

MOFUSCO Y MALEJO
PRESENTAN:

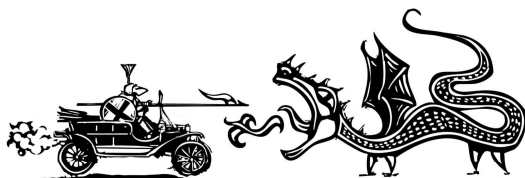
TRAVELROL



EL JUEGO DE ROL PARA CUANDO NO HAY JUEGOS DE ROL

TRAVELROL

EL JUEGO DE ROL
PARA CUANDO NO HAY
JUEGOS DE ROL



MOFUSCO Y MALEJO PRESENTAN
UNA IDEA ORIGINAL DE J. J. CASTAÑEDA

ÍNDICE:

-INTRODUCCIÓN.....	1
-QUÉ SE NECESITA.....	1
-QUÉ ES ROL.....	1
-EL NARRADOR.....	1
-CÓMO SE JUEGA.....	2
-COMBATE.....	3
-MAGIA.....	4
-HOJA DE PERSONAJE.....	5
-CREANDO MUNDOS.....	8
-HOJA PARA FOTOCOPIAR.....	9

TRAVELROL

INTRODUCCIÓN:

TRAVELROL es un juego de rol minimalista pensado para partidas cortas y posiblemente improvisadas en esos momentos en los que no se dispone de manuales "de verdad" y en los que conseguir dados poliédricos es algo así como ciencia-ficción.

También es perfecto para introducir en los juegos de rol a jugadores inexpertos. Dada su simpleza es ideal para los niños o para aquellos que nunca se han acercado a los juegos de mesa de interpretación.

Debido a sus características es fácilmente adaptable a cualquier ambientación de juego (histórica, fantástica, policiaca, ciencia-ficción, etc...) si bien en su concepción fue creado para encuadrarse en un marco medieval-fantástico.



QUÉ SE NECESITA:

Para jugar a TRAVELROL solo hace falta una copia impresa, en formato digital o memorizada de este manual, lápices, goma de borrar, suficientes papeles en blanco, una hoja de personaje impresa o copiada a mano para cada jugador (hay una de ejemplo al final del manual que puedes imprimir, fotocopiar o transcribir tantas veces como sea necesario) y un dado de seis caras (sí, los mismos que se utilizan para jugar al parchís, la oca o tantos otros juegos de mesa)

Mucha imaginación, buen rollo y algo de tiempo de libre son indispensables. Snacks, caramelos y refrescos, aunque no son imprescindibles, sí son muy recomendables. Una sesión de juego ha de ser una excusa para reunirse con viejos amigos o hacer otros nuevos, una oportunidad para llenar el tiempo libre de una manera lúdica, creativa e interesante...



QUÉ ES ROL:

Un juego de rol es un juego de mesa sin tablero en el que se representa un relato interactivo y semi-improvisado en el que un jugador toma el papel de narrador y el resto el de los personajes heroicos que intervienen en la historia.

Como todo ocurre en la imaginación de los jugadores podría compararse con una novela "en vivo" en la que el conjunto de las decisiones de los jugadores van determinando el desarrollo de la misma.

No hay ganadores ni perdedores en un juego de rol. Como en la vida misma, el éxito o el fracaso vienen determinados por las expectativas, aspiraciones o ambiciones de cada uno de los personajes y... como en la vida misma, los triunfos y los reveses suelen alternarse en desiguales rachas.



EL NARRADOR:

El papel de los personajes heroicos en un juego de estas características suele estar muy claro. Frecuentemente representan arquetipos que todos conocemos por novelas, cómics o películas: el caballero andante, el mago despistado, el bárbaro salvaje, el arquero infalible...

Sin embargo el papel del narrador es algo más complicado ya que no solo ha de representar todos los personajes que aparezcan en la narración y no estén personificados por otro jugador de la mesa, sino que además tiene que dirigir la historia describiendo paisajes, entornos y circunstancias, decidir el curso de los acontecimientos y arbitrar con juicio las acciones y decisiones de los otros jugadores.

