

<b>Capítulo/ encabezado.....</b>	<b>Página</b>
<b>Créditos .....</b>	<b>2</b>
<b>Firmas de la suerte .....</b>	<b>2</b>
<b>Tocando la realidad, un aviso.....</b>	<b>3</b>
<b>Prólogo: Interrupción de la Ilusión.....</b>	<b>3</b>
<b>I: Introducción.....</b>	<b>13</b>
<b>La organización de los reglamentos.....</b>	<b>13</b>
La Guía del Máster de HackMáster (GdM).....	13
El Manual del Jugador (MdJ).....	13
La HackClopædia de Bestias (HdB).....	13
<b>Organización de la Guía del Máster de HackMáster.....</b>	<b>13</b>
<b>Unas palabras del autor.....</b>	<b>13</b>
Sobre los Másters y la confidencialidad.....	13
Sobre el uso del género.....	13
¿Reglas contradictorias?.....	14
Una nota sobre el contenido y las decisiones difíciles sobre él.....	14
<b>El rol del Máster.....</b>	<b>14</b>
<b>Código de Conducta del Máster de HackMáster.....</b>	<b>14</b>
<b>El Juramento del Máster de HackMáster.....</b>	<b>15</b>
Artículo I.....	15
Artículo II.....	15
<b>El Juego.....</b>	<b>16</b>
<b>Las herramientas del oficio.....</b>	<b>16</b>
Datos.....	16
El uso de miniaturas en el juego.....	16
Ayudas para jugar a HackMáster.....	16

**II: el arsenal del Máster**

<b>Capítulo I: Creación de los personajes jugadores .....</b>	<b>17</b>
<b>Puntuaciones de características.....</b>	<b>17</b>
<b>El Método de reserva genética.....</b>	<b>17</b>
<b>El dios y la mariquita.....</b>	<b>17</b>
<b>Pruebas de puntuaciones de características</b>	<b>17</b>
Fuerza.....	18
Destreza.....	18
Constitución.....	18
Inteligencia.....	18
Sabiduría.....	18
Carisma.....	19
<b>Incrementar las puntuaciones de características.....</b>	<b>19</b>
Particularidades de los personajes jugadores.....	19
<b>Habilidades no profesionales para personajes jugadores.....</b>	<b>19</b>
<b>Nivel de experiencia inicial para los personajes jugadores.....</b>	<b>19</b>
<b>Mentores y Protegidos.....</b>	<b>20</b>
<b>HackTraste.....</b>	<b>21</b>
<b>Envejecimiento de los personajes, calendario, enfermedades y muerte.....</b>	<b>21</b>
Envejecimiento de los personajes.....	21
Calendario.....	21
Envejecimiento antinatural.....	22
<b>Muerte.....</b>	<b>22</b>
<b>Retirar a los personajes jugadores.....</b>	<b>22</b>
<b>Muerte debida a la enfermedad (o trastornos) o infecciones parasitarias.....</b>	<b>22</b>
La naturaleza de la enfermedad en Mondo Gargüis.....	22
Infección: caer víctima de una enfermedad o de una infección parasitaria.....	23
El curso de una enfermedad y el conjuro curar enfermedad.....	23
Las tiradas de salvación de las enfermedades contra curar enfermedad.....	24
Llegar a ser/convertirse en portador de una enfermedad.....	24
<b>Aflicciones generales e infestaciones parasitarias.....</b>	<b>24</b>
Goteo marchitador.....	25
Herpes orca.....	25
Muerte ardiente.....	25
Muerte azul.....	26
Muerte danzante.....	26
Muerte putrefacta.....	26

Peste negra.....	27
Putrefacción de la carne de Mangrus.....	27
Tisis sarampiónica goblinoides.....	27
<b>Enfermedades mágicas.....</b>	<b>28</b>
Zoantropía.....	28
Hombres jabalí.....	29
Hombres lobo.....	29
Hombres oso.....	29
Hombres rata.....	29
Hombres tigre.....	29
Probabilidad de cambio de los licántropos.....	29
Otras enfermedades mágicas.....	29

**Capítulo 2: las razas y clases de los personajes jugadores..... 30**

<b>Razas de los pejetas.....</b>	<b>30</b>
Es un mundo no humano.....	30
Restricciones Raciales al Nivel.....	31
¿La partida debe continuar!.....	31
Crear nuevas razas de personajes jugadores.....	31
<b>Clases de personaje jugador.....</b>	<b>32</b>
Clase, nivel, y el hombre corriente.....	32
Personajes de nivel cero.....	32
<b>Los aventureros y la sociedad.....</b>	<b>33</b>
<b>Clases de personaje en tu campaña.....</b>	<b>35</b>
Personajes de nivel alto.....	35
Definir "alto nivel".....	35
Cambiar el estilo de la campaña.....	35
Más allá de nivel 20.....	35
El nivel inicial de los personajes.....	36
Personajes pregenerados.....	36

**Datos concretos sobre las clases de personaje..... 36**

Seguidores de personajes jugadores.....	36
El sirviente natural de las hadas duende.....	36
Los caballos de guerra del paladín y del caballero oscuro.....	36
Seguidores de los guerreros, bárbaros, caballeros, caballeros oscuros y exploradores.....	37
Clérigos.....	37
Ladrones.....	37
Uso de las habilidades de ladrón.....	37
Asesinos.....	38
Puntos de experiencia por asesinatos.....	38
Uso de venenos por parte de los asesinos.....	38
Ladrones y asesinos disponiendo trampas.....	38
<b>Espionaje.....</b>	<b>39</b>
<b>Los HackConsejos.....</b>	<b>39</b>
<b>Las HackClases.....</b>	<b>39</b>
Convertirse en HackMáster.....	40
Progresión de aptitudes por nivel del HackGuerrero.....	41
Progresión de aptitudes por nivel del HackClérigo.....	41
Progresión de aptitudes por nivel del HackMago.....	42
Progresión de aptitudes por nivel del HackAsesino.....	42

**Capítulo 3: antecedentes y detalles de los personajes..... 43**

<b>Historial del personaje.....</b>	<b>43</b>
Dejar que corren los jugadores.....	43
Problemas con el historial.....	43
Los problemas de la nobleza (noblesse emmerde).....	43
Los problemas de la riqueza.....	44
Dinero inicial de personajes por encima de primer nivel.....	44
Información sobre la clase social.....	44
El esclavo.....	46
Mejorar en la vida.....	46
Información sobre el resto de la familia.....	46
Fundar un nuevo clan.....	47
Alterar el Honor familiar.....	48
Herencias y deudas.....	48
Impagos y consecuencias.....	49

**Capítulo 4: alineamiento, Honor, Fama..... 51**

<b>Alineamiento.....</b>	<b>51</b>
Las principales divisiones del alineamiento.....	52

Ley y caos.....	52
El bien y el mal.....	52
<b>El alineamiento de los peenejotas.....</b>	<b>52</b>
Los límites del alineamiento de los peenejotas.....	52
<b>El alineamiento de la sociedad.....</b>	<b>53</b>
Usar alineamientos de área.....	53
Legal bueno.....	53
Legal neutral.....	53
Legal malvado.....	53
Neutral malvado, neutral bueno, y neutral auténtico.....	53
Caótico bueno.....	53
Caótico neutral.....	53
Caótico malvado.....	53
El alineamiento de las religiones.....	53
El alineamiento de los objetos mágicos.....	53
Cambios mágicos de alineamiento.....	53
Detección del alineamiento.....	53
Control gráfico del alineamiento.....	54
Ejemplo de un registro del alineamiento.....	54
Alineamiento de grupo.....	56
Efectos del alineamiento de grupo en el individuo.....	57
<b>Cambio de alineamiento.....</b>	<b>58</b>
Cambio deliberado.....	58
Efectos del cambio de alineamiento.....	58
Penitencia.....	58
<b>La auditoría de alineamiento.....</b>	<b>58</b>
<b>Honor.....</b>	<b>59</b>
<b>Tipos de Honor.....</b>	<b>59</b>
Honor individual.....	59
Honor de grupo.....	59
Honor familiar (de clan).....	60
Honor temporal.....	60
Los Datos de Honor.....	60
Ganar y perder Honor.....	61
Efectos del Honor.....	61
El Honor de peenejotas humanos o semihumanos.....	62
El Honor y los monstruos.....	63
Descripciones del Honor.....	63
Implementar el Honor en la campaña.....	63
<b>Mal karma.....</b>	<b>63</b>
Romper el mal karma.....	64
<b>Robo de Honor.....</b>	<b>64</b>
Duelos de Honor.....	64
Golpe de tanteo.....	64
Amonestación (reprimenda).....	64
Competición libre (las reglas de la calle).....	64
<b>Fama e Infamia.....</b>	<b>65</b>
Fama de grupo.....	65
Incrementar la Fama.....	65
<b>Capítulo 5: rasgos y defectos..... 66</b>	<b>66</b>
Como las nenas.....	66
Como los hombres.....	66
Curar los rasgos y defectos.....	66
Adquirir rasgos y defectos con el tiempo.....	66
Apilar los rasgos y defectos.....	66
Detalles adicionales sobre los rasgos y defectos.....	67
<b>Capítulo 6: habilidades, talentos y competencias..... 73</b>	<b>73</b>
<b>Habilidades.....</b>	<b>73</b>
Adquirir las habilidades.....	73
Entrenamiento <i>Peer to Peer</i> (P2P training).....	74
Usar las habilidades.....	74
Mejora especial de las habilidades.....	75
Uso de habilidades sin entrenar y el fracaso.....	75
Mejorar las habilidades en partida.....	75
Conjuntos de habilidades.....	75
Utilizar y mejorar los conjuntos de habilidades.....	76
Estatus profesional.....	76
Clarificación de una habilidad: Signos rurales.....	76 (77, 78)
<b>Talentos.....</b>	<b>76</b>
Nuevo talento: Salir a (progenitor).....	76
<b>Competencias en armas.....</b>	<b>76</b>
Especialización en un arma.....	76
Maestría en un arma.....	76

