

MAZMORRAS

Juego de Rol en Mazmorras

Incluye: "Deck of Many Things" y un
Test de Alineamiento

¡Muchacho! ¿Cansado del Bingo y el Parchis?

Entonces, tienes que probar este nuevo juego de fantasía, donde tú y tus amigos vivireis excitantes aventuras en lúgubres mazmorras.



Y ustedes padres.
¿Quieren que su hijo no esté
drogándose por las calles? ¡Pues
cómprenle Mazmorras y que se
encierre con sus amigos en el
sótano todo el santo día!

Disponible en **tapa dura** en Lulu.com a precio de coste:

Enlace

Toni Espinosa

MAZEMORRAS

*Una selecta mezcla de reglas de la Vieja Escuela, con toques
originales, para jugar al rol en mazmorras y sus alrededores*



Cráter

2018. Toni Espinosa
spingera@gmail.com

Corrección y revisión: Amaya García



Esta obra está registrada.



Este manual, está sujeto a una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual (CC BY-NC-SA 4.0), excepto las imágenes que se especifique que están sujetas a otra licencia. Este manual puede utilizarse, distribuirse o basarse en él, siempre que se reconozca su procedencia, no se utilice para fines comerciales y se comparta bajo las mismas condiciones.

Otras obras en:



www.crater.es

Créditos de Ilustraciones

Portada a color, cueva. David Revoy / Blender Foundation. Creative Commons Attribution 3.0 Unported.
Concept-art done for Sintel, 3rd open-movie of the Blender Foundation. 2009.
Ilustraciones en segunda portada y en página 8. Wikipedia Commons. Dominio público. More English Fairy Tales. 1894.
Demonio y mago en páginas 10 y 34. Wikipedia Commons. Dominio público. Fairy Tales of India. 1892.
Guerreros en página 29. Howard Pyle. www.oldbookillustrations.com. Dominio público. 1892.
Figura en página 21. Wikipedia Commons. Dominio público. English Fairy Tales. 1890.
Trompetero en página 7. Wikipedia Commons. Joseph Jacobs. Dominio público. Europa's Fairy Book. 1916.
Enano, elfo, mazmorra, biblioteca, zombi y monstruos en páginas 13, 12, 28, 37, 41. Wikipedia Commons. Creative Commons CC0 1.0 Universal Public Domain Dedication. Autor LadyofHats. 2016.
Guerrero en página 22. Wikipedia Commons. Dominio público. Wendelin Boeheim. 1890.
Cota de malla en página 31. Wikipedia Commons. Dominio público. Archives of Pearson Scott Foresman, donated to The Wikimedia Foundation.
Mago y discípulo en página 35. Walter Crane. www.oldbookillustrations.com. Dominio público. 1886.
Oso y mediano en páginas 42 y 13. Pixabay.com. Creative Commons CC0: Dominio público.
Caballero y dragón en página 61. Henry Justice Ford. www.oldbookillustrations.com. Dominio público. 1903.
Decoración en página 24. Wilhelm von Kaulbach. www.oldbookillustrations.com. Dominio público. 1857.
Decoración en página 21. Édouard de Beaumont. www.oldbookillustrations.com. Dominio público. 1871.
Caballero sobre montón de objetos en página 39. Adolf Ehrhardt. www.oldbookillustrations.com. Dominio público. 1852.
Humana en página 12. Robert Anning Bell. www.oldbookillustrations.com. Dominio público. 1912.
Fotografía de jugadores de rol en página 8. (c) 2018. Todos los derechos reservados. Toni Espinosa.
(c) 2018. El logotipo de Cráter y el nombre se consideran marca identitaria por lo que se reservan los derechos.

Índice

1. Introducción	8
1.1. ¿Qué es un Juego de Rol?	8
1.2. Presentación	8
1.3. Glosario	9
2. Personajes	10
2.1. Atributos	10
2.1.1. Atributos de orden superior	11
2.1.2. Temperamento	12
2.2. Especies	12
2.2.1. Humanos	12
2.2.2. Elfos	12
2.2.3. Enanos	13
2.2.4. Medianos	13
2.3. Creación de personajes	13
2.3.1. Nacimiento	14
2.3.2. Atributos	14
2.3.3. Especie	14
2.3.4. Supervivencia, primera semana	14
2.3.5. Crianza	14
2.3.6. Ocupaciones	15
2.3.7. Alineamiento	15
2.3.8. Alineamiento Alternativo	15
2.3.9. Ajustes finales	16
2.3.10. Ejemplos de creación de personaje	17
2.4. Sistema alternativo de creación de personajes	18
2.5. Personajes de Nivel 0	21
3. Clases	21
3.1. Clérigo	21
3.2. Guerrero	22
3.3. Ladrón	22
3.4. Mago	23
4. Mecánica de juego	25
4.1. Resumen de reglas básicas para nivel 0	25
4.2. Habilidades y acciones corrientes	25
4.2.1. Bono de roleo	26
4.2.2. Habilidades enfrentadas	26
4.2.3. Prueba de característica	27
4.2.4. Puntos de Experiencia	27
4.2.5. Idiomas	27
4.2.6. Supervivencia pasiva en las mazmorras	27
4.2.7. Tiempo	27
4.2.8. Movimiento	28
4.3. Combate	29
4.3.1. Iniciativa	29
4.3.2. Acciones de asalto	29
4.3.3. Ataque e Impacto	30
4.3.4. Daño	31
4.3.5. Secuencia de combate	31
4.3.6. Trampas	31
4.3.7. Clase de armadura	31

4.3.8.	Sistema alternativo de armadura	32
4.3.9.	Otras maniobras	32
4.3.10.	Otras situaciones que causan daño	34
4.4.	Tiradas de salvación	34
4.5.	Recuperación y muerte	34
4.5.1.	Curación	35
5.	Magia	35
5.1.	Magos	35
5.1.1.	Hechizos básicos del mago	36
5.2.	Clérigos	37
5.2.1.	Conducta pecaminosa	37
5.2.2.	Expulsar lo impío	37
5.2.3.	Curación	38
5.2.4.	Milagros básicos del clérigo	38
6.	Equipo básico	39
6.1.	Armas cuerpo a cuerpo	39
6.2.	Armas a distancia	40
6.3.	Armaduras	40
6.4.	Otro material	40
6.4.1.	Dinero y economía	40
6.4.2.	Equipo general	40
6.4.3.	Equipo especial	41
7.	Bestiario básico	41
7.1.	Sistema para el cálculo de peligrosidad	41
7.2.	Personajes de apoyo	42
7.3.	Monstruos	42
7.4.	Animales	42
8.	Apéndice	43
8.1.	Test de Alineamiento Alternativo	43
8.2.	Baraja de las Muchas Cosas	45
8.3.	Personajes pregenerados	51
8.4.	Justificación de la fórmula «de la peligrosidad»	57
8.5.	Hoja de personaje	59



1. Introducción

1.1. ¿Qué es un Juego de Rol?



Como este juego no estaba pensado para neófitos absolutos, no tenía planeado poner esta sección, pero mientras revisaba una copia de este manual, tuve esta conversación con una conocida.

—¿Qué es eso? —me pregunta.

—Un juego que he hecho y lo estoy repasando.

—¿Un juego? —dice en tono curioso.

—Sí, un juego de rol.

—¡Ah! Pues ten cuidado que los que se meten en eso terminan mal.

Parece que para algunas personas los juegos de rol tienen una aureola de satánica malignidad. Pero, querido lector absolutamente neófito, aquí te será revelada la verdad.

Los juegos de rol no son peligrosos, al contrario, promueven la colaboración y la solución de problemas. Hacen uso de la imaginación y son principalmente verbales.

En una partida básica, uno de los jugadores hace de director del juego y les relata lo que sucede a los otros jugadores que representan diferentes personajes; un guerrero o un mago, si el juego es de fantasía medieval, o un grupo de exploradores galácticos, si el juego es de ciencia ficción. Por medio de unas reglas se determina si los personajes tienen éxito o no en las cosas que los jugadores deciden hacer (abrir una puerta, derrotar a un monstruo, etc). Los jugadores representan a los personajes que manejan, un poco como en una actuación teatral. En el fondo, para entendernos, el rol no deja de ser una continuación de

los juegos infantiles de simulación, el hacer de «indios y vaqueros», pero llevado a un nivel adulto.

Así que, querido lector ya solo relativamente neófito, como ves, los juegos de rol son algo bueno y positivo. Los juegos de rol nunca serían el plan secreto para la dominación mundial de una oscura orden sacerdotal, adoradora de los Primigenios. No has de preocuparte por nada, confía en mí, tu alma está perfectamente segura. Por cierto, ¿te gustaría venderla?

1.2. Presentación



Hay dracocientos retroclones del juego de mazmorras por antonomasia; entonces ¿qué significa esto de *Mazmorras*?

Pues «esto» es un breve sistema de rol para partidas en mazmorras o en situaciones más o menos sencillas. Las normas están inspiradas en el solomillo de otros manuales de rol, tanto de fantasía como de ciencia ficción, así como en películas de aventuras e incluso en la vida real.

Este texto surge de la necesidad de disponer de un resumen de reglas para una partida que tengo acordada con unos amigos. Por extensión puede ser utilizado por cualquiera que no precise una introducción completamente elemental a los juegos de rol, aunque sí refrescar algunas cosas, siéndole útil un manual claro y corto para empezar a jugar al rol o retomar el juego después de algún tiempo.

En esta pequeña guía he intentado recoger lo mejor de cada lugar. Estas reglas pueden gustarte o no, sin embargo, intentan ser lógicas y espero que suficientemente jugables.

Tal vez la creación de personajes es el apartado más complejo, pero sólo se ha de hacer una vez. Mientras la mecánica del juego sea ágil, creo que compensa la inversión en personajes más elaborados.

De todas formas, si quieres ir al grano, simplemente léete el apartado de normas en la página 25, en especial la sección 4.1 que es un resumen de las reglas para personajes de nivel 0 y repásate el glosario. Puedes ahorrarte la secciones que tengan que ver con habilidades de clase (cosas que hacen los magos, clérigos, ladrones y guerreros específicamente) puesto que en la partida inicial no se utilizarán.

Respecto a las aventuras, el *master* puede adaptar fácilmente material de cualquier juego de estilo clásico de mazmorras o crear las suyas propias.

Sobre el registro

Podría esconderme tras los reflejos del «hemos hecho» u ocultarme en las sombras del «se ha hecho», o incluso apelar al «vosotros», o a nadie en concreto, en vez de a ti.

Pero yo quiero hablarte directamente. Donde vas no hay lugar para las medias tintas. Vas a jugar. ¡Sí! ¡a jugarle la vida en tenebrosos y salvajes lugares! Tu, lector, cercano a par que desconocido, no creas que uso este registro por engreimiento o rudeza, solo es que... no sé como decírtelo. Pues que no puedo dejarte partir con unas desaparegadas palabras, tibias y huecas... al imaginarme, el triste final que, quizás, te espera.

1.3. Glosario

Aquí se refrescan o presentan términos relevantes que se usarán con un significado que no encontrarás en el Diccionario de la RAE.

- **Clase de armadura.** Es la dificultad de impactar a un personaje. Se denota como CA.
- **Clase.** Se refiere a si un personaje es mago, clérigo, guerrero o ladrón.
- **Dado de vida.** Se refiere a los dados que generan los puntos de vida del personaje y depende de la clase. Se denota como DV.
- **Puntos de vida.** Viene a ser la vida del personaje. Se les suelen llamar Puntos de Golpe tradicionalmente.

- **Nivel.** Son los distintos rangos de mejoras de los personajes a medida que ganan experiencia, avanzan en el juego y se hacen más poderosos.
- **Puntos de experiencia.** Son los puntos que se ganan como resultado de acciones exitosas y permiten subir el nivel del personaje. Se denota como PX.
- **Nivel de Dificultad.** Es el valor que le asigna el *master* a la dificultad de tener éxito en alguna tarea. Se denota como ND.
- **Especie.** Clásicamente se usa raza, que no es realmente adecuado. Las especies antropomorfas, libres encarnables por los personajes, en este juego son cuatro: humanos, medianos, enanos y elfos.
- **Alineamiento.** Es una forma de definir las motivaciones de los personajes. Clásicamente se usan los ejes bien-mal y ley-caos. Sin embargo, en *Mazmorras* encontrarás otra propuesta.
- **Turno.** El turno es el orden de actuación de los personajes.
- **Ronda.** Es el ciclo que completa los turnos de los personajes. Dura 10 minutos de tiempo de juego.
- **Asalto.** Es la unidad de tiempo mínima de combate. Dura unos seis segundos.
- **PNJ.** Personajes No Jugadores. La gente que te encuentras en la cola del super, también los personajes y criaturas que maneja el *master*.
- **PJ.** Personaje Jugador. Tus personajes.
- **Bono.** Puntos extra que se añaden o se quitan a una tirada de dados. Suele indicarse después del dado a usar. P.ej. 1d6+2 ó 2d4 - 2.
- **Pifa.** Sacar un 1 en un dado de 20 (1 natural). Es algo malo.
- **Crítico.** Sacar un 20 en un dado de 20 (20 natural). Es algo bueno.

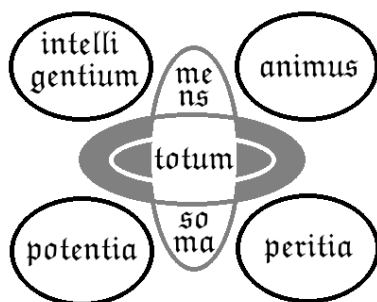


2. Personajes



Mazemorras hace hincapié en la exploración y en la supervivencia. Tal vez te conviertas en un héroe, sin embargo lo cierto es que, sea cual sea tu especie, sólo formas parte de un grupo de aldeanos. En tu vida puedes haber tenido más o menos fortuna, pero siempre has notado el frío aliento de la muerte rondándote. Un día, quizás ante el cadáver de algún amigo muerto por el hambre, la peste o el ataque de bestias, decidiste alzararte sobre tu triste existencia y buscar fortuna, y quién sabe si gloria, jugándote la vida en mohosos corredores, profundas grutas y traicioneras ruinas atestadas de abominables criaturas.

2.1. Atributos



Los atributos o características, son las propiedades físicas, mentales o de otra índole que definen al personaje. Estas se modelan por medio de unas puntuaciones que representan la capacidad del personaje para llevar a término las acciones que el atributo le faculta a realizar. Es decir, un personaje con Fuerza de 3 será un alfeñique que apenas se tiene en pie, mientras que otro con una Fuerza de 18, podrá levantar sobre su cabeza el doble de su peso.

En la mayoría de juegos de rol de fantasía se utilizan seis características. Dos de ellas suelen ser algo así como «Sabiduría» y «Resistencia», en ocasiones también se sustituye alguna de éstas por atributos como «Suerte». En mi opinión, estos atributos no están a la par del resto ni en utilidad ni en significado, por lo que los he liquidado. De todas formas, quien quiera adaptar el perfil de personaje aquí presentado a otro más clásico puede obtener la Sabiduría con una media de Inteligencia y Voluntad y la Resistencia con una media de Fuerza y Destreza (redondeando de la forma que considere oportuna). A partir de las cuatro puntuaciones; Fuerza, Destreza, Inteligencia y Voluntad se forman los atributos de orden superior: Mente, Cuerpo y Totum que se verán seguidamente.

Las características se obtienen lanzando 3d6, según su puntuación se le asigna un modificador que es el que se utilizará en las tiradas durante el juego (Cuadro 1).

Fuerza (FUE). Capacidad para levantar peso, lanzar, cortar, arrastrar, correr, etc.

El bono afecta a tiradas de daño, impacto y proezas de fuerza.

Destreza (DES). Equilibrio, habilidad motora fina, etc.

A parte de acciones de precisión, el modificador afecta al disparo de proyectiles, iniciativa y Clase de Armadura.

Voluntad (VOL). Poder de decisión, entereza, fuerza de voluntad y poder de persuasión.

Modifica la cantidad de conjuros del clérigo. El bono se utiliza en intimidación y acciones similares.

Inteligencia (INT). Capacidad para interpretar información, retener conocimientos, evaluar situaciones complejas.

Afecta a cuantos idiomas se pueden hablar, percatarse de cosas, buscar, etc. Modifica la cantidad de conjuros y nivel de éstos del mago.

Caract.	Bonus/Malus	Mag/Cler **
3	-3	0
4	-3	-2*
5	-2	-1*
6	-2	-1*
7	-1	-
8	-1	-
9	-	-
10	-	-
11	-	-
12	+1	-
13	+1	-
14	+2	+1
15	+2	+1
16	+3	+1
17	+3	+2
18	+4	+2

* Un conjuro como mínimo

** N^o de hechizos y milagros. Basado en INT para magos y VOL para clérigos

Cuadro 1: Puntuaciones y bonos

2.1.1. Atributos de orden superior

Cuerpo y Mente

En *Mazemorras* sólo hay dos tiradas de salvación; de mente y de cuerpo, que actúan como defensas pasivas. En otros sistemas existe la tirada de salvación de reflejos, pero aquí la defensa ante trampas y similares se maneja igual que un ataque. Los valores de Mente y Cuerpo se usarán en esas tiradas.

-Cuerpo. Su valor es el de la suma de los modificadores de Fuerza y Destreza. Esa puntuación se utiliza en las tiradas de Salvación Corporal.

-Mente. Su valor es el de la suma de los modificadores de Inteligencia y Voluntad. Esa puntuación se utiliza en las tiradas de Salvación Mental.

Totum (El Todo)

La característica superior a las anteriores es el Totum y consta de dos puntuaciones que se obtienen de las de Cuerpo y Mente. Los valores del Totum, siempre son positivos, en caso de que sean inferiores a 0, quedan en 0.

-Totum Mayor (Gracia de supervivencia).

Suma de los valores de Mente y Cuerpo. Es la tirada enfrentada a 1d20 en caso de «muerte técnica». A criterio del *master*, cuando un personaje llega a 0 puntos de golpe y no ha recibido daño masivo (no lo han decapitado, no ha estallado o lo ha aplastado una roca de 30 toneladas, por ejemplo), puede tirar 1d20 enfrentado a su Totum mayor. Si supera la tirada, no está realmente muerto.

Ejemplo. Un personaje con Totum mayor de 3 dado por muerto, en ciertas circunstancias, podría estar solo malherido obteniendo en 1d20 una puntuación inferior a 4 (puesto que el valor del Totum Mayor es 3).

-Totum Menor (Bono de Puntos de Vida)

El valor de la suma de Mente y Cuerpo entre 2, redondeando hacia abajo¹. Esa puntuación es un bono a añadir a los Puntos de Vida en cada nivel del personaje.

Resumen

Atributos de Orden Superior

- Mente = Bono FUE + Bono DES
- Cuerpo = Bono INT + Bono VOL

Se usan como bono para tiradas de salvación (en general).

- Totum Mayor = Suma de todos los bonos de característica. Nunca es negativo.

Si estás técnicamente muerto, puede hacer que solo estés malherido.

- Totum Menor = Totum Mayor / 2, redondeado hacia abajo.

Son puntos extra que añades a tus Puntos de Vida por nivel.

¹Es decir; 2,3 sería 2, 2,6 sería 3 y el caso dudoso 2,5 sería 2.

²Esta clasificación fue utilizada por Hipócrates y Galeno en la antigüedad y está basada en los cuatro humores y los cuatro elementos. En el S.XX. Eysenck continuó esa tradición tipológica con sus modelos psicométricos de la personalidad, asumiendo cierta base biológica. Pese a la obligada nota aclarativa, el objetivo simplemente es el de disponer de un modelo sencillo que simule rasgos de la conducta humana según nuestros deseos, más allá de su valor científico.