En él cae el peso de la historia. Por ello evitará la megalomanía, equilibrará la balanza y conseguirá que cada jugador cobre su importancia a la vez que asegure la diversión de todos.

CÓMO SE JUEGA:

TRAVELROL utiliza un sistema simple de chequeos para resolver todas las tiradas de dados implicadas en el juego.

Cada personaje jugador (o PJ) tiene un total de cinco características y cinco habilidades que resumen todo lo que el PJ conoce y puede hacer. Estas características y habilidades tienen unos valores fijos de 2, 3, 4, 5 ó 6. Donde 2 es el valor más alto o principal y 6 el más bajo o de menor importancia.

Cada vez que las circunstancias requieran resolver una situación asociada a una característica o habilidad por medio del azar se lanza un dado y se compara con el valor de dicha característica o habilidad. Si el resultado es igual o superior al valor comparado, la acción se ha culminado con éxito. Si la tirada es inferior, la acción no se pudo realizar.

Un resultado de 6 es un éxito doble, el resultado es dos veces mejor que cualquier otro resultado positivo. Un resultado de 1 es un error garrafal. El narrador describirá la acción

incluyendo detalles que pongan de relieve lo desastroso y patético de la situación.

En ocasiones un personaje contará con que la situación le sea ventajosa (su arma o armadura es de mejor material que la de su oponente, está escondido en las sombras y va vestido de negro, sigue un rastro oloroso con el viento a favor...) En estos casos el jugador sumará +1 al resultado de la tirada implicada.

Al contrario, habrá veces en que la tesitura le sea desfavorable (intenta disparar una flecha a un enemigo cubierto, pelea con un palo contra una espada, trata de localizar una puerta secreta en un cuarto a oscuras...) Estas circunstancias restarán -1 al resultado del dado en la tirada implicada.

Estas ventajas y desventajas NO son acumulables. Solo es aplicable una ventaja o desventaja por tirada (date cuenta de que en caso de que existiera a la vez una ventaja y una desventaja, éstas se anularían dando como resultado una tirada "normal") Así que el total de modificadores nunca será diferente de +1 ó -1.

Los resultados que den 1 ó 6 obtenidos en una tirada modificada por una ventaja o desventaja no se considerarán tiradas especiales y por tanto contarán como un éxito o fracaso "normal".

(Por ejemplo un resultado de 2-1 no será un error garrafal ni un 5+1 será un éxito doble)

Queda a criterio del narrador considerar si los resultados 1 ó 6 del dado son modificables o no. La solución recomendada es que no lo sean: un 1 en el dado es siempre un error garrafal y un 6 es siempre un éxito doble. (En caso de permitir modificarlos los posibles resultados serían: 1 -1 = Pífilo. Pasa lo peor posible. 1+1 = Fallo "normal". 6 -1 = Éxito "normal". 6+1 = Crítico. Ocurre lo mejor posible.)

En TRAVELROL el narrador NUNCA lanza los dados. Las decisiones que tome (y por tanto también las de los personajes interpretados por él, los personajes no jugadores o PNJs) estarán basadas en el sentido común y en las exigencias narrativas y dramáticas de la historia en curso. No se debe discutir al narrador.

En los casos en que la interacción se dé entre dos PJs, o que sea necesaria una comparación de características o habilidades entre ellos, el proceso será similar al antes descrito.

Ambos jugadores chequean sus respectivas características o habilidades; si uno obtiene éxito y el otro no, está claro, gana el que pasó la tirada.

Si ambos pasan la tirada, ganará el que haya obtenido mayor diferencia entre la tirada y la característica o habilidad comparada.

Un éxito doble gana siempre (a no ser que ambos lo obtengan)

En caso de empate se vuelve a tirar hasta que resulte un ganador.

Si ambos fallan queda en tablas.

Un error garrafal hace perder siempre (aunque el otro PJ haya fallado).

Si ambos contrincantes obtienen sendos errores garrafales se produce un "desastre". El narrador es libre de describir la situación como peor le parezca.

COMBATE:

El combate contra otro oponente se resuelve alternando tiradas de ataque y defensa chequeando para ambas la habilidad COMBATE.