## Índice

<b>Capítulo 7: magia y uso de conjuros</b> . . . . .	<b>79</b>
<b>Los conjuros de los personajes</b> . . . . .	<b>79</b>
La adquisición de los conjuros de clérigo . . . . .	79
La adquisición de los conjuros de mago . . . . .	79
Adquisición de trucos . . . . .	80
La adquisición de conjuros de mago especialista . . . . .	80
Conjuros más allá de los iniciales . . . . .	80
Recuperar conjuros . . . . .	81
Lanzar los conjuros . . . . .	81
Explicación de los conjuros . . . . .	83
Los conjuros: comentarios especiales para el mastereo . . . . .	83
Conjuros de mago . . . . .	84
Conjuros de clérigo . . . . .	84
Conjuros de druida . . . . .	85
Adjudicar las ilusiones . . . . .	85
<b>Libros de conjuros</b> . . . . .	<b>86</b>
Todas las formas y tamaños . . . . .	86
Preparar el libro de conjuros . . . . .	86
Lo que cuestan los libros de conjuros . . . . .	86
Los aspectos físicos de los libros de conjuros . . . . .	86
Los libros de conjuros de viaje . . . . .	86
Lo que valen los libros de conjuros . . . . .	87
Lanzar los conjuros directamente desde los libros . . . . .	87
<b>Contratiempos de conjuro</b> . . . . .	<b>87</b>
Demencias . . . . .	87
<b>Capítulo 8: combate - el Arte de Rajar</b> . . . . .	<b>92</b>
<b>Términos</b> . . . . .	<b>92</b>
Clase de Armadura (CA) . . . . .	92
Impacto crítico (crítico) . . . . .	92
Combate a distancia . . . . .	92
Daño . . . . .	92
Iniciativa . . . . .	92
Melé . . . . .	92
Sorpresa . . . . .	92
Tiradas de salvación . . . . .	93
<b>Preludio al combate</b> . . . . .	<b>93</b>
Distancia del encuentro . . . . .	93
<b>Sorpresa</b> . . . . .	<b>93</b>
Grupos mixtos . . . . .	93
Lo que puede hacerse durante la sorpresa . . . . .	94
Negación de la sorpresa . . . . .	94
Factores que contribuyen a la sorpresa . . . . .	94
Sorpresa y moral . . . . .	94
Conocer el peligro . . . . .	94
<b>Reacciones en los encuentros</b> . . . . .	<b>94</b>
Parlamentar . . . . .	95
Esperar . . . . .	95
Evitar . . . . .	95
Combate . . . . .	95
<b>Combate</b> . . . . .	<b>95</b>
<b>El asalto de combate</b> . . . . .	<b>95</b>
Lo que se puede hacer en un asalto . . . . .	95
La secuencia de combate . . . . .	95
<b>Iniciativa</b> . . . . .	<b>95</b>
El procedimiento de la iniciativa . . . . .	96
Situaciones en las que el tiempo importa . . . . .	96
Ataques con ingenios mágicos . . . . .	96
Ataques múltiples y armas de proyectiles . . . . .	96
Empates de iniciativa . . . . .	96
Lanzamiento de conjuros, combate e iniciativa . . . . .	96
<b>Conjuros de toque y combate</b> . . . . .	<b>97</b>
Blancos involuntarios . . . . .	97
Blancos voluntarios . . . . .	97
<b>Movimiento en combate</b> . . . . .	<b>97</b>
Movimiento en melé . . . . .	97
Movimiento y combate con proyectiles . . . . .	97
Cargar contra un oponente . . . . .	97
Retirada . . . . .	97
<b>La tirada de ataque</b> . . . . .	<b>97</b>
Modificadores a la tirada de ataque . . . . .	97
Modificadores por Fuerza . . . . .	97
Objetos mágicos . . . . .	97
Tipo de armas contra tipo de armaduras . . . . .	98
Criaturas afectadas sólo por armas mágicas . . . . .	98
Números para impactar imposiblemente fáciles o difíciles . . . . .	101
<b>Melé (combate cuerpo a cuerpo)</b> . . . . .	<b>101</b>
Número de oponentes por figura . . . . .	101

Modificadores especiales a la tirada para impactar . . . . .	101
Ataques por los flancos . . . . .	101
Ataques por la espalda . . . . .	102
Oponentes aturridos, caídos o inmóviles . . . . .	102
Oponentes dormidos, sujetos, paralizados o completamente inmovilizados mágicamente . . . . .	102
Oponentes invisibles . . . . .	102
Atacar con dos armas . . . . .	102
Ataques múltiples y fraccionales de los personajes . . . . .	102
El ataque sin armas del monje . . . . .	102
Defensa total . . . . .	102
<b>Armas de proyectil en el combate</b> . . . . .	<b>102</b>
Distancia . . . . .	102
Cadencia de tiro (fuego) . . . . .	103
Modificadores por características en el combate a distancia . . . . .	103
Disparar a una melé . . . . .	103
<b>Proyectiles de dispersión</b> . . . . .	<b>103</b>
Piedros y contenedores de ácido, agua sagrada o impía, aceite y veneno . . . . .	103
Tipos de proyectiles de dispersión . . . . .	104
Cruzar el aceite en llamas . . . . .	104
Impactos directos . . . . .	104
Salpicaduras . . . . .	104
Piedros . . . . .	104
Los gigantes y las máquinas lanzadoras de proyectiles pesados . . . . .	104
Yerros . . . . .	105
Arrojar antorchas y lámparas . . . . .	105
Rebotes . . . . .	105
¿Cuánto tarda? . . . . .	105
Acciones de los oponentes . . . . .	105
Cubrirse contra el disparo de proyectiles . . . . .	105
<b>Los efectos de la oscuridad</b> . . . . .	<b>105</b>
<b>Ataques dirigidos a localizaciones específicas</b> . . . . .	<b>105</b>
<b>Atacar sin matar</b> . . . . .	<b>106</b>
Puños y llaves . . . . .	106
Derribo . . . . .	106
Armas en combate no letal . . . . .	106
Ataques no letales con armas . . . . .	107
Criaturas en combate no letal . . . . .	107
Ataques de oponentes múltiples . . . . .	107
Golpear para subyugar . . . . .	107
<b>Expulsar muertos vivientes</b> . . . . .	<b>107</b>
Contraexpulsar muertos vivientes . . . . .	108
Los clérigos malignos y los muertos vivientes . . . . .	108
<b>Los asesinatos de los pejotas asesinos</b> . . . . .	<b>108</b>
<b>El poder de hechizo de los monstruos</b> . . . . .	<b>108</b>
<b>Psiónica</b> . . . . .	<b>108</b>
<b>Tiradas de salvación</b> . . . . .	<b>108</b>
Pruebas de características como tiradas de salvación . . . . .	109
Modificadores a las tiradas de salvación . . . . .	110
Las armaduras mágicas y las tiradas de salvación . . . . .	110
Tiradas de salvación de objetos . . . . .	110
<b>Heridas y Muerte</b> . . . . .	<b>111</b>
Heridas . . . . .	111
<b>Daño adicional bonificado</b> . . . . .	<b>111</b>
Multiplicadores al daño . . . . .	111
Daño de penetración . . . . .	111
Daño de continuación . . . . .	111
Daño traumático . . . . .	111
Curación . . . . .	111
La curación natural de los personajes . . . . .	112
La curación natural de los monstruos . . . . .	112
Curación mágica . . . . .	112
Habilidades de Herbalismo y de Sanación . . . . .	112
<b>Defunción del personaje</b> . . . . .	<b>112</b>
Muerte por daño brutal . . . . .	112
Muerte ineludible . . . . .	112
Revivir a los muertos . . . . .	112
<b>Moral</b> . . . . .	<b>112</b>
Puntuaciones de moral . . . . .	113
Fracasos de moral . . . . .	113
<b>Persecuciones</b> . . . . .	<b>113</b>
<b>Persecuciones en entornos subterráneos</b> . . . . .	<b>113</b>
Cuándo termina la persecución . . . . .	113

## Guía del Máster de HackMáster

Modificadores a las persecuciones . . . . .	113
Barreras . . . . .	113
Distracciones . . . . .	113
Comida . . . . .	113
Tesoro . . . . .	113
Múltiples elecciones . . . . .	113
Evasión bajo tierra . . . . .	114
Mapeo huyendo . . . . .	114
<b>Persecuciones en exteriores</b> . . . . .	<b>114</b>
Evasión en exteriores . . . . .	114
<b>Fatiga</b> . . . . .	<b>114</b>
<b>Ejemplo de combate</b> . . . . .	<b>114</b>
<b>Críticos</b> . . . . .	<b>117</b>
<b>Determinación de los impactos críticos</b> . . . . .	<b>117</b>
Modificadores a la localización de los críticos dependientes de las diferencias de tamaño . . . . .	117
Efectos adicionales de los críticos . . . . .	117
Modificador de daño máximo por localizaciones . . . . .	117
<b>La permanencia de los críticos</b> . . . . .	<b>117</b>
<b>Explicación de los códigos de los efectos de los críticos</b> . . . . .	<b>117</b>
<b>Pifias, contratiempos y percances</b> . . . . .	<b>131</b>
Calidad del equipo y los contratiempos y problemas . . . . .	131
<b>Capítulo 9: los rudimentos del oficio del Máster</b> . . . . .	<b>132</b>
<b>Distancia</b> . . . . .	<b>132</b>
<b>Visión y luz</b> . . . . .	<b>132</b>
Infravisión . . . . .	132
Ultravisión . . . . .	134
Invisibilidad . . . . .	134
Detección de la invisibilidad . . . . .	134
Espejos . . . . .	134
Ceguera . . . . .	134
Sordera . . . . .	134
<b>Personajes indefensos</b> . . . . .	<b>134</b>
Sueño e inconsciencia . . . . .	134
Parálisis . . . . .	134
<b>Detección del bien y/o el mal</b> . . . . .	<b>135</b>
Lanzar conjuros . . . . .	135
Aptitudes de clase . . . . .	135
<b>Puertas</b> . . . . .	<b>135</b>
Escuchar tras las puertas . . . . .	135
Puertas secretas y puertas ocultas . . . . .	136
<b>Resistencia a la magia</b> . . . . .	<b>136</b>
Conjuros dirigidos a individuos . . . . .	137
Conjuros con área de efecto . . . . .	137
Conjuros a lugares . . . . .	137
Conjuros permanentes . . . . .	137
La resistencia a la magia contra los efectos antimágicos . . . . .	137
<b>Drenaje de energía</b> . . . . .	<b>137</b>
<b>Escalar</b> . . . . .	<b>138</b>
Escalando: bajando . . . . .	139
Daño por caída . . . . .	139
<b>El tiempo en la mazmorra</b> . . . . .	<b>139</b>
<b>III: el taller del Máster</b>	
<b>Capítulo 10: los procedimientos del Máster</b> . . . . .	<b>140</b>
<b>Llevar la partida</b> . . . . .	<b>140</b>
Tirar los dados y tener el control de la partida . . . . .	140
Jugadores sin suerte . . . . .	140
Ocuparte de jugadores problemáticos . . . . .	140
La Tabla de Colejas para Listillos de HackMáster . . . . .	140
Integrar jugadores nuevos o experimentados en una campaña ya existente . . . . .	141
Transferir personajes . . . . .	142
Varios personajes para un solo jugador . . . . .	142
Varios personajes dispersos por ahí . . . . .	142
Objetos compartidos . . . . .	142
Información compartida . . . . .	143
<b>La intervención de los dioses</b> . . . . .	<b>143</b>
Dioses y semidioses . . . . .	143
<b>Deseos</b> . . . . .	<b>143</b>
Interpretar los deseos . . . . .	143
Antideseos . . . . .	143
Deseos imposibles . . . . .	144
<b>Discusiones y quejas</b> . . . . .	<b>144</b>