2.1.2. Temperamento

El temperamento es una forma simple de ordenar lo más esencial de la conducta de los personajes². El temperamento es algo más básico que la personalidad y permite darles una forma visceral de reacción. El temperamento, clásicamente, suele ir asociado a una tipología física, atributos de carácter y a algunos aspectos psicológicos. El apartado de creación de personajes está diseñado para seleccionar algunas características según el temperamento (ya lo verás), esto simula cómo el temperamento se asocia a otras características.

- Melancólicos. Suelen ser: Inteligentes. Adjetivos que mejor los describen: Meditativos, taciturnos.
- Flemáticos. Suelen ser: Voluntariosos. Adjetivos que mejor los describen: Pausados, reflexivos, ecuanímenes.
- Coléricos. Suelen ser: Fuertes. Adjetivos que mejor los describen: Impulsivos, enérgicos.
- Sanguíneos. Suelen ser: Diestros. Adjetivos que mejor los describen: Sociables, activos, alegres.

2.2. Especies

En este juego las especies antropomorfas libres son cuatro y engloban dos géneros. Por un lado tenemos a los humanos (*Homo arrogans*) y enanos (*Homo pumilio*) y por otro lado a los elfos (*Mas alfus*) y medianos (*Mas minutus*). El género *Mas* es ligeramente más longevo que el *Homo* (alcanzan unos 130 años como máximo). Las especies del mismo género, pueden producir descendencia híbrida, no fértil. Es posible encontrar medianoelfos o elfomedianos, aunque son raros, puesto que las comunidades de origen son muy reacias a estos intercambios. Los mestizos de humanos y enanos, en cambio, son más frecuentes pero no suelen llegar a la vida adulta o sobreviven en los bosques repudiados por sus pueblos. Los humanos se refieren a ellos como «zurruscos», mientras que los enanos los designan como «escorias». El hecho de que utilicen el término del objeto menos valioso de su cultura, heces y residuos de minería, respectivamente, nos indica su desgracia. El jugador que lo desee, de forma excepcional, puede utilizar uno de estos mestizajes.

Hay que resaltar que las razas aquí representadas no coinciden exactamente con las de otros manuales o con la literatura al respecto.

En las siguientes secciones, la zancada se ha calculado multiplicando la altura media por 0,41. Más sobre el movimiento en la sección 4.2.8 en la página 28.

2.2.1. Humanos



Los humanos son una especie versátil y capaces de adaptarse a casi todo, aunque algo mediocres. No suelen llevarse demasiado bien con las otras especies. Muestran cierta suficiencia frente a las otras especies puesto que a sus ojos «siempre adolecen de algo». Como muestra tenemos la siguiente cantinela que es famosa en las tabernas humanas (por lo general cuando están solos):

«¡Humanos!, ¡humanos!, ¡humanos!

!Ni tontos como enanos!

¡Ni flojos como elfos y medianos!»

Ajustes a las características

Ninguno.

Rasgos raciales

- Tamaño mediano.

Altura media 1,80m con zancada de 0,73m.

- Velocidad base: 65 m/min.

2.2.2. Elfos



Los elfos suelen vivir en los bosques y respetar la naturaleza. Son menudos e inteligentes, están filogenéticamente emparentados con los medianos. No se llevan bien con los enanos; les parecen brutos y estúpidos.

Ajustes a las características

Inteligencia +1, Fuerza -1.

Rasgos raciales

- Tamaño mediano.

Altura media 1,53m con zancada de 0,62m

- Velocidad base: 55 m/min.

- Visión en penumbra, distinguiendo colores y detalles aún con una luz muy escasa.

2.2.3. Enanos



Los enanos son resistentes y con una habilidad innata para la guerra. Con un carácter fuerte y serios, valoran el oro, las gemas y las joyas. No les caen bien los elfos, creen que son blandengues y sabelotodo.

Ajustes a las características

Fuerza +1, inteligencia -1.

Rasgos raciales

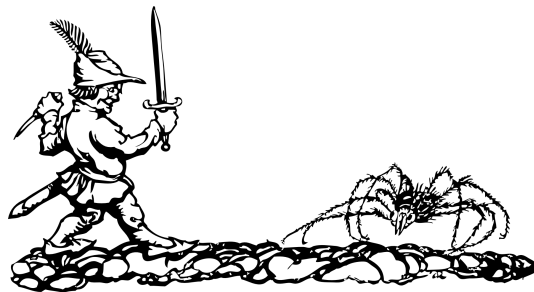
- Tamaño mediano.

Altura media 1,22m con zancada de 0,50m.

- Velocidad base: 45 m/min. Pueden llevar carga del 30 % de su peso sin penalización.

- Visión en la oscuridad: visión en blanco y negro con un alcance de 20m.

2.2.4. Medianos



Los medianos son diestros artesanos, mañosos y algo despreocupados. Les gusta vivir la vida. Suelen llevarse bien con todas las especies.

Ajustes de característica

Destreza +1, Fuerza -1.

Rasgos raciales

- Tamaño pequeño (bonificadores de tamaño).

Altura media 1m con zancada de 0,41m.

- Velocidad de base: 40m/min.

2.3. Creación de personajes



Tal vez recuerdes la película *Conan el Bárbaro* de 1982. En ella puede verse la creación del personaje, desde la masacre de sus padres, pasando por la larga agonía en una noria humana, donde todos sus compañeros mueren, a cómo es arrojado a un foso de gladiador donde inicia su carrera de luchador. Como sabes, de ese modo es posible forjar de un infantil *Jorge Sanz* un fornido *Arnold Schwarzenegger*.

De igual modo, el sistema de creación de personajes trata de recrear la dificultad de vivir en un

severo mundo de fantasía medieval. La mecánica empleada está inspirada en *Traveller*, uno de los primeros juegos de rol de ciencia ficción, en el cual podías morir haciendo a tu personaje. La muerte rondará a tus personajes desde su mismo nacimiento, no será extraño que después osen adentrarse en oscuras mazmorras por un puñado de monedas.

El sistema ha sido concebido para que a través del proceso de creación, las experiencias, las situaciones y la propia naturaleza del personaje lo conformen por medio de la modificación de las puntuaciones. Por otro lado, el proceso también le dará un trasfondo y justificará las habilidades que el sujeto posea. No te desanimes ni contristes, morirán más personajes de los que vivan. Si quieres marcharte, ahora es el momento.

2.3.1. Nacimiento

La creación comienza desde el mismo nacimiento. Para empezar tira **1d4** para elegir el temperamento según la **Tabla de Temperamento**.

Nº	Temperamento
1	Sanguíneo
2	Colérico
3	Flemático
4	Melancólico

Cuadro 2: Tabla de Temperamento

2.3.2. Atributos

Tira **3d6** para obtener las cuatro características principales del personaje.

- Inteligencia (INT)
- Fuerza (FUE)
- Destreza (DES)
- Voluntad (VOL)

2.3.3. Especie

Con un **1d6** selecciona la especie en la **Tabla de Especies** y aplica los modificadores pertinentes a los atributos o características. La especie humana es tres veces más frecuente que las otras. La forma de vida de las diferentes especies no es cualitativamente diferente. Pese a que tienen sus propias características económicas y culturales, no son tan marcadas como, por ejemplo, en los elfos, enanos y medianos de la obra del *Gran Tolkien*. Eso hace que los trasfondos personales básicos puedan intercambiarse. De

todas formas, se te anima a que novelices los resultados para adaptarlos a la especie (un enano vivirá en una aldea de montaña, con casas excavadas en la roca, un elfo en los bosques, etc.).

Nº	especie	Modificación
1-3.	Humano.	Ninguna
4.	Enano.	INT -1 , FUE +1
5.	Elfo.	FUE -1, INT +1
6.	Mediano.	FUE -1, DES +1

Cuadro 3: Tabla de Especies

2.3.4. Supervivencia, primera semana

Hay características asociadas al temperamento que podrás simular en este apartado. Los coléricos no serán especialmente débiles, ni los flemáticos pusilánimes, ni los melancólicos bobos, ni los sanguíneos torpes. Esto lo moldearás usando la **Tabla de Muerte Perinatal**, de forma que si el personaje, después de aplicados los modificadores de especie, cumple alguna de las características de la tabla de muerte perinatal, morirá en algún momento antes de finalizar su primera semana de vida.

Muere si se cumple:

Sanguíneo y Destreza < 9
Colérico y Fuerza < 9
Flemático y Voluntad < 9
Melancólico e Inteligencia < 9

Cuadro 4: Muerte Perinatal

2.3.5. Crianza



La crianza comprende los primeros ocho años de vida. Esta puede ser con padres, ser semihuerfano o huérfano. Las condiciones de orfandad o semiorfandad están inspiradas en la dureza del medioevo.

Como es lógico, las circunstancias de la crianza tendrán un impacto en los atributos. Como inspiración real tenemos el ejemplo de la etnia de cazadores-recolectores Aché de Paraguay donde los hijos con ambos padres tienen una probabilidad de sobrevivir del 86 %, mientras que si el padre ha muerto baja al 50 %³.

Para determinar por quién es criado el personaje tira **1d8** y consulta la **Tabla de Crianza**. El 1 es un caso especial y significa que el niño, en las durísimas condiciones de ese mundo, ha sido abandonado al nacer. Si cuenta con una gran fortaleza (FUE mayor o igual a 12) es posible que sobreviva el tiempo suficiente para que alguien se apiade de él, sin embargo no evitará una merma en sus características según indica la tabla.

Después, tira **1d100** para determinar si sobrevive a sus primeros ocho años de vida, teniendo que ser el resultado inferior a la Probabilidad de Supervivencia (P.S.) del tipo de crianza en cuestión. Si procede, se aplica el ajuste adecuado a la probabilidad de supervivencia según el temperamento.

Ejemplo. Para sobrevivir criado por lobos se ha de obtener 20 o menos en 1d100, 30 o menos en caso que sea de temperamento colérico (lo que le ayudará a sobrevivir entre los lobos) en caso de sobrevivir se aplican las modificaciones a los atributos.

2.3.6. Ocupaciones

El personaje ya tiene ocho años y ha de empezar a buscarse la vida. Para determinar la ocupación durante los próximos cuatro años tira **1d100** en la **Tabla de Ocupaciones**. Has de tirar un mínimo de 2 veces, sin límite máximo (las veces que desees).

Cada vez que tires en la Tabla de Ocupaciones se inicia un pequeño ciclo que consiste en lanzar **1d6** en la **Tabla de Beneficios**, que te indicará los beneficios materiales obtenidos al final del periodo.

En algunas ocasiones, la Tabla de Beneficios te dirá que realices una tirada en la **Tabla de Objetos**.

Para finalizar el ciclo tira **1d12** en la **Tabla de Sucesos y Enfermedades**. Las enfermedades y sucesos también son parte de la experiencia del personaje tal como sus trabajos.

Si en un ciclo se repite una enfermedad infecciosa (no aplica a accidentes, ataques y otros), considera que tu personaje ya es inmune a la misma y no la sufre, por lo tanto no apliques ninguna penalización.

Al finalizar, ajusta las características del personaje según las pérdidas de la Tabla de Enfermedades

y Sucesos y calcula la edad final añadiendo a los 8 años, 4 más por cada ciclo.

Las ocupaciones permiten que el jugador justifique habilidades que podría tener el personaje pese a que no disponga de un listado explícito. Por ejemplo, un molinero es probable que esté familiarizado con distintas semillas y un herrero con las características de los metales, a la vez que estarán acostumbrados a comerciar.

Puedes reordenar la ocurrencia cronológica de las ocupaciones a tu gusto para confeccionar un trasfondo vital coherente.

2.3.7. Alineamiento

Los personajes, aventureros en ciernes, ya disponen de unas inclinaciones que se reflejarán en el alineamiento. El jugador puede elegir libremente el tipo de alineamiento del personaje en los ejes moral y de orden.

Bueno - Neutral -Malvado

Legal -Neutral -Caótico

En el eje moral, los personajes buenos tienden a ser altruistas y empáticos. Los neutrales, son más o menos justos y esperan que cada cual afronte sus circunstancias. Los malvados buscan su propio beneficio sin importarles demasiado el daño que causen a terceros. También hay que tener en cuenta que hay grados dentro de cada extremo; en el bien podemos tener desde el guerrero que permite que un contrincante recoja su arma al santo que se sacrifica por otros. En el mal podemos encontrar desde el ladrón que roba a un ciego al demonio que busca el dolor ajeno como un valor en sí mismo.

Respecto al eje de orden, los personajes legales cumplen las normas del grupo al que pertenezcan, tanto sea un cruel ejército orco como una beatífica orden monástica. Los neutrales se sujetan a las reglas de una forma relativa. Los caóticos, básicamente, «hacen de su capa un sayo».

2.3.8. Alineamiento Alternativo

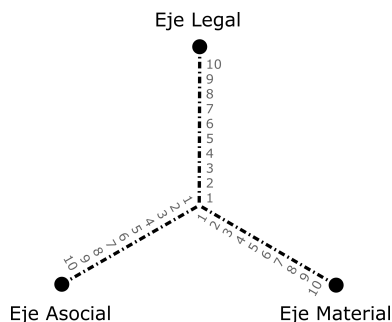
El alineamiento es una buena forma de representar las motivaciones de los personajes, sin embargo un problema del sistema clásico es que éstos difícilmente encarnarán un rol malvado, ya sea porque el jugador no lo elige como porque realmente es poco compatible con un papel de héroe típico de los juegos de rol de fantasía épica. Por otro lado, tampoco es posible diferenciar entre personajes en una misma categoría (por ejemplo; dos personajes legales son «igual de legales»).

³Manuel Soler. Adaptación del comportamiento: comprendiendo al animal humano. 2009. Síntesis. Pág 246.

Esta propuesta intenta mantener la esencia del concepto del alineamiento clásico y la compatibilidad con éste, a la vez que trata de hacerlo más funcional para que pueda ser aplicado totalmente a los personajes.

Entre tu y yo... creo que al alineamiento de toda la vida no se le puede sacar todo el jugo al aplicarlo a los personajes, sin embargo me parece excelente para los monstruos y criaturas o también para personajes no jugadores que no necesitan mayor calado.

Este sistema alternativo de alineamiento se compone de tres ejes: Legal, Asocial y Material. A diferencia del alineamiento clásico, los ejes son continuos. Por ejemplo, el personaje tiene una puntuación de Legalidad en vez de ser, legal, neutral o caótico. De todas formas, un personaje con Legalidad baja puede ser considerado caótico, con puntuación media neutral y con alta legal.



Eje Legal. Es idéntico al eje clásico. Creo que con esto no necesitarás más explicación.

Eje Asocial. Esta dimensión tiene que ver con el compromiso hacia los demás. Un personaje con alta puntuación será individualista (cosa que puede incluir que sea egoísta y egocéntrico), poco dispuesto a colaborar con los demás y poco interesado en su situación o problemas. Seguramente le parecerá algo rudo a los demás, de todas formas hay que señalar que el asocial no tiene porqué ser antisocial. Un personaje asocial no tiene porqué ser solitario, simplemente no le importa o interesan los otros como personas, pero pueden parecerle útiles instrumentos.

Eje Material. Este eje tiene que ver con el grado en que el personaje tiene una motivación material o simbólica. Un personaje con alta puntuación material se moverá sólo por riquezas mientras que otro con baja puntuación lo hará por convicciones espirituales, éticas o morales. Valores como la fama o el honor, pese a no ser tangibles, tienen un carácter material puesto que el personaje puede obtener un beneficio de ellas. El concepto de “material” no

tiene que ver con lo tangible que sea el objeto de la motivación de los personajes.

Conversión al Alineamiento Clásico

La conversión de este sistema al clásico es muy sencilla. El eje legal se transforma en su homónimo al aplicar unos puntos de corte:

Eje Legal Clásico	Caótico	Neutral	Legal
Alternativo	1 - 3,3	3,4-6,6	6,7 - 10

Para obtener el eje moral procede de la siguiente manera. Suma las puntuaciones de los ejes Asocial y Material y divide entre dos el resultado. Entonces aplica la tabla de abajo al resultado.

Eje Moral Clásico	Malvado	Neutral	Bueno
Alternativo	1 - 3,3	3,4-6,6	6,7 - 10

Como es evidente, mientras más asocial y material sea un personaje más encajará con el polo malvado del eje moral clásico.

Eligiendo el alineamiento con el sistema alternativo

Según desees, puedes usar el alineamiento clásico o probar esta propuesta. Si te gusta lo novedoso y decides probar este camino, todavía hay más sorpresas. Por un lado, puedes aplicarle a tu personaje los valores que creas pertinentes en cada uno de los tres ejes o utilizar un test de alineamiento que encontrarás en el apéndice (sección 8.1 en la página 43). Para usar el test, tendrás que rolear al personaje (¡hey! técnicamente ya estarás empezando a jugar), ponerte en su piel y dar las respuestas que él daría. El resultado que obtengas después de corregirlo será el perfil del alineamiento del personaje.

2.3.9. Ajustes finales

- Calcula los bonos de los atributos (ver cuadro 1 en página 11).
- Los Puntos de Vida son 1d4 más los puntos de Totum Menor.
- Calcula la Clase de Armadura. $10 + \text{Modificador DES} + \text{valor de armadura si tiene}$.
- Ataque. $1d20 + \text{modificador FUE}$.
- Elige sexo si lo desees.

Y por supuesto, ya que el personaje ha llegado hasta aquí, por el amor de todas las criaturas celestiales: ponle un nombre. ¡Ya tienes a tu personaje de nivel 0!

Ahora solo has de repetir el proceso hasta disponer de cuatro de ellos para tu primera aventura, su «bautismo de fuego», donde morirán la mayoría, pero los que queden (o el que quede) pasarán a nivel 1, momento en que podrás elegir clase.

¿Cómo? ¿No te había dicho que este proceso se tenía que repetir varias veces? Bueno, justo en la última frase del punto 2.3 de «Creación de personajes» te he dado la oportunidad de irte. Tal vez deberías haberlo hecho, ahora ya es tarde.

...

...

Se escucha el canto de los grillos.

...

...

En fin, está bien, no cierres el librito, más adelante encontrarás una forma alternativa de creación de personajes.

2.3.10. Ejemplos de creación de personaje

Ejemplo 1

Temperamento

En **1d4** obtengo 3, que me da un temperamento Flemático.

Atributos

Obtengo las características con **3d6**:

Inteligencia: 10, Fuerza: 8, Destreza: 11, Voluntad: 8.

Especie

Tiro **1d6** y obtengo 1, por lo que es humano y no se aplican modificadores de especie.

Supervivencia perinatal

Como el personaje es Flemático pero su voluntad es inferior a 9, no es capaz de superar su primera semana de vida.

Ejemplo 2

Temperamento

Con **1d4** obtengo 2, que me da un temperamento Colérico.

Atributos

Obtengo las características con **3d6**:

Inteligencia: 10, Fuerza: 13, Destreza: 11, Voluntad: 9.

Especie

Tiro **1d6** y obtengo 3 por lo que es humano y no se aplican modificadores de especie.

Supervivencia perinatal

Como el personaje es Flemático y su fuerza no es inferior a 9, sobrevive a su primera semana de existencia.

Crianza

Tiro **1d8** en la tabla y obtengo 1.

En la tabla correspondiente vemos que fue abandonado por sus padres, que significa muerte excepto si su Fuerza es superior a 12, que es el caso. Le resto 2 puntos de Fuerza y 1 de Inteligencia por el proceso de abandono y vuelvo a tirar en la tabla, pero esta vez con **1d4**.