Para determinar quién ataca primero se chequea la característica AGILIDAD. En caso de éxito comienza el PJ (un éxito doble implica que tiene derecho a dos ataques en el primer turno) Un fallo significa que empieza el PNJ (un error garrafal haría que el oponente atacara dos veces al PJ en el primer turno)

Un éxito en ataque restará -1 punto de vida (PV) al contrincante (o -2 PV en caso de un éxito doble)

Un fallo en ataque no causa daños, pero un error garrafal hace que el PJ se haga daño a sí mismo y reste -1 PV o deje caer su arma perdiendo así su siguiente turno para recogerla (elige el PJ).

Un éxito en defensa supone que el PJ no recibe daño. Un éxito doble resta además -1 PV al rival o causa que su arma se caiga perdiendo así el siguiente turno (elige el narrador). Un fallo en defensa causa -1 PV al

PJ. Un error garrafal en defensa implica la pérdida de -2 PV.

Cuando los PV de un PJ o PNJ llegan a 0, este muere. El jugador debe retirarse del juego hasta que el narrador le permita incorporarse con un personaje nuevo y diferente.

[Nota que la única estadística que posee un PNJ son sus PV. Recuerda que el narrador NUNCA lanza dados]

Hay ciertas circunstancias en combate que denotan ventajas o desventajas aplicables como modificadores a las tiradas.

Se consideran ventajas: combatir desde una posición estratégica superior (como desde lo alto de un caballo, cubierto, oculto, atacando por la espalda, por sorpresa, defendiéndose de un proyectil mientras se corre en zigzag, etc...), combates a distancia (proyectiles tienen ventaja contra cuerpo a cuerpo, una lanza es ventajosa respecto a una espada, etc...), por tamaño (una espada es mejor que una daga, etc...), por calidad de confección o materiales (metal es mejor que piedra, piedra mejor que madera, etc...), contar con más elementos

que el contrario (llevar escudo si el enemigo no lleva, atacar con dos espadas, etc...)

Se consideran desventajas: combatir desde una posición estratégica inferior (como desde el suelo, a descubierto, siendo atacado por la espalda o por sorpresa, etc...), por tamaño (una porra es peor que un mazo de combate, etc...), por calidad de confección o materiales (tela es peor que cuero, cota de malla peor que coraza, etc...), contar con menos elementos que el contrario (no llevar escudo, atacar sin armas, etc...)

Aplica los modificadores a ataque o defensa usando el sentido común (por ejemplo, llevar dos espadas daría +1 a ataque pero podría dar -1 a defensa ya que no puede portar escudo o para un experto en artes marciales el atacar sin armas no sería una desventaja, etc...)

Dos contrincantes en igualdad de condiciones no aplican modificadores.



3

MAGIA:

Algunos PJs están dotados del poder de modificar la realidad física, contactar con "el otro lado" o canalizar la energía de la naturaleza y utilizar estas habilidades para beneficiar o perjudicar a sí mismo o a otros.

El uso de la magia tiene dos vertientes. Una, la acción mágica, o la realización de hechizos propiamente dicha y dos, la defensa mágica.

Todo el mundo puede defenderse de un ataque mágico. Para ello basta con chequear la habilidad MAGIA y pasar con éxito la tirada (se aplica modificador si es necesario).

Con "ataque mágico" nos referimos a cualquier tipo de influencia mágica no física, tales como intentos de dominación mental, ilusiones, maldiciones, etc... y no a ataques, que aunque de procedencia mágica, tengan cualidades físicas como rayos, fuego, congelación, golpes, etc... contra los cuales habría que chequear la característica VIGOR.

No todo el mundo puede realizar hechizos o lanzar magia. El uso activo de la magia está

restringido para los PJs que asignen uno de los valores 2, 3 ó 4 a esta habilidad. Teniendo en cuenta que no podrán hacerlo si su INTELIGENCIA es igual a 5 ó 6. (Un hechicero ha de ser mínimamente inteligente)

Así PJs con valores en MAGIA de 5 ó 6 pueden defenderse de la magia pero no pueden hechizar.

La "defensa mágica" sería innecesaria en los casos en los que el receptor del hechizo sea consciente y esté de acuerdo con que se efectúe magia sobre él. Esto evita tener que estar lanzando dados para "defenderse" de curaciones, bendiciones o adivinaciones voluntarias de la buena fortuna.