<b>Guía del Máster de HackMáster</b>		
El Máster siempre tiene la razón.....	144	
Alteraciones de la realidad.....	144	
<b>Pistas</b> .....	<b>144</b>	
<b>Cartografía</b> .....	<b>144</b>	
<b>Nuevos objetos y monstruos</b> .....	<b>144</b>	
<b>El uso excesivo de los dados</b> .....	<b>144</b>	
<b>Llevar notas</b> .....	<b>145</b>	
El tiempo en la campaña.....	145	
Hoja de registro de sesión.....	145	
<b>Inanición y deshidratación</b> .....	<b>145</b>	
<b>Capítulo 11: personajes no jugadores</b> .....	<b>146</b>	
<b>Tantos sombreros, tantos zapatos</b> .....	<b>146</b>	
Los peenejotas y los muchos papeles del Máster	146	
<b>Los peenejotas según tipos</b> .....	<b>146</b>	
<b>Notables</b> .....	<b>146</b>	
<b>Empleados</b> .....	<b>147</b>	
<b>Empleados comunes</b> .....	<b>147</b>	
<b>Empleados expertos</b> .....	<b>147</b>	
El nivel de habilidad de los empleados		
expertos.....	148	
Calidad del trabajo o la actuación.....	148	
Descripción de los empleados expertos..	149	
<b>Empleados: soldados mercenarios</b> .....	<b>155</b>	
Descripciones de los tipos de tropas	156	
Cuadro de mando.....	156	
Tropa.....	156	
Tropas no humanas.....	156	
<b>El proceso de contratación</b> .....	<b>157</b>	
Empleados comunes.....	157	
Encontrar a los empleados comunes..	157	
Contratar a los empleados comunes..	157	
Las tareas de los empleados comunes.	157	
Linguines.....	157	
Empleados expertos.....	157	
Encontrar a los empleados expertos..	157	
Los costes mensuales de los empleados		
expertos.....	157	
Empleo por días.....	157	
<b>Empleados disgustados o molestos</b> .....	<b>157</b>	
<b>Otras consideraciones sobre</b>		
<b>los empleados</b> .....	<b>157</b>	
<b>Seguidores</b> .....	<b>158</b>	
<b>Seguidores comunes</b> .....	<b>158</b>	
<b>Seguidores de campamento</b> .....	<b>158</b>	
<b>Colgados</b> .....	<b>158</b>	
<b>Allegados</b> .....	<b>158</b>	
Allegados comunes.....	159	
Los gastos de crear empleo.....	159	
Particularidades de los allegados.....	159	
<b>Compadres</b> .....	<b>161</b>	
¿Entonces, el truco?.....	161	
Determinar el número de compadres	161	
<b>Compinches</b> .....	<b>162</b>	
<b>Protegidos</b> .....	<b>162</b>	
<b>Otros personajes no jugadores</b> .....	<b>162</b>	
<b>Contratar peenejotas para</b>		
<b>que lancen conjuros o utilicen</b>		
<b>objetos mágicos</b> .....	<b>163</b>	
<b>Monstruos</b> .....	<b>163</b>	
<b>Experiencia para seguidores, allegados</b>		
<b>y compinches</b> .....	<b>163</b>	
<b>Lealtad, obediencia y moral</b>		
<b>de los peenejotas</b> .....	<b>163</b>	
<b>Responsabilidades de los pejetas hacia</b>		
<b>los peenejotas</b> .....	<b>165</b>	
<b>Insuflando vida a los peenejotas</b> .....	<b>165</b>	
Peenejotas de paso.....	165	
La personalidad de los peenejotas importantes	165	
<b>Desarrollo de los peenejotas paso a paso</b>	<b>165</b>	
Tablas de hechos de los peenejotas.....	165	
Rasgos y defectos de los peenejotas	165	
Tablas de atributos de peenejotas	165	
Altura y peso de los peenejotas.....	166	
Determinación de los idiomas		
de los peenejotas.....	166	
<b>Capítulo 12: la aventura</b> .....	<b>168</b>	
<b>Aventuras en exteriores</b> .....	<b>168</b>	
El movimiento en exteriores.....	168	
Perderse.....	168	
Grupos perdidos.....	169	
Descansar y forzar la marcha.....	169	
<b>Aventuras en el aire</b> .....	<b>169</b>	
Viaje aéreo.....	169	
Monturas voladoras.....	169	
Combate aéreo.....	170	
Velocidad.....	170	
Maniobrabilidad.....	170	
Llevar el combate.....	170	
Disparo de proyectiles en el aire.....	170	
Daño.....	171	
<b>Aventuras en y sobre el agua</b> .....	<b>171</b>	
<b>Aventuras acuáticas</b> .....	<b>171</b>	
Clases generales de barcos.....	171	
Eslera y manga.....	171	
<b>Movimiento</b> .....	<b>171</b>	
Velocidad.....	172	
Dirección y fuerza del viento.....	172	
Agotamiento.....	172	
Fiebre del camarote.....	172	
<b>Combate acuático</b> .....	<b>173</b>	
Valores de casco.....	173	
Reparar el daño.....	173	
Daño causado por incendios		
incontrolados.....	173	
Tiempo para el daño por incendios		
incontrolados.....	173	
Embestidas.....	173	
Enganchar y abordar.....	174	
Combate cuerpo a cuerpo.....	174	
Hundir un barco.....	174	
Capturar un barco.....	174	
Nadar.....	174	
Ahogarse.....	174	
Terminología naval general.....	174	
<b>Aventuras subacuáticas</b> .....	<b>174</b>	
Respirar.....	174	
Movimiento.....	174	
Visión.....	175	
Combate subacuático.....	175	
Uso subacuático de conjuros.....	175	
<b>Aventuras en ciudades y villas</b> .....	<b>176</b>	
Regatear.....	176	
Ojo para las gangas.....	176	
Regateo.....	177	
Tasación.....	177	
Trueque.....	177	
Timos y estafas.....	177	
<b>Tabernas</b> .....	<b>177</b>	
Modificadores por tipos de bebidas.....	178	
Pruebas de potencia.....	178	
Descripción de las bebidas.....	179	
Juegos de taberna.....	179	
Juegos de dados.....	179	
Juegos de cartas.....	179	
Juegos de hombres.....	180	
<b>Encuentros</b> .....	<b>180</b>	
¿Qué es un encuentro?.....	180	
Encuentros planeados.....	180	
Claves 180		
Disparadores.....	181	
Combinar claves y disparadores.....	181	
Encuentros aleatorios.....	182	
El uso de las tablas de encuentros aleatorios	182	
<b>Capítulo 13: todo lo que brilla:</b>		
<b>dinero y tesoro</b> .....	<b>183</b>	
<b>El dinero inicial de los personajes verdes</b> ...	<b>183</b>	
Gastos de los personajes jugadores.....	183	
<b>Unas palabras sobre la moneda</b> .....	<b>183</b>	
Cambio de moneda.....	183	
Banqueros.....	183	
Joyeros.....	184	
Comerciantes.....	184	
Préstamos.....	184	
Inversiones.....	184	
Economía, tesoro y el uso del patrón oro	184	
<b>Toca pagar al gobernador: cuotas, derechos</b>		
<b>sobre rentas y actividades, diezmos,</b>		
<b>gravámenes, impuestos, impuestos generales,</b>		
<b>peajes y tarifas</b> .....	<b>184</b>	
Ejemplo de impuestos en una comunidad		
de HackMáster.....	184	
<b>¿Quién quiere ser rico?</b> .....	<b>185</b>	
<b>Formas de tesoro</b> .....	<b>185</b>	
<b>¿Cuánto vale, entonces?</b> .....	<b>185</b>	
<b>El tesoro típico</b> .....	<b>186</b>	
Armas hechas con metales preciosos.....	186	
Piedras preciosas y joyas.....	186	
Joyas.....	187	
Antigüedades y obras de arte.....	187	
Pieles.....	187	
Objetos de valor variados.....	187	
Objetos mágicos.....	187	
<b>Poner el tesoro</b> .....	<b>187</b>	
Quién guarda el tesoro.....	188	
Atesoradores por casualidad.....	188	
Atesoradores inteligentes.....	189	
Los tesoros de los encuentros planeados		
y los aleatorios.....	189	
Tablas de tesoro.....	189	
Las criaturas y los objetos mágicos.....	189	
¿Qué hacer cuando has metido la pata?.....	189	
Te quedas corto.....	189	
Campañas gochas.....	189	
Comprar objetos mágicos.....	189	
Mapas.....	190	
<b>Capítulo 14: experiencia, escuelas</b>		
<b>y entrenamiento</b> .....	<b>191</b>	
<b>Dar experiencia</b> .....	<b>191</b>	
La importancia de la experiencia.....	191	
¿Muy mucho o muy poco?.....	191	
<b>Objetivos fijos</b> .....	<b>191</b>	
Diversión.....	191	
Supervivencia de los personajes.....	191	
Mejora de los jugadores.....	192	
<b>Objetivos variables</b> .....	<b>192</b>	
<b>Premios de puntos de experiencia</b> .....	<b>192</b>	
Premios de puntos de experiencia de grupo	192	
Dividir los puntos de experiencia de grupo	192	
Valor en puntos de experiencia		
del tesoro obtenido.....	193	
Premios de puntos de experiencia individuales	193	
Concesiones bonificadas de puntos		
de experiencia.....	193	
Cuándo dar puntos de experiencia.....	193	
<b>Los efectos de la experiencia</b> .....	<b>193</b>	
<b>Subir de nivel: escuelas y entrenamiento</b> ...	<b>194</b>	
La experiencia y la subida de nivel.....	194	
Puntuación de la actuación		
del personaje jugador.....	194	
Duración del entrenamiento necesario		
para subir de nivel.....	194	
<b>Entrenamiento formal</b> .....	<b>194</b>	
La excepción al requisito del entrenamiento		
formal.....	194	
Coste básico del entrenamiento.....	195	
Lugares donde cursar el entrenamiento formal	195	
<b>Tipos de escuelas</b> .....	<b>195</b>	
Gremios: entrenamiento gremial.....	195	
Gremio de ladrones.....	195	
Cofradía de asesinos.....	195	
Kobars.....	196	
Maestro profesor.....	196	
Monasterios: entrenamiento		
monástico.....	196	
Universidades: entrenamiento		
universitario.....	196	
<b>Tablas de entrenamiento</b> .....	<b>197</b>	
1.- Localización o proximidad de la escuela.	197	
2.- Calidad del profesor.....	197	
3.- Tamaño de la clase.....	194	
4.- Bloque Básico de Instrucción (BBI)...	197	
Entrenamiento simultáneo.....	197	
Entrenamiento prolongado.....	198	
Disponibilidad de los cursos.....	198	
Sucesos durante el entrenamiento.....	198	
De los bardos y el entrenamiento.....	198	
<b>Estudiar por cuenta propia</b> .....	<b>198</b>	
El BBI del autodidacta.....	198	
Las habilidades del autodidacta.....	198	

