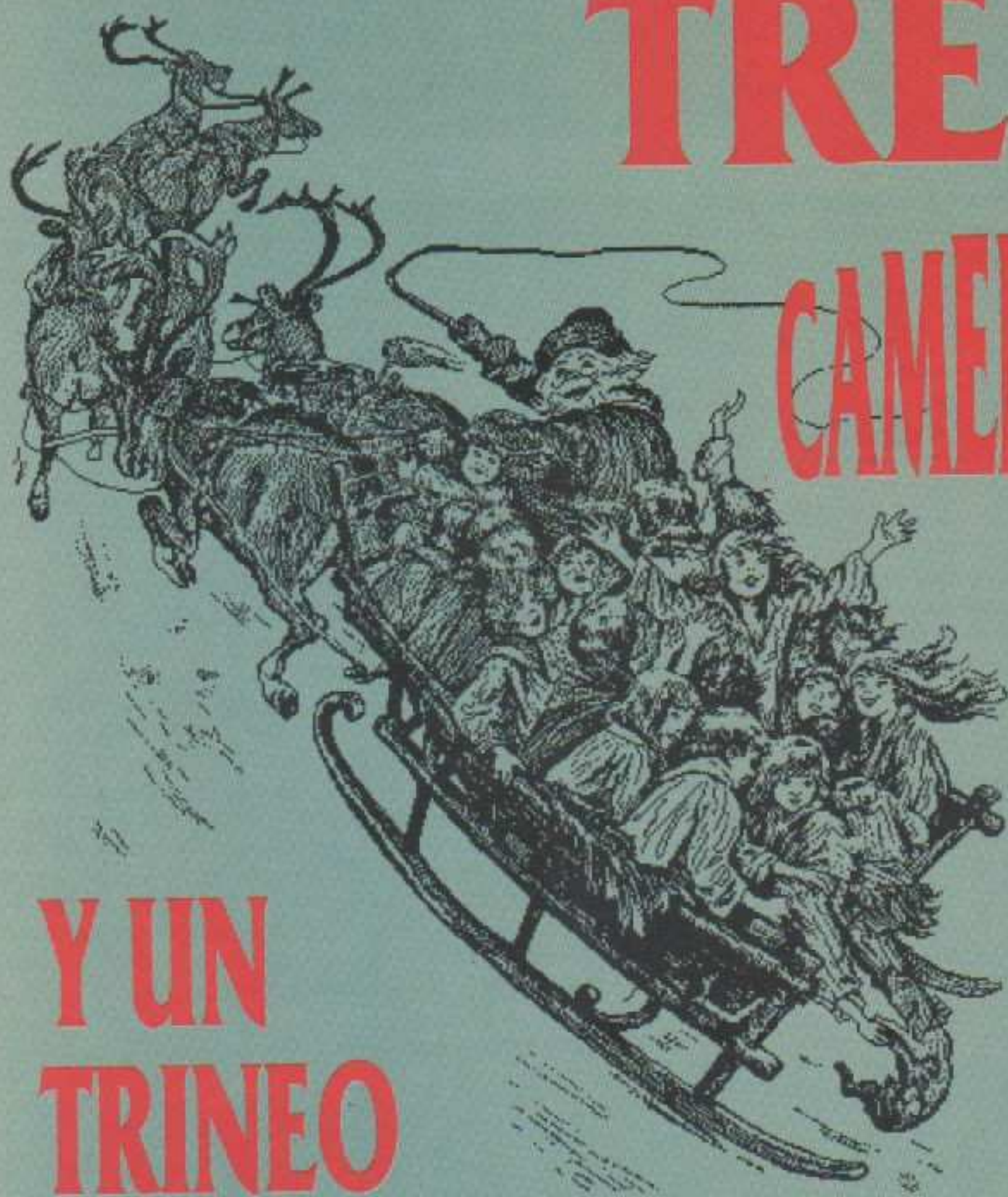


TRES CAMELLOS



Y UN TRINEO

Por Melchor Campos Gaspar Ibáñez y Baltasar Aceytuno
Basado en una idea de Nicolás Vigil

..Un mundo plano flota bajo el manto de oscuridad (...). Es el Mundodisco, ese círculo plano que es transportado a través del espacio por los cuatro elefantes que se mantienen de pie sobre la concha de la Gran A'Tuin (...). Dieciséis mil kilómetros de tortuga cuya concha está espolvoreada por la escarcha de los cometas muertos y marcada por los impactos de los meteoros y cuyos ojos poseen albedo propio (...).

