



Visión bloqueada: los objetos o circunstancias que bloqueen la visión pueden contribuir a obtener una situación de sorpresa. Los personajes se acercan a una puerta del dungeon. Una espesa niebla se alza sobre los páramos, iluminada espectralmente por la luna llena que flota en el cielo. Los PJs, envueltos en un manto de invisibilidad, intentan jugársela al viejo dragón.

La visión bloqueada ofrece cierta ocultación, que es una de las formas en la que los personajes o criaturas pueden intentar esconderse activamente. Los personajes que crucen un banco de niebla, o avancen por el pasillo de un dungeon hacia una arcada abierta, serán invisibles a todos los efectos respecto a las criaturas en otras zonas, pero quizá no se estén ocultando activamente.

Una vez superados los niveles de personaje más bajos, la sorpresa rara vez se produce sin un intento de Sigilo. Las criaturas que deseen lograr sorprender a sus rivales entre la niebla o alguna condición similar, deberán esforzarse por permanecer en silencio y fuera de la vista, realizando pruebas de Sigilo.

Una puerta de un dungeon no sólo bloquea la visión, sino que también amortigua los sonidos, lo cual hace que sea más fácil que los personajes se acerquen a sus rivales sin ser detectados. Los PJs pueden acercarse hasta la mismísima puerta sin ser detectados, siempre que lo hagan en un silencio razonable. Allí podrán escuchar a través de la puerta, mediante una prueba de Percepción activa, para escuchar cualquier ruido al otro lado y entrar en tromba listos para el combate.

Los PJs no pueden ser sorprendidos cuando abren la puerta de un dungeon con intención de atacar. Pueden escuchar a través de la puerta para hacerse una idea de lo que hay al otro lado, así que los monstruos nunca podrán sorprenderlos a ellos. Otra cosa muy distinta sería si las criaturas de la habitación se estuviesen escondiendo de forma activa, ya que los personajes entrarían en tromba pero no verían ninguna amenaza obvia hasta que los monstruos saltasen sobre ellos.

Consulta la tabla 'Escuchar a través de una puerta', más adelante, para ver las CD de las pruebas de Percepción cuando los personajes escuchen activamente a través de una puerta. Después responde a estas dos preguntas para determinar si los PJs pueden obtener sorpresa sobre los monstruos.

◆ *¿Escuchan los monstruos a los PJs acercándose?* Si los PJs se mueven a velocidad normal por un dungeon sin ningún intento de sigilo, los monstruos de una habitación tras una puerta cerrada los oirán mediante una prueba de Percepción contra CD 25 (activa o pasiva) con éxito. Si los PJs guardan silencio, podrán realizar una prueba de Sigilo con un bonificador +5 (por el efecto amortiguador del sonido de la puerta), cuyo resultado

fijará la CD de la prueba de Percepción de sus rivales. Si los monstruos los oyen, no podrán ser sorprendidos.

◆ *¿Delatan los PJs su presencia?* Si los personajes activan una trampa en la puerta, hacen saltar una alarma en el exterior de la habitación, o realizan más de un intento de derribar la puerta, los monstruos sabrán que están ahí y no podrán ser sorprendidos.

ESCUCHAR A TRAVÉS DE UNA PUERTA

CD de Percepción*	Los PJs oyen...
Prueba de Sigilo de los monstruos +5	Monstruos moviéndose furtivamente por la habitación
5	Combate en curso, o discusión agitada o dramática**
15	Conversación normal o lanzamiento de un ritual**
15	Puertas abriéndose o cerrándose (o sonidos similares)
25	Conversación en voz baja, susurros*
35	Preparativos de combate (desenvainar espadas y demás)

* Añade 2 a la CD si los personajes están a más de 10 casillas de distancia.

** Si la prueba tiene éxito por 5 o más, y conoces el idioma que está siendo hablado, podrás comprender lo que dicen las criaturas.