<b>Capítulo 15: la campaña continuada.</b> . . . . .	<b>199</b>
Poner las cosas en marcha . . . . .	199
Clima y ecología . . . . .	200
Habitantes típicos . . . . .	200
Formas de gobierno . . . . .	200
Las estructuras de las sociedades urbanas. . . . .	201
<b>Crimen y castigo</b> . . . . .	<b>201</b>
Tipos de leyes. . . . .	201
El proceso de la ley . . . . .	201
<b>Tipos de crímenes.</b> . . . . .	<b>201</b>
I.- Crímenes contra la vida . . . . .	201
II.- Intimidación y agresión . . . . .	201
III.- Latrocinio y delitos relacionados . . . . .	201
IV.- Delitos sexuales . . . . .	202
V. Delitos religiosos . . . . .	202
VI. Crímenes políticos . . . . .	202
VII. Delitos civiles y sociales . . . . .	202
<b>Tipos de castigo</b> . . . . .	<b>202</b>
1.- Monetario . . . . .	202
2. Confinamiento . . . . .	202
3. Degradación . . . . .	203
4. Tortura . . . . .	203
5. Mutilación . . . . .	204
6. Destierro . . . . .	204
7. Esclavitud o servidumbre . . . . .	204
8. Pena de muerte . . . . .	204
<b>La justicia criminal y los juegos de rol.</b> . . . .	<b>204</b>
Guerreros . . . . .	204
Magos204 . . . . .	205
Ladrones . . . . .	205
<b>Oportunidades de aventuras</b> . . . . .	<b>205</b>
Juicios205 . . . . .	206
Prisión . . . . .	206
El sistema de justicia criminal . . . . .	206
<b>La campaña continuada.</b> . . . . .	<b>206</b>
Magos & Winchesters . . . . .	206
Naves interestelares y brujería . . . . .	206
<b>Capítulo 16: bienes y servicios</b> . . . . .	<b>207</b>
Disponibilidad . . . . .	207
Las tareas de los animales adiestrados. . . . .	207
Maltrato . . . . .	207
Orden jerárquico . . . . .	208
<b>La auditoría de estorbo por carga</b> . . . . .	<b>209</b>
Peso y estorbo por carga . . . . .	209
<b>Mantenimiento del equipo</b> . . . . .	<b>209</b>
Mantenimiento de las armas . . . . .	209
Mantenimiento de las armas mágicas . . . . .	209
Mantenimiento de las armaduras. . . . .	209
Mantenimiento de armas y escudos mágicos. . . . .	210
El mantenimiento de las armas y armaduras. . . . .	210
El resto del equipo. . . . .	210
El equipo y el Honor . . . . .	210
Dañar el equipo . . . . .	210
<b>Calidad del equipo</b> . . . . .	<b>211</b>
Calidad de las cerraduras. . . . .	211
<b>Caballos</b> . . . . .	<b>211</b>
Calidad de los caballos. . . . .	212
Rasgos de los caballos . . . . .	212
Los riesgos de comprar un caballo . . . . .	212
<b>Calidad de las armas</b> . . . . .	<b>213</b>
Ornamentación . . . . .	213
<b>Armaduras y estorbo por carga.</b> . . . . .	<b>213</b>
Yelmos . . . . .	213
Armadura mágica . . . . .	213
La Destreza y el bonificador a la Clase de Armadura . . . . .	213
Armaduras hechas de metales inusuales . . . . .	213
Escudos . . . . .	213
<b>Expandir las listas de equipo.</b> . . . . .	<b>214</b>
<b>Venenos y ácidos</b> . . . . .	<b>214</b>
Los pejotas herbalistas . . . . .	215
Otros venenos . . . . .	215
Comprar venenos . . . . .	215
Utilizar venenos en las armas . . . . .	215
Tratar a las víctimas de los venenos. . . . .	215
Morir envenenado . . . . .	216
Tipos de ácidos . . . . .	216
<b>Vendedores de artefactos</b> . . . . .	<b>216</b>

<b>Capítulo 17: investigación mágica.</b> . . . . .	<b>217</b>
<b>Creación de agua bendita/sacrilega</b> . . . . .	<b>217</b>
Límites de la creación de agua bendita/sacrilega . . . . .	217
Corrupción de las pilas . . . . .	217
Beber agua bendita/sacrilega . . . . .	217
<b>Investigación de conjuros</b> . . . . .	<b>217</b>
Determinar el nivel del nuevo conjuro. . . . .	217
Lo que cuesta la investigación . . . . .	217
Lo que dura la investigación . . . . .	218
Condiciones necesarias para investigar conjuros . . . . .	218
El material de investigación . . . . .	218
Probabilidad de éxito . . . . .	218
Determinar el éxito . . . . .	218
La confidencialidad de los nuevos conjuros . . . . .	218
<b>Crear objetos mágicos.</b> . . . . .	<b>218</b>
Elaborar pociones . . . . .	218
Inscribir rollos de pergamino . . . . .	219
Fracaso . . . . .	219
Crear otros objetos mágicos. . . . .	220
Magos esclavizados o hechizados creando objetos mágicos . . . . .	220
<b>Objetos mágicos inusuales</b> . . . . .	<b>220</b>
<b>Cómo utilizar los objetos mágicos.</b> . . . . .	<b>220</b>
Palabras de mando . . . . .	220
<b>Bolas de cristal y el escudriño</b> . . . . .	<b>220</b>
<b>Destruir objetos mágicos</b> . . . . .	<b>220</b>

## Apéndices

<b>Apéndice A: tablas de objetos mágicos</b> . . . . .	<b>221</b>
<b>Armas mágicas.</b> . . . . .	<b>224</b>
<b>Armaduras y escudos</b> . . . . .	<b>225</b>
<b>Apéndice B: descripción de los objetos mágicos</b> . . . . .	<b>229</b>
<b>Pociones</b> . . . . .	<b>229</b>
Identificar las pociones. . . . .	229
Combinar pociones . . . . .	229
<b>Rollos de pergamino</b> . . . . .	<b>233</b>
Nivel de conjuro de los rollos de pergamino de conjuros. . . . .	233
Fracaso de un rollo de pergamino de conjuros . . . . .	233
Uso de rollos de pergamino de conjuro . . . . .	234
Efectos de lanzar un conjuro a partir de un rollo de pergamino . . . . .	234
Efectos de los rollos de pergamino de protección . . . . .	234
¿Quién puede usar rollos de pergamino de conjuro? . . . . .	234
Margen del nivel del conjuro . . . . .	234
Rollos de pergamino malditos . . . . .	234
Mapas . . . . .	234
<b>Anillos</b> . . . . .	<b>235</b>
<b>Varitas</b> . . . . .	<b>242</b>
<b>Varas y cetros.</b> . . . . .	<b>245</b>
<b>Bastones</b> . . . . .	<b>247</b>
<b>Armaduras y escudos</b> . . . . .	<b>249</b>
Armaduras . . . . .	250
Escudos y accesorios . . . . .	251
<b>Armas mágicas.</b> . . . . .	<b>251</b>
Armas arrojadas. . . . .	251
Generación de luz . . . . .	251
Cualidades desconocidas o inusuales . . . . .	251
<b>Armas inteligentes.</b> . . . . .	<b>260</b>
El alineamiento de un arma inteligente. . . . .	260
Capacidades del arma . . . . .	260
Armas con propósitos especiales . . . . .	260
Idiomas Hablados por el Arma . . . . .	261
Ego del arma . . . . .	261
Armas contra personajes . . . . .	261
<b>Objetos mágicos misceláneos.</b> . . . . .	<b>261</b>
Clases de objetos mágicos. . . . .	261
<b>Artefactos.</b> . . . . .	<b>292</b>
Unas palabras sobre las reliquias de la clase HackMáster . . . . .	292
<b>Lista de artefactos.</b> . . . . .	<b>292</b>
<b>Reliquias de la clase HackMáster</b> . . . . .	<b>298</b>
Espadas HackMáster . . . . .	299
<b>Tablas de poderes y efectos de los artefactos.</b> . . . . .	<b>300</b>

<b>Posibles modos de destruir los artefactos</b> . . . . .	<b>300</b>
<b>Apéndice C: tablas de encuentros aleatorios con monstruos</b> . . . . .	<b>303</b>
<b>Apéndice D: encuentros con criaturas especiales</b> . . . . .	<b>332</b>
<b>Animales conjurados</b> . . . . .	<b>332</b>
Presagios332 . . . . .	332
Enfermedades y parásitos en animales y criaturas332 . . . . .	332
<b>Convocar monstruos</b> . . . . .	<b>334</b>
Rolear los monstruos . . . . .	334
<b>Los monstruos de cobro y las criaturas simpáticas</b> . . . . .	<b>335</b>
Monstruos de cobro . . . . .	335
Criaturas simpáticas . . . . .	335
<b>Encuentros astrales y etéreos.</b> . . . . .	<b>336</b>
Conocimientos básicos de los planos . . . . .	336
Vientos psíquicos y ciclones etéreos. . . . .	336
Probabilidad de vientos o ciclones . . . . .	336
<b>Apéndice E: trampas, trucos y atrezzo mazmorbrero.</b> . . . . .	<b>338</b>
<b>Texto de ambiente.</b> . . . . .	<b>338</b>
Trampas . . . . .	338
Trucos . . . . .	339
Atrezzo mazmorbrero . . . . .	340
Hierbas, especias y vegetales medicinales . . . . .	341
Describir sustancias mágicas . . . . .	347
<b>Apéndice F: generación aleatoria de entornos</b> . . . . .	<b>349</b>
<b>Generación aleatoria de mazmorras</b> . . . . .	<b>349</b>
Cuevas y cavernas para los niveles inferiores. . . . .	351
<b>Terreno aleatorio en exteriores</b> . . . . .	<b>351</b>
Castillos 352 . . . . .	352
<b>Apéndice G: Mundo Gargüis una première</b> . . . . .	<b>353</b>
<b>El hogar de cada uno está allí donde raja</b> . . . . .	<b>353</b>
Estadísticas del sistema de Mundo Gargüis . . . . .	353
Aldrazar . . . . .	353
Arlora . . . . .	353
Bardra'kar . . . . .	353
Shadara . . . . .	353
Mundo Gargüis . . . . .	355
<b>Encontrándose en Mundo Gargüis</b> . . . . .	<b>356</b>
Sector 356 . . . . .	356
Subsector . . . . .	356
Cuadro de cuadrícula. . . . .	356
<b>Apéndice H: formularios y hojas de trabajo del Máster.</b> . . . . .	<b>357</b>
<b>Apéndice I: glosario</b> . . . . .	<b>363</b>
<b>Apéndice J: índice alfabético</b> . . . . .	<b>369</b>

