andy Collins y James Wyatt (4ª edición).

## CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Dirección de la serie  
**Joaquim Dorca**

Traducción  
**Juan A. Cuadra Pérez**

Coordinación de traducciones  
**Jordi Zamarreño**

Maquetación  
**Juan Bascuñana (Basco)**

Coordinación editorial  
**Xavi Garriga**

Colaboraciones y contribuciones  
**El equipo de DnDTrad**

EE.UU., CANADÁ, ASIA,  
PACÍFICO,  
Y LATINOAMÉRICA  
Wizards of the Coast, Inc.  
P.O. Box 707  
Renton WA 98057-0707  
+1-800-324-6496



OFICINA PRINCIPAL  
EUROPEA  
Hasbro UK LTD  
Caswell Way  
Newport, Gwent NP9 0YH  
Gran Bretaña



DEVIR IBERIA S.L.  
París 162 - 164, 3º 1ª  
08036 Barcelona  
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, Wizards of the Coast, *Manual del jugador*, *Guía del Dungeon Master*, *Manual de monstruos*, REINOS OLVIDADOS, *D&D Insider*, *La bóveda de los Aventureros*, *Dragon Magic*, *Poderes arcanos*, *Inn Fighting*, *Poderes marciales*, *Tumba abierta: secretos de los muertos vivientes*, *Three-Dragon Ante*, todos los demás nombres de producto de Wizards of the Coast, y sus respectivos logotipos son propiedad de Wizards of the Coast en los EE. UU. y/o en otros países. Todos los personajes, nombre de personaje, y sus respectivas apariencias son propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de los EE.UU. Queda prohibida toda reproducción y uso no autorizado del material o las ilustraciones contenidas en este libro sin autorización expresa de Wizards of the Coast, Inc. Todo parecido con personas, organizaciones, lugares o acontecimientos es pura coincidencia. Impreso en los EE.UU. ©2009 Wizards of the Coast, Inc. para la edición en lengua inglesa.

Impreso por  
Depósito legal:

VISITE NUESTRA PÁGINA WEB EN [WWW.DEVIR.ES](http://WWW.DEVIR.ES)

DD41017

Impreso en España - Printed in Spain

¡Bienvenido al primer recopilatorio de la 4ª edición del Anuario de la revista *Dragon*™! El contenido de este complemento representa las mejores creaciones en prácticamente el primer año desde que la revista *Dragon* se empezó a publicar en el formato *D&D Insider*™. Le hemos echado un buen vistazo a todo lo que hicimos desde junio de 2008 hasta marzo de 2009 y hemos elegido lo mejor de entre lo mejor.

Decidir la lista de artículos para este libro supuso todo un desafío. De hecho, el primer borrador que realicé para este anuario tenía muchísimo más contenido del que podíamos incluir en el libro, por lo que ir haciendo recortes a la lista resultó arduo, pero me hace mucha ilusión, no sólo que hayamos vuelto al concepto de recopilación de “lo mejor” de la *Dragon*, sino que además venga repleto de contenido innovador, más equilibrado y perfeccionado que nunca.

*Dragon*™ ha sido siempre el lugar donde, desde hace muchísimo tiempo, hemos podido hurgar en el corazón del juego *D&D*®. Es el lugar en el que escogemos una breve mención de un lugar o un villano de un producto publicado y la expandimos. Es donde nos metemos de cabeza en el mundo de juego, y donde tratamos de proporcionarte los mejores métodos para interpretar tus personajes o dirigir tus campañas. También es donde experimentamos, y donde

llevamos las reglas hasta el límite para probar nuevas mecánicas de juego y conceptos narrativos.

*Dragon* sigue promoviendo estas metas todos los meses y aporta una mezcla equilibrada de confrontaciones decisivas e historia, soporte de los productos impresos, y conceptos totalmente nuevos. Sin embargo, sabemos que muchos de nuestros jugadores más fieles aún no están al tanto de que *Dragon* es un recurso tan tremendo que todavía es capaz de hacerte exclamar “¡Guau!”. Así que aquí nos tienes, listos para proseguir con la tradición de los antiguos números anuales de la revista *Dragon*. Te mostraremos qué es lo que hace que valga la pena echarle un vistazo a *D&D Insider* cada semana. Deseamos enseñarte maneras de utilizar el resto de complementos de *D&D* que tienes en tus estantes de formas únicas y creativas. Y te proporcionaremos más recursos para encumbrar a tus personajes, tus aventuras y tus mundos.