En un mundo situado sobre la concha de una tortuga pueden ocurrir cosas muy raras...

Y ya están ocurriendo.

Terry Pratchett: Pyramids

Aventura navideña de RuneQuest para tres Pj con un alto conocimiento en magia (ya sea espiritual, divina, ritual o hechicería) y un buen porcentaje en el manejo de las armas... y en montar a lomos de camello. Esta aventura está ambientada en Mundo Disco, universo creado por el genial autor inglés Terry Pratchett, cuyas novelas, (¡A'Tuin es grande!) están publicadas por Martínez Roca. Se recomienda que el Dj lea un par de ellas antes de arbitrar, para que recupere el sentido del humor perdido en Sol Oscuro.

1. EN EL PORTAL DE BELÉN

El Reino de Oriente se encuentra pegado al desierto de Djel, y es fronterizo con Espadarta, Efebas y, por supuesto, Djellbaby. Ankh-Morpork se encuentra muy lejos, al otro lado del Mar Circular. ¿La fecha? Pongamos, por ejemplo, bastante cerca ya del solsticio de invierno.

Los Pj se encuentran en este exótico país como huéspedes del mismísimo rey Jhefé XXXIV. Se encuentran alojados en las dependencias del palacio real, más concretamente en las mazmorras. Todo fue por culpa de un malentendido (según los Pj) o de una metedura de pata (según el rey). La cuestión es que, mientras que a Jhefé no se le pase el cabreo, los Pj deberán permanecer cargados de cadenas, dentro de una jaula de hierro especial antimagia. ¡Por suerte, en este país es creencia muy extendida que hacerle daño a un mago trae muy mala suerte!

Como es posible que los Pj estén algo preocupados sobre los planes que pueda tener Jhefé para librarse de ellos, siempre pueden intentar hacer hablar a los guardias o a los siervos que les traen la comida. Para ello deberán pasar una tirada de *Oratoria* o *Habla fluida*. Se enterarán así que Jhefé no ha decidido aún qué hacer con ellos, porque sus consejeros los astrólogos reales, tradicionalmente sobrios y muy dignos, se han vuelto locos de remate. Desde hace unos días se les ve correr por las salas de palacio como bandadas de cuervos, arrastrando sus negras vestiduras e intercambiando extraños pergaminos recubiertos de formas arcanas (a las que dan el nombre de «integrales» y «deriva-

das»), mientras mesan sus grises barbas y rascan sus ovoides (y cada día más calvas) cabezas.

Un buen día, el jefe de carceleros (ese medio troll tan amable llamado Guano, al que le faltan las dos orejas y la nariz) saca al grupo a patadas de la celda diciendo que el Jhefé quiere verles. Además de sus patadas, tiene un látigo de nueve colas con el que demuestra ser muy convincente, por lo que es bastante probable que los Pj estén trotando pronto pasillo arriba, hasta la sala de audiencias. En ella, aparte del trono del rey, en lo alto de una pequeña escalinata de mármol, hay también un grupo de astrólogos vestidos de negro, discutiendo entre sí. Una tirada de *Escuchar* no revelará más que un extraño galimatías en el que destacan «secante», «hemisferio», «elíptica», «envolvente», y varias docenas más de altisonantes esdrújulas. Si los Pj se las arreglan para acercarse a ellos con una excusa, les ignorarán por completo, murmurando por debajo del bigote y pasando de ellos como si no existiesen.

Pronto se abrirán lentamente las enormes puertas de la sala, entrando por ellas la renqueante figura de Estyr Had-Oh, el chambelán mayor. Estyr es un tipo que sufre de un incurable problema de almorranas: como que por razones de su cargo debe estar siempre sentado en la segunda grada de la escalinata de mármol del trono, eso no ayuda mucho a mejorar su humor. Así que pocas bromas.