Las nuevas características son:

Inteligencia: 9, Fuerza: 11, Destreza: 11, Voluntad: 9.

Obtengo 3 en el **1d4**, por lo que es recogido desde su abandono por un grupo de monjes, la probabilidad de supervivencia es del 30 %, pero al ser un personaje colérico se añade un 10 %, siendo del 40 %.

Supervivencia a la crianza

Tiro **1d100** y comparo con la probabilidad de supervivencia.

En este caso obtengo 48, que está fuera del rango del 40 %. Desgraciadamente el personaje muere en algún momento de sus primeros 8 años.

Ejemplo 3.

Temperamento

Con **1d4** obtengo 4, que le da al personaje un temperamento Melancólico.

Atributos

Obtengo las características con **3d6**:

Inteligencia: 9, Fuerza: 9, Destreza: 9, Voluntad: 14.

Especie

Tira **1d6** y sale 5 por lo que es Elfo. Aplico las modificaciones por especie.

Las nuevas características son:

Inteligencia: 10, Fuerza: 8, Destreza: 9, Voluntad: 14.

Supervivencia perinatal

Como el personaje es melancólico y su Inteligencia no es inferior a 9, sobrevive a su primera semana de existencia.

Crianza

Tiro **1d8** en la tabla y obtengo 7.

En la tabla correspondiente veo que ha sido huérfano de padre; criado solo por la madre.

Supervivencia a la crianza

Tiro **1d100** y comparo con la probabilidad de supervivencia que es del 80 %.

Tiro **1d100** obteniendo 56, por lo tanto sobrevive a sus primeros 8 años de vida y se modifican las características según indica la tabla de crianza (Fuerza -1, Voluntad +1).

Los nuevos atributos son:

Inteligencia: 10, Fuerza: 7, Destreza: 9, Voluntad: 15.

Primeros dos periodos de trabajo

Tiro **1d100** en la tabla de ocupaciones. Obtengo 81, por lo que ha sido aguador.

Tiro **1d6** en la tabla de beneficios, obtengo 1. Por lo que el personaje recibe 11 monedas de plata y tiene derecho a tirar **1d10+4** en la tabla de Objetos obteniendo una cota de maya.

Tiro **1d12** en la tabla de Enfermedades y Sucesos. Obtengo 11 de forma que no le sucede nada relevante. El personaje ya tiene 12 años.

Repito el proceso y trabaja de ratero. No obtiene beneficios y la hambruna le hace perder 1 punto de Inteligencia.

Las nuevas características son:

Inteligencia:9, Fuerza: 7, Destreza: 9, Voluntad: 15

El personaje tiene ahora 16 años y ha desarrollado destrezas como **aguador** y **ratero**.

Periodos opcionales

Decido continuar con un periodo más.

Obtengo herrero, época regular, consigue 9 monedas de cobre y una daga. En las enfermedades, presenta alcoholismo que le hace perder 1 punto de Voluntad.

Los atributos finales son:

Inteligencia: 9, Fuerza: 7, Destreza: 9, Voluntad: 14

Finalizando

Calculamos Los bonificadores de las características:

- Inteligencia:9 (0)
- Fuerza: 7 (-1)
- Destreza: 9 (0)
- Voluntad: 14 (+2)

Las puntuaciones de Cuerpo son -1 y de Mente +2. La puntuación de Totum Mayor es 1 y menor 0 (si fuera un valor negativo quedaría a 0).

La CA básica es 10, La cota de maya, de usarla, le proporciona +3, así que CA 13.

Como su Fuerza tiene un bonificador de -1, su tirada de impacto es **1d20 -1** y el daño tiene un Malus de -1, aunque siempre hará 1 punto de daño mínimo.

Como tiene nivel 0, todavía no tiene clase y sus puntos de vida genéricos son **1d4**, como su Totum Menor es 0, no obtiene bonificación de vida.

Elijo alineamiento Caótico-Neutral para el personaje. Será mujer y la bautizo como Ladelbar.

Curriculum del personaje

- Nombre: Ladelbar
- Raza y edad: Elfa de 20 años
- Historia: Ha trabajado como ratera, después de aguadora y por último de herrera (el orden cronológico lo elijo yo, para mayor coherencia).
- Posesiones: Su montante actual asciende a 11 monedas de plata y 9 de cobre. Posee una cota de maya (protección 3) y una daga (daño **1d4**).
- Enfermedades: Ha sufrido de hambruna y ha dependido del alcohol en cierta época de su vida, hechos los dos que le han dejado secuelas.
- Inteligencia: 9. Bono(0). Fuerza: 7. Bono (-1)
- Destreza: 9. Bono (0). Voluntad: 14. Bono (+2)
- Mente (+2). Cuerpo (0)
- Totum+ (1). Totum-(0).
- CA (10+3=13). Ataque **1d20-1**

2.4. Sistema alternativo de creación de personajes

No ignoro que este sistema de creación de personajes te puede resultar horrible. Reconozco que demanda esfuerzo, pero a cambio, te ofrece varias ventajas. Por un lado, la posibilidad de «ver crecer» a tus personajes y de «ver lo que cuestan». Por otro lado, ya no eres un chaval (si estás leyendo algo como esto difícilmente tendrás menos de 30 años) y creo que el tiempo de preparación de la partida, el hacerte el personaje, fantasear con su identidad y su mundo puede ser un acicate al juego.

Te animo a usar el método, piensa que los personajes se crean una vez, lo importante es que el resto de la mecánica sea ágil. Sin embargo, si deseas unos personajes más fáciles de construir puedes confeccionarlos de forma más simple.

Prescinde del temperamento y la crianza.

- Tira **4d6** por atributo y desecha el dado más bajo de cada tirada.

- Tira 4 veces **1d100** en la tabla de oficios.

- Tienes **3d20** monedas de plata para empezar y tira dos veces **1d12** en la tabla de objetos.

- Por último, tira 4 veces en la tabla de enfermedades.

Otra opción todavía más fácil, es que elijas al azar algunos personajes pregenerados que hay en la sección correspondiente del apéndice.

Resumen

Creación de Personajes

- Temperamento. 1d4 en tabla.
- Características. 3d6 para las cuatro características.
- Especie. 1d6 en tabla.
 - ¿Ajuste características?
- Supervivencia 1a semana.
- Crianza. 1d8 en tabla y después 1d100 para supervivencia.
 - ¿Ajuste características?

- Ocupaciones [Bucle, mínimo 2 veces]
 - Ocupación 1d100 en tabla.
 - Beneficios 1d6 en tabla.
 - ¿Ganas objeto?
 - Enfermedades y sucesos 1d12 en tabla
- Alienamiento (a tu elección)
- Ajustes finales. Calcula:
 - Bonos de característica
 - Totum Mayor y Menor
 - Puntos de Vida. 1d4 + T. Menor
 - Clase de Armadura. 10 + Mod. DES + Armadura
 - Ataque. 1d20 + Mod. FUE

Nº	Época	Beneficio
1	Magnífica.	2D20 monedas de plata + tira 1d10+4 en tabla de objetos
2	Buena.	1D10 monedas de plata + tira 1d10 en tabla de objetos
3	Regular.	1D20 monedas de cobre.+ tira 1d6 en tabla de objetos
4	Regular.	Nada.
5	Mala.	Pierdes 1d20 monedas de cobre.
6	Nefasta.	Pierdes 2d20 monedas de cobre.

Cuadro 5: Tabla de Beneficios

Nº	Crianza	Probabilidad Supervivencia	Modificación
1	Abandonado.	Si FUE ≥ 12, repite tirada con 1d4	FUE -2, INT -1.
2	Criado por lobos	20 %, +10 % si Colérico.	INT -2, FUE +1, RES+1.
3	Criado por monos	30 %, +10 % si Colérico.	INT -1, VOL -1, FUE +1, DES+1.
4	Criado en Institución	50 %	FUE -2, VOL +1, INT +1 .
5	Criado por Familiares	60 %	FUE -2, DES+1, INT +1.
6	Criado solo por padre	70 %	INT -1, VOL +1.
7	Criado solo por madre	80 %	FUE -1, VOL +1.
8	Criado por padres	90 %.	Sin modificación

Cuadro 6: Crianza

Nº	Ocupación	Nº	Ocupación	Nº	Ocupación	Nº	Ocupación
01	Armero	25	Carpintero	51	Carretero,	76	Campeño
02	Maestro de obra	26	Destilador	52	Marinero	77	Carbonero
03	Ayudante de alguacil	27	Guarnicionero	53	Cervecerero	78	Labrador
04	Escriba	28	pintor de frescos	54	Cocinero.	79	Molinero
05	Tutor	29	Caravanero	55	Negrero	80	Segador
06	Abogado	30	Carnicero	56	Aguador	81	Temporero
07	Astrólogo	31	Comerciante de especias	57	Posadero	82	Trillador
08	Cartógrafo	32	Mesonero	58	Novicio de fraile	83	Cabrero
09	Adivino	33	Navegante fluvial	59	Quesero	84	Criador de cerdos
10	Apotecario	34	Curandero	60	Vaquero	85	Esquilador
11	Escudero	35	Lector de Fortuna	61	Viticultor	86	Ratero
12	Soldado	36	Cazador.	62	Apicultor	87	Acróbata
13	Alfarero	37	Cetrero	63	Domador de caballos	88	Juglar
14	Cerrajero.	38	Miliciano	64	Granjero	89	Titiritero
15	Herrero	39	Pregonero	65	Lechero	90	recolector
16	Orfebre	40	Cantero	66	Pastor	91	Estercolero
17	Mercader	41	Pescador	67	Leñador	92	Verdugo
18	Copista	42	Hilandero	68	Minero	93	Embaucador
19	Prestamista	43	Panadero	69	Vigilante	94	Estafador
20	Aprendiz de sangrador	44	Peletero/curtidor	70	Campanero	95	Limosnero
21	Cabalista	45	Tejedor de Cestas	71	Desollador	96	Mendigo
22	Carcelero	46	Tejedor.	72	Peregrino	97	Jugador
23	Recaudador de impuestos	47	Tintero,	73	Trampero	98	Profanador de cadáveres
24	Albañil.	48	Tonelero	74	Frutero	99	Esclavo
25	Carnicero	50	Zapatero.	75	Vendedor ambulante	00	Sepulturero

Cuadro 7: Tabla de Ocupaciones

Nº	Objeto	Nº	Objeto
1	Porra (1d3)	8	Aguadaña
2	Espada corta (1d6)	9	Hoz (1d6)
3	Mangual (1d6)	10	Arco (1d6) y 15 flechas
4	Garrote (1d3)	11	Cota de maya y espada corta (1d6)
5	Daga (1d4)	12	Martillo de guerra (1d8) y Arm. de placas
6	Honda (1d4)	13	Mandoble (1d10)
7	Botella de aceite y pedernal	14	Coraza y espada larga (1d8)

Cuadro 8: Tabla de Objetos

Nº	Suceso	Malus	Nº	Suceso	Malus
1	Peste	FUE -1	7	Polio.	DES -1
2	Cólera	FUE -1	8	1 mes de calabozo.	-
3	Fractura pierna	DES -1	9	Gasto médico.	1d20 mc.
4	Ataque de animal salvaje	-	10	Hambruna.	INT -1
5	Fractura cráneo	VOL-1	11	Nada relevante	-
6	Alcoholismo	VOL -1	12	Nada relevante	-

Cuadro 9: Tabla de Enfermedades y Sucesos

2.5. Personajes de Nivel 0

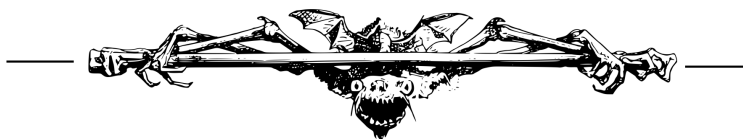


Cada jugador inicia su primer aventura con alre-

dedor de 4 personajes de nivel 0 surgidos del duro sistema de creación de personajes.

Siguiendo el estilo de *Clásicos del Mazmorreo*, la primera partida ha de resultar mortífera para la mayoría de personajes de nivel 0. Los que sobrevivan, habrán superado su «bautismo de fuego» y ganarán los puntos necesarios para pasar a nivel 1. La ventaja de este estilo es que la selección natural termina de perfilar a los personajes, los jugadores se percatan de la peligrosidad de las aventuras en las mazmorras y el *master* tiene ocasión de perder el miedo a matar a los personajes.

Sobre el *master* recae la responsabilidad de buscar un aventura inicial e iniciática que se adapte a esas necesidades.



3. Clases

Cuando un personaje alcanza el nivel 1, el jugador le elige un perfil de aventurero. En *Mazmorras* no hay clases predilectas, es decir, pese a la especie, puedes ser lo que te venga en gana. Seguramente lo bien que se adapte el personaje a las diferentes clases va a depender de su temperamento, y su influencia en sus características, que de la especie misma.

Al pasar al nivel 1, el personaje añade a su puntuación de vida del Nivel 0, la que le corresponda por su nueva clase.

3.1. Clérigo

La génesis de un clérigo

En tus fatigosas labores siempre te has encomendado a los dioses. Tu piedad era conocida por tus vecinos, que en sus momentos aciagos, acudían a tu puerta en busca de guía espiritual, aunque los dioses podían no inspirarte la respuesta que ellos buscaban.

Tras una incursión a unas ruinas, en las que casi pierdes la vida, has probado cuán dulce es el vino comprado con oro saqueado de misteriosas tumbas.

Ese mismo día decidiste encomendarte en cuerpo y alma a tu dios predilecto para que te guiara y protegiera en este salto vital a una vida más plena. En tus rezos no mencionaste la huida del hastío por tu trabajo, ni el vino que todavía acariciaba tu gaza. Tú prometiste difundir la fe de tu dios y servirle

fielmente y lo cierto es que tu dios, complacido en su esfera, no te hizo preguntas.

Ruegas a tu dios pero no dudas en empuñar tu arma sagrada: tu fe es fuerte cual tu brazo. Pobre de aquel blasfemo que dude de tus puros motivos y sagrados votos. Después de tu iniciación pudiste sentir el poder de tu divinidad como su ministro ungido. Pero... recuerda siempre de quien emana ese poder y a quién se lo debes.

Nivel	Ataque	T. Salvación		Conjuros		
		Mente	Cuerpo	N1	N2	N3
1				4		
2	+1	+1		5		
3	+2	+1	+1	5	3	
4	+2	+1	+1	6	4	
5	+3	+2	+1	6	5	2

Cuadro 10: Tabla de Clérigo

Dado de vida

Los clérigos usan **1d8** como dado de vida.

Dios al que sirves

A nivel 1 se elige dios. El alineamiento del dios y el del personaje han de coincidir. La organización de la religión suele depender del alineamiento según la siguiente lista:

-Dioses caóticos. Sectas y cultos extraños.

-**Dioses neutrales.** Organizaciones de corte filosófico.

-**Dioses legales.** Religiones organizadas.

Armas

Según el alineamiento, se permiten unas armas u otras (de sobra sabes que los dioses son caprichosos).

-**Legal.** Bastón, garrote, honda, maza, martillo de guerra (tipo contundente).

-**Neutral.** Espada, hacha (tipo cortante).

-**Caótico.** Arco, daga, lanza (tipo punzante).

Milagros (magia)

La magia de los clérigos son los milagros, realizados en el nombre del dios y dedicados a su gloria. Cada milagro tiene un Nivel de Dificultad que el clérigo ha de superar con su tirada de milagro, que es la siguiente:

$$1d20 + \text{Nivel} + \text{Mod VOL}$$

Más detalles sobre los milagros en la sección 5.2 en la página 37.

3.2. Guerrero



La génesis de un guerrero

Algunos han intentado robarte tus escuálidas provisiones en el campo o en los caminos, varias cicatrices te sirven de recuerdo, pero ellos lo pagaron mucho más caro. Tus ocupaciones, por duro que has trabajado, no han logrado sacarte de la miseria. Pero ayer fue diferente. Viste a compañeros morir en una apetosa mazmorra y sentiste hervir tu sangre cercenando el brazo de aquella extraña bestia. En medio de aquella orgía sangrienta, te sentías vivo. Temblabas de miedo y ese miedo se transformaba en una sensación animal que te nublaba la mente y te

disponía para la lucha. Después, las piedras preciosas, la plata, el oro y una formidable espada nueva. Esta mañana, después de dormir como un muerto, extenuado por la fatiga, no has despertado: has resucitado a una nueva vida, toda aún por dibujar. Tu espada será el pincel; el mundo, tu lienzo, y la sangre de los que se te opongan, la tinta.

		T. Salvación	
Nivel	Ataque	Cuerpo	Mente
1	+1	+1	
2	+2	+1	
3	+3	+2	+1
4	+4	+2	+1
5	+4*	+3	+1

*Gana ataque extra con 1d20 -3.

Cuadro 11: Tabla del Guerrero

Dado de vida

Los guerreros usan **1d10** como dado de vida.

Ataque

El bono de ataque por nivel, progresa más rápidamente en los guerreros.

Iniciativa

Los guerreros suman su nivel a su tirada de iniciativa.

3.3. Ladrón

La génesis de un ladrón

«El que nace rico come cada día pero al pobre se lo comen las ratas», eso solía decir tu abuelo, eso te han dicho que decía. Tu único recuerdo de él es el de cómo te enseñaba a abrir un roñoso candado con un alambre. Tus padres, tus ajados padres, siempre te han contado que tu abuelo fue un sabio artesano que viajó a la corte de un país extranjero a servir y que de tan lejos, extravió el camino y se perdió para siempre. Nunca has creído la historia, pero tampoco has deseado aclaraciones. Desde niño, las más de las noches, te acompaña una confusa pesadilla. A veces recuerdas un detalle, a veces otro y otras veces nada, con los años te has formado una escena. Un hombre te mira con extraña calma, mientras agoniza colgado por el cuello de un árbol en una minúscula isla. El cielo está rojo y el agua del mar, embravecida. A su alrededor aves negras y alimañas intentan atacarle. Siempre, tú llegas a la orilla empapado. Con furia intentas apartar a las repugnantes criaturas del cuerpo del hombre al cual gritan: «El tesoro del templo», «Sacrilego». Cada vez son más

y más. Se amontonan sobre ti, su peso te sofoca... y despiertas asustado como un niño de tres años.

De camino a tus áridas labores cada vez que te cruzas con nobles y alto clero, gordos y cargados de joyas, te fijas en la maldad y avaricia que brilla en sus ojos. Tú en tu pobreza, al igual que tu desaparecido abuelo, tienes el don de unos dedos ágiles, de ser escurridizo y silencioso. Aprendiste que, para sobrevivir, no siempre es buena idea seguir el camino marcado, pero la violencia no era tu estilo y preferías otros métodos más elegantes. Hasta ahora has subsistido gracias al complemento de deslizarte en casas ricas para llevarte lo que siquiera sabían que tenían.

Hace unas semanas, casi un mes, te uniste a una camarilla de aldeanos en busca de fortuna. Fuisteis a unas ruinas llenas de trampas y abominables criaturas en busca de riquezas que os aliviaran el hambre. Allí, abriste puertas, incluso salvaste a algunos de aquellos necios de una muerte segura al desactivar aquel mecanismo que dejaba caer una gruesa cuchilla. En aquel sórdido lugar, en la oscuridad, rodeado de muerte, tu secreto arte se convertía también en tu oficio.