Pero la magia se cobra un precio. Un jugador que decida asignar 2 a MAGIA debe, obligadamente, asignar 6 a VIGOR.

Si asigna 3 ha de asignar 5 ó 6 a VIGOR. Si es 4 lo que asigna a MAGIA debe asignar 4, 5 ó 6 a VIGOR. (El uso continuado de la magia debilita a los hechiceros)

Para realizar un hechizo el jugador debe declarar qué tipo de hechizo va a realizar. Debe ser

algo concreto y de acción local (por ejemplo con un radio de acción que abarque la vista del mago o que se active al tocar a la víctima, o al pronunciar determinada palabra...) y con una descripción breve y clara de los efectos esperados.

(Por ejemplo: "Lanzo un "dormir" al guardia apostado contra la puerta. Espero que al menos quede dormido unas horas") El narrador será el encargado de describir los efectos de los hechizos.

Los hechizos de ataque o curación suelen infligir o recuperar un único PV. Queda a criterio del narrador ampliar estos efectos multiplicándolos o determinándolo, por ejemplo, con una azarosa tirada de dado.



Algunos ejemplos de hechizos serían: dormir a una víctima, hablar con los animales, adivinar el pasado o el futuro, hacer aparecer objetos, lanzar rayos, atraer a la lluvia, encender un fuego, proyectar luz, comunicarse con los muertos, curar, etc... Usa la imaginación y el sentido común para determinar áreas afectadas, número de víctimas, duración...

(Por ejemplo si el hechicero lanza una "bola de fuego" con éxito tira un dado para determinar a cuánta gente hace daño, o si lanza un "curar" y la profesión del PJ es "Curandero" pues recupera el resultado de un dado en lugar de un único PV...)

Una vez declarado debe borrarse un hechizo de la casilla HECHIZOS de su hoja de personaje y chequear con éxito la habilidad MAGIA.

(El orden de ejecución es importante, ya que el jugador debe borrarse el hechizo aunque el chequeo no sea exitoso) El número de hechizos que puede realizar un conjurador durante un día es limitado.

Una vez que gaste todos sus hechizos para ese día deberá esperar hasta el día siguiente

4

para volver a lanzar hechizos o puede utilizar sus PV para realizar más hechizos a razón de -1 PV por hechizo (ya sea que resulte exitoso o no, y recuerda que si se llega a 0 PV el PJ estará muerto)

Por norma general los hechizos son de acción inmediata, pero hay algunos en los que el hechicero deseará que se prolonguen en el tiempo (como una ilusión óptica, por ejemplo) para ello el mago debe estar "concentrado" por lo que no puede realizar ninguna acción que implique tiradas de dados mientras dure el hechizo. Pero si quiere puede realizar un "hechizo de anclaje" para que el hechizo continúe sin su intervención. Para ello debe gastar un hechizo extra y volver a chequear la habilidad con éxito.

También se puede postergar el hechizo indefinidamente, para esto basta con que el jugador lo declare al momento de realizar el conjuro, definiendo claramente qué activará el hechizo (el paso por una puerta determinada, la reproducción de una melodía, el pronunciamiento de una palabra...)



Un mago puede "imbuir" de magia un objeto y convertirlo así en un objeto mágico. Para ello debe "cargar" el objeto deseado lanzando dos hechizos consecutivos con éxito, lo que otorga una "carga". Una vez utilizada esta "carga" el objeto queda desprovisto de magia y vuelve a ser una cosa común y corriente.

El proceso puede repetirse sobre el mismo objeto tantas veces como se quiera, teniendo en cuenta que solo se puede "cargar" con un mismo hechizo (no es posible "cargar" un mismo objeto con conjuros diferentes) y que si durante el proceso de "carga" se falla uno solo de los chequeos necesarios (recuerda, dos por "carga") el objeto se destruye por completo, perdiéndose los hechizos previamente cargados y los ya antes empleados.