Una vez se haya acomodado en su sitio (y tras haberle dirigido una larga mirada cargada de deseo al trono, donde hay un cojín de seda), Estyr se dirigirá a los Pj, explicándoles lo siguiente:

Según las indagaciones de nuestros astrólogos, una extraña serie de conjunciones estelares parecen indicar la proclamación de un nuevo estado en un lugar llamado Beelen. El Gran Consejo ha decidido enviar unos embajadores cargados de regalos, para congraciarse con el rey de la nueva nación. ¿Adivináis quién ha sido elegido para ello? Bingo. Es una misión muy sencilla. Cualquiera imbecil debería poder realizarla sin ningún problema. Por eso

hemos pensado en vosotros.

2. HAY ESTRELLAS, SOL Y LUNA

Los Pj reciben su equipo, (que les había sido confiscado) más alguna cosa más que necesiten (dentro de un límite). También se ponen a su disposición tres camellos blancos, animales especialmente recios y andarines. Sus instrucciones son sencillas: deben seguir una estrella especialmente brillante que señala siempre hacia el occidente, hasta Beelen. Una vez allí, deberán buscar al nuevo rey y entregarle los tres pesados arcones que llevan consigo. Por cierto, el mago de la corte tiene preparadas un par de sorpresitas para los Pj. La primera es que los arcones no se pueden abrir hasta llegar al destino. La segunda es que, si se apartan más de la cuenta del camino marcado por la estrella, serán víctimas de la más terrible de las maldiciones. (Detalles, a cargo del Dj.)

Una vez en camino, no hay ningún problema para seguir la ruta correcta. No serán precisas tiradas de *Otear ni de Rastrear* para descubrir la brillante estrella, bien alta sobre el horizonte, perfectamente visible mientras despunta el amanecer. Claro que, a medida que salga el sol, su brillo va menguando. Si los Pj no tienen la precaución de tomar algún punto de referencia, pueden encontrarse a las nueve de la mañana caminito del centro de la nada.

Puede que el Dj considere que el nivel de sus muchachos no es precisamente de premio Nobel. De acuerdo. Que les autorice a una tirada extra de *Inteligencia*, a ver si se percatan de que *cada mañana, durante miles de años, el Sol se ha ido elevando. Y no tenemos ningún motivo para pensar que hoy no vaya a ocurrir lo mismo.*

Y si los Pj no se dan cuenta ni por estas, no les quedará más remedio que hacer una tirada de *Conocimiento del Mundo*. Eso sí, por cada diez por ciento que sobrepasen caso de fallar, se retrasarán una hora sobre el horario previsto (ver apartado 3, apéndice 2). El primer día esto no debe ser demasiado problemático, pero esperemos el curso de los acontecimientos.

Durante las primeras horas de viaje no sucede nada fuera de lo común. A

eso del mediodía, la comitiva llega a orillas del río Trestristestigris. Un sólido puentecillo de madera, aparentemente en buen estado, lo atraviesa. Puede que algún desconfiado Pj decida inspeccionarlo. Ningún problema. Una tirada muy simple de *Buscar* u *Otear* revelará que las dos pilastras centrales han sido aserradas de tal forma que el más mínimo peso hará hundirse el puente. Otra tirada de *Inventar* detectará que el puente ha sido manipulado hace muy pocos minutos (el viento aún no ha arrastrado las virutas de serrín). Si los Pj no se percatan del detalle, o simplemente pasan de todo... el puente se derrumbará justo cuando se encuentren en medio del río. Esto costará a los jugadores 1D2 puntos de daño, más un 30 % de posibilidades de coger un constipado (—1 a *Fuerza*, —10 % a *Deslizarse en Silencio*— por estornudos imprevisibles— durante 1D10 días a partir de la noche siguiente).

En cuando descubran el pastel y/o caigan al río, escucharán una sonora carcajada atronando las montañas cercanas: «¡Ho, ho, hooo!» Una tirada de *Otear* (brillante como los chorros del oro, eso sí) les permitirá ver un trineo (que parece deslizarse sobre la línea de las montañas! Decididamente, tenéis que tomar menos tintorro en ayunas.

3. EL BUENO DE SAN JOSÉ.

¿Qué ha pasado realmente? Muy sencillo. Los astrólogos del Reino del Oriente no son

los únicos
—ni los
mejores—
en
las
seis



esquinas del mundo. También los tienen el Reino del Norte. Y a la doncella de Hielo se le ha ocurrido la feliz idea, también, de enviar a un embajador: Nicolás.