Desde que volviste has vivido del botín, pero eso no es lo importante. Desde ese día, desde ese terrible y fabuloso día, ya no te importa el verdadero destino de tu abuelo y no has vuelto a tener pesadillas.

Tirada Salvación			
Nivel	Ataque	Cuerpo	Mente
1		+1	
2	+1	+1	
3	+2	+1	+1
4	+2	+2	+1
5	+3	+2	+1

Cuadro 12: Tabla del Ladrón

Dado de vida

Los ladrones usan **1d6** como dado de vida.

Habilidades típicas del ladrón

Para cada habilidad se aplica un bonificador según el nivel. Para forzar cerraduras necesita herramientas. Las habilidades del ladrón son:

- **Apuñalar.** Si la víctima ignora su presencia, añade a la tirada el bonificador de nivel y en caso de impacto se trata como un crítico. Suele precisar una tirada de moverse en silencio o esconderse en las sombras.
- **Descifrar escritos.** Texto sencillo ND 10. Medio ND15.

- **Disfrazarse.** Aparentar a alguien parecido ND 5. Engañar a un familiar ND20.
- **Encontrar y desactivar trampas.** Grande y aparatosa ND 10. Una pifa activará la trampa.
- **Esconderse en las sombras.**
- **Falsificar documentos.**
- **Forzar cerradura.**
- **Moverse en silencio.** Alfombras, ND 5. Piedra ND 10. Madera que cruje ND 15. Hojas secas o gravilla ND 20.
- **Trepar superficies lisas.** Pared de piedra normal ND10.
- **Vaciar bolsillos.**

Legal/Caótico/Neutral	N1	N2	N3	N4	N5
Apuñalar	+1	+3	+5	+7	+8
Desactivar trampas*	+3	+5	+7	+8	+9
Descifrar escritos**	+0	+0	+1	+2	+3
Disfrazarse***	+0	+1	+2	+3	+4
Encontrar trampas**	+3	+5	+7	+8	+9
Esconderse sombra*	+3	+5	+7	+8	+9
Falsificar*	+0	+0	+1	+2	+3
Forzar cerradura*	+1	+3	+5	+7	+8
Moverse en silencio*	+1	+3	+5	+7	+8
Trepar*	+3	+5	+7	+8	+9
Vaciar bolsillos*	+1	+3	+5	+7	+8

* + Mod DES, ** + Mod INT, *** + Mod VOL.

Cuadro 13: Habilidades del Ladrón

3.4. Mago



La génesis de un mago

Nunca dejaste de mirar las estrellas atadas a sus extraños ciclos, de niño descubriste la danza de raros animáculos en el agua mirando a través de una cuenta de cristal. Por largos años, de madrugada, antes de tus extenuantes jornadas, llevaste comida a un ermitaño que te enseñaba a leer estrambóticos grabados en la pared de su gruta. Tras muchas horas de estudio y meditación fuiste aprendiendo a ver, a través del tejido del éter, esa realidad más profunda en que se asienta nuestro mundo.

Por desgracia esos conocimientos no te trajeron ninguna ventaja, sólo debilidad a tu cuerpo y alguna burla. Pero, hace unos días, en un lugar extraño, lleno de muerte y monstruosidades, viste cosas. Muchos de tus conocimientos cobraron sentido. Reconociste signos. Sentiste energías, extrañas fuerzas. Con mejor suerte que la mayoría de tus compañeros, lograste volver con una bolsa llena de preciosos objetos. Todo ello te hizo acordarte del ermitaño, al que hacia mucho tiempo que no visitabas, dos o tres inviernos, tal vez.

Esta madrugada, especialmente excitado, le llevaste algunos objetos preciosos y excelentes viandas compradas en el pueblo. A la puerta de la gruta, le llamaste pero no contestó. En su camastro descubriste su carcasa reseca, la piel apergaminada, la boca abierta, sin que nadie le hubiera amortajado, y el vacío donde estuvieron sus fulgurantes ojos. Tu corazón se encogió de repente, tan rápido que algo se rompió. En ese momento te diste cuenta de que, de alguna forma, allí yacía el padre que nunca tuviste. Amargamente lloraste quedando sentado contra una pared de la gruta, sumido en extrañas cavilaciones. La luz del mediodía iluminó al difunto de tal forma que pudiste ver como con su brazo izquierdo sujetaba algo grande y rectangular.

Aquel mismo día tomaste dos cosas de aquella gruta, un viejo grimorio y la determinación de no volver a tu pueblo.

	Bono	Bono	T. Salvación		Hechizos	
Nivel	AT mág.	AT fis.	Cue.	Men.	Nº	Nivel
1	+0	-1		+1	4	1
2	+1	+0		+1	5	1
3	+2	+0	+1	+2	6	2
4	+2	+1	+1	+2	7	2
5	+3	+1	+1	+3	8	3

Cuadro 14: Tabla de Mago

Dado de vida

Los magos usan **1d6** como dado de vida.

Idiomas

El mago habla dos idiomas para cada punto de bonificación de Inteligencia (INT).

Armas que usa el mago

En general armas ligeras; arco corto y largo, espada larga y corta, daga, bastón. Las armaduras penalizan el lanzamiento de conjuros en un valor igual a su protección, por lo que es raro que la lleven.

Ataque físico

El mago tiene dos bonos de ataques por nivel, el principal es el de los ataques mágicos, que es la bonificación que ha de añadirle a las pruebas de lanzamiento de hechizos. Cuando el mago realiza un ataque cuerpo a cuerpo o lanza un proyectil, el bono a utilizar es otro de menos valor, puesto que dada la exigencia de su disciplina, los magos suelen descuidar el entrenamiento con armas.

Magia

Para que los hechizos del mago tengan éxito han de superar el Nivel de Dificultad del mismo. Se lanzan de la siguiente forma.

$$1d20 + \text{Mod INT} + \text{Nivel} - \text{Armadura}$$

Los detalles de para la magia se encuentran en la sección 5.1 en la página 35



4. Mecánica de juego

4.1. Resumen de reglas básicas para nivel 0

En la primera partida llevarás a un grupo de personajes de nivel 0; aldeanos y labriegos principalmente. Todavía no son aventureros y por lo tanto carecen de clase, eso hace que no tengas que preocuparte por ciertas reglas que están relacionadas con las clases, como puede ser la magia, los milagros y las habilidades del ladrón.

Aunque se detalla cada punto más adelante, lo que has de saber para empezar a jugar se resume a continuación.

- En el juego las rondas duran unos 10 minutos y los asaltos 6 segundos.
- Movimiento. Los personajes se mueven según su especie. De media hasta unos 60m por ronda en la mazmorra (sin correr) y unos 6 metros como acción de combate. El movimiento sólo es importante en persecuciones y si hay que alcanzar a un enemigo para atacarle, en otras circunstancias no se considera explícitamente.
- Acciones de combate
 - Los personajes tienen 2 acciones por asalto de las que una puede ser un ataque. Por ejemplo: moverse y atacar, moverse dos veces o sólo atacar.
 - Hay acciones como desenvainar, que consumen una acción.
 - Dejar caer algo y similares, son acciones gratuitas.
 - Retirarse ocasiona un ataque gratuito del enemigo.
- Ataque
 - Iniciativa. Se tira 1d20 + Mod. DES. Quien tenga mayor puntuación empieza (ver guerrero).
 - Ataque. Se tira 1d20 + Mod. FUE + otros (tamaño) y ha de superar la Clase de Armadura (CA) del enemigo.
 - Ataque a distancia. Con arcos, hondas y similares. Igual pero se usa Mod. DES.
 - Defensa. Depende de tu CA que es 10 + bono de DES + otros (tamaño) + armadura.
 - Si se impacta se tira el daño, que depende del arma.

- El daño se resta de los Puntos de Vida del enemigo
- 1 natural (lo que sale en el dado) es una pifia (efecto a criterio del *master*) y 20 natural es un crítico (daño 2x).

■ Tareas

- No hay un listado detallado de habilidades, depende de la historia vital y la justificación es discursiva.
- Se tira 1d20 si la tarea es entrenada, 1d10 si no es entrenada (+ algún punto a criterio del *master*) y se añaden otros modificadores si procede. El Nivel de Dificultad a superar depende del tipo de tarea.

■ Tiradas de salvación: Cuerpo y Mente.

- Salvación de cuerpo. Venenos, enfermedades, *shock* y similares. Cada tirada tiene un Nivel de Dificultad, que hay que superar con 1d20 + puntuación de Cuerpo.
- Salvación de mente. Conjuros de control, influencia y similar. La tirada es como la anterior pero con la puntuación de Mente.
- Las trampas se tratan como si fueran ataques. Ver sección 4.3.6 en la página 31.

4.2. Habilidades y acciones corrientes

Las habilidades dependen de la historia vital de tu personaje. Como jugador has de justificar que tu personaje, por su historial, tiene más o menos experiencia en la tarea a la que se enfrenta. Por ejemplo, un abogado sabrá leer y escribir, un herrero conocerá los metales y un molinero es posible que reconozca semillas comunes. Una persona que ha sobrevivido a un ataque de un animal salvaje tendrá más probabilidades de dar esquinazo a un oso hambriento. Si las habilidades dependen directamente de alguno de los atributos, por ejemplo reparación de Destreza, o interpretar signos de Inteligencia, se aplica el bono correspondiente a la tirada.

Si el personaje ha entrenado la habilidad puede tirar 1d20 para superar la prueba. La tirada sería:

1d20 + bono atributo (si procede)

Si la habilidad no está entrenada y no es algo muy especializado (arreglar un reloj o guiarse por las estrellas) se tira 1d10, al que pueden añadirse modificadores según la justificación del jugador.

1d10 + bono extra (si aplica) + **bono atributo** (si procede)

Por otro lado, si se trata de algo especializado y el personaje no tiene ni remota idea, no podría realizar la tarea. Sin embargo, si el *master* cree que existe alguna posibilidad de tener un éxito fortuito puede permitir algún tipo de tirada coherente. Por ejemplo, sacar 1 en 1d20, 1d100 o sacar 1 tres veces consecutivas en 1d100⁴.

Dificultad	Puntuación ND
Automático	< 5
Fácil	5
Normal	10
Dificultad media	15
Muy difícil	20

Cuadro 15: Ejemplo de Niveles de Dificultad

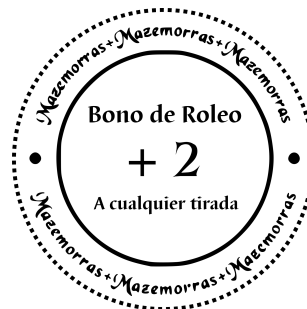
Permíteme unas palabras que justifiquen el no poner un listado de habilidades.

En los juegos de rol que *Mazemorras* imita, se tendían a reglamentar muchos aspectos del juego, aunque no en todos existía el mismo control. Seguro que has escuchado frases como: «en *Rolemaster* se usan tablas hasta para ir a mear». El problema de ese estilo es que, de intentarlo aplicar, puede frenar la fluidez de la partida y matar la espontaneidad. Como ventaja, puede dar la impresión de ser imparcial y «real». En contraste, la abstracción facilita la narración pero puede dar lugar a soluciones que no sean del gusto de todos. Pese a que en *Mazemorras*, es el *master* quien controla el juego (aunque en absoluto lo tiraniza ni impone resultados absurdos) son principalmente los jugadores los que tienen la responsabilidad de mantener vivo el relato, aunque sólo se trate de enfrentarse a monstruos en una mazmorra. El *master* enciende el fuego, pero son los jugadores los que lo han de mantenerlo ardiendo. Cada mesa de juego es un mundo y cada jugador un misterio, así que de poco te van a servir los comentarios específicos sobre la dirección de partidas. El no dejar cerradas las habilidades va en esta línea y te obligará, seas *master* o jugador, a sentir a los personajes más vivos, puesto que sus habilidades no sólo dependen de unos números en una hoja. Un último comentario general que quiero hacerte, en especial si te interesa dirigir, es una frase que no es mía si no que está sacada de *Diaspora*, un juego de rol de ciencia ficción de moda en círculos *indie* que dice:

«Di sí o tira el dado»

Si un jugador quiere hacer algo, no hay por qué decir que no. Al fin y al cabo es su vida, bueno, la de su personaje. Si es una burrada, ponle un Nivel de Dificultad burro y ya está. Tal vez la frase no sea un mal principio.

4.2.1. Bono de roleo



Si un jugador juega de forma destacable el rol de su personaje, el *master* puede darle un bono de roleo. Un bono de roleo cuenta como +2 a cualquier tirada que el jugador desee (sí, incluso para añadir al Totum Mayor en caso de muerte técnica. ¿Porqué no?), con la condición, que ha de justificar y rolear de dónde sale esa capacidad extra. Si te hace gracia usarlos físicamente, en la sección 8.1 del apéndice encontrarás unos bonos imprimibles.

4.2.2. Habilidades enfrentadas

Cuando un personaje quiera realizar una acción que se encuentre con la resistencia de otro personaje (jugador o no jugador), puede realizar una tirada enfrentada. En general, las tiradas enfrentadas serán de la siguiente manera.

Bono de característica(s) + 1d20

contra

Bono de característica(s) + 1d20

En ese tipo de pugnas pueden concurrir una o varias características. Aunque no tienen por qué ser las mismas. Eso va a depender de la decisión del *master*.

Por ejemplo, un pulso entre dos personajes puede resolverse con los bonos de **Destreza** y **Fuerza** de uno contra otro. Sin embargo en un caso de persuasión o engaño, podría enfrentarse la **Voluntad** del embaucador, de la que depende el magnetismo personal, contra la **Inteligencia** de la posible víctima. Como último aspecto, según el caso, el resultado ha de requerir una diferencia mínima. No es lo mismo que te intente convencer de que me des un trago de vino a que saltes a un foso lleno de serpientes para recuperarme la mochila, ¿verdad? En el primer

⁴Es 10 veces más probable que te toque el Gordo de Navidad: $(\frac{1}{100})^2 \cdot \frac{1}{10}$ vs $(\frac{1}{100})^3$

caso con 1 punto de ventaja en la tirada enfrentada podría ser suficiente pero no aceptaría menos de 10 puntos de diferencia para un éxito en el segundo caso.

4.2.3. Prueba de característica

Como su nombre indica la prueba de característica se utiliza cuando se ha de poner a prueba una capacidad del personaje. El jugador tira 1d20 y para tener éxito el resultado ha de ser igual o inferior a la característica del personaje.

Ejemplo. Runianon, el enano, con Fuerza de 13, lleva un minuto corriendo a velocidad de esprint, por lo que ha de realizar una prueba de fuerza. Manolo, el jugador que lo lleva lanza 1d20 obteniendo 12, por lo que Runianon supera la tirada y puede continuar esprintando. En el siguiente minuto se repite el proceso y Manolo saca 8 en el dado. Runianon, extenuado, no puede continuar Esprintando y ha de bajar de velocidad.

4.2.4. Puntos de Experiencia

Se utiliza la misma tabla para todas las clases. Cada encuentro reporta 0-4 puntos a criterio del *master*. No es necesario matar al monstruo, sino solventar el encuentro y todos los que participan reciben la misma puntuación. Los puntos de experiencia requeridos por nivel puede verse en la tabla correspondiente⁵.

Nivel	PX	Nivel	PX
0	0	5	210
1	10	6	340
2	40	7	550
3	80	8	890
4	130	9	1440

Cuadro 16: PX requeridos por nivel

Regla optativa

Los atributos no son algo totalmente fijo, por lo que los jugadores podrían invertir puntos de experiencia (PX) en incrementar el valor de los atributos. Como en la vida real, los valores extremos son más difíciles de mejorar. Por ejemplo, un forzado levantador de pesas es difícil que mejore considerablemente

su fuerza, mientras que a alguien corriente no le costaría demasiado hacer una mejora significativa por medio de dieta y entrenamiento. De forma inversa, para alguien que tenga un mal genotipo para una capacidad, es difícil que la haga progresar demasiado.

Atributo	PX	Atributo	PX
<3	210	12-13	130
3-4	130	14-15	210
5-6	80	16	340
7-8	40	17	550
9-11	80	18	∞

Cuadro 17: Valor en PX de subir 1 punto una característica según su valor

4.2.5. Idiomas

Todos los personajes hablan común. Por cada punto de modificador de Inteligencia, se podrá hablar un idioma adicional. Enanos, elfos y medianos con Inteligencia de 7 o más hablan su idioma de especie. Los magos dominan dos idiomas por cada punto positivo de bono de Inteligencia.

4.2.6. Supervivencia pasiva en las mazmorras

Difícilmente tu personaje o los de tus jugadores serán como los del manga *Tragones y Mazmorras*⁶, que no tienen muchos problemas para alimentarse dentro de una mazmorra. Así que para sobrevivir, los personajes habrán de llevar suficiente comida y agua si piensan pasarse mucho tiempo allí. Como sabes, por lo general esos lugares son oscuros, por lo que necesitarán luz. Si lo deseas (si diriges la partida) puedes llevar la cuenta del aceite gastado en lámparas y las antorchas quemadas. Aunque, en mi opinión, tampoco sería muy estricto en el tema.

4.2.7. Tiempo

El tiempo dentro del juego se divide en **rondas** de 10 minutos en que los jugadores deciden por **turno** las acciones de sus personajes. En el juego, al finalizar la ronda siempre han pasado unos 10 minutos, pese que en el mundo real esto varíe mucho según la situación o si participan más o menos jugadores.

El **asalto** es la unidad de tiempo en el combate, cada asalto dura 6 segundos. Funciona como la

⁵La progresión esta basada en la secuencia de Fibonacci a partir del nivel 3.

⁶El manga original de Ryōko Kui, *Danjon Meshi* fué publicado en 2015, su versión inglesa se tradujo como *Delicious in Dungeon* y en español se ha dado ese genial nombre. Es un manga de humor, inspirado en *Dungeons & Dragons*, en que los personajes se dedican a cocinar a los monstruos.

ronda, es decir, si cuatro personajes combaten contra cuatro orcos, al finalizar el primer asalto habrán pasado 6 segundos de tiempo de juego.

Los combates se redondean a la ronda siguiente, se considera que los jugadores han de recomponerse. Por ejemplo, si a las 10:10h se inicia un combate que dura 3 asaltos, 18 segundos, la siguiente ronda empezará a las 10:20h.

4.2.8. Movimiento

Considerando que el movimiento depende de la frecuencia de la zancada y de su longitud, se puede calcular el factor de movimiento para cada especie⁷ con cierta coherencia.

Movimiento básico	Hombres	Elfos	Enanos	Medianos
metros x minuto	65	55	45	40

Cuadro 18: Movimiento base

Hay que tener en cuenta que el movimiento es algo flexible. Imagínate en la vida real cuando paseas dentro de un grupo heterogéneo; algunos caminan más rápido, otros aceleran el paso e incluso otros aprovechan para merodear un poco. Lo mismo sucedería con el grupo de personajes.

El movimiento está dividido en:

- Caminar. Es el movimiento base.
- Caminar vivo. Es caminar x 2.
- Correr. Es caminar x 4.
- Esprintar. Es caminar x 6.

Movimiento en una ronda general

Una ronda dura 10 minutos de juego, por lo que a la velocidad de paso normal, corresponde a la distancia del movimiento básico x 10.

m /(10 min)	Hombres	Elfos	Enanos	Medianos
CN	650	550	450	400
CV	CN·2	1100	900	800
Co*	CN·4	2600	2200	1600
E**	CN·6	3900	3300	2400

*Cada ronda se ha de hacer una prueba de Fuerza con 1d20 para poder continuar corriendo.