HOJA DE PERSONAJE:

La hoja de personaje es el elemento principal de TRAVELROL. Se trata de una planilla de control del personaje que resume su apariencia, personalidad, status, conocimientos innatos o adquiridos y otros datos relativos al PJ y necesarios para su interpretación.

Para empezar a rellenar la hoja de personaje comienza apuntando el nombre del jugador que la interpreta (osea, el tuyo. Esto ayudará a localizarla rápidamente en caso de extravío o traslapamiento)

Sigue el nombre de fantasía elegido para el PJ (puede ser un nombre inventado, el de un personaje de novela o película que te guste, o cualquier otro que se adapte al mundo que se vaya a jugar)

Luego la raza (en algunos mundos existen más razas además de la humana como elfos, enanos, hobbits, duendes, sirenas, centauros, y un largo etcétera... decide junto al narrador qué raza puedes elegir)



"Profesión" se refiere a la actividad que realiza tu PJ para ganarse la vida, puede ser algo muy concreto y definido como "capitán de la guardia real" o algo más vago y general como "buscatesoros en paro", intenta que sea original, divertido y emocionante, piensa que es algo más que un trabajo, es la manera con la que tu personaje se define y probablemente lo que cause la primera impresión en los demás.

En la casilla "Especial" consigna una capacidad especial o rasgo característico que posea tu personaje y que lo diferencie del resto. Puede estar relacionada con tu raza o profesión, ser un rasgo propio de tu familia o simplemente ese "algo especial" que siempre deseaste tener (ejemplos válidos serían: ver en la oscuridad, ser excepcionalmente alto o bajo para tu raza, tener un ojo de cada color, poder comunicarte con las plantas, no necesitar más de dos horas de sueño diario... sé imaginativo pero recuerda siempre quedar de acuerdo con el narrador antes de decidir cualquier rasgo especial para que pueda encajar tu rasgo especial dentro de la historia)



En "Descripción" haz una breve exposición de la apariencia, actitud y estilo de tu personaje.

Hay jugadores que encuentran útiles descripciones más detalladas, historiales narrando sus hazañas pasadas e incluso un retrato dibujado de su personaje. Eres libre de usar el reverso en blanco de la hoja de personaje para estos menesteres. Cuantos más datos le aportes más rico será tu personaje y más gratificante y fácil de interpretar.

Las características son las capacidades naturales que enmarcan la mente y el cuerpo de tu personaje.

Decide cuáles son más o menos importantes para tu PJ y asigna a cada una uno de los valores 2, 3, 4, 5 ó 6 en consecuencia, teniendo en cuenta que 2 es el mejor valor y 6 el peor.

FUERZA: es la medida de tu fortaleza física, de cuán resistentes son tus músculos o qué tanto peso puedes elevar. Se tira cuando quieres levantar una carga pesada, para derribar un muro, echar un pulso, etc...

AGILIDAD: es el resumen de tu

velocidad, elasticidad, destreza manual y vivacidad en general. Se tira para establecer la iniciativa de ataque, nadar, trepar un muro, entrar por una pequeña abertura, caer con gracia desde cierta altura, etc...

VIGOR: es la dimensión de tu aguante físico, tu energía, tu ánimo y tu fuerza de voluntad. Influye en cuántos PV posees y se suele tirar para resistir enfermedades y venenos, ver si sigues en pie tras encajar un fuerte golpe o una agotadora carrera, para aguantar mucho rato bajo el agua, para seguir entero tras un susto horrible, resistir las ganas de hacer algo inapropiado o inconveniente, etc...

INTELIGENCIA: es la escala del entendimiento. Define lo listo o lo tonto que es tu personaje, su capacidad de entendimiento, su percepción sensorial, su intuición, lo instruido que pueda estar y lo juicioso que es. Se tira para recordar algo, otear el horizonte en busca de enemigos, urdir un plan maestro, descifrar un código, etc...

CARISMA: mide el atractivo y la personalidad del PJ. Cuan gracioso, simpático o

donoso es y como se relacionan él con los demás y los demás con él (incluidos los animales). Se tira para seducir a una audiencia, conquistar a una posible pareja, para intimidar, para obtener un buen trato comercial, para caer bien o mal a ese matón que encontraste en la taberna, para controlar a tu caballo, congraciarse con el águila hallada en tu subida al Pico Nevado...