Índice de tablas, matrices y figuras

Número ..... nombre ..... página

**Capítulo 1: creación de los personajes jugadores**

Tabla 1A:..... Datos de variación de las puntuaciones de características ..... 17  
 Tabla 1B:..... Modificadores a las pruebas de Fuerza ..... 18  
 Tabla 1C:..... Modificadores a las pruebas de Destreza ..... 18  
 Tabla 1D:..... Modificadores a las pruebas de Constitución ..... 18  
 Tabla 1E:..... Modificadores a las pruebas de Inteligencia ..... 18  
 Tabla 1F:..... Modificadores a las pruebas de Sabiduría ..... 18  
 Tabla 1G:..... Modificadores a las pruebas de Carisma ..... 19  
 Tabla 1H:..... Alturas y pesos excepcionales ..... 19  
 Tabla 1I:..... Comunicación de la experiencia entre mentor y protegido ..... 20  
 Tabla 1J:..... Modificadores por retraso en la comunicación ..... 20  
 Tabla 1K:..... Honor residual del mentor ..... 21  
 Tabla 1L:..... Mes de nacimiento del personaje ..... 21  
 Tabla 1M:..... Días de la semana ..... 21  
 Tabla 1N:..... Causas del envejecimiento mágico ..... 22  
 Tabla 1O:..... Posibilidades de contraer una enfermedad (tirada de virulencia) ..... 23  
 Tabla 1P:..... Ajustes a las tiradas de incidencia de las enfermedades ..... 23  
 Tabla 1Q:..... Enfermedades (o trastornos) ..... 23  
 Tabla 1R:..... Tiradas de salvación de las enfermedades ..... 24  
 Tabla 1S:..... Modificadores a las tiradas de salvación de las enfermedades ..... 24  
 Tabla 1T:..... Licántropos y daño por constricción debido a la armadura ..... 29  
 Tabla 1U:..... Probabilidad de cambio de los licántropos ..... 29

**Capítulo 2: las razas y clases de los personajes jugadores**

Tabla 2A:..... Niveles máximos para razas nuevas ..... 32  
 Tabla 2B:..... Puntos de golpe según ocupación para nivel 0 ..... 33  
 Tabla 2C:..... Tarifas mínimas por asesinato ..... 35  
 Tabla 2D:..... Sirvientes naturales de las hadas duende ..... 36  
 Tabla 2E:..... Determinación de la montura del paladín ..... 36  
 Tabla 2F:..... Determinación de la montura del caballero oscuro ..... 36  
 Tabla 2G:..... Modificadores a las Tablas 2E y 2F ..... 36  
 Tabla 2H:..... Celotes de los baluartes clericales ..... 37  
 Tabla 2I:..... Modificadores por la raza de la víctima a vaciar bolsillos ..... 37  
 Tabla 2J:..... Raza de los cofrades asesinos ..... 38  
 Tabla 2K:..... Nivel de los cofrades asesinos ..... 38  
 Tabla 2L:..... Clases de los cofrades asesinos multiclase ..... 38  
 Tabla 2M:..... Probabilidad de éxito de las misiones de espionaje ..... 39  
 Tabla 2N:..... Resultado del fracaso de un espía ..... 39  
 Tabla 2O:..... Tabla de progresión de nivel y márgenes de Honor por progresión de nivel de las Clases HackMáster ..... 40  
 Tabla 2P:..... Datos de Honor de los HackMásters ..... 41  
 Tabla 2Q:..... Movimiento y Percepción especiales de los HackMásters ..... 41  
 Tabla 2R:..... Expulsión mejorada de muertos vivientes de los HackClérigos ..... 42

**Capítulo 3: antecedentes y detalles de los personajes**

Tabla 3A:..... Títulos reales y nobiliarios europeos para la CAA ..... 44  
 Tabla 3B:..... Títulos reales y nobiliarios asiáticos para la CAA ..... 44  
 Tabla 3C:..... Derechos familiares de las CAA y CAM ..... 44  
 Tabla 3D:..... Título, cargo o puesto para la CAM ..... 44  
 Tabla 3E:..... Cargos de los criminales evadidos ..... 46  
 Tabla 3G:..... Avance de la clase social ..... 46  
 Tabla 3F:..... Efectos de la Fama y las posesiones en el ascenso de clase social ..... 46  
 Tabla 3H:..... Honor familiar y contactos notables ..... 47  
 Tabla 3I:..... Determinación de las rencillas, enemistades o alianzas familiares ..... 47  
 Tabla 3J:..... Objeto de la rencilla, enemistad o alianzas familiares ..... 47  
 Tabla 3K:..... Modificadores por clase social a la herencia ..... 48  
 Tabla 3L:..... Armas heredadas ..... 48  
 Tabla 3M:..... Armaduras heredadas ..... 49  
 Tabla 3N:..... Escudo o casco heredados ..... 49  
 Tabla 3O:..... Monturas heredadas ..... 49  
 Tabla 3P:..... Escrituras o títulos de propiedad heredados ..... 49  
 Tabla 3Q:..... Negocios heredados ..... 49  
 Tabla 3R:..... Relación con el acreedor ..... 50  
 Tabla 3S:..... Ocupación del acreedor ..... 50  
 Tabla 3T:..... Razones e la deuda hereditaria ..... 50

**Capítulo 4: alineamiento, Honor, Fama**

Figura 4.1:..... Ejemplo de un registro del alineamiento ..... 55  
 Tabla 4A:..... Determinación del alineamiento de grupo ..... 57  
 Tabla 4B:..... Modificaciones a los puntos de Honor – acciones relacionadas con el combate ..... 60  
 Tabla 4C:..... Modificaciones a los puntos de Honor – acciones sociales o en encuentros ..... 61  
 Tabla 4D:..... Modificaciones a los puntos de Honor – logros o fracasos personales ..... 61  
 Tabla 4E:..... Modificaciones a los puntos de Honor – méritos o fracasos profesionales o de clase ..... 62

Tabla 4F:..... Modificaciones a los puntos de Honor – relaciones entre jugadores y con los peenejotas ..... 62  
 Tabla 4G:..... Modificaciones a los puntos de Honor – eventos relacionados con el clan o el grupo ..... 62  
 Tabla 4H:..... Notas al pie de las Tablas 4B a 4G para las referencias de las notas al pie ..... 63  
 Tabla 4I:..... Niveles de Honor para los clanes ..... 63  
 Tabla 4J:..... Honor de los peenejotas (humanos y semihumanos) aleatorios ..... 63  
 Tabla 4K:..... Ganancia de Fama a causa de la mejora de la clase social ..... 65

**Capítulo 5: rasgos y defectos**

Tabla 5A:..... Gravedad de las reacciones alérgicas ..... 67  
 Tabla 5B:..... Modificadores al movimiento con patas de palo ..... 71

**Capítulo 6: habilidades, talentos y competencias**

Tabla 6A:..... Modificadores climáticos ..... 74  
 Tabla 6B:..... Modificadores por iluminación ..... 74  
 Tabla 6C:..... Modificadores por ruido ..... 74  
 Tabla 6D:..... Otros modificadores ..... 74  
 Tabla 6E:..... Modificadores a las habilidades por niveles de dificultad ..... 74

**Capítulo 7: magia y uso de conjuros**

Tabla 7A:..... Conjuros iniciales conocidos ..... 80  
 Tabla 7B:..... Lista de trucos por escuelas de magia ..... 80  
 Tabla 7C:..... Conjuros adicionales de primer nivel ..... 80  
 Tabla 7D:..... Adquisición de conjuros de mago en niveles superiores ..... 81  
 Tabla 7D-1:..... Conjuros de adivinación mayor o menor por nivel ..... 81  
 Tabla 7D-2:..... Conjuros de ilusión/fantasma por nivel ..... 81  
 Tabla 7D-3:..... Conjuros de abjuración por nivel ..... 82  
 Tabla 7D-4:..... Conjuros de encantamiento/hechizo por nivel ..... 82  
 Tabla 7D-5:..... Conjuros de conjuración/convocación por nivel ..... 82  
 Tabla 7D-6:..... Conjuros de nigromancia por nivel ..... 82  
 Tabla 7D-7:..... Conjuros de alteración por nivel ..... 83  
 Tabla 7D-8:..... Conjuros de invocación/evocación por nivel ..... 83  
 Tabla 7E:..... Tabla de contratiempos de conjuro ..... 89-91  
 Tabla 7F:..... Duración de los efectos temporales de los contratiempos de conjuro ..... 88  
 Tabla 7G:..... Cambio de color en los contratiempos de conjuro de cambio de color ..... 88  
 Tabla 7H:..... Subtabla de demencias debidas a contratiempos de conjuro ..... 88  
 Tabla 7I:..... Subtabla de fobias debidas a los contratiempos de conjuro ..... 88