**Cada minuto se ha de hacer una prueba de Fuerza con 1d20 para poder continuar esprintando.

Cuadro 19: Movimiento en ronda

Leyenda: CN Caminar normal, CV Caminar vivo, Co correr. E Esprint

⁷Si un hombre se desplaza unos 4000 m a paso normal en 1 hora. Usando una zancada de 0,73 (altura * 0,41) obtenemos unos 90 pasos por minuto (redondeando a un número bonito). Con esto puedes comparar la velocidad entre especies a partir de su zancada. Considero que los medianos, por su tamaño, tienen una frecuencia de paso mayor que asigno en 100 pasos por minuto.

En la tabla se refleja la distancia en metros que recorre el personaje, según su raza, en 10 minutos. En el caso de correr, se ha de realizar una prueba de fuerza por ronda (10 minutos) para comprobar que pueda aguantar la carrera. En el caso del esprint, la prueba de fuerza se realiza cada minuto (ver *Prueba de Característica* en apartado 4.2.3.)

Movimiento de ronda en una mazmorra



Dentro de las mazmorras y túneles, el movimiento es de exploración por lo que cada ronda (10 minutos) se utiliza el movimiento básico. No es posible hacer esprint.

		Hombres	Elfos	Enanos	Medianos
CN		65m	55	45	40
CV	CN·2	130m	110	90	80
Co	CN·4	260m	220	180	160

Cuadro 20: Movimiento en mazmorra

Puedes moverte a mayor velocidad si lo deseas pero si caminas rápido (caminar vivo) no podrás buscar trampas ni puertas secretas. Si corres, perderás la iniciativa y los monstruos ganarán bonos al ataque. Correr a tontas y a locas por una mazmorra no puede terminar bien.

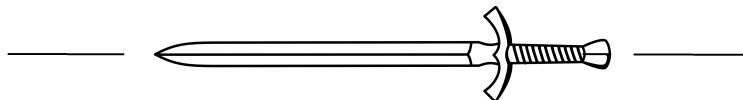
Movimiento de asalto

El asalto es un periodo de 6 segundos en que los personajes pueden realizar varias acciones (ver punto 4.3.2). Una de ellas, o ambas, pueden ser de movimiento (un movimiento de 3 segundos, la distancia recorrida (acercarse) está calculada sobre el Caminar Vivo. Ver Tabla 19).

	Hombres	Elfos	Enanos	Medianos
Acercarse.*	7m	6m	5m	4m
Carrera.*	14m	12m	10m	8m
Carrera.**	28m	24m	20m	16m

* Dura una acción, **Dura un asalto completo.

Cuadro 21: Movimiento en asalto



4.3. Combate



4.3.1. Iniciativa

Cuando se produce una lucha ¿quién ataca primero? Esa cuestión la resuelve la tirada de iniciativa, que es:

Bono de Destreza + 1d20 + otros bonos

Quien obtenga la puntuación más alta empieza. Los otros bonos extra son: el nivel en el caso del guerrero (suma su nivel a su iniciativa) y otros como si el enemigo está sorprendido o hemos sido sorprendidos (+/-2 por lo general) y cualquier cosa que se le ocurra al *master*.

4.3.2. Acciones de asalto

Acción

Una acción es una actividad sencilla y breve que el personaje puede realizar en el combate y que no dura más de 3 segundos. Las acciones pueden ser casi cualquier cosa, aunque principalmente, en el asalto

se usarán acciones de movimiento (ver Movimiento de asalto en sección 4.5) y de ataque.

Asalto

Un asalto dura 6 segundos y se compone de dos acciones de 3 segundos. Estas acciones pueden ser de ataque, de movimiento u otras.

A niveles superiores, los personajes podrán realizar varios ataques en una acción de ataque. Serán tan hábiles que podrán dar varios tajos o estocadas en esos 3 segundos, pero de momento tendrás que contentarte con un solo ataque. Si 3 segundos te parece mucho tiempo, piensa que el ataque incluye: dar un paso (si se desea), apuntar, lanzar el ataque y recuperar la posición. Todo eso se hace automáticamente y se sobreentiende que sucede así.

Asalto completo

Un asalto completo, es utilizar las dos acciones. Por ejemplo: correr 28 metros en un asalto, en caso de un humano, toma un asalto completo (de hecho, simplemente es que se utilizan las dos acciones corriendo). En ocasiones hay actividades que no se pueden completar en una acción. Por ejemplo: sacar algo de la mochila requiere como mínimo un asalto completo. Has de mover la mochila hacia delante y coger algo de ella.

Recoger algo que no sabes donde está requiere también, como mínimo, un asalto completo. Otro ejemplo: si intentas recuperar una espada que no has visto dónde caía exactamente, aunque esté muy cerca, primero habrás de mirar para localizarla, lo que implica dar un vistazo, y después dar un paso o dos para recogerla. Eso, sin duda, requiere un asalto completo.

Durante el combate se pueden realizar acciones más complejas todavía. Por ejemplo: realizar una especie de bomba incendiaria con un frasco de aceite. Eso requiere; sacarse la mochila, coger el frasco de la mochila, quitarle el tapón, ponerle un trapo dentro y prenderle fuego. Se podría considerar como cuatro acciones y un personaje diestro tal vez podría hacer-

lo en unos 12 segundos que son dos asaltos completos (yo que tengo Destreza de 7 lo he probado y lo hago en 18 segundos -tranquilo, usé una antorcha imaginaria para prenderle fuego-).

Voy a serte claro: llámalo como quieras y móntalo como te parezca, la cuestión es que una acción es medio asalto y un asalto dura 6 segundos.

Acción gratuita

Las acciones gratuitas son las que no consumen tiempo o se pueden hacer de forma paralela a otras. Dejar caer el arma, hablar, etc.

4.3.3. Ataque e Impacto

La acción de ataque incluye desplazarse unos pasos y usar el arma contra el enemigo. Teniendo en cuenta que el arma tiene cierto alcance, se puede atacar a objetivos a 2 ó 3 metros de distancia sin hacer uso de acciones de movimiento.

En el ataque, para lograr impactar es necesario superar la Clase de Armadura del oponente. En aras a cuerpo a cuerpo se utiliza el bono de Fuerza y en armas a distancia el bono de Destreza. La tirada de ataque es:

Bono FUE/DES + 1d20 + Ataque + Otros

El «Ataque» va a depender del nivel del personaje. Por ejemplo, el guerrero de nivel 4 tiene un ataque de +4 por su nivel, mientras que un ladrón del mismo nivel. Otros bonos al ataque pueden ser el bono de tamaño que confiere +1 por cada unidad de tamaño a favor del pequeño (ver punto 4.3.7) y situacionales como se recoge en el siguiente apartado.

Otros bonos al ataque

Vas tú, con tu reluciente guerrero de nivel 1 y +2 de bono de Fuerza de paseo por la mazmorra y te encuentras un goblin con una «armadurita» de cuero (CA 12), de espaldas y distraído. Tu *master* te da un +4 al ataque por la situación y tiras con la felicidad del que se siente el más eficaz y despiadado destructor de alimañas, cuando... ¡sacas un 4 y no le das! De hecho, tienes 1 probabilidad entre 5 que te pase eso. Pero +4 es un buen bono de ataque ¿no? ¿Cómo roleas eso? Pero tranquilo, Mazemorras está aquí para arreglar ese entuerto.

En ese caso, (si no es considerado un impacto automático, que es otra posibilidad), el *master* te daría +2 al ataque y tu bono de ataque *3. En esta situación concreta tendrías de entrada 3*3 + 2 que da un total de +11 al ataque.

El método de dar un multiplicador al bono de ataque sirve para apuntalar el éxito de los personajes capaces y que no se produzcan sinsetidos como el del ejemplo anterior. Puedes usar la siguiente lista.

Bonos al Ataque

- Ventaja ligera: +1 al ataque.
- ventaja moderada: +2 al ataque.
- Ventaja buena: + 3 al ataque.
- Ventaja excelente: +3 + bonos de ataque * 2
- Ventaja aplastante: +3 + bonos de ataque * 3.
- Tiro fijo: Impacto automatico + tirada para comprobar pifia.

Los personajes poco hábiles, son incapaces de aprovechar los beneficios de situaciones muy buenas. El bono sobre el que se aplica el multiplicador es a la suma del bono de FUE o DES (según el caso) y el bono de ataque por nivel. En caso de bonos negativos no se aplica el multiplicador del bono.

Impacto automático

En casos muy claros el *master* puede decidir que un ataque no requiere tirada por lo fácil que es el impacto. Por ejemplo; un *golpe de gracia* a un enemigo inconsciente. En algunos casos se puede pedir una tirada para ver si se produce una pifia, como podría ser el caso del ataque a un enemigo que duerme.

Disparo de proyectiles

Como comento arriba, en el ataque con proyectiles se utiliza el Bono de Destreza. Por cada asalto que se pase apuntando, hasta un máximo de tres, se gana +1 en el ataque. En los casos que se apunte a un enemigo, no se añade ningún otro bono relacionado con la sorpresa o el sigilo que beneficie el ataque.

Las armas a distancia no podrán usarse por debajo de su alcance mínimo. En la sección 6.2 en la página 40, puedes consultar ese alcance para cada arma así como su alcance corto, medio y largo. El alcance corto proporciona un bono de +1 al ataque mientras que el alcance largo repercute en -1 al ataque. Más allá del alcance largo, el proyectil ha perdido su inercia y resulta ineficaz.

Disparar a un combate cuerpo a cuerpo

El combate es algo confuso por lo que la probabilidad de impactar a un aliado es alta. Si falla el impacto al objetivo, se repite tirada contra la CA del compañero y se continúa como en un ataque corriente (le das a tu aliado).

4.3.4. Daño

Tras un ataque que logre impactar, el atacante tira un dado de daño según el arma. Los puntos obtenidos se restan a los Puntos de Vida del defensor. Un impacto siempre provoca al menos 1 punto de daño.

Los monstruos mueren a 0 PV, sin embargo, a los personajes no hay porqué darlos por muertos necesariamente a 0 PV. Mira *Agonía y Muerte técnica* en la sección 4.5 en la página 34.

4.3.5. Secuencia de combate

1. Sorpresa si existe, los sorprendidos pierden iniciativa se pasa a punto 4.
2. Se tira iniciativa. $1d20 + \text{Mod. DES} + \text{otros}$
3. Se actúa por orden de iniciativa
4. Magia.
5. Proyectiles. $1d20 + \text{Mod. DES} + \text{alcance}$.
6. Cuerpo a cuerpo. $1d20 + \text{Mod. FUE} + \text{otros}$.

4.3.6. Trampas

En *Mazemoras* no existe el equivalente a la tirada de salvación de reflejos, puesto que se considera que no es una reacción pasiva. Las trampas se tratan como si fueran un ataque. Cada trampa tiene una eficacia que es equivalente a una tirada de ataque ($1d20$ más o menos el bono pertinente, tal como si fuera un monstruo). El nivel de letalidad se presenta como una tirada de daño. A parte, claro está, de daños especiales que puedan producir.

Ejemplos de trampas. -Bloque de piedra de 2T. que cae del techo accionado al pisar una baldosa. Ataque -2. Daño 3d20.
-Dardo que se dispara al abrir un cofre. Ataque +5. Daño 1d6.
-Péndulo-cuchilla que se acciona al abrir una puerta. Ataque + 2. Daño 1d12

Ayuda Optativa

Encuentro fortuito con animales

$1d12 + \text{Mod. VOL}$ si un personaje interactúa.

- 1-3. Ataca.
- 4-6. Gruñe. Tira en el próximo asalto restando 4.
- 7-9. Cauteloso. Tira en el próximo asalto.
- 10-11. Reacción favorable. Tira en el próximo asalto sumando 4.
- 12 o más. Reacción favorable.

4.3.7. Clase de armadura



La Clase de Armadura es lo difícil que resulta alcanzar al personaje en combate. Tanto se refiere a su capacidad para esquivar el ataque como a que la armadura lo proteja del daño. Es por esa razón que tanto el bono de Destreza como el valor de la armadura se suman a la Clase de Armadura.

Mientras más alta es la CA de un personaje, más difícil es dañarlo. Se calcula como:

$$10 + \text{Bono Destreza} + \text{Armadura} + \text{Bono tamaño (si procede)}$$

Armadura	Protección	Penalización
Cuero	1	
Cuero Tachonado	2	
Cota de Malla	3	
Placas	4	DES-1
Coraza	5	DES-2

Opcional: Armas y armaduras

Arma perforante (+1) contra: Cota de Maya

Arma cortadora (+1) contra: Armadura de cuero

Arma contundente (+2) contra: Coraza,
armadura de placas.

Bonificador de tamaño

Proporciona +1 al ataque y CA por cada unidad de diferencia a favor del menor. Cada nivel de tamaño dobla al anterior.

Minúsculo - Pequeño - Mediano

-Grande - Enorme - Gigante

Ejemplo. Los medianos, al ser de tamaño pequeño ganan +1 de CA y ataque al combatir a seres medianos.

4.3.8. Sistema alternativo de armadura

Existen otros enfoques, a parte de la Clase de Armadura, basados en la capacidad de penetración del arma (las armas usan un dado de penetración contra la armadura y tienen un daño fijo) o el que presentamos como alternativo que es de reducción de daño. En éste, la armadura absorbe el daño y me parece que podría ser un poco más realista que el sistema habitual.

Sistema de reducción de daño

La defensa es igual a $10 + \text{Bonos}$, pero no se tiene en cuenta el valor de la armadura (es decir; «solo» $10 + \text{bonos}$). Si se produce impacto, la armadura absorbe todos los puntos de daño iguales o inferiores a su valor y el resto dañan al personaje. La armadura tiene una resistencia y se rompe cuando acumula un daño determinado. Cuando los puntos de resistencia han bajado a la mitad, la puntuación de la armadura se reduce a la mitad.

Armadura	Protección	Resistencia
Cuero	2	20
Cuero Tachonado	3	30
Cota malla	4	50
Placas	5	70
Coraza	6	90

Ejemplo. Rulfiger el elfo, tiene Defensa $10 + 2$ Destreza y cota de malla 4/50 y es atacado por un orco pestilente.

El atacante tiene +1 al ataque y en 1d20 saca 13 que con +1 hace un total de 14, impactando. Su arma es una espada corta con daño 1d6. Sacando 3. La cota de malla absorbe 2 puntos quedando en 48 puntos. Por lo que el defensor solo recibe 1 punto de daño.

4.3.9. Otras maniobras

Lanzamiento de armas

Si lo deseas puedes lanzar las armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, mazas y demás), pero eso reporta -2 al ataque y -1 al daño (si se impacta siempre se hará al menos 1 punto de daño). En caso de pifia, el arma se pierde o se rompe de forma irrecuperable.

Combate asimétrico

En ocasiones, un personaje o un monstruo se verá obligado a enfrentarse a varios adversarios. Esta situación también es conocida como *flanquear*. Si tu personaje se encuentra solo frente a tres goblins, no van a pedirse entre ellos tanda para atacar y las posibilidades de supervivencia son menores a la vez que uno por uno.

También hay que señalar que la disposición en el combate, la táctica que se utilice, puede tener una función importante. En el interior de un pasillo estrecho, solo podrán atacar frontalmente de uno en uno, contra una pared podrán atacar por el frente y por los flancos, mientras que desprotegido, podrán asaltarle por la espalda.

En estos casos, el personaje se defiende con la CA básica (10 puntos) y divide todos los puntos extra entre los atacantes. El jugador decide como se reparten los puntos de CA contra sus atacantes.

Ejemplo. Pepito el Mediano con DES +2, +1 por Tamaño y cota de malla +4, (tiene CA $13+4 = 17$) lucha contra tres orcos que lo han rodeado, sin que pudiera ponerse a cubierto.

Orco A: Con hacha de guerra 1d10. Orco B: Espada 1d6. Orco C: Garrote 1d4.

Pepito decide repartir los 7 puntos de CA que exceden a la CA básica de la siguiente forma:

Orco A : 4 , orco B : 3 , orco C: 0.

Por lo tanto, para impactar a Pepito, cada orco necesitará una tirada de ataque de 14, 13 y 10 respectivamente.

Retirada

Si un personaje o monstruo se retira o se desplaza a una nueva posición estando enfrascado en un combate, el atacante gana un ataque gratuito.

Intimidar

La intimidación se resuelve con una tirada de Voluntad (sobre las tiradas de habilidades enfrentadas ver sección 4.2.2 en la página 26).

1d20 + Bono VOL contra 1d20 + bono VOL

En el caso de monstruos se usará el bono que correspondería a su Moral (en general). El efecto en monstruos, por lo general, es el de hacerlos huir. Hay que tener en cuenta que hay monstruos, como un esqueleto o un zombi, que son inmunes a la intimidación.

Ejemplo. Lurutucu con VOL(15)[+2] trata de intimidar a Zatapaca con Moral(10)[0]. Se lanzan los dados y Lurutucu obtiene 12+2 mientras que Zatapaca saca 8+0, por lo que Zarapaca, intimidada, huirá.

Cargar

El atacante ha de poder moverse hacia el objetivo, obtiene:

Ataque +2 pero **CA -2** en el siguiente asalto.

Combate defensivo

Si el personaje lucha a la defensiva, obtiene:

Ataque -2 y **CA +2**.

Derribos y proyecciones

En el combate cuerpo a cuerpo pueden intentarse derribos y proyecciones, y se tratan como una tirada enfrentada (ver sección 4.2.2 en la página 26)

1d20 + bono FUE contra 1d20 + bono FUE

Si el derribo tiene éxito, el enemigo iniciará su próximo asalto en el suelo lo que le reporta un bono negativo a la CA (ver lista de bonos negativos en 4.3.3 en la página 30).

Hay situaciones en que el derribo o proyección se consideraría como una tarea. Un ejemplo extremo; un jugador se empecina en que su personaje derribe con una serpiente de 15 metros de largo y 1/2 de diámetro (que tendría que ser algo como lanzarlo por los aires y estamparlo contra el suelo). Lo más fácil es decir, «no lo puedes hacer», pero continuando con la filosofía del «Di sí o tira el dado» que comentaba en la página 26, solo has de enfrentar al personaje (te hablo como si fueras a hacer de *master*) a un

Nivel de Dificultad de 30 con una penalización a la defensa en el siguiente ataque de la serpiente, fracasa en su ataque suicida y tan frescos. De hecho, dentro de la fantasía, esa sería la situación «real» a la que se enfrentaría el personaje.

¡Atención!

Si el enemigo está armado y atento, intentar una proyección proporciona al enemigo un ataque gratuito justo antes de que se le realice la acción.

Para que una **proyección** sea posible la diferencia de la tirada enfrentada de fuerza ha de ser mayor de 3 puntos, proyectando al enemigo 1 metro. Cada punto extra es un metro más de distancia en el lanzamiento. Los lanzamientos hacen 1 punto de daño cada 2 metros de proyección (redondeando a la baja). No aplica el modificador de tamaño puesto que, aunque es más fácil lanzar a un enemigo pequeño, también es más difícil de agarrar. Por otro lado, se supone que los seres pequeños no van a ser muy fuertes, el caso de que un mediano de un metro lance por los aires a un ogro de tres metros y medio es poco probable (aunque no imposible).

Ejemplo. Un orco con FUE 14 (+2), intenta lanzar a un mediano con FUE (9) (+0).

El orco tira 1d20, obteniendo 14 y añade 2 por bono de FUE, obteniendo 16 puntos. El mediano obtiene 11 puntos en la tirada. La diferencia es de 5 puntos, por lo que el orco logra lanzarlo 3 metros por el aire, ocasionándole 1 punto de daño en la caída.