Las características secundarias dependen de una característica, una habilidad o una tirada de dados y definen aspectos cambiantes de tu PJ. Por ello sus casillas tienen más espacio, ya que será habitual que borres y anotes nuevos datos en ellas.

PUNTOS DE VIDA: es la cantidad de puntos de daño que soporta tu personaje antes de morir.

Su cálculo depende del VIGOR:

Con VIGOR 2 suma el resultado de una tirada de dado más seis.

Con VIGOR 3 suma el resultado de una tirada de dado más tres.

Con VIGOR 4 suma el resultado de una tirada de dado más dos.

Con VIGOR 5 suma el resultado de una tirada de dado más uno.

Con VIGOR 6 tus PV son iguales a una tirada de dado.

PUNTOS DE HÉROE: son unos puntos especiales que sirven para intervenir la suerte a tu favor durante la partida.

Para empezar haz una tirada de dado y anota el resultado en tu casilla PUNTOS DE HÉROE.

Pueden ser gastados de uno en uno en cualquier momento del juego. Una vez llegados a 0 solo se pueden recuperar si son otorgados por el narrador a lo largo de la historia a cambio de acciones heroicas, osadas, especialmente inteligentes o divertidas.

Ningún PJ podrá acumular más de 6 puntos de héroe en ningún



momento de la partida. Tienen tres usos principales (aunque el narrador puede permitir otros según su criterio) Por cada punto de héroe gastado el jugador puede:

Repetir una tirada de dado.

Inventar un historial inusual (puede sacar a relucir un episodio de su pasado, hasta ahora inédito, y que "casualmente" sea extremadamente conveniente en ese momento particular. Como por ejemplo que tenga un antiguo conocido que les puede ayudar en ese barrio tan peligroso, o súbitamente recuerda a ese lejano tío que les puede prestar esa barca que tanta falta os hace... usa la imaginación)

O hacer aparecer un "gadget" (un "gadget" es un objeto, NO MÁGICO, presente en el equipo del PJ que, "fortuitamente" es justo lo que se necesita en ese preciso instante.

Un destornillador de estrella para arreglar una maquinaria, una pluma de faisán rojo de la Montaña Perdida para completar una poción o un diccionario orco-humano/humano-orco para esa negociación tan complicada son buenos ejemplos de "gadgets")

HECHIZOS DIARIOS: es la cantidad de conjuros que puede lanzar un hechicero a lo largo del mismo día.

Una vez gastados no se recuperan hasta el día siguiente. Los hechizos no gastados no se acumulan para el día siguiente, sino que se pierden.

Dependen de la habilidad MAGIA y se tiran a diario.

(No todos los días son propicios para la magia y en unos se puede hechizar mejor que en otros):

Con MAGIA 2 se pueden realizar una tirada de dado más tres hechizos por día.

Con MAGIA 3 se pueden realizar una tirada de dado hechizos por día.

Con MAGIA 4 se pueden realizar una tirada de dado menos uno hechizos al día. (Si, puede dar 0)

Con MAGIA 5 ó 6 no se pueden realizar hechizos.



(El narrador es libre de aumentar o reducir estas cantidades dependiendo de la presencia de la magia en su mundo de juego)

Las habilidades son las destrezas adquiridas por tu PJ a lo largo de su vida ya sea por estudio, entrenamiento o pura experiencia.

Tal como con las características reparte entre ellas las puntuaciones 2, 3, 4, 5 ó 6 teniendo en cuenta que 2 es lo mejor y 6 lo peor.

COMBATE: resume las habilidades de ataque y defensa que posee tu PJ. Personajes entrenados en las armas tales como guerreros o caballeros son hábiles con la mayoría de las armas y armaduras, pero otros como clérigos, magos o mercaderes no suelen saber manejar más de una o dos. El narrador puede decidir que algunos personajes no puedan, o luchan con desventaja, con ciertos tipos de armas o armaduras y, restringir pues, su uso. En esos casos anota con qué armas o armaduras se siente cómodo tu PJ.