Nicolás es un anciano bonachón, y sus rojas mejillas sólo se diferencian de su roja vestimenta por la larga y blanca barba. Viaja en un trineo mágico, arrastrado por ocho ciervos encantados. Es un pedazo de pan, de verdad. Pero debe cumplir con su trabajo. Y éste es llegar primero que nadie a Beeelen. Tratará por todos los medios de retrasar a los Pj, pero siempre intentando hacerles el menor daño posible.

Nicolás parte con tanta ventaja sobre los jugadores como tiempo se entretengan tratando de cruzar el río. Se mueve a una velocidad constante equivalente a la de un caballo al trote, y descansa cada día ocho horas. El camino hasta Beeelen son tres días de viaje (vamos, que llegarán pasado mañana por la noche), y no hay ninguna forma (que se nos ocurra ahora) con la que los Pj puedan superar esta velocidad media. Los camellos también necesitan descanso. De todas formas, son buenos animales. Puede forzarse a que aumenten al doble su velocidad durante dos horas, a condición de que se les deje después descansar otras dos. Si se les trata de extraer una milla más, reventarán extenuados. Esto pueden emplearlo los jugadores para adelantar en una hora al viejo Nicolás... y pagarle con su propia moneda.

Si los Pj siguen a un ritmo normal (se sobreentiende, si no dan ninguna orden especial) irán manteniendo la distancia con respecto a su invisible enemigo. Suponemos que Nicolás tarda el mismo tiempo en disponer sus trampas que los Pj en tratar de desembarazarse de éstas.

Afortunadamente, hay un fallo en la táctica del bueno de Nicolás, que puede ayudar a los jugadores: siempre sigue el camino más recto, por lo que bastará una tirada de *Rastrear* para descubrir las inconfundibles roderas de su trineo. Ahora bien, cuando monta una

trampa, suele borrar los rastros con una rama de pino. Todo jugador que: a) Especifique que va siguiendo las huellas: o, b) pase una tirada de *Buscar* al llegar al momento en que desaparecen las huellas, se percatará de este detalle.

Nota al Dj: Para poner un poco más nerviosos a los Pj, permite que de vez en cuando «oteen» la rechoncha figura de Nicolás, o escuchen su alegre risotada.

4. Y UN NIÑO QUE ESTA EN LA CUNA.

Bueno, no parece demasiado difícil averiguar el guión de este módulo. Viene a ser una especie de *Will E. Coyote Meets The Monty Python*.

Por más que Nicolás levante la camisa a los Pj, o por más cañadas que éstos consigan clavarle, ninguno de los dos bandos conseguirá más de un par de horas de ventaja sobre el otro. Y siempre que sea necesario para la acción dramática, Nicolás estará justo delante de los jugadores, tramando otra trampa. Es lo que llaman la «Magia del Cine».

Citamos aquí algunas de las trampas que el viejo Nicolás lleva preparadas en su zurrón—aparte de la del puente—. Por supuesto, querido Dj, no es imprescindible que sugieras a tus jugadores que *dos pueden jugar a un juego*. Mejor que se den cuenta ellos solos.

Primer día

* *Viejo Truco del cartelito que no puede leerse:*

A mano derecha, un páramo, desprovisto de vegetación. En el centro de éste hay un pequeño cartelito. A pesar de los esfuerzos por aguzar la vista, no puede leerse desde el camino.

Bueno, realmente pone *Cuidado, arenas movedizas*. _Firmado: Nicolás. Todo Pj que se acerque a leerlo notará cómo su camello chapotea al internarse en el campo. Tan pronto como baje de éste a leer, verá horrorizado cómo se hunde hasta las rodillas en la blanda tierra. Si el Pj desmonta y se acerca a pie, podrá salir si pasa un par de tiradas de *Agilidad*... a no ser que lleve armadura completa. De todos modos, tiene una oportunidad. Un tiro de *Conocimiento del mundo* indicará al

jugador de qué palo es este arenal.

El Dj no deberá ser «excesivamente» cruel. Que piensen bien cómo sacar el camello del arenal. Y que piensen rápido. De todas formas, perderán un mínimo de una hora antes de retomar el camino.

** Viejo truco del cartel que indica el camino malo:*

Los Pj llegan a una bifurcación del camino, que se separa entre dos cañadas. Ambas parecen dirigirse más o menos hacia occidente. La estrella, oculta por el sol, no les podrá servir de guía hasta al menos dentro de tres o cuatro horas. Afortunadamente, hay un mojón kilométrico en el cruce. Un cartel apunta hacia la derecha, anunciando: *A Beeelen, mogollón de millas. ¿Qué hacer?*

Trampa simple pero evidente. El camino apuntado por el cartel conduce a un punto situado a diez metros antes de la bifurcación. Es un bucle arteralmente preparado por Nicolás.