Presa y estrangulamiento

La presa y el estrangulamiento se realizan con una tirada enfrentada de Fuerza y Destreza (sobre tiradas de habilidad enfrentadas ver sección 4.2.2 en la página 26):

1d20 + Bono FUE y DES contra 1d20 + Bono FUE y DES

¡Atención!

Si el enemigo está armado y atento, intentar una presa proporciona al enemigo un ataque gratuito justo antes de que se le intente realizar la acción.

En el primer asalto se logra la presa y se ha de continuar teniendo éxito en cada asalto para estrangular a la víctima. Por cada asalto a partir del segundo en que se mantiene la llave, se causa 1 punto de daño.

Ataques precisos

Realizar un ataque intentando controlar el daño que se va a infringir tiene un bono negativo al ataque según la situación. Si el ataque tiene éxito, el jugador podrá elegir un daño inferior al que haya salido en el dado de daño.

4.3.10. Otras situaciones que causan daño

Caída

Ocasiona 1d6 puntos de daño por cada 3m de caída.

Ataque al atributo

Algunos ataques especiales pueden reducir un Atributo en vez de Puntos de Vida. La reducción tendrá los efectos correspondientes en los bonos. Cuando un atributo llega a 0, el personaje queda impedido, perdiendo absolutamente la capacidad que le confiere la característica en cuestión.

El daño a los atributos se cura como los Puntos de Vida.

4.4. Tiradas de salvación

Las tiradas de salvación reflejan la posibilidad de salir airoso de una situación de peligro en la que la defensa pasiva, en forma de resistencia física o mental, juega un papel importante. Para solventar esas situaciones existen las tiradas de salvación de cuerpo y mente. En *Mazemorras* no existe la tirada de salvación de reflejos ya que los «reflejos» son una reacción instintiva pero no pasiva. Realmente, los reflejos también se usan para esquivar un espadazo en medio de un combate. Por esa razón, las trampas, contras las que se suele usar la tirada de salvación de reflejos se consideran como un ataque (ver punto 4.3.6 en la página 31).

Así, en algún momento del juego el *master* puede pedir una tirada de salvación, que tendrá el Nivel de Dificultad que estime oportuno. A medida que los personajes suben de nivel las tiradas de salvación mejoran (consulta las tablas de cada clase: ladrón, guerrero, mago y clérigo).

Salvación de Cuerpo

Es la resistencia a amenazas físicas como venenos, gases, ácidos, aturdimiento, mantener la consciencia en situación de asfixia, etc.

La tirada de salvación de cuerpo es:

$$\text{Bono de Cuerpo} + 1d20$$

Ejemplo. Irisguazifir, el guerrero enano (de nivel 2), abre confiadamente una puerta cuyo pomo está impregnado de veneno que causa 1d10 daño si llega a actuar. Supongamos que el *master* establece una tirada de salvación (TS) de cuerpo de 15 para que Irisguazifir pueda resistir el veneno sin daño. El personaje cuenta con un Bono de Cuerpo de +2 (que se aplica a la TS de Cuerpo), por ser un guerrero de nivel 2 dispone de +1 extra en TS de Cuerpo. El jugador tira 1d20 obteniendo un 12, puesto que el personaje tiene +3 (-2 y +1) a la tirada de salvación de cuerpo lograría soportar el veneno sin intoxicarse gravemente, quizás con un ligero dolor de cabeza y unos estornudos.

Salvación de Mente

Es la resistencia a amenazas que afectan a la mente como conjuros de control o encantamiento, otros efectos psíquicos que causan daño, hipnosis o dominación mental.

La tirada de salvación de mente es:

$$\text{Bono de Mente} + 1d20$$

4.5. Recuperación y muerte

Agonía

Un personaje que llega a 0 Puntos de Vida está en choque y agoniza mientras se desangra camino a su muerte. Cada asalto desciende un punto hasta el valor de su nivel en negativo (un personaje de nivel 3 puede llegar a -3 PV). En cada uno de esos asaltos, en su carrera hacia la aniquilación, ha de superar una tirada de salvación de cuerpo para mantenerse con vida y durante ese tiempo puede ser sanado. Si falla la tirada o llega a su puntuación mínima, estará técnicamente muerto. Los personajes de nivel 0, alcanzan la muerte técnica a los 0 Puntos de Vida.

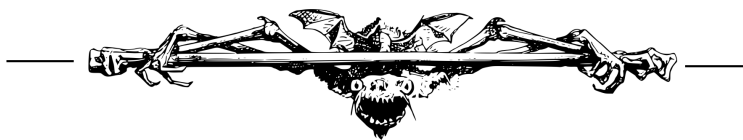
Muerte técnica

Si no hay daño masivo (a criterio del *master*, pero en general implica la destrucción de órganos vitales) y el personaje tiene una puntuación de Totum Mayor superior a 0, puede realizar una tirada con 1d20 contra ese valor. Es decir, si al tirar 1d20 la puntuación es igual o inferior al Totum Mayor, el personaje no estaba realmente muerto, solo inconsciente y malherido, y puede recuperar sus puntos de vida de forma normal. Se mantendrá inconsciente (comatoso) mientras tenga menos de 1 Punto de Vida.

4.5.1. Curación

Los Puntos de Vida se curan a razón de 1 por día. 2 puntos por día si se guarda cama. En el caso

de daño al atributo (ver punto 4.3.10 en la página anterior), la recuperación es idéntica. Se pueden recuperar puntos de atributo y de vida al mismo tiempo.



5. Magia



Los magos realizan hechizos y los clérigos milagros. Cada tipo de poder sobrenatural tiene unas características propias.

El manejo de esos poderes siempre entraña un riesgo. Ni los dioses ni las leyes del cosmos son piosos para con los seres torpes y débiles que los pretenden usar a su capricho.

En esta sección he adaptado algunos conjuros clásicos junto con algún otro original a modo de muestra. En vez de llenar páginas y páginas con magia (seguro que tendrás otros manuales con centenares de hechizos), me parece más práctico y económico que adaptes los que te parezcan de cualquier manual de mazmorreo a tus partidas o que crees los tuyos propios.

Formato estandarizado para hechizos y milagros

Nombre del hechizo/milagro.

Tipo[hechizo/milagro], Nivel(), ND(nivel de dificultad), Alcance(en metros), Efecto{qué hace}, Daño(-), Duración[tiempo que dura], Nota{aclaraciones o especificaciones}.

5.1. Magos

Los magos pueden realizar una cantidad de hechizos de un nivel determinado, según se indica en la sección del mago (ver apartado 3.4 en la página 23). En el transcurso de las aventuras el mago tendrá oportunidad de acceder a determinados conjuros que podrá incorporar a su repertorio (a discreción del *master*).

Los magos realizan sus hechizos con una tirada de lanzamiento. Cada hechizo tiene un Nivel de Dificultad, por lo general asociados a su nivel (suele ser $10 + \text{nivel de conjuro}$). Si la superan, el hechizo tiene éxito. La tirada de lanzamiento de hechizo tiene la forma:

$$1d20 + \text{Mod INT} + \text{Nivel} - \text{Protección armadura}$$

La protección que confiere la armadura, dificulta los gestos místicos y la concentración del mago, por lo que le reporta un bono negativo en la tirada (ver sección 3.4)

Las reglas de lanzamiento de hechizo son las siguientes:

- Si el mago realiza el lanzamiento con éxito, pueden volver a lanzarlo cuando quiera.
- Si falla el lanzamiento, lo pierde durante un día.
- Si hay una pifia (saca un 1 en el d20), se produce un latigazo psíquico, por la abrupta desconexión con el plano mágico, por el que recibe 1 punto de daño a una característica de mente (INT o VOL al azar). Ha de realizar una tirada de

salvación de mente (ND 12) si fracasa, estará 1d4 asaltos confuso.

- El daño a la característica no es permanente y se cura como las heridas corrientes.

5.1.1. Hechizos básicos del mago

Los hechizos del mago no dependen del capricho de ninguna deidad, por lo que los que más circulan entre los hechiceros suelen estar enfocados a la supervivencia en situaciones de peligro.

Nivel 1.

Bloqueo de entradas. Tipo[hechizo], Nivel(1), ND(11), Alcance(2m), Efecto{Bloquea una puerta}, Daño(-), Duración[2d4 rondas], Nota{sólo retiene enemigos hasta nivel 3}.

Detección de magia. Tipo[hechizo], Nivel(1), ND(11), Alcance(0m), Efecto{Detecta magia y su naturaleza}, Daño(-), Duración[3 rondas].

Flotar. Tipo[hechizo], Nivel(1), ND(11), Alcance(2m), Efecto{Una masa equivalente a una persona se vuelve ingrátida tipo globo de helio -sigue las leyes físicas-. aparición y desaparición en 1/2 minuto.}, Daño(-), Duración[1d6+1 rondas]

Bola de fuego. Tipo[hechizo], Nivel(1), ND(11), Alcance(60m), Efecto{Bola de fuego de 30cm de diámetro}, Daño(2d4), Duración[Instantáneo].

Ventriiloquia. Tipo[hechizo], Nivel(1), ND(11), Alcance(2m), Efecto{La voz del mago emana del objeto elegido}, Daño(-), Duración[2d4 rondas]

Sueño. Tipo[hechizo], Nivel(1), ND(11), Alcance(2m), Efecto{Hace dormir a una criatura con mente}, Daño(-), Duración[2d4 rondas], Nota{La víctima puede realizar TS de mente contra ND 11+Mod INT + nivel del mago}.

Amistad. Tipo[hechizo], Nivel(1), ND(11), Alcance(6m), Efecto{El sujeto cree que el mago es su amigo. El ser ha de tener mente.}, Daño(-), Duración[Hasta que criatura duerma o si el mago actúa incoherentemente], Nota{La víctima puede realizar TS de mente contra ND 11+Mod INT + nivel del mago}.

Invisibilidad. Tipo[hechizo], Nivel(1), ND(11), Alcance(6m), Efecto{Hace invisible a una criatura u objeto}, Daño(-), Duración[2d4 rondas o hasta que sea impactado].

Angustia. Tipo[hechizo], Nivel(1), ND(11), Alcance(30m), Efecto{La víctima siente una horrible angustia. VOL o Moral x 0,3}, Daño(-), Duración[2d6 asaltos].

Nivel 2.

Bola de fuego. Tipo[hechizo], Nivel(2), ND(12), Alcance(60m), Efecto{Bola de fuego de 60cm de diámetro}, Daño(2d6), Duración[Instantáneo].

Ataque galvánico. Tipo[hechizo], Nivel(2), ND(12), Alcance(14m), Efecto{Rayos eléctrico que surgen de las manos del mago y envuelven a la víctima}, Daño(1d8), Duración[Instantáneo], Nota{La víctima ha de superar TS de cuerpo con ND 12+Mod INT del mago o inconsciente 1d4 asaltos}.

Apertura de puertas. Tipo[hechizo], Nivel(2), ND(12), Alcance(2m), Efecto{Abre una puerta}, Daño(-), Duración[2d4 rondas]. Nota{Inverso al hechizo cerrar puerta}.

Imagen espejo. Tipo[hechizo], Nivel(2), ND(12), Alcance(Vista del mago), Efecto{El mago crea 1d6 imágenes de sí mismo}, Daño(-), Duración[2d4 asaltos].

Ilusión. Tipo[hechizo], Nivel(2), ND(12), Alcance(Vista del mago), Efecto{Hace aparecer una figura monstruosa}, Daño(-), Duración[1d6 asaltos].

Agrandar. Tipo[hechizo], Nivel(2), ND(12), Alcance(30m), Efecto{Agranda a una criatura hasta el doble o lo que permita la altura de la estancia. FUE y daño aumenta proporcionalmente}, Daño(-), Duración[1d6 asaltos].

Suplantar. Tipo[hechizo], Nivel(2), ND(12), Alcance(El mago), Efecto{Adquiere la apariencia y voz de una criatura antropomorfa a su elección}, Daño(-), Duración[a voluntad o hasta que reciba un impacto].

Hipnotizar. Tipo[hechizo], Nivel(2), ND(12), Alcance(vista), Efecto{Una criatura con mente obedecerá al mago en todo hasta recibir daño}, Daño(-), Duración[indefinido]. Nota{Victima puede realizar TS de mente con ND 12+Mod INT y nivel del mago}.

Luz aturdecidora. Tipo[hechizo], Nivel(2), ND(12), Alcance(30m), Efecto{De las manos del mago surge una luz que ciega y aturde a todo aquel que esté desprevenido}, Daño(-), Duración[2d4 asaltos]. Nota{víctimas -4 al ataque y -4 a CA}.

Perplejidad. Tipo[hechizo], Nivel(2), ND(12), Alcance(vista), Efecto{Toda criatura quedan en trance hasta recibir daño}, Daño(-), Duración[indefinido]. Nota{Victima puede realizar TS de mente con ND 12+Mod INT y nivel del mago}.

Calentar metal. Tipo[hechizo], Nivel(2), ND(12), Alcance(vista), Efecto{El mago puede calentar una pieza de metal (armadura, espada), mientras se mantenga inmóvil y con los brazos extendidos hacia el objeto. El calor aumenta progresivamente

y producirá daño a partir del 2º asalto.}, Daño(0/1d4 -2º asalto-/2d6 -a partir del 3º asalto-), Duración[Mientras dure la concentración].

5.2. Clérigos

Al igual que los magos, los clérigos pueden efectuar una cantidad de hechizos de un nivel determinado, según se indica en su sección (ver apartado 3.1 en la página 21). Con el tiempo, a medida que el clérigo muestra lealtad a su dios, éste le va concediendo la realización de diferentes milagros (a discreción del *master*). Por lo general le son revelados en sueños, visiones o epifanías. Los milagros se realizan con la tirada:

$$1d20 + \text{Mod CAR} + \text{Nivel.}$$

Los clérigos, a diferencia de los magos, si fallan su tirada de milagro no pierden el conjuro pero incrementan el rango de pifia con cada pifia.

La pifia es una prueba de falta de fe para su dios. El descontento de la divinidad se traduce en martirio para el clérigo, recibiendo de parte de su amado dios 1 punto de daño a una característica de cuerpo (FUE o DES) al azar. El clérigo ha de realizar una tirada de salvación de cuerpo (ND 7) para soportar el *shock*, si fracasa pierde 1 punto de vida.

Por cada pifia el nivel de reprobación sube, es decir. Se «pifia» con 1 la primera vez, con 2 a la segunda, con 3 a la tercera, etc. Por ejemplo, Tras la tercera pifia un puntuación en 1d20 de 1 a 3 es una pifia.

El nivel de pifia se rebaja con sacrificios materiales o penitencias (a discreción del *master*) o se reinicia al día siguiente.

Las reglas de lanzamiento de milagros son las siguientes:

- El clérigo no pierde los milagros aunque falle el lanzamiento.
- Si hay una pifia, sufre reprobación de su dios
 - Sufre FUE o DES -1 al azar y TS de cuerpo con ND de 7. Si falla; 1 punto de daño.
 - Por cada pifia, el nivel de pifia sube un punto. La segunda pifia será con un resultado de 2 o menos, la tercera con 3 o menos, etc.
- El nivel de pifias (o reprobación) se reinicia con sacrificios o penitencias o al día siguiente.

5.2.1. Conducta pecaminosa

Reprobación divina.

Si el clérigo relaja su conducta para con su dios, éste puede retirarle su apoyo, perdiendo sus poderes total o parcialmente durante un tiempo, o hasta que realice sacrificios, como donar o inmolar parte de sus riquezas o hacer penitencias como servir y obedecer a los otros personajes, llevar una carga atada al cuerpo, etc. Los pecados van desde faltas leves hasta graves blasfemias. En caso de blasfemia el clérigo puede recibir martirio adicional.

Ejemplos de pecados

- Piedad a los enemigos del Dios.
- Curar alineamiento opuesto.
- No ayudar a seguidores.
- Realizar milagros por motivos frívolos.

5.2.2. Expulsar lo impío



Los clérigos tienen la habilidad de expulsar a las criaturas impías. No se aplica el modificador de Voluntad, puesto que esa expulsión no depende realmente del clérigo en cuestión, sino del aura que su dios le provee, ésta se hace manifiesta cuanto el clérigo amonesta a las criaturas en el nombre de su dios. Se expulsan esqueletos y zombis con ND 10. Si tiene éxito, 1d6 criaturas se alejan juntas del clérigo durante 3 rondas en una dirección aleatoria. Si no pueden escapar, quedan paralizadas el mismo tiempo. La tirada de expulsión es:

$$1d20 + \text{Nivel}$$

5.2.3. Curación

El clérigo puede curar el número de dados indicados en el cuadro de abajo según el resultado de la tirada (la tirada es igual a la de milagro).

Curar a alguien de alineamiento diferente no es agradable al dios y de alineamiento contrario es pecaminoso. La curación no es algo que se tenga que realizar a la ligera, el dios del clérigo puede tolerar curar a alguien una vez, pero si ese personaje, vuelve a ponerse en peligro y es curado una segunda vez por el clérigo, la deidad puede decidir que le están menospreciando, utilizando su poder sin el debido respeto. Sin duda el clérigo tendrá que afrontar el castigo por su conducta pecaminosa.

Resultado tirada	1-11	12-13	14-19	20-21	22+
Puntos curados	0	1d4	1d6	2d4	2d6

Cuadro 22: Curación para el Clérigo

5.2.4. Milagros básicos del clérigo

Los milagros del clérigo, en general, son algo más respetuosos con la vida que la magia del mago y tienen un carácter más general.

Nivel 1.

Bola de luz. Tipo[Milagro], Nivel(1), ND(11), Alcance(30m), Efecto{Iluminación esfera de 30m}, Daño(-), Duración[2d4 asaltos].

Detección del mal. Tipo[Milagro], Nivel(1), ND(11), Alcance(30m), Efecto{Saber si una criatura u objeto es maligno}, Daño(-), Duración[Instantáneo].

Detección de magia. Tipo[Milagro], Nivel(1), ND(11), Alcance(30m), Efecto{Saber si una criatura u objeto es mágico}, Daño(-), Duración[Instantáneo].

Pacificación. Tipo[Milagro], Nivel(1), ND(11), Alcance(2m), Efecto{Tranquiliza a una criatura}, Daño(-), Duración[2d4 rondas]

Crear agua. Tipo[Milagro], Nivel(1), ND(11), Alcance(0m), Efecto{Hace brotar agua unos 5l}, Daño(-), Duración[Instantáneo].

Bendición. Tipo[Milagro], Nivel(1), ND(11), Alcance(Vista del clérigo), Efecto{Proporciona +1 a CA y +1 a ataque a un sujeto que el clérigo elija}, Daño(-), Duración[1d6 asaltos].

Nivel 2.

Amistad animal. Tipo[Milagro], Nivel(2), ND(12), Alcance(vista), Efecto{El animal seguirá al clérigo, ayudándolo y defendiéndolo}, Daño(-), Duración[Indefinida]. Nota{Solo funciona con animales normales y si el clérigo desea realmente su amistad}.

Enredadera. Tipo[Milagro], Nivel(2), ND(12), Alcance(30m), Efecto{Crece rápidamente una enredadera e inmoviliza a la víctima. No causa daño por sí mismo.}, Daño(-), Duración[Indefinido]. Nota{Para liberarse prueba de fuerza con ND 16. Puede tirarla por asalto.}.

Fuego imaginario. Tipo[Milagro], Nivel(2), ND(12), Alcance(14m), Efecto{Aparece una densa pared de fuego de 1,5m de alto. No hace daño ni emite calor.}, Daño(-), Duración[Hasta que alguien la atravesase].