SUBTERFUGIO: esta habilidad condensa un amplio grupo de destrezas que sirven para desenvolverse en variadas situaciones a lo largo del juego. Engloba las pericias para esconderse, acechar, moverse sigilosamente, rastrear, interpretar las señales de la naturaleza, colocar y evitar trampas, abrir cerraduras, robar bolsillos, escamotear objetos, allanar recintos, disfrazarse y otras del mismo tipo.

Tal como pasaba en COMBATE el narrador puede restringir el uso de ciertas pericias dependiendo de la profesión o raza del PJ. (Un hobbit ladrón no tendría problema para realizar cualquiera de estas habilidades, pero un guerrero ogro difícilmente podría moverse en silencio... definitivamente un santón elfo no debería robar bolsillos, etc...)

PSICOLOGÍA: esta habilidad se usa para intentar influir en los demás, ya sea por medio de la oratoria o el razonamiento o por la manipulación. También es útil para determinar las sutilezas del carácter y la personalidad de los demás, detectar mentiras o determinar si alguien es bueno o malo por naturaleza.



Otros usos podrían ser conocer o revelar la idiosincrasia de pueblos o individuos, pudiendo así adaptar el propio comportamiento de la mejor manera posible, comunicarse de manera no verbal, actuar como si se fuese otra persona, etc...

CONOCIMIENTOS: es el compendio de la cultura general, saberes relacionados con la mitología y costumbres de los pueblos, estudios académicos, instrucción profesional y competencias en idiomas que posee un personaje.

Como en anteriores casos el narrador puede restringir la accesibilidad a ciertos conocimientos por parte de cada PJ dependiendo de su raza, profesión, edad o cultura de la que provenga.

Raramente un asesino de arrabal conocerá una antigua lengua muerta, al igual que será difícil que un mago erudito de la ciencia conozca las "sutilezas" del protocolo diplomático entre rudas compañías de mercenarios.



MAGIA: es tanto la capacidad para lanzar hechizos como la de defenderse de los mismos.

Los PJs hábiles para lanzar hechizos (con uno de los valores 2, 3 ó 4 asignado a la habilidad) han de saber que la sola intención de usar un hechizo (ya resulte este exitoso o no) gasta un hechizo diario.

Aprovecha el apartado "Notas y equipo" para anotar el equipo inicial que te dicte el narrador. A lo largo de la aventura irás adquiriendo nuevos objetos que podrás ir apuntando en esta misma casilla.

Así también notas y pistas que consideres importantes (para la resolución de algún misterio, la cuenta de las monedas de oro que te deben o quién es el conde de tales o cuales lares...)

Y con esto ya tienes todo lo necesario para empezar a jugar.

Pásalo bien. Imaginación al poder.

¡ALEA JACTA EST!



CREANDO MUNDOS:

Puedes adaptar TRAVELROL a cualquier mundo de juego. Sus sencillas reglas y su espíritu "peliculero" lo hacen ideal para aventuras épico-fantásticas y poco realistas con grandes dosis de sentido del humor, pero con un poco de trabajo extra pueden jugarse partidas ambientadas en mundos más serios con altas cuotas de realismo y tragedia. Todo depende de como se dirija y como se interpreten los PJs.

Si eres un jugador novato puedes dudar de por donde empezar. Nuestra recomendación es que juegues en un mundo que conozcas bien o del que haya información fácilmente disponible. Puede ser recogido de novelas, cómics o películas. O elegir una época histórica de nuestro mundo y añadirle magia y seres mitológicos. La Europa medieval, la América precolombina, la antigua Grecia o el Oriente Medio en la edad del bronce son ejemplos de épocas míticas en las que puedes jugar. Además en internet tienes a tu disposición listas de dioses, bestiarios, dinastías de reyes e historias misteriosas que inspiren las tuyas propias.

Si decides inventar tu propio mundo, esperamos que estos consejos te sean de ayuda:

-Dibuja mapas: uno del mundo en general y tantos mapas locales como sean necesarios serán increíblemente útiles. Pon nombre a las ciudades y asegúrate de que cada una tenga algo interesante que las haga inolvidables.

-Crea un panteón: inventa dioses (mejor si no son muchos) y una mitología alrededor de ellos. Fija sus funciones, como se relacionan, dónde y cómo viven y como interactúan con el hombre.