*Dragon* representa lo mejor que los fans tienen que ofrecer al juego. Sin duda alguna, entre estas páginas verás muchos nombres familiares. Pero los diseñadores que trabajan en éste y otros productos son ante todo fans, como tú y como yo. Disfruta de él y, si te sientes inspirado, mándanos tu propia idea para un artículo a [submissions@wizards.com](mailto:submissions@wizards.com). ¿Quién sabe? Quizá tu nombre aparezca en el próximo anuario de la revista *Dragon*...

Chris Youngs

## ÍNDICE DE MATERIAS

### EL DEMONOMICÓN DE IGGWILV: YEENOUGHU..... 4

- Aspecto de Yeenoghu..... 7
- La adoración de Yeenoghu ..... 9
- El reino de Yeenoghu ..... 14

### ENCARNACIONES DE CRIATURAS: KÓBOLD ..... 16

### LA ALIANZA CENICIENTA ..... 22

- Misiones y ganchos para aventuras... 26
- Los líderes de la Alianza..... 28
- Nuevos objetos mágicos..... 31
- Nuevos monstruos..... 32

### MITHRENDAIN, CIUDADELA DE LAS TIERRAS SALVAJES DE LAS HADAS ..... 35

- La ciudad..... 36
- Las leyes y su ejecución ..... 41
- Ciudadanos y habitantes ..... 42
- Habitantes destacados..... 43
- Héroes de Mithrendain ..... 44
- Nuevos objetos mágicos..... 46

### PÍDELE UN DESEO A UNA ESTRELLA ..... 47

- El Pacto estelar..... 48
- Dotes de brujo ..... 50
- Poderes de brujo ..... 50
- Senda de parangón ..... 55
- Destino épico ..... 56

### LA CUADRILLA DE LOS FANTASMAS SANGRIENTOS... 57

- Personalidades destacadas..... 58
- Ideas para historias ..... 61
- Combatientes de los Fantasmas sangrientos..... 62
- La guarida de los Fantasmas sangrientos..... 64

### OBJETOS INTELIGENTES: ESPADAS ESPABILADAS..... 66

- Cómo crear un objeto inteligente.... 67
- Los objetos inteligentes en el juego .. 69
- Ejemplos de objetos inteligentes..... 70

### ¡A LUCHAR! ..... 75

- Competiciones de la arena ..... 76
- Condiciones de victoria ..... 79
- Aventuras en la arena..... 80
- Campaña ..... 82
- Las multitudes..... 84
- Engaños y trampas..... 86
- La oposición..... 89

### MORITURI TE SALUTANT GLADIADORES DE D&D..... 91

- Conceptos de gladiador..... 92
- Dotes de lucha en la arena ..... 95
- El arsenal de los gladiadores..... 101
- Dotes de maestría en armas..... 103

### LA NOCHE MÁS LARGA ..... 106

### CÓMO INTERPRETAR DHAMPIROS..... 111

- Aventureros dhampiros ..... 113
- Sendas de parangón ..... 115
- Nuevos monstruos..... 116

### SEÑORES DE LOS PLANOS ..... 118

- Moldeador de planos..... 121
- Portador de las llaves ..... 120
- Príncipe del infierno ..... 122
- Señor oscuro ..... 119
- Soberano de la tormenta..... 125
- Soberano del invierno..... 126
- Verdugo de los dioses..... 124

### CÓMO INTERPRETAR A LOS SHADAR-KAI ..... 128

- Aventureros shadar-kai..... 131
- Dotes raciales ..... 132
- El origen de los shadar-kai ..... 135
- Sendas de parangón ..... 136
- Destino épico ..... 38

### EL ARTE DE MATAR ..... 140

- Trasfondos para asesinos..... 141
- Dotes..... 145
- Sendas de parangón ..... 156
- El arsenal del asesino ..... 158
- Objetos alquímicos ..... 158

### BIOGRAFÍA DE LOS AUTORES..... 159