Lapidación. Tipo[Milagro], Nivel(2), ND(12), Alcance(30m), Efecto{Hace flotar 2d6 piedras de tamaño medio que son proyectadas contra una criatura e impactan}, Daño(1 punto por piedra), Duración[Instantáneo].

Escudo divino. Tipo[Milagro], Nivel(2), ND(12), Alcance(Vista del clérigo), Efecto{Provee +1d4 a CA a un sujeto}, Daño(-), Duración[1d6 asaltos].

Puño de dios. Tipo[Milagro], Nivel(2), ND(12), Alcance(14m), Efecto{Aparece un campo de fuerza traslúcido y semicompacto, con la forma de un puño gigante, que golpea desde arriba a la criatura.}, Daño(1d8+2), duración[Instantáneo].

Presagio. Tipo[Milagro], Nivel(2), ND(12), Alcance(0m), Efecto{El clérigo puede saber si una acción va a ser negativa o positiva.}, Daño(-), Duración[Instantáneo].

Cántico sagrado. Tipo[Milagro], Nivel(2), ND(12), Alcance(30m), Efecto{El clérigo entona un cántico parecido a un rezo budista que produce -2 al ataque y -2 a CA a los enemigos}, Daño(-), Duración[Mientras dure el cántico de forma ininterrumpida. Máximo 5 asaltos].

Bucle temporal. Tipo[Milagro], Nivel(2), ND(12), Alcance(Vista del clérigo), Efecto{Hasta 1d4 personajes, repiten su acción. Es decir disponen de dos asaltos consecutivos.}, Daño(-), duración[1d4 asaltos].

Maldición de Babel. Tipo[Milagro], Nivel(2), ND(12), Alcance(30m), Efecto{Se confunde el lenguaje de hasta 2d6 criaturas de forma que les es imposible entenderse}, Daño(-), Duración[Indefinido]. Nota{Si las criaturas no se comunican, el milagro no tendrá efecto}.

Reparar. Tipo[Milagro], Nivel(2), ND(12), Alcance(0m), Efecto{Un objeto, roto o deteriorado, recobra sus características}, Daño(-), duración[-].

Agua en vino. Tipo[Milagro], Nivel(2), ND(12), Alcance(-), Efecto{El vino resultante es una unidad de pócima de curación que retorna 1d6 PV},

Daño(-), duración[-].

Oxidar metal. Tipo[Milagro], Nivel(2), ND(12), Alcance(7m), Efecto{Oxida una pieza de metal (armadura, espada), las armas quedarán inservibles y las armaduras impondrán -2 al ataque y movimiento a 2/3 hasta que sea retirada}, Daño(-).



6. Equipo básico



En esta sección figura una muestra de equipo. Puedes adaptar lo que necesites de otros manuales o crear tu propio equipo.

Formato estandarizado para armas

Arma. Daño(Dado de daño), Precio(Su precio), penalizaciones (Si existen), Tipo(Para armas cuerpo a cuerpo: perforante, cortante o contundente), alcance(Para armas a distancia, alcance medio en metros).

6.1. Armas cuerpo a cuerpo

El alcance de las armas cuerpo a cuerpo es en general de contacto (menos de 2m), excepto algún caso como la alabarda. Las armas cuerpo a cuerpo pueden ser cortantes, perforantes o contundentes, aunque esas características son opcionales (ver sección 4.3.7 en la página 31).

Puños. Daño (1d3). Realmente es el ataque sin armas.

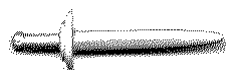
Alabarda. Daño(1d12), Precio(200Mco), Penalización(uso a 2m. A 0m, ataque-2, daño 1d6), Tipo(Perforante y Cortante).



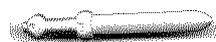
Daga. Daño(1d4), Precio(10Mco), Tipo(Punzante).



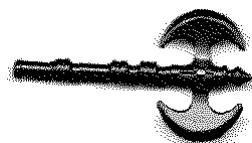
Espada larga. Daño(1d8), Precio(80Mco), Tipo(Cortante).



Espada corta. Daño(1d6), Precio(50Mco), Tipo(Cortante).



Hacha de guerra. Daño(1d8), Precio(150Mco), Tipo(Contundente y Cortante).



Mangual. Daño(1d6), Precio(40Mco), Tipo(Contundente).



Maza. Daño(1d6), Precio(80Mco), Tipo(Contundente).



Garrote. Daño(1d4), Precio(2Mco), Tipo(Contundente).

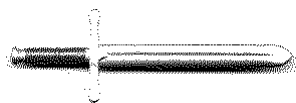
Martillo de guerra. Daño(1d8), precio(100Mco), tipo(Contundente).



Lanza. Daño(1d6), Precio(20Mco), Tipo(Perforante).



Mandoble. Daño(1d10), Precio(100Mco), Penalización(usa las 2 manos), Tipo(Cortante).



Sí, son armas escaneadas de los Clips (*Playmobil*^(R)).

6.2. Armas a distancia

El alcance mínimo de las armas a distancia es de 2 metros (no pueden usarse a menos distancia). Estas armas tienen tres tipos de alcance. El valor de alcance que se indica es el alcance corto. El alcance medio es el corto x2 y el largo alcance es el corto x3. Los modificadores al ataque respectivos para cada tipo de alcance son: +1/+0/-1 (ver sección 4.3.3 en la página 30). Sobre el uso de armas de cuerpo a cuerpo como si fueran armas a distancia consultar la sección 4.3.9 en la página 32.

En general, son armas perforantes, excepto la honda que es un arma de daño contundente.

Ballesta. Daño(1d10), Precio(300Mco), Alcance(40).

Arco corto. Daño(1d6), Precio(80Mco), Alcance(20).

Arco largo. Daño(1d8), Precio(120Mco), Alcance(30).

Honda. Daño(1d4), Precio(5Mco), Alcance(15).

Jabalina. Daño(1d10), Precio(30Mco), Alcance(10m).

Distancia	Corta	Media	Larga
Bono	+1	0	-1

Cuadro 23: Modificador de Alcance.

6.3. Armaduras

La protección que proporciona la armadura se suma directamente a la Clase de Armadura. Algunas armaduras, por su peso y aparatosidad, restan Destreza. En *Mazemorras* los magos pueden usar armadura, pero su protección se resta a su tirada de hechizo (ver la sección del mago en la página 23). En

la sección 4.3.8 en la página 32, puedes consultar un sistema alternativo de armadura que quizás te parezca más realista que el que se usa generalmente. Si lo deseas, el peso, también puede ser una variable a tener en cuenta.

Cuero. Protección(1), Precio(150Mco).

Cuero tachonado. Protección(2), Precio(200Mco).

Cota de malla. Protección(3), Precio(350Mco).

Armadura de placas. Protección(5), Precio(600Mco), Peso (9Kg), Penalización(DES-1).

Coraza. Protección(6), Precio(800Mco), Peso(15kg), Penalización(DES-2).

6.4. Otro material

6.4.1. Dinero y economía

Aquí está el cambio entre monedas y una comparación con un recurso básico para poder estipular su valor.

- Monedas de cobre (Mco). Con una Mco se puede pagar una comida modesta o 3 jarras de cerveza en una posada.
- 10 monedas de cobre = 1 moneda de plata (Mpl).
- 10 monedas de plata = 1 moneda de oro (Mo).

En *Mazemorras*, la economía se basa en el principio real de la oferta y la demanda. Los objetos más complicados de fabricar son más escasos y los objetos más útiles son más demandados. Esa es la razón de que un garrote sea mucho más barato que un hacha de guerra. Se considera que no existe una verdadera acuñación de moneda y el valor de las mismas, es realmente, el valor del metal. Los precios básicos pueden establecerse a partir de los bienes más elementales, como por ejemplo el pan y la leche o cuanto se paga por una jornada de trabajo en el campo. Estos precios sirvan para comparar con otros objetos o servicios más complejos. La cantidad de pan que estipules que puede comprarse un labriego después de un día de trabajo (por ejemplo), establecerá el grado de miseria del «mundo». Estos simples principios pueden ayudarte a crear un sistema de precios coherente.

6.4.2. Equipo general

Cuerda, mochila, bolsas, botellas, velas, aceite, etc. todo a un precio razonable según la situación. El material debe estar al servicio de la aventura y no ser una limitación.

Peso del equipo. El peso del equipo, si es excesivo hará que el personaje camine más lento o incluso sea incapaz de correr. Los enanos pueden cargar un 30 % de su peso sin ninguna penalización (Ver apartado sobre la especie enana en la página 13). De todas formas, yo no sería muy quisquilloso con el tema del peso.

6.4.3. Equipo especial

En principio, existen grandes posibilidades para la construcción de equipo especial. Si tu personaje y sus compañeros tienen las capacidades, conocimientos, contactos apropiados y dinero, nada les impediría, con el beneplácito del *master*, construir, por ejemplo, una catapulta para vete a saber qué rocambolesca aventura, en la que igual tenéis suerte o el inestable artefacto termina por aplastaros a la mitad.



7. Bestiario básico



En esta sección se ofrece una pequeña muestra de monstruos, animales y personajes auxiliares. Para tus partidas puedes crear los tuyos propios o adaptarlos de las fuentes que consideres adecuadas. Aquí también ofrezco un sistema de medida de peligrosidad para las criaturas que te permitirá ajustar el nivel de tus partidas de forma objetiva.

7.1. Sistema para el cálculo de peligrosidad

En el momento de crear monstruos para las aventuras o adaptarlos, para que el reto no sea demasiado sencillo o aplastantemente difícil para los jugadores, se suele utilizar el nivel del monstruo (en algunos

juegos equivale a sus «dados de golpe») como forma de medir el grado de reto y peligrosidad de la criatura. Sin embargo, ese nivel suele fijarse de una forma algo arbitraria. *Mazmorras* te ofrece un sistema para establecer esa dificultad matemáticamente. Aunque, claro está, puedes poner la dificultad a «ojímetro» como se ha hecho toda la vida.

Sistema para determinación de peligrosidad

Puesto que la peligrosidad depende de quién luche con quién se ha establecido la siguiente fórmula que nos da una estimación del número de monstruos que mataría un personaje antes de morir.

$$\frac{PV_g(Daño_g + 1)(CA_m - AT_g - 20)}{PV_m(Daño_m + 1)(CA_g - AT_m - 20)}$$

Donde.

- CA_x Clase de armadura
- AT_x Bono ataque
- $Daño_x$ Cifra del valor máximo del dado de daño (1d6 sería 6, 1d8 sería 8).
- PV_x Puntos de vida

El subíndice m , es para el monstruo, el subíndice g es para el personaje.

Creo que esta fórmula resultará sencilla de implementar en una hoja de cálculo para usarla de forma práctica y así poder comprobar si un monstruo es equiparable a un personaje de nivel determinado. Esto permite tanto homogeneizar la dificultad de las criaturas de un nivel, pese a que tengan características dispares. Ahora ya queda en tus manos, si así no deseas, ajustar la letalidad de los monstruos de tus partidas.

Si estas interesado en saber como he obtenido la fórmula y otros datos en el punto del apéndice 8.4 en la página 57, encontrarás detalles.

7.2. Personajes de apoyo

Siempre es interesante disponer de algunos personajes no jugadores para utilizar en las partidas, tanto sea para dar dramatismo como para desencallar situaciones.

Monjes. Fue(13)[+1], Des(18)[+4], Int(10)[0], Vol(15)[+2], PV(20), CA(13), Nivel (3), Ataque base(3), Alineamiento(L/B), Armas{Martillo de guerra[1d10], Honda argéntea[1d6]}, Conjuros{Curación, Confusión}.

Aldumior. Fue:13, Des:12, Con:10, Int:10, Sab:7, Car:15, PG:10, CA:(11), Ataque base(0), Equipo{Espada corta, vara alcalde, ropas caras, armadura ornamental de cuero}.

Milicia del pueblo A. Número (3d10), PV:3, CA:(10), VOL(8), Ataque base(0), Equipo{Herramientas de agrícolas. Daño(1d4)}.

Milicia del pueblo B. Número (5d10), PV:2, CA:(10), VOL(7), Ataque base(0), Equipo{Desarmados. Daño(1)}.

7.3. Monstruos

Los monstruos son por lo general los enemigos de los personajes (aunque no necesariamente). Éstos pueden ser todo tipo de seres que incluyen desde las típicas criaturas de la literatura fantástica hasta los animales mitológicos o los fantásticos (tipo rata gigante).

Los datos son parecidos a los de los personajes con la excepción del movimiento que es característico y aparece como movimiento base (ver apartado 4.2.8 en la página 28). También en los monstruos se utiliza la moral en vez de la voluntad. Cuando en el apartado de «Ataque» figure más de una cifra, es que el monstruo tiene más de un ataque base, que será el de su arma principal más los ataques especiales de que disponga (garra, cola, veneno, etc). En los monstruos los bonos de mente y cuerpo no se calculan como en los personajes, dada su naturaleza monstruosa y vienen dados según el tipo de ser (a criterio del *master*). Los monstruos no tienen *Totum*.

Formato estandarizado para monstruos

Monstruo básico: PV(), CA(), Ataque[Nº ataques](bono de ataque), Nivel (), FUE(), DES(), INT(), Moral(), Mente(), Cuerpo(), Movimiento(en m/min.), Alineamiento(), Otros datos{}

Esqueleto. PV(3), CA(11), Ataque base(0), Nivel (1), FUE(8), DES(7), INT(-), Moral(-), Mente(-), Cuerpo(-), Movimiento(30m/min), Alineamiento(C/M), Arma{Espada herrumbrosa[1d4]}.

Orco. PV(8), CA(13), Ataque base(0), Nivel (1), FUE(11), DES(8), INT(7), Moral(12), Mente(-1), Cuerpo(2), Movimiento(60m/min), Alineamiento(C/M), Arma{cimitarra[1d6]}.

Goblin. PV(4), CA(12), Ataque base(0), Nivel (1), FUE(), DES(), INT(), Moral(10), Mente(-2), Cuerpo(0), Movimiento(40m/min), Alineamiento(C/M), Arma{Puñal[1d4]}.

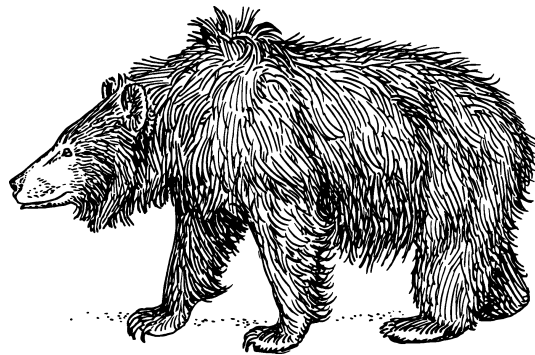
Cavernícola. PV(8), CA(10), Ataque base(1), Nivel (2), Moral(17), Mente(0), Cuerpo(3), Movimiento(70m/min), Alineamiento(C/N), Arma{Cachiporra[1d6]}.

Ciempiés gigante. PV(2), CA(12), Ataque base(1), Nivel (1), Moral(15), Mente(0), Cuerpo(0), Movimiento(20m/min), Alineamiento(N/N), Arma{veneno(vel, fue, des a 2/3, 2 turnos)}.

Rata gigante. PV(2), CA(10), Ataque base(1), Nivel (1), Moral(9), Mente(0), Cuerpo(0), Movimiento(30m/min), Alineamiento(N/N), Arma{mordedura(daño 1)}.

7.4. Animales

Son animales con sus características más o menos reales. Se tratan igual que a los monstruos.



Oso: PV(2d6), CA(13), Ataque[3](2/-1/-1), Nivel (2), Moral(11), Mente(-), Cuerpo(4), Movimiento(60m/min), Alineamiento(N/N), Ataques especiales{fauces: daño(1d4) y dos garras: daño(1+1)}, Otros{ % atacar 35 %}.

Lobo: PV(1d6), CA(11), Ataque[Nº: 1](1), Nivel (1), Moral(7), Mente(-), Cuerpo(1), Movimiento(80m/min), Alineamiento(N/N), Ataques especiales{fauces: daño(1d4-1, minimo 1)},Otros{ % atacar 45 %}.

Jabalí: PV(1d6), CA(14), Ataque base(1), Nivel (2), Moral(12), Mente(-), Cuerpo(1), Movimiento(60m/min), Alineamiento(N/N), Arma{Colmillos(daño 2d4)}

Pitón: PV(3), CA(11), Ataque base[2](0/2), Nivel (1), Moral(10), Mente(-), Cuerpo(0), Movimiento(20m/min), Alineamiento(N/N), Arma{mordedura(1), apretón(1d6)}.

Perro asilvestrado PV(2), CA(10), Ataque base[1](-1), Nivel (1), Moral(7), Mente(-), Cuerpo(0),

Movimiento(70m/min), Alineamiento(N/N), Arma{mordedura(1)}.



8. Apéndice

8.1. Test de Alineamiento Alternativo

Se trata de un cuestionario de quince preguntas, donde has de puntuar cada una con entre 0 y 4 puntos según estés de acuerdo o en desacuerdo con cada frase.

Imagina que eres el personaje, piensa por un momento en su historia y en sus motivaciones. Tienes que «rolear» el cuestionario puntuando las frases según lo de acuerdo que estés con ellas.

Puntos a asignar a cada frase:

0-1-2-3-4

Muy en desacuerdo - En desacuerdo – Neutral - De acuerdo - Muy de acuerdo

1. No cambio de opinión con facilidad. []
2. Mas vale un pedazo de pan ahora que un asado mañana. []
3. Trabajo mejor solo. []
4. Si un superior me ordena algo, lo hago. []
5. Todo el que dice rechazar las riquezas; o es estúpido o miente. []
6. Existe un orden en el cosmos. []
7. Me gusta ayudar y que me ayuden. []
8. El honor es importante para mí. []
9. Tengo interés por la vida de los demás. []
10. Me gustaría ser famoso y que las gentes me admiraran. []
11. Tengo muchos amigos o conocidos. []
12. Uno ha de dedicar su vida a algo superior a sí mismo. []
13. El ser humano es, en general, indigno de confianza. []
14. La mejor protección es una bolsa llena de oro y una espada presta. []
15. El fin justifica los medios. []

Cómo corregir el test

Cada escala la componen cinco preguntas, la puntuación es la suma de los puntos de cada una de esas preguntas entre 2. Hay algunas preguntas que se puntúan a la inversa, es decir, 0 valdría 4, 1 valdría 3,.. y 4 valdría 0.

Ejemplo:

Alguien que haya contestado a las preguntas:

- 1. No cambio de opinión con facilidad. [3]
- 4. Si un superior me ordena algo, lo hago. [3]
- 6. Existe un orden en el cosmos. [4]
- 8. El honor es importante para mi. [3]
- 15. El fin justifica los medios. [1]

Tendría la puntuación, $3+3+4+3+3$ (la pregunta 15 puntúa al inverso) que darían un total de 16 siendo $16/2 = 8$.

El personaje tendría 8 puntos en la escala de Legalidad.

Clave para las escalas

- Escala legal: Preguntas 1, 4, 6, 8 y 15. Preguntas invertidas:15.
- Escala Material: 2, 5, 10, 12 y 14. Preguntas invertidas: 12.
- Escala Asocial: 3, 7, 9, 11 y 13. Preguntas invertidas: 7, 9 y 11.



8.2. Baraja de las Muchas Cosas

En las siguientes páginas aparece La Baraja de las Muchas Cosas, lista para imprimir. Una de las hojas corresponde al dorso de las cartas.