-Haz una lista de personajes relevantes: reyes, magos, malhechores famosos... Sitúalos en el espacio y en el tiempo y descríbelos con detalles particulares. Una cronología también será harto útil.

-Describe una lucha maniqueísta: el eterno enfrentamiento de las fuerzas opuestas del cosmos es la base de las mejores ambientaciones épicas.

Con esto e imaginación irás conformando un mundo en el que desarrollar tus propias aventuras.



TRAVELROL

JUGADOR
NOMBRE
RAZA
PROFESIÓN
ESPECIAL
DESCRIPCIÓN

CARACTERÍSTICAS	PUNTOS DE VIDA	HABILIDADES
FUERZA	PUNTOS DE HÉROE	COMBATE
AGILIDAD		SUBTERFUGIO
VIGOR		PSICOLOGÍA
INTELIGENCIA	HECHIZOS DIARIOS	CONOCIMIENTOS
CARISMA		MAGIA

NOTAS Y EQUIPO



TRAVELROL

JUGADOR
NOMBRE
RAZA
PROFESIÓN
ESPECIAL
DESCRIPCIÓN

CARACTERÍSTICAS	PUNTOS DE VIDA	HABILIDADES
FUERZA	PUNTOS DE HÉROE	COMBATE
AGILIDAD		SUBTERFUGIO
VIGOR		PSICOLOGÍA
INTELIGENCIA	HECHIZOS DIARIOS	CONOCIMIENTOS
CARISMA		MAGIA

NOTAS Y EQUIPO

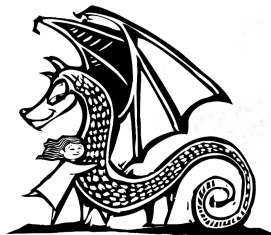


TRAVELROL

ES UN JUEGO GRATUITO. NO DEBES PAGAR NADA POR ÉL.
 PUEDE FOTOCOPIARLO PARA USO PERSONAL Y REGALARLO A TUS AMIGOS
 SIEMPRE Y CUANDO CITES LA FUENTE DE DONDE LO OBTUVISTE Y NO OMITAS AL AUTOR.

CRÉDITOS:

AUTOR: J. JOSÉ CASTAÑEDA
 DISEÑO Y MAQUETACIÓN: SR. MICRO
 ILUSTRACIONES BY: XOCHICALCO
 CORRECCIONES: KADY MALA
 EDITADO POR: MOFUSCO Y MALEJO



AL AUTOR LE GUSTARÍA AGRADECER HUMILDEMENTE A MOFUSCO Y MALEJO POR SU CONFIANZA,
 A KARLA POR SU AMOR Y PACIENCIA, A LAS HERMANAS MACHICATO Y A VERO VILLAGOMEZ POR INSPIRAR ESTE JUEGO,
 A FREDDY, JOCEMI, ZISKO, DAVID, LOKO, LASKY, CABEZA, GONZA, JUAN, PAB, RAIN, MARC, MOCHU, MOCHI, IVÁN NORMAL, JAVIJEVI, XOSE, ER NOTA...
 Y A TODOS LOS QUE EN ALGUNA OCASIÓN JUGARON A ROL CON ÉL, PERO DE LOS QUE, AHORA MISMO, SINCERAMENTE, NO SE ACUERDA.
 BARCELONA. A 12 DE FEBRERO DE 2016

TRAVELROL



UNA CREACIÓN DE MOFUSCO Y MALEJO

EL JUEGO DE ROL PARA CUANDO NO HAY JUEGOS DE ROL

NO INCLUYE:

- ILUSTRACIONES A TODO COLOR
- DETALLADOS MAPAS DE UN MUNDO FANTÁSTICO
- EXTENSAS LISTAS DE HECHIZOS
- UN COMPLETO BESTIARIO
- PROFESIONES PERFECTAMENTE PORMENORIZADAS
- DESCRIPCIONES DE PNJs IMPORTANTES
- MONTONES DE REGLAS ALTERNATIVAS
- AVENTURAS LISTAS PARA JUGAR

NI FALTA QUE LE HACE