** Viejo truco del posadero disfrazado:*

Comienza a anochecer en el camino. Por un «golpe de suerte», a unas pocas centenas de metros hay un edificio. A lo mejor los Pj pueden dormir al amor de un buen fuego. El edificio resulta ser una taberna, vacía en este momento de todo cliente. El posadero, un hombretón fornido, limpia unos vasos detrás de la barra. La tasca no parece demasiado atestada de cucarachas, y nada del contenido de la olla se resiste violentamente a la masticación. Realmente, un «gran» golpe de suerte.

El posadero (evidentemente, Nicolás disfrazado), ofrecerá una cena rica, rica, a los Pj... y con fundamento. Si éstos deciden no tomarla, peor para ellos. Nicolás es un excelente cocinero. Después, mostrará habitaciones individuales a los jugadores.

Su plan es bien simple: justo antes del amanecer entrará en las habitaciones, y tratará de reducir y atar a los jugadores. Si lo consigue con todos, éstos deberán esperar hasta que uno consiga desasirse mediante la reglamentaria tirada contra *Destreza*. Si falla, echará a correr como alma que lleva el Diabolo

hasta su trineo, oculto en un cobertizo, y huirá antes de que el Pj pueda capturarlo.

Si algún Pj decide registrar la casa a primera hora de la noche, descubrirá al trineo sin ningún problema, y al lado de éste, al verdadero posadero, atado como un salchichón. Vaya, vaya. Esto puede ser una ocasión perfecta para hacerle pagar al viejo Nicolás todas juntas.

Segundo día

** ¡Sorpresa!*

Los Pj avanzan por una senda recta, recta, que parece no tener fin. De repente, el camino se bifurca en dos ramales, que transcurren paralelamente, a unos cinco metros de distancia. Ambos parecen dirigirse a Beeelen. Una roca se interpone entre los carriles, y durante unos segundos los Pj pierden de vista el otro ramal. Y pasado el obstáculo... ¡Sorpresa! Apparently (ignorante de su presencia, marcha a su misma altura por el camino de al lado... ¡El bueno de Nicolás! Lo siguiente... Una escena estilo Abbot y Costello. Nicolás acababa de levantarse de su siesta reglamentaria, y ¡qué casualidad!, tomó la carretera justo a la altura de los Pj. Ambos grupos permanecen estupefactos durante un turno, después del cual, ¡comienza la persecución! Aplicar para ésta las reglas del apéndice 2.

El Dj no permitirá que los jugadores lleguen a capturar a Nicolás. Esto viene a ser como una carrera de canódromo (pero que no se enteren los Pj, ¿eh?). Que reciban un par de revolcones. Que disfruten. Que se diviertan. Cuando consideres que la aventura ha dado lo bastante de sí... un par de críticos en *Conducir Trineo* (detrás de la pantalla) para Nicolás y todo arreglado.

** Unos pobres y honrados salteadores de caminos que pasaban por ahí:*

Durante la mañana del segundo día, los Pj se verán asaltados por una banda de honrados ladrones, sin más deseo que ganar el pan de sus hijos. Los bandidos son cinco (ver estadísticas al final del módulo), bastante casposos y algo cobardes. Depondrán las armas tan pronto como uno resulte herido con más de tres puntos de daño, y si se les

interroga confesarán que un tal Nicolás les ha ofrecido treinta monedas de plata por montar el numerito, a ver si retrasaban un poco a los viajeros.

Los ladrones son buenas personas, y no tendrán ningún empacho en aceptar otro nuevo trabajo. Como por ejemplo, tratar de cazar a Nicolás, por cuenta de los jugadores. Los Pj pueden contratarlos para que los acompañen, etcétera, pero los ladrones no tomarán ninguna decisión por sí mismos, y si se les despacha para que intenten capturar al embajador rival, fracasarán estrepitosamente. No son los buenos de la película (de hecho, no estamos muy seguros tampoco de que lo sean los jugadores).