La Baraja de las Muchas Cosas (*The deck of many things*) es un objeto mágico que apareció por primera vez en el suplemento *Greyhawk* (1975) de *Dungeons & Dragons* donde se utilizaban 18 cartas de Poker para representarlo. Se trata de unas cartas, que si son utilizadas por los personajes, les concederán grandes beneficios o les inflingirán dolorosas pérdidas.

A partir de ese momento el objeto siguió su evolución. En el número 77 de la revista *Dragon* (1983) se utilizó una baraja del Tarot para llevar las cartas a la práctica. El que parece ser el primer diseño original de veintidós cartas aparece en el número 148 de la misma revista (1989). Desde entonces han ido surgiendo otras versiones (Revista *Dungeons* N.º 177, 2010), e incluso distintas editoriales como *Painzo* o *Green Ronin Publishing* han creado sus propias barajas bajo el mismo nombre.

La gracia de este objeto es que existe entre el mundo del personaje y el del jugador. Es decir, cuando un personaje encuentra una pócima, una armadura mágica o un anillo de invisibilidad, el *master* no saca ni un frasco con líquido ni una coraza ni un anillo en la mesa de juego (al menos, no normalmente), sin embargo, *The deck of many things* sí que adquiere una entidad real en la partida. Los jugadores extraen físicamente las cartas cuyos efectos disfrutarán o sufrirán los personajes. Por ese motivo, me ha parecido interesante incorporar este objeto a *Mazemorras*.

Sobre esta versión de *The deck of many things*. Pese a buscarla, no he encontrado ninguna versión en español de la baraja, cosa que multiplica el interés en incluirla en este juego. Sin embargo, dadas las licencias que me he tomado, esta «Baraja de las muchas cosas», no puede considerarse en absoluto una traducción⁸ de cualquiera de las que existen en inglés, más bien se trata de una adaptación de las cartas clásicas del Tarot de Marsella a la idea de *The deck of many things*. El criterio que he utilizado en esta adaptación es el de intentar acercarme al original en el grado en que pudiera mantener cierta estética y coherencia.

Por ejemplo, he preferido «La baraja de **las** muchas cosas» a «La baraja de muchas cosas» (pese a que no es *The deck of the many things*). Hay que señalar que algunas de las cartas de *The deck of many things* (versiones de 1989 ó 2010), tienen un nombre idéntico a las del *Tarot*. Por ejemplo; *Fool* (El Loco), *Moon* (La Luna), *Star* (La Estrella) y *Sun* (El Sol).

Otras son parecidas en imagen o concepto, como en el caso de; *Balance* (La Templanza), *Fates* (La Rueda de la Fortuna), *Ruin* (La Torre), *Skull* (La Muerte), *Talons* (El Diablo), *Throne* (El Emperador), *Vizier* (El Sabio). En estas cartas, incluso cuando era posible, no siempre he adaptado el nombre de la carta a la versión del Tarot, por ejemplo, en *Fates*, donde la imagen de la carta original representa a las Furias de la mitología Griega, he utilizado la imagen de la Rueda de la Fortuna del Tarot y la he renombrado como «El Destino», puesto que era lo más coherente con el efecto de la carta. En otras de este grupo he procedido de manera parecida.

Otras cartas, en cambio, no tienen correspondencia con ninguna del Tarot, estas serían: *Comet*, *Donjon*, *Euryale*, *Flames*, *Gem*, *Idiot*, *Jester*, *Key*, *Knight* y *The Void*.

Otro aspecto a destacar es que pese a que en la mayoría de versiones los nombres aparecen sin artículo, por ejemplo en el juego que apareció en el número 19 de la revista *Dungeon* de 1989, solo la carta de El Vacío (*The Void*) tenía artículo. En las versiones inglesas de las cartas del Tarot en algunas cartas suelen usar artículo: *The Fool*, *The Devil*, *The Star*,... Y otras no: *Strength*, *Justice*, *Death*,... En las cartas del Tarot en español, en cambio, se suele usar el artículo en todas. Por este hecho, en esta castellanización y «retarotización» de la baraja, he preferido usar el artículo en todas excepto en la de Euríale, puesto que es el nombre de una gorgona. Podría haberla titulado la Euríales, tal como podemos decir; María o la María, pero, así de paso, al tener la baraja una carta diferente a las demás en el uso del artículo sirve de tributo (imitándola a la inversa) a aquella primera versión de 1989, que como he dicho, las tenía todos los nombres sin artículo excepto uno.

Como nota final; soy consciente de la dificultad de adaptar un objeto de tales características. Espero que tu que lees éstas líneas, sí, especialmente tú que lees ésta, una de las más oscuras secciones (¡Oh! ¡Qué gran mago serías!), seas indulgente con el fruto de mi atrevimiento.

⁸Cosa que también implicaría el tener que disponer de derechos sobre el original.

Listado de efectos de las cartas

Cuando los personajes se encuentren con este objeto, pueden sacar las cartas que deseen, excepto si una de ellas dice lo contrario.

- **El Bribón** (*Rogue*)⁹.- Un PNJ se vuelve contra el personaje. Su identidad no es conocida por el personaje.
- **El Bufón** (*Jester*). Ganancia de PX a criterio del master o puedes sacar dos cartas más.
- **El Caballero** (*Knight*). Un caballero de nivel +1d4 que el personaje aparece de la nada y le sirve hasta la muerte con fidelidad.
- **Calabozo** (*Donjon*). El personaje se esfuma y queda preso en un lugar desconocido por los otros jugadores. Todo su equipo y los conjuros que tubiera desaparecen. No puede robar más cartas.
- **El Cometa** (*Comet*). Si el personaje gana el siguiente encuentro sin ayuda, subirá al siguiente nivel de experiencia.
- **El Destino** (*Fates*). Esta carta modifica la realidad. Puede cambiar un evento como si nunca hubiera sucedido.
- **La Estrella** (*Star*). Aumenta en 2 puntos una habilidad.
- **Euríale** (*Euryale*). Penalización permanente de -1 a todas las Tiradas de Salvación.
- **Las Garras** (*Talons*). Todos los objetos mágicos que posea se desintegran.
- **La Joya** (*Gem*). Gana una riqueza significativa del orden de 3d12 x 1000 monedas de oro.
- **Las Llamas** (*Flames*). El personaje se granjea la enemistad de un poderoso enemigo.
- **La Llave** (*Key*). Un arma mágica, a elección del master, aparece en las manos del personaje.
- **El Loco** (*Fool*). El personaje pierde una cantidad de PX a discreción del master y ha de sacar otra carta del mazo.
- **La Luna** (*Moon*). Gana la posibilidad de lanzar un hechizo o milagro de un nivel hasta el nivel del personaje +2, tres veces. Los lanzamientos tendrán éxito automático.
- **La Muerte** (*Skull*). Un no-muerto de nivel equivalente al personaje se materializa frente a él y le ataca. Si alguien intenta intervenir en el conflicto, antes de producir ningún daño a la criatura, recibe también el efecto de la carta.
- **La Ruina** (*Ruin*). Pierde todas sus riquezas y posesiones no mágicas.
- **El Sabio** (*Vizier*). Una pregunta le será respondida mentalmente al personaje, cuando desee.
- **El Sol** (*Sun*). Gana un número de PX y un objeto mágico a criterio del master.
- **La Templanza** (*Balance*). Cambia el alineamiento del personaje a otro radicalmente diferente.
- **El Tonto** (*Idiot*). Reducción de 2 puntos de Inteligencia de forma permanente.
- **El Trono** (*Throne*). Gana 2 puntos de Voluntad y un pequeño castillo.
- **El Vacío** (*The Void*). El espíritu del personaje es absorbido y enviado a un paraje desolado. El cuerpo queda en un estado semi catatónico, obedeciendo órdenes muy simples. Existe la posibilidad de reencontrar el espíritu. El personaje no puede robar más cartas.

⁹Nunca me ha gustado la traducción de «Rogue» por «Pícaro». Ser un pícaro o un picaruelo es de uso común e incluso puede tener connotaciones positivas. El término «Bribón», pese a que la voz de Ruíz Mateos resuena en mi cabeza diciéndolo, me parece más interesante. «Granuja» tampoco está mal.



EL BUFON



EL CABALLERO



EL COMETA



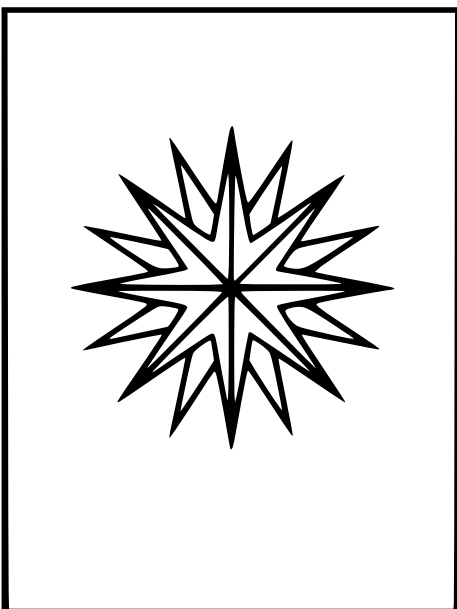
LA MUERTE



LA RUINA



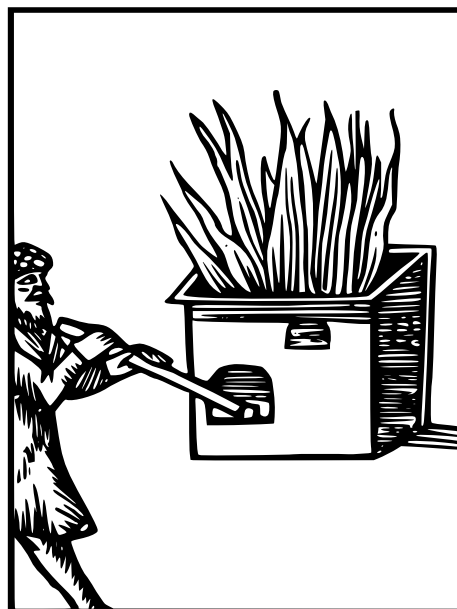
LA TEMPLANZA



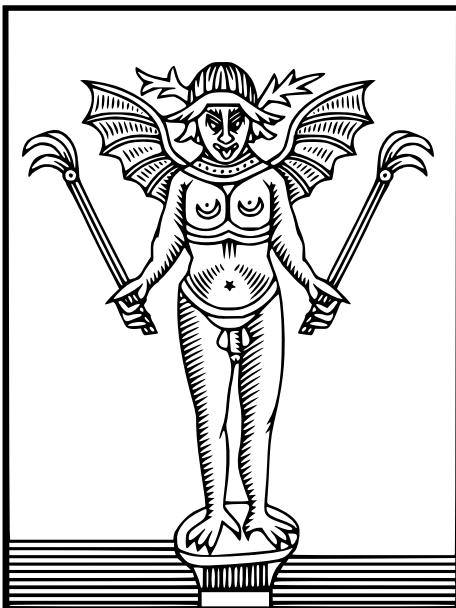
LA ESTRELLA



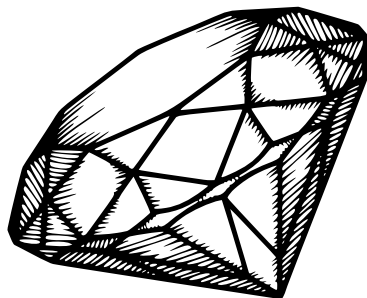
EL DESTINO



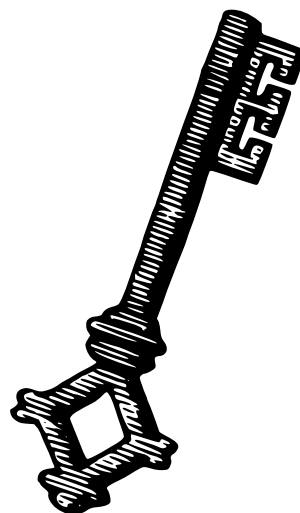
LAS LLAMAS



LAS GARRAS



LA JOYA



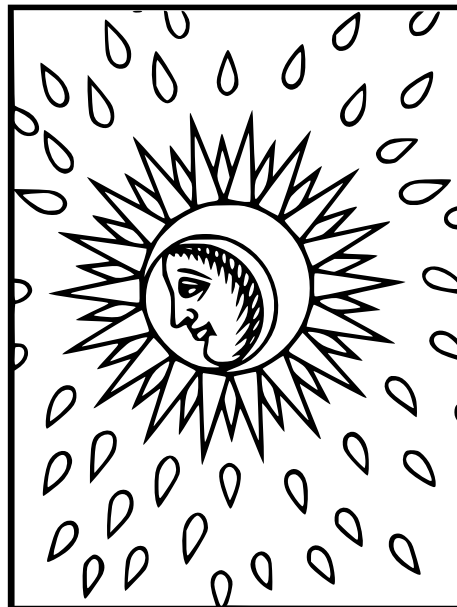
LA LLAVE



EL BRIBÓN



EL LOCO



LA LUNA



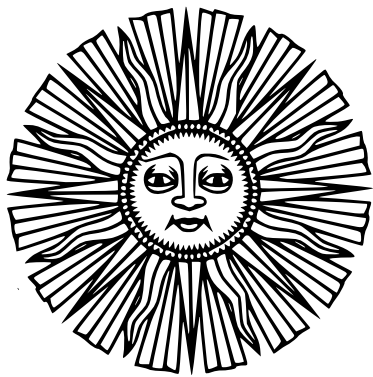
EL CALABOZO



EURÍALE



EL TRONO



EL SOL



EL TONTO



EL VACÍO

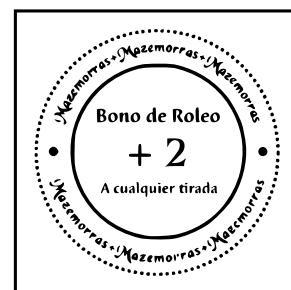
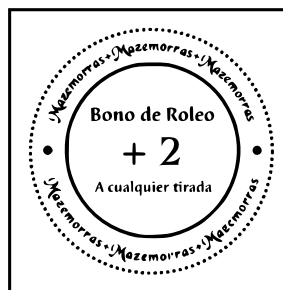
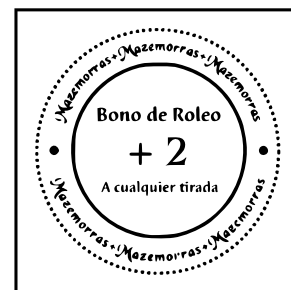
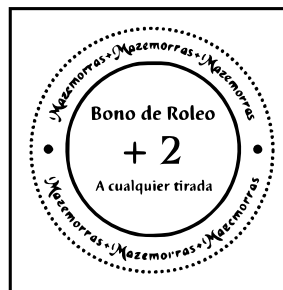
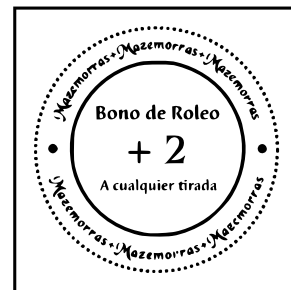
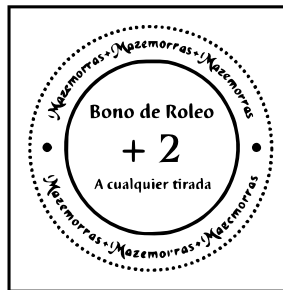


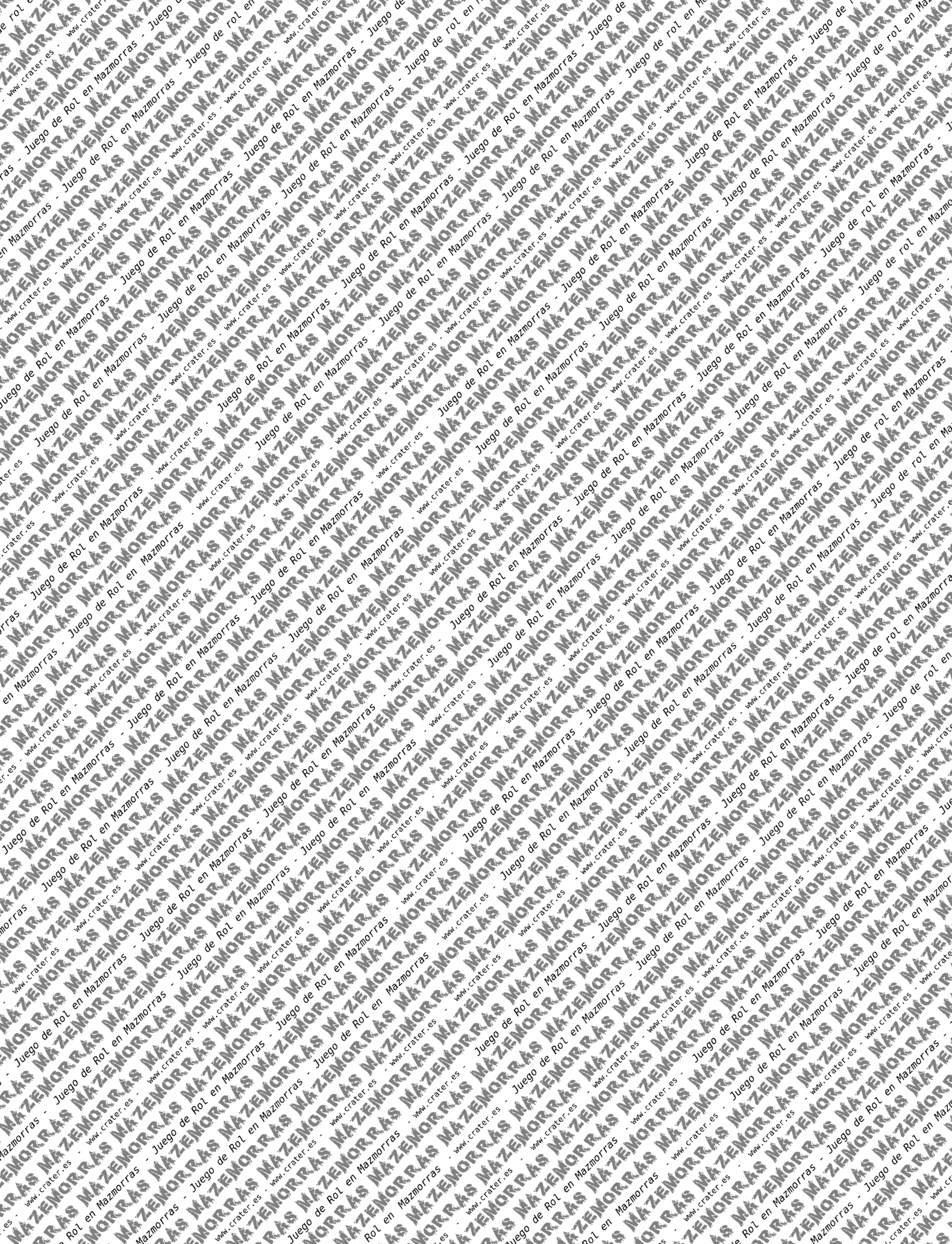
EL SABIO

cortar x

Cartas 2,5 x 3,5 Pulgadas Aprox.

Imprimir sin márgenes





8.3. Personajes pregenerados

Personaje 1. Temperamento: Sanguíneo. Especie: Elfo. Edad: 28 años. Crianza: Solo padre.

Atributos: FUE= 11(0), DES= 9(0), VOL= 10(0), INT=12(1) . Mente= 1. Cuerpo= 0. Totum Mayor: 1. Totum Menor: 0.

