

destruidos. Las tormentas de arena y el ascenso del nivel de los mares pueden inundar zonas habitadas en unas pocas horas, creando ruinas llenas de agua que pueden resultar un verdadero desafío para los exploradores. Quizás la más rara y destructiva de todas las posibilidades de destrucción son los meteoros o cometas que ocasionalmente impactan en Toril, dejando tras ellos sólo profundos cráteres.

Ya que las catástrofes golpean con poco aviso, las ruinas que producen normalmente están llenas con los muertos y sus riquezas. La mayor parte de las construcciones atrapadas en estos acontecimientos están seriamente dañadas, enterradas, colapsadas o reducidas a polvo y escombros, e incluso aquellas que permanecen en pie pueden ser trampas mortales en potencia para los exploradores a causa de sus inestables suelos, muros y techos. Las estructuras con protecciones inusuales o únicas pueden escapar a los peores efectos de un cataclismo, aunque lograr acceder a ellas puede requerir excavaciones o magia de teleportación. Los exploradores se enfrentan a desafíos extraordinarios cuando tratan de recuperar los tesoros y la magia encerrados en ruinas de este tipo.

CONSTRUIR SOBRE

LAS CENIZAS

Tanto los supervivientes de cataclismos como los conquistadores que han asolado reinos enemigos, con frecuencia construyen nuevas ciudades sobre las ruinas del pasado. Por ejemplo, el pueblo de Secómbler está construido sobre las ruinas de Hastarl, la capital de la caída Azhalántar; mientras que Aguas profundas se encuentra sobre las ruinas de Elinzhaldéir, la antigua capital de Ilefarn. Con el paso de los años, el conocimiento de la ciudad antigua bajo estos lugares se desvanece hasta que los ciudadanos olvidan que viven sobre ruinas de épocas pasadas.

Las ruinas que se encuentran bajo zonas habitadas presentan para los exploradores problemas diferentes a los que tienen las ruinas más remotas.

Típicamente, aquellos que deseen excavar o explorar dentro de una ciudad existente, primero deben lograr el permiso del gobernante local. Las leyes, las costumbres religiosas, la corrupción y la actitud general hacia los exploradores son todos elementos que pueden influir en la decisión del gobernante sobre estos temas, y este puede insistir en quedarse con una parte de cualquier tesoro recuperado a cambio del permiso para explorar las ruinas.

Lugares interesantes

Muchas ciudades, fortalezas y otras ruinas de imperios caídos han sido saqueadas a lo largo del tiempo, pero no son pocas las que han permanecido sin ser perturbadas desde la muerte de sus creadores. Estos depósitos de conocimiento que no ha sido tocado son puertas hacia el pasado, a menudo llenos de tesoros desconocidos y horrores inenarrables.

La accesibilidad de cualquier ruina depende en gran medida de las condiciones de sus estructuras. Algunos edificios antiguos todavía se mantienen firmes, a pesar de décadas de exposición a los elementos, pero los estragos de la guerra y el inexorable paso de los años han socavado peligrosamente a otros.

Los exploradores que busquen penetrar en ruinas seriamente deterioradas o dañadas se arriesgan a morir a causa de un hundimiento o un desplome (ver pág. 66 de la *Guía del Dungeon Master*), además de por los peligros ocultos del lugar.

Las ruinas vacías son lugares atractivos para monstruos que quieren crear una guarida o para tribus desplazadas que buscan un nuevo hogar, y también sirven como excelentes bases de operaciones y escondites para forajidos y renegados.



Una voz del pasado

Ilustración de Ralph Horsley

CIUDADES Y PUEBLOS

Las ruinas de una ciudad antigua pueden decirle al visitante mucho sobre la gente que la construyó. En poderosas fortalezas, elaborados

cómo utilizar las tablas de ruinas aleatorias

Las tablas 2-1 a 2-7, en las páginas siguientes, proporcionan al DM un modo para determinar los ocupantes y rasgos físicos de un lugar en ruinas. Para utilizar estas tablas, que están basadas en una tirada d% (menos la tabla 2-4), realiza entre una y seis tiradas d%, ignorando o volviendo a tirar los resultados duplicados. La cantidad de tiradas d% que realices puede ser determinada aleatoriamente tirando 1d6, o puedes limitarte a elegir una cantidad que sea adecuada para tus propósitos.

Por ejemplo, supongamos que quieres utilizar la tabla 2-3 para determinar los rasgos reconocibles de un castillo o fortaleza en ruinas. Tiras 1d6 y obtienes un resultado de 4, por lo que a continuación realizas cuatro tiradas d%. Sus resultados son 24 (patio), 42 (gran sala), 55 (defensas mágicas) y 79 (establo). Combinando estos resultados revela a los jugadores que ante ellos se alzan las ruinas de un castillo en las cuales el patio, la gran sala y los establos están relativamente intactos, y al menos una de esas zonas tiene algún tipo de protección mágica activa.