¡Ah, por cierto! Hemos dicho que eran ladrones, ¿no? No hemos engañado a nadie, ¿verdad? Pues teníais que haber estado más despiertos. Si los Pj cometen el grave error de dejar alguno de los camellos sin vigilancia cerca de los ladrones... pues adiós al camello y adiós a los ladrones. Que sean cobardes no significan que no sean profesionales.

Tercer día

El nefasto contratiempo antes descrito ocurrirá si los tres Pj deciden echarse a dormir al mismo tiempo. Eso sí, en este caso tendrán derecho cada uno a una tirada de *Escuchar*, para darse cuenta de cómo les birlan los animales. Obviamente, los ladrones se ofrecerán muy gustosos a realizar todas las imaginarias que sea menester. Si el Dj se siente especialmente «mamá», puede permitir a los Pj una tirada adicional de *Conocimiento humano*.

Si todo va mal...

Vaya, vaya, la aventura se complica. Vamos a echar un capote a los jugadores, pero sin que ellos lo sepan. Por mor de la «acción dramática», Nicolás no avanzará ni una milla mientras los Pj se dedican a la caza del caco (porque, no iréis a presentaros en Beeelen sin regalos, ¿verdad?). Tan pronto como recuperen los camellos, seguirá la persecución. Pero que no se enteren. Que sufran un poco. Que piensen que el viejo les saca miles de kilómetros de ventaja. Así otro día estarán más despiertos.

5. ANDE, ANDE, ANDE, LA MARIMORENA.

Ya muy cerca de Beeelen, un último escollo aguarda a nuestros heroicos (y más pacientes que el santo Job) Pj: un control de carretera. Se ve que el gobernador civil (creo que se llama «Héroes», o algo así) ha decidido organizar una campaña para erradicar el saramplón infantil... de raíz y para siempre.

Los Pj se enfrentan a cuatro legionarios romanos de encefalograma plano. Los agentes cumplen órdenes, y hasta que no se les convenza de forma plena de que los jugadores no son: a) espías, b) carteristas o desculderos, c) otras gentes de mal vivir, no les dejarán pasar. Ordenes son órdenes.

Etcétera, y «ad nauseam». Una tirada de *Otear* permitirá observar, mientras tanto, las roderas del trineo de Nicolás marcadas sobre el suelo.

6. ANDE, ANDE, ANDE QUE ES LA NOCHEBUENA.

No importa el tiempo que tarden los Pj en desembarazarse de los legionarios. Resultará que Nicolás (evidentemente) apenas les lleva unos minutos de ventaja. Otra vez, la «magia del cine» (taumaturgia del máster, por otro nombre).

¡Por fin! Delante del grupo, un cartel: *Bienvenidos a Beeelen*. Y a unos veinte metros por delante, entrando en una encrucijada, ¡el trineo de Nicolás!

Y llega la segunda oportunidad para la persecución. La estrella está parada sobre una construcción a las afueras del pueblo. Para llegar hasta ella hay que superar cinco manobras de *Cabargar*, derrapando por entre las estrechas calles de Beeelen.

Veamos quién es quién con un volante... digo unas riendas en las manos. De todas formas, llegue quien llegue primero, los Pj y Nicolás se van a encontrar de golpe con más de un centenar de soldados que marchan herramientas en la mano, precedidos de una pancarta que pone: *Servicio de erradicación del saramplón infantil*.

Ejemplo de conversación:

Legionario: -Documentación, por favor.

Pj: -Mmmm... (No importa lo que diga, al otro le importa un comino.)

Legionario: -A ver, señor... Además, quiero la documentación de sus animales... Abra estas cajas, por favor. ¿Cuál es su destino? ¿De dónde vienen? ¿Cuál es el motivo de su viaje? ¿Este camello es suyo?

Pj: -Mmmm...

Legionario: -¿Dicen que viaja por turismo? ¿Me enseña su visado, por favor? ¿Dónde se dirige? ¿Cuál es su destino...?

Pj: -Mmmm...

Legionario: -No, no, esta documentación no es correcta. A ese camello le falta el permiso de circulación, y el seguro a todo riesgo no cubre esta zona. Me temo que me voy a ver obligado a multarle...



Trabajamos para un mundo más humano. Se dirigen hacia una muchedumbre de padres y madres que intentan huir con sus niños en brazos. Entre unos y otros solamente hay el obstáculo de un sólido puente de piedra.