**Capítulo 8: combate – el Arte de Rajar**

Tabla 8A:..... Modificadores a la tirada para impactar ..... 93  
 Tabla 8B:..... Segmentos de sorpresa en los que tienen lugar los ataques de armas de proyectil ..... 94  
 Tabla 8C:..... Reacciones de los peenejotas ..... 94  
 Tabla 8D:..... Modificadores estándar a la Iniciativa ..... 95  
 Tabla 8E:..... Iniciativa de las rutinas de ataque de los monstruos ..... 96  
 Tabla 8F:..... Iniciativa de las armas de combate a distancia ..... 96  
 Tabla 8G:..... Modificadores a impactar por tipos de armas contra tipos de armaduras ..... 98  
 Tabla 8H:..... Matriz de ataque para monstruos ..... 98  
 Tabla 8I:..... Matriz de ataque para guerreros, bárbaros, berserker, caballeros, caballeros errantes, caballeros oscuros, exploradores, monjes, paladines, plebeyos (<0) y hombres de armas (<0) ..... 99  
 Tabla 8J:..... Matriz de ataque para clérigos y druidas ..... 99  
 Tabla 8K:..... Matriz de ataque para magos, magos de batalla y magos especialistas ..... 100  
 Tabla 8L:..... Matriz de ataque para ladrones, asesinos y bardos ..... 100  
 Tabla 8M:..... Descripción de la Clase de Armadura de los oponentes ..... 101  
 Tabla 8N:..... Inmunitades a las armas ..... 101  
 Figura 8.1:..... Encaramientos de las miniaturas en el combate ..... 101  
 Tabla 8O:..... Modificadores especiales a la tirada para impactar ..... 102  
 Tabla 8P:..... Límites de altura y peso del ataque aturridor del monje ..... 102  
 Tabla 8Q:..... Proyectiles de dispersión ..... 104  
 Tabla 8R:..... Fallos de los proyectiles de dispersión ..... 104  
 Tabla 8S:..... Rebotes ..... 104  
 Tabla 8T:..... Daño de piedras ..... 104  
 Tabla 8U:..... Modificadores a la CA por cobertura y ocultación ..... 105  
 Tabla 8V:..... Ataques dirigidos a localizaciones específicas ..... 105  
 Tabla 8W:..... Éxito del asesinato ..... 108  
 Tabla 12G (del MdJ):..... Tiradas de salvación de los guerreros ..... 109  
 Tabla 12H (del MdJ):..... Tiradas de salvación de los magos ..... 109  
 Tabla 12I (del MdJ):..... Tiradas de salvación de los clérigos ..... 109  
 Tabla 12J (del MdJ):..... Tiradas de salvación de los ladrones ..... 109  
 Tabla 8X:..... Formas de ataque de las tiradas de salvación ..... 109  
 Tabla 8Y:..... Matriz de tiradas de salvación de objetos (objetos mágicos y no mágicos) ..... 109  
 Tabla 8Z:..... Circunstancias de las pruebas de moral ..... 112  
 Tabla 8AA:..... Otros modificadores a la moral ..... 112  
 Tabla 8BB:..... Resultados de los fracasos de moral ..... 112  
 Tabla 8CC:..... Persecuciones en exteriores ..... 113  
 Tabla 8DD:..... Modificadores por estorbo por carga ..... 114  
 Tabla 8EE:..... Ajustes por tamaño a la localización de los impactos críticos ..... 117

Tabla 8FF:	Modificadores al movimiento por daños críticos	118
Tabla 8GG:	Efectos de los daños en los órganos vitales	118
Figura 8.2:	Modificadores de daño máximo por localizaciones	119
Tabla 8HH:	Localización y efectos de los impactos críticos (armas saajadoras)	120-121
Tabla 8II:	Localización y efectos de los impactos críticos (armas contundentes)	122-123
Tabla 8JJ:	Localización y efectos de los impactos críticos (armas perforantes)	124-125
Figura 8.3:	Localizaciones de los críticos en los huesos	126
Figura 8.4:	Localizaciones de los críticos en los músculos (frente)	127
Figura 8.5:	Localizaciones de los críticos en los músculos (espalda)	128
Figura 8.6:	Localizaciones de los críticos en los órganos vitales (I)	129
Figura 8.7:	Localizaciones de los críticos en los órganos vitales (II)	130
Tabla 8KK:	Pifias, contratiempos y percances	131
Tabla 8LL:	Modificadores por la calidad del equipo	131

### Capítulo 9: los rudimentos del oficio del Máster

Tabla 9A:	Detección de la invisibilidad	134
Tabla 9B:	Probabilidades raciales de detectar ruidos	136
Tabla 9C:	Modificadores al éxito escalando	138
Tabla 9D:	Resolución de los intentos de escalada fallidos	138
Tabla 9E:	Tasas de movimiento en escalada	138

### Capítulo 10: los procedimientos del Máster

Tabla 10A:	Tabla de Colejas para Listillos de HackMáster	141
TCLHM v 2.1	Tabla de Colejas para Listillos de HackMáster	141
Tabla 10B:	Efectos del <i>Teletransporte entre campañas</i>	142
Tabla 10C:	Modificadores a la súplica de intervención divina	143
Tabla 10D:	Inanición y deshidratación	145
Tabla 10E:	Efectos de la inanición y deshidratación	145

### Capítulo 11: personajes no jugadores

Tabla 11A:	Ventana de Fama óptima	146
Tabla 11B:	Costes de los empleados comunes	147
Tabla 11C:	Anticipos y pagas básicas para los empleados expertos	148
Tabla 11D:	Nivel de maestría de los empleados expertos	148
Tabla 11E:	Nivel de los empleados especiales	148
Tabla 11F:	Calidad estándar del trabajo	149
Tabla 11G:	Calidad del trabajo	149
Tabla 11H:	Tiempo de construcción de las armaduras y objetos relacionados	149
Tabla 11I:	Idioma del correo de grupo	151
Tabla 11J:	Efectos de la calidad del trabajo de los joyeros	151
Tabla 11K:	Efectos de la calidad del trabajo de los talladores de gemas	151
Tabla 11L:	Número de campos de estudio de los sabios	154
Tabla 11M:	Campos de estudio mayores y menores de los sabios	154
Tabla 11N:	Probabilidad de conocer una respuesta	154
Tabla 11O:	Tiempo y coste del descubrimiento de la información	154
Tabla 11P:	Anticipos y pagas básicas para los mercenarios	155
Tabla 11Q:	Tipo de mercenario	156
Tabla 11R:	Número de mercenarios	156
Tabla 11S:	Tropas no humanas	157
Tabla 11T:	Seguidores de campamento	158
Tabla 11U:	Detalles de los seguidores de campamento	158
Tabla 11V:	Reclutamiento de los allegados	159
Tabla 11W:	Clase de personaje del allegado aspirante	159
Tabla 11X:	Allegados del grupo de guerreros	159
Tabla 11Y:	Allegados del grupo de magos	159
Tabla 11Z:	Número de compadres	161
Tabla 11AA:	Muestras de costes de conjuros de los peenejotas	162
Tabla 11BB:	Puntuación base de lealtad	164
Tabla 11CC:	Modificadores a la lealtad base debidos a la relación	164
Tabla 11DD:	Modificadores a la lealtad base debidos a la duración de la relación	164
Tabla 11EE:	Modificadores a la lealtad base debidos al estatus	164
Tabla 11FF:	Modificadores a la lealtad base debidos a la paga y el salario	164
Tabla 11GG:	Modificadores a la lealtad base debidos a la disciplina	164
Tabla 11HH:	Modificadores a la lealtad base debidos al tratamiento	164
Tabla 11II:	Modificadores raciales a la lealtad base	164
Tabla 11JJ:	Modificadores a la lealtad base debidos a la diferencia de alineamientos	164
Tabla 11KK:	Modificadores a la lealtad base debidos al alineamiento del señor	164
Tabla 11LL:	Modificadores a la lealtad base debidos al señor	164
Tabla 11MM:	Modificadores a la lealtad base debidos a la situación	164
Tabla 11NN:	Lealtad de los allegados y criaturas aliadas	164
Tabla 11OO:	Situaciones que ponen a prueba la lealtad, obediencia y moral	164
Tabla 11PP:	Rebelión de los subordinados	165
Tabla 11QQ:	Modificadores condicionales a las rebeliones	165
Tabla 11RR:	Alineamiento de los peenejotas	166
Tabla 11SS:	Posesiones/riqueza de los peenejotas	166
Tabla 11TT:	Honor y ética del trabajo de los peenejotas	166
Tabla 11UU:	Apariencia de los peenejotas	166
Tabla 11VV:	Cordura de los peenejotas	166
Tabla 11WW:	Rasgos y defectos de los peenejotas	166
Tabla 11XX:	Tendencias generales de los peenejotas	166
Tabla 11YY:	Personalidad de los peenejotas	166

Tabla 11ZZ:	Disposición del peenejota	167
Tabla 11AAA:	Intelecto del peenejota	167
Tabla 11BBB:	Naturaleza del peenejota	167
Tabla 11CCC:	Materialismo del peenejota	167
Tabla 11DDD:	Honestidad del peenejota	167
Tabla 11EEE:	Valentía del peenejota	167
Tabla 11FFF:	Energía del peenejota	167
Tabla 11GGG:	Economía del peenejota	167
Tabla 11HHH:	Moralidad del peenejota	167
Tabla 11III:	Piedad del peenejota	167
Tabla 11JJJ:	Intereses del peenejota	167
Tabla 11KKK:	Colecciones de los peenejotas	167
Tabla 11LLL:	Determinación aleatoria de los idiomas	167

### Capítulo 12: la aventura

Tabla 12A:	Movimiento a pie (en millas por día)	168
Tabla 12B:	Movimiento montado (en millas por día)	168
Tabla 12C:	Movimiento en vehículo (en millas por día)	168
Tabla 12D:	Probabilidades de perderse	169
Tabla 12E:	Eslera y manga de los barcos	171
Tabla 12F:	Tiempo necesario para que los barcos alcancen la velocidad normal	171
Tabla 12G:	Movimiento de los barcos en cortas distancias	172
Tabla 12H:	Movimiento de los barcos a remo o remolque	172
Tabla 12I:	Movimiento de los barcos a vela	172
Tabla 12J:	Dirección del viento	172
Tabla 12K:	Clase y fuerza del viento	172
Tabla 12L:	Efectos de los vientos fuertes	172
Tabla 12M:	Modificadores a la prueba de fiebre del camarote	172
Tabla 12N:	Valores de casco de los barcos	173
Tabla 12O:	Daño por incendios incontrolados	173
Tabla 12P:	Tiempo para el daño por incendios incontrolados	173
Tabla 12Q:	Conjuros que no se pueden lanzar bajo el agua	176
Tabla 12R:	Detalles de la taberna	177
Tabla 12S:	Nombres de tabernas	177
Tabla 12T:	Tabla generadora de nombres de taberneros	177
Tabla 12U:	Trasfondo del tabernero	178
Tabla 12V:	Ejemplos de rumores	178
Tabla 12W:	Trasegar	178
Tabla 12X:	Niveles de intoxicación por razas	178
Tabla 12Y:	Modificadores circunstanciales al nivel de intoxicación	178
Tabla 12Z:	Modificadores al nivel de intoxicación debidos al tipo de bebida	178
Tabla 12AA:	Efectos del alcohol y las drogas	178
Tabla 12BB:	Tabla de recuperación de la intoxicación	178
Tabla 12CC:	Apuestas típicas por clases sociales	179
Tabla 12DD:	Figuras	179
Tabla 12EE:	Dardos	180
Tabla 12FF:	Pulsos	180
Tabla 12GG:	Frecuencia de las pruebas de encuentro	182
Tabla 2HH:	Probabilidad base de un encuentro aleatorio	182
Tabla 12II:	Códigos de las matrices de las tablas de encuentros aleatorios	182

