

¡LEE ESTE LIBRO PRIMERO!

# DUNGEONS & DRAGONS

MANUAL DEL JUGADOR



JUEGO DE FANTASIA (ROLE PLAYING GAME)

*Dungeons & Dragons* es un juego de rol de fantasía heroica que no necesita de un tablero; se juega solo con lápiz, papel y dados. Originalmente diseñado en Estados Unidos por Gary Gygax y Dave Arneson y publicado en 1974 por la compañía de Gygax, Tactical Studies Rules (TSR), esta primera edición de *Dungeons & Dragons* es bien conocida por ser el principio de los juegos de rol modernos y, por consiguiente, de la industria de los juegos de rol (*Role Playing Games*) y de los videojuegos RPG.

Desde su aparición, ha sido publicado en gran número de ediciones, muchas de ellas traducidas al castellano, conservando siempre el nombre original en inglés. Aunque en España se usó *Dragones y mazmorras* y en Hispanoamérica *Calabozos y dragones*, para titular la serie animada y las dos primeras películas basadas en el juego.

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.

# Manual del jugador

por: Gary Gygax y Dave Arneson

## 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, solo 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. Solo 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, absorbo, 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... la peligrosa entrada de un "dungeon" se abre frente a vosotros 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 n.º 2 contiene **LAS REGLAS EXPERTO D&D®**, para personajes de nivel 4 al 14. La Caja n.º 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 Harold Johnson, quien me escoltó a este mundo.



# 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 en solitario](#), 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 esos.

Estas descripciones las llamamos habilidades (Fuerza, Inteligencia y otras). Cada una de estas 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 trasgo! 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 trasgo no te hubiera atacado inmediatamente podrías haber tratado de ha-