Los Pj pueden hacerse los locos, claro. Sólo tienen que esperar que la gente pase de largo y siga con sus asuntos. Pero entonces, lo único que encontrarán al llegar al sitio que indica la estrella será una construcción bastante desvencijada, totalmente vacía. Ni corte, ni palacio, ni nada. Lo que hubo, si alguna vez estuvo allí, ya ha desaparecido.

Si por el contrario, deciden echar una manita a la asociación de padres de Beelen... Bueno, están demasiado lejos para lanzarse a la carrera e interponerse entre los soldados y la gente. Lo único que pararía al ejército sería volar el puente. Es decir, lanzarle un buen hechizo de *Relámpago*. Pero se trata de una construcción bastante fuerte y sólida. Harán falta bastantes puntos mágicos para destruirlo. Aunque los Pj sumen los puntos de los tres para lanzarlo conjuntamente, no serán suficientes. Harían falta unos pocos más.

Y será entonces cuando los Pj oirán un carraspeo y una voz les dirá: *Me parece, señores, que no somos tres. Somos cuatro.* Y el bueno de Santa unirá su poder al de los Pj. De las manos de

todos surgirá un potente chorro de energía, que alcanzará de lleno el puente de piedra, destruyéndolo y permitiendo la huida de las familias. Claro que, ahora, los Pj y Nicolás no pueden hacer magia. Y los soldados están muy cabreados.

Los Pj deberán luchar por su vida espadas en mano durante un par de asaltos, mientras Nicolás intenta poner en marcha su trineo mágico. Por fin, hará montar a todos dentro (camellos incluidos, que por algo es mágico) y dará un salto por encima del precipicio, dejando a los soldados con un palmo de narices.

Reunidos con las familias que huyen hacia la libertad, los Pj se darán cuenta que las cajas que llevaban ya pueden abrirse. Y dentro hay... ¡juguetes! Quizá lo más indicado sea repartirlos entre los niños que acaban de salvar. Parece ser lo correcto.

La cuestión está en que, según se cuenta, los tres reyes magos y Santa Claus se hicieron tan amigos que, desde entonces, decidieron verse una vez al año, por estas fechas, para repetir la experiencia. Así que, querido lector, si te vas de copas por estas fiestas, y te encuentras a la entrada del bar tres camellos y un trineo de renos... ya sabes a quién pertenece esa voz cazallosa que en este momento está diciendo aquello de: ¡jefe, otra Estrella!