### Capítulo 13: todo lo que brilla: dinero y tesoro

Tabla 13A:	Factura de objetos con metales preciosos	185
Tabla 13B:	Valor base de las piedras	186
Tabla 13C:	Piedras ornamentales (valor base 10 po)	186
Tabla 13D:	Piedras semipreciosas (valor base 50 po)	186
Tabla 13E:	Piedras de fantasía (valor base 100 po)	186
Tabla 13F:	Piedras preciosas (valor base 500 po)	186
Tabla 13G:	Gemas (valor base 1.000 po)	186
Tabla 13H:	Joyas (valor base 5.000 po)	186
Tabla 13I:	Tamaño y calidad de las piedras	186
Tabla 13J:	Variaciones de las piedras	186
Tabla 13K:	Joyas y objetos normalmente enjoyados	187
Tabla 13L:	Valor base de las joyas	187
Tabla 13M:	Tipos de pieles	187
Tabla 13N:	Ajuste al valor de las pieles	187
Tabla 13O:	Objetos de valor variados	187
Tabla 13P:	Tabla de mapas	189
Tabla 13Q:	Localización de los tesoros aleatorios para los mapas	189
Tabla 13R:	Tipos de tesoro aleatorios de los mapas	189
Tabla 13S:	Tipos de tesoro (tesoros de guaridas)	190
Tabla 13T:	Tipos de tesoros (tesoros individuales y de guaridas pequeñas)	190

### Capítulo 14: experiencia, escuelas y entrenamiento

Tabla 14A:	Ajustes al valor en puntos de experiencia por distintas actividades	192
Tabla 14B:	Valor en puntos de experiencia de los personajes vencidos	192
Tabla 14C:	Premios individuales comunes	193
Tabla 14D:	Premios individuales de clase	193
Tabla 14E:	Localización o proximidad de la escuela	197
Tabla 14F:	Calidad del profesor	197
Tabla 14G:	Condiciones y tamaño de la clase	197

Tabla 14H: ..... Bloque Básico de Instrucción (Tabla de BBI) ..... 197  
 Tabla 14I: ..... Disponibilidad de los cursos ..... 198  
 Tabla 14J: ..... Tabla de sucesos durante el entrenamiento ..... 198  
 Tabla 14K: ..... Niveles requeridos para el estudio por cuenta propia ..... 198

**Capítulo 15: la campaña continuada**

Tabla 15A: ..... Tipos de tortura ..... 203  
 Tabla 15B: ..... Tabla maestra de justicia criminal ..... 205  
 Tabla 15B-1: ..... Castigos monetarios y multas ..... 205  
 Tabla 15B-2: ..... Castigos: confinamiento/prisión ..... 205  
 Tabla 15B-3: ..... Castigos: condiciones del confinamiento ..... 205  
 Tabla 15B-4: ..... Castigos: degradación ..... 205  
 Tabla 15B-5: ..... Castigos: tortura ..... 205  
 Tabla 15B-6: ..... Castigos: mutilación ..... 205  
 Tabla 15B-7: ..... Castigos: destierro ..... 205  
 Tabla 15B-8: ..... Castigos: esclavitud o servidumbre ..... 205  
 Tabla 15B-9: ..... Castigos: pena de muerte ..... 205

**Capítulo 16: bienes y servicios**

Tabla 16A: ..... Tareas de los animales adiestrados ..... 207  
 Tabla 16B: ..... Reacciones de los animales ..... 208  
 Tabla 16C: ..... Monturas y bestias de carga exóticas ..... 208  
 Tabla 16D: ..... Mantenimiento de las armaduras y escudos ..... 209  
 Tabla 16E: ..... Coste del material de mantenimiento ..... 209  
 Tabla 16F: ..... Fechas de caducidad de los materiales ..... 210  
 Tabla 16G: ..... Puntos de golpe de los objetos ..... 210  
 Tabla 16H: ..... Calidad de cerraduras ..... 210  
 Tabla 16I: ..... Apariencia de los caballos ..... 211  
 Tabla 16J: ..... Calidad de los caballos ..... 212  
 Tabla 16K: ..... Rasgos de los caballos ..... 212  
 Tabla 16L: ..... Razas que detesta el caballo ..... 212  
 Tabla 16M: ..... Ajustes por el estorbo de la armadura ..... 213  
 Tabla 16N: ..... Armaduras de metales inusuales ..... 213  
 Tabla 16O: ..... Puntos de golpe de los escudos ..... 214  
 Tabla 16P: ..... Precio e información relacionada de los escudos ..... 214  
 Tabla 16Q: ..... Impactos en los escudos ..... 214  
 Tabla 16R: ..... Tabla de venenos ..... 215  
 Tabla 16S: ..... Tabla de ácidos ..... 216

**Capítulo 17: investigación mágica**

Tabla 17A: ..... Receptáculos de agua bendita o sacrilega ..... 217  
 Tabla 17B: ..... Sugerencias de ingredientes especiales para pociones ..... 218  
 Tabla 17C: ..... Rollos de pergamino de protección ..... 219  
 Tabla 17D: ..... Materiales de los rollos de pergamino ..... 219

**Apéndice A: tablas de objetos mágicos**

Tabla A1: ..... Objetos mágicos ..... 221  
 Tabla A2: ..... Pociones y aceites ..... 221  
 Tabla A3: ..... Rollos de pergamino ..... 222  
 Tabla A4: ..... Anillos ..... 222  
 Tabla A5: ..... Varitas ..... 223  
 Tabla A6: ..... Varas ..... 223  
 Tabla A7: ..... Bastones ..... 223  
 Tabla A8: ..... Tipo de arma ..... 224  
 Tabla A9: ..... Ajuste a la tirada de ataque ..... 224  
 Tabla A10: ..... Armas especiales ..... 224  
 Tabla A11: ..... Tipo de armadura ..... 225  
 Tabla A12: ..... Ajuste a la Clase de Armadura ..... 225  
 Tabla A13: ..... Armaduras especiales ..... 225  
 Tabla A14: ..... Objetos mágicos variados: menaje del hogar y herramientas ..... 225  
 Tabla A15: ..... Objetos mágicos variados: bolsas, botellas y contenedores ..... 225  
 Tabla A16: ..... Objetos mágicos variados: botas, brazales, guanteletes ..... 225  
 Tabla A17: ..... Objetos mágicos variados: capas y túnicas ..... 226  
 Tabla A18: ..... Objetos mágicos variados: cinturones, ceñidores, sombreros, yelmos ..... 226  
 Tabla A19: ..... Objetos mágicos variados: instrumentos musicales ..... 226  
 Tabla A20: ..... Objetos mágicos variados: joyas, joyería, filacterias ..... 226  
 Tabla A21: ..... Objetos mágicos variados: libros, vademécums, manuales y tomos ..... 227  
 Tabla A22: ..... Objetos mágicos variados: velas, polvos, ungüentos, inciensos, y piedras ..... 227  
 Tabla A23: ..... Objetos mágicos variados: las cosas raras ..... 227  
 Tabla A24: ..... Artefactos ..... 228

**Apéndice B: descripción de los objetos mágicos**

Tabla B1: ..... Mezclabilidad de pociones ..... 229  
 Tabla B2: ..... Tipos de elementales ..... 230  
 Tabla B3: ..... Poción de control de animales ..... 231  
 Tabla B4: ..... Poción de control de dragones ..... 231  
 Tabla B5: ..... Poción de control de gigantes ..... 231  
 Tabla B6: ..... Poción de control de humanos ..... 231  
 Tabla B7: ..... Poción de control de muertos vivientes ..... 231  
 Tabla B8: ..... Probabilidad de caer por armaduras ..... 232  
 Tabla B9: ..... Poción de fuerza de gigante ..... 232

Tabla B10: ..... Poción de heroísmo ..... 232  
 Tabla B11: ..... Poción de *polimorfarse* ..... 232  
 Tabla B12: ..... Poción de *polimorfarse a insecto* ..... 233  
 Tabla B13: ..... Poción de superheroísmo ..... 233  
 Tabla B14: ..... Tipo de rollo de pergamino ..... 233  
 Tabla B15: ..... Fracaso de conjuro ..... 234  
 Tabla B16: ..... Rollo de pergamino de protección contra elementales ..... 234  
 Tabla B17: ..... Rollos de pergamino de protección contra los licántropos ..... 235  
 Tabla B18: ..... Anillo del ariete ..... 236  
 Tabla B19: ..... Auras de poder secundario ..... 237  
 Tabla B20: ..... Anillo de hechicería ..... 239  
 Tabla B21: ..... Causas de muerte ..... 239  
 Tabla B22: ..... Anillo de protección ..... 241  
 Tabla B23: ..... Anillo de regeneración ..... 241  
 Tabla B24: ..... Anillo de retorno de conjuros ..... 241  
 Tabla B25: ..... Anillo de *telequinesia* ..... 242  
 Tabla B26: ..... Anillo de visión de rayos-X ..... 242  
 Tabla B27: ..... Varita de maravillas ..... 244  
 Tabla B28: ..... Vara de cancelación ..... 245  
 Tabla B29: ..... Vara de *resurrección* ..... 246  
 Tabla B30: ..... Bastón de control del clima ..... 247  
 Tabla B31: ..... Bastón lanza ..... 248  
 Tabla B32: ..... Bastón de los magi ..... 248  
 Tabla B33: ..... Bastón del poder ..... 249  
 Tabla B34: ..... Tallas de las armaduras mágicas ..... 250  
 Tabla B35: ..... Cota de mallas éfica de proyección astral ..... 250  
 Tabla B36: ..... Tipo de arco ..... 252  
 Tabla B37: ..... Cayado mágico ..... 252  
 Tabla B38: ..... Cuchillo hebilla ..... 253  
 Tabla B39: ..... Daga de lanzar ..... 253  
 Tabla B40: ..... Ajuste al ataque y al daño ..... 253  
 Tabla B41: ..... Espada de afiladura +1 ..... 253  
 Tabla B42: ..... Tipo de dragón ..... 254  
 Tabla B43: ..... Hoja de cuerno ..... 254  
 Tabla B44: ..... Cimitarra de velocidad ..... 255  
 Tabla B45: ..... Hacha de lanzar ..... 256  
 Tabla B46: ..... Tiradas de salvación ..... 257  
 Tabla B47: ..... Exterminio ..... 257  
 Tabla B48: ..... Flecha de aniquilación ..... 258  
 Tabla B49: ..... Dirección solicitada ..... 258  
 Tabla B50: ..... aniquilación ..... 258  
 Tabla B51: ..... Capacidades e Inteligencia del arma ..... 260  
 Tabla B52: ..... Alineamiento del arma ..... 260  
 Tabla B53: ..... Capacidades principales del arma ..... 260  
 Tabla B54: ..... Poderes extraordinarios del arma ..... 260  
 Tabla B55: ..... Propósito especial del arma ..... 260  
 Tabla B56: ..... Poder del propósito especial ..... 260  
 Tabla B57: ..... Idiomas del arma ..... 261  
 Tabla B58: ..... Ego del arma ..... 261  
 Tabla B59: ..... Accesorios de corporealidad ..... 262  
 Tabla B60: ..... Volare ..... 262  
 Tabla B61: ..... Alfombra voladora ..... 262  
 Tabla B62: ..... Alforjas de enormísima capacidad ..... 262  
 Tabla B63: ..... Amuleto contra muertos vivientes ..... 263  
 Tabla B64: ..... Amuleto de los planos ..... 263  
 Tabla B65: ..... Metamorfosis ..... 264  
 Tabla B66: ..... Baraja de ilusiones ..... 264  
 Tabla B67: ..... Baraja de muchas cosas ..... 265  
 Tabla B68: ..... Probabilidad de localización ..... 265  
 Tabla B69: ..... Frecuencia de visionado ..... 265  
 Tabla B70: ..... Poderes de la bola de cristal ..... 265  
 Tabla B71: ..... Probabilidad de percibir el escudriño ..... 265  
 Tabla B72: ..... Bolsa de almacenaje de enormísima capacidad ..... 266  
 Tabla B73: ..... Bolsa de almacenaje interminable ..... 266  
 Tabla B74: ..... Bolsa de contención ..... 266  
 Tabla B75: ..... Bolsa de trucos ..... 267  
 Tabla B76: ..... Botas aladas ..... 267  
 Tabla B77: ..... Botas de caminar por el agua ..... 267  
 Tabla B78: ..... Botas de formalidad ..... 268  
 Tabla B79: ..... Botas de huellas variadas ..... 268  
 Tabla B80: ..... Brazales de defensa ..... 269  
 Tabla B81: ..... Brazales de fuerza de gigante ..... 269  
 Tabla B82: ..... Capa éfica ..... 271  
 Tabla B83: ..... Capa de protección ..... 271  
 Tabla B84: ..... Ceñidor de fuerza de gigante ..... 272  
 Tabla B85: ..... Cofre de volumen tremendo ..... 272  
 Tabla B86: ..... Cuentas de oración ..... 273  
 Tabla B87: ..... Collar de proyectiles ..... 273  
 Tabla B88: ..... Cubo de fuerza ..... 273  
 Tabla B89: ..... Cuerda de enredar ..... 274  
 Tabla B90: ..... Cuerno de Valhalla ..... 275

Tabla B91:	Esfera de aniquilación	276
Tabla B92:	Figuritas de poder maravilloso	277
Tabla B93:	Elefante de mármol	277
Tabla B94:	Frasco de flujo eterno	278
Tabla B95:	Frasco de hierro	278
Tabla B96:	Jarra alquímica	281
Tabla B97:	Páginas del libro de conjuros infinitos	281
Tabla B98:	Pasar páginas del libro de conjuros infinitos	281
Tabla B99:	Manual de gólems	282
Tabla B100:	Manto de muchos tapices	283
Tabla B101:	Mochila de enormísima capacidad	283
Tabla B102:	Monedero siempre lleno de Buford	283
Tabla B103:	Aturdimiento y confusión	284
Tabla B104:	Perla de poder	284
Tabla B105:	Piedras de entraña	285
Tabla B106:	Piedras ioun	285
Tabla B107:	Amuletos de plumas	286
Tabla B108:	Saquito de cuadrillo del mes	287
Tabla B109:	Símbolo sagrado de protección	288
Tabla B110:	Sombrero de disfraz	288
Tabla B111:	Tapiz atrapador de sueños	288
Tabla B112:	Tipos de tobilleras	289
Tabla B113:	Túnica de bolsillos profundos	289
Tabla B114:	Objetos útiles básicos	290
Tabla B115:	Túnica de objetos útiles	290
Tabla B116:	Yelmo de brillo	290
Tabla B117:	Pociones creadas	299
Tabla B118:	Alineamiento del Cetro de Poder	299
Tabla B119:	Alineamiento de la Corona de Poder	299
Tabla B120:	Alineamiento del Orbe de Poder	299
Tabla B121:	I. Poderes benignos menores	300
Tabla B122:	II. Poderes benignos mayores	301
Tabla B123:	III. Efectos malignos menores	301
Tabla B124:	IV. Efectos malignos mayores	301
Tabla B125:	V. Poderes principales	302
Tabla B126:	VI. Efectos secundarios	302

### Apéndice C: tablas de encuentros aleatorios con monstruos

Tabla de terreno B:	Tabla de encuentros en desierto: encuentros diurnos	303
Tabla de terreno C:	Tabla de encuentros en bosque: encuentros diurnos	306
Tabla de terreno E:	Tabla de encuentros en colinas: encuentros diurnos	311
Tabla de terreno F-G:	Tabla de encuentros en montañas: encuentros diurnos	315
Tabla de terreno H:	Tabla de encuentros en llanuras: encuentros diurnos	318
Tabla de terreno X:	Tabla de encuentros subterráneos/en mazmorras	322
Tabla de terreno J:	Tabla de encuentros en pantanos: encuentros diurnos	328

### Apéndice D: encuentros con criaturas especiales

Tabla D1:	Animales convocados – 1 Dado de Golpe	332
Tabla D2:	Animales convocados – 2 Dados de Golpe	332
Tabla D3:	Animales convocados – 3 Dados de Golpe	332
Tabla D4:	Animales convocados – 4 Dados de Golpe	333
Tabla D5:	Animales convocados – 5 Dados de Golpe	333
Tabla D6:	Animales convocados – 6 Dados de Golpe	333
Tabla D7:	Animales convocados – 7 Dados de Golpe	333
Tabla D8:	Animales convocados – 8 Dados de Golpe	333
Tabla D9:	Animales convocados – 9 Dados de Golpe	333
Tabla D10:	Animales convocados – 10 Dados de Golpe	333
Tabla D11:	Animales convocados – 11 Dados de Golpe	333
Tabla D12:	Animales convocados – 12 Dados de Golpe	333
Tabla D13:	Animales convocados – 13 Dados de Golpe	333
Tabla D14:	Animales convocados – 14+ Dados de Golpe	333
Tabla D15:	Convocar monstruo I	334
Tabla D16:	Convocar monstruo II	334
Tabla D17:	Convocar monstruo III	334
Tabla D18:	Convocar monstruo IV	334
Tabla D19:	Convocar monstruo V	334
Tabla D20:	Convocar monstruo VI	335
Tabla D21:	Convocar monstruo VII	335
Tabla D22:	Proyección astral: vientos psíquicos	336
Tabla D23:	Proyección etérea: ciclones etéreos	336
Tabla D24:	Encuentros astrales	336
Tabla D25:	Tabla de encuentros etéreos	336
Tabla D26:	Viajeros (semi)humanos	336

### Apéndice E: trampas, trucos y atrezzo mazmorrero

Tabla E1:	Texto de ambiente: mazmorras	338
Tabla E2:	Texto de ambiente: exteriores	338
Tabla E3:	Lista de trampas	339
Tabla E4:	Rasgos más comunes de las mazmorras	339
Tabla E5:	Atributos	339
Tabla E6:	Corrientes de aire	340

Tabla E7:	Olores de la mazmorra	340
Tabla E8:	Calidad del aire	340
Tabla E9:	Cosas que puedes encontrarte por el camino	341
Tabla E10:	Cosas que puedes encontrarte en la mazmorra	341
Tabla E11:	Sonidos inexplicables y ruidos extraños	341
Tabla E12:	Cámaras, habitaciones y otros espacios	342
Tabla E13:	Mobiliario y accesorios generales	342
Tabla E14:	Artículos y decoración religiosos	342
Tabla E15:	Mobiliario y accesorios de cámaras de tortura	343
Tabla E16:	Mobiliario y accesorios de magos	343
Tabla E17:	Descripción general del contenido de los contenedores	343
Tabla E18:	Utensilios y objetos personales variados	343
Tabla E19:	Ropa y calzado	343
Tabla E20:	Joyas y objetos normalmente enojados	344
Tabla E21:	Comida y bebida	344
Tabla E22:	Condimentos y especias	344
Tabla E23:	Hierbas, especias y vegetales medicinales	345-346
Tabla E24:	Consistencia de la sustancia	347
Tabla E25:	Apariencia de la sustancia	347
Tabla E26:	Olor y/o sabor	347
Tabla E27:	Colores	347

### Apéndice F: generación aleatoria de entornos

Tabla F1:	Generación de mazmorras: tirada periódica	349
Tabla F2:	Puertas	349
Tabla F3:	Pasillos laterales	349
Tabla F4:	Ancho del pasillo	349
Tabla F5:	Pasillos especiales	349
Tabla F6:	Giros	349
Tabla F7:	Tamaño y forma de habitaciones y cámaras	349
Tabla F8:	Cámaras: formas inusuales	350
Tabla F9:	Cámaras: tamaños inusuales	350
Tabla F10:	Número de salidas	350
Tabla F11:	Localización de la salida	350
Tabla F12:	Dirección del pasillo de salida	350
Tabla F13:	Contenido de las cámaras o habitaciones	350
Tabla F14:	Tesoro	350
Tabla F15:	El tesoro está guardado en...	350
Tabla F16:	El tesoro está protegido por...	350
Tabla F17:	El tesoro está oculto por/en...	350
Tabla F18:	Escaleras	350
Tabla F19:	Truco/trampa	351
Tabla F20:	Subtabla de gases	351
Tabla F21:	Cuevas y cavernas	351
Tabla F22:	Estanques	351
Tabla F23:	Lagos	351
Tabla F24:	Estanques mágicos	351
Tabla F25A:	Terreno aleatorio en exteriores	351
Tabla F25B:	Guía de terrenos	351
Tabla F26:	Asentamientos del terreno aleatorio	352
Tabla F27:	Tipo de ruinas	352
Tabla F28:	Tipo y tamaño de castillo	352
Tabla F29:	Habitantes del castillo	352
Tabla F30:	Habitantes (semi)humano(ides) del castillo	352
Tabla F31:	Señor del castillo	352
Tabla F32:	Artillería de los baluartes	352

### Apéndice G: Mundo Gargüis – una première

Figura G1:	visión comparativa del tamaño de Mundo Gargüis	353
Figura G2:	Aldazar (vista de Mundo Gargüis)	353
Figura G3:	Arlora	353
Figura G4:	Bardra'kar	353
Figura G5:	Shadara	353
Figura G6:	mapamondo de Mundo Gargüis	356
Figura G7:	sistema de coordenadas de Mundo Gargüis	356

### Apéndice H: formularios y hojas de trabajo del Máster

#### Apéndice I: glosario

#### Apéndice J: índice alfabético