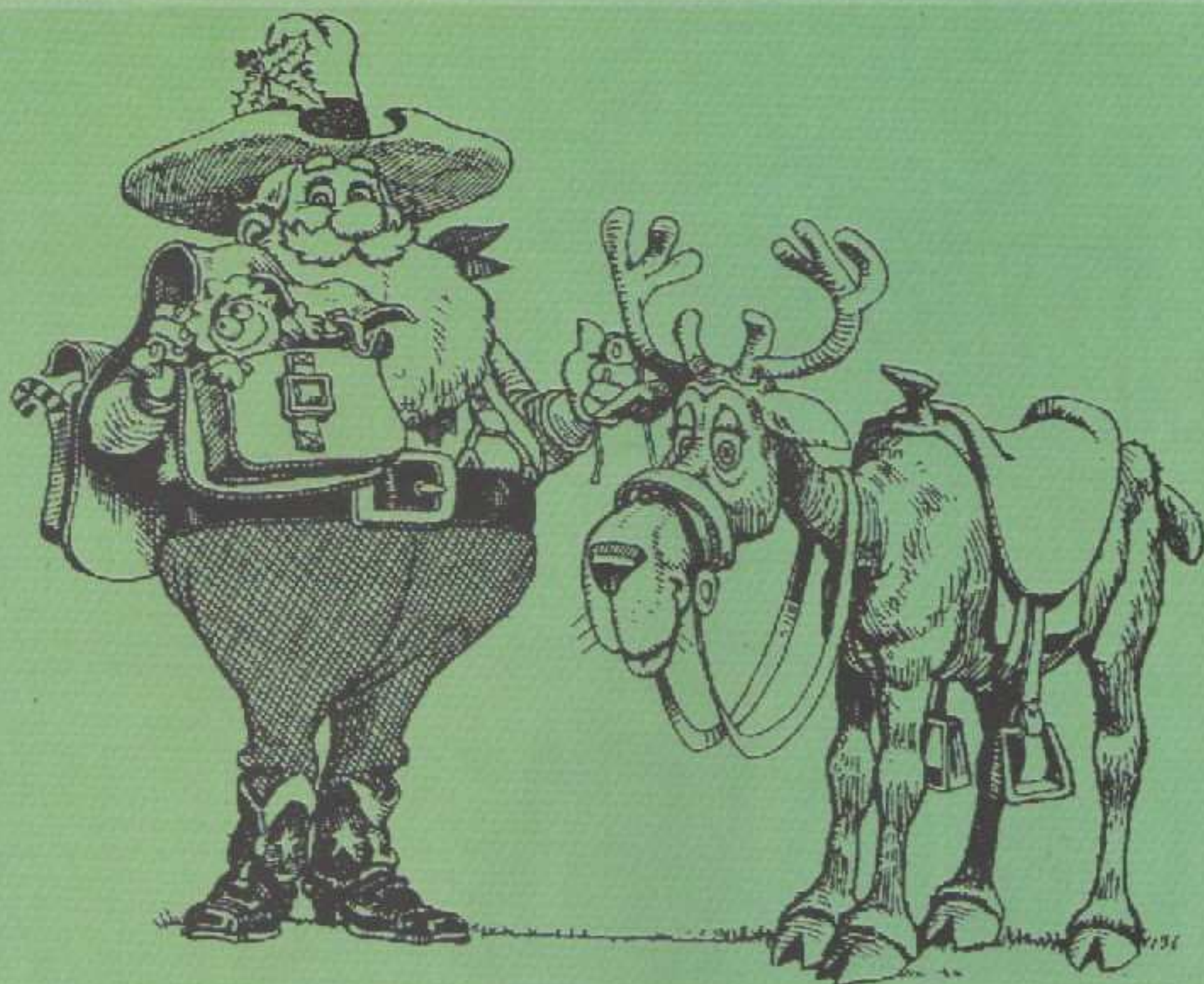


Ilustración: The Clip-Art Warehouse CD-ROM

¡No seas soso y unete a ellos, para brindar por una feliz Navidad y un próspero año 1995! Te lo desean de todo corazón la CIA y la redacción de **DRAGON Magazine** en pleno.

Apéndice 1: Artistas Invitados

Pobres y honrados salteadores de caminos que pasaban por ahí:

FUE 7, CON 10, TAM 10, INT 7, PER 18, DES 15, ASP 5.

Armas: Dos de ellos, cuchillo 60 %. Los otros tres, espada corta, 40 %. Armadura: harapos, básicamente.

Habilidades: Deslizarse en silencio, 40 %; Trucos de manos, 65 %; Rastrear, 30 %.

Legionarios romanos de encefalograma plano.

FUE 16, CON 13, TAM 13, INT 3, PER

12, DES 12, ASP 10. (Unos mulos de uniforme, vamos.)

Armas: Espada corta 65 %.

Armadura: Cota de anillos, casco y escudo.

Habilidades: Burocracia 95 %.

Apéndice 2: Reglamento muy sencillo de persecución

Pretendemos que estas reglas sean lo menos tostón y lo más divertidas posible. Cada jugador deberá tirar por *Cabalar* o habilidad adecuada en cada turno, aplicándose:

1. - Si se comete pifia (99 o 100)... van rodando por el suelo. 1D6 puntos de daño + 5 asaltos perdidos para ponerse en pie. Buen trabajo, Caballo Loco.

2. - Si falla la tirada, perderá diez metros con respecto a Nicolás.

3. - Si sacan la tirada, mantienen la distancia.

4. - Pero si obtienen más de un 50 % de su porcentaje, recuperan diez metros.

¿Sencillo, no? Además, si un jugador consigue ponerse al lado de Nicolás, tendrá derecho a una tirada de *Artes Marciales* dividido por 2 para tratar de derribarlo. Pero, eso sí, si la pifia quisiera asomarse a los dados... pasará por encima de las orejas de su caballo (1D6 puntos de daño + 5 asaltos para ponerse en pie + honor propio maltratado), a no ser que obtenga un crítico en *Cabalar*. En este caso, sólo perdería 10 metros.

* *RuneQuest* es marca registrada de The Avalon Hill Company, licenciada en España para JOC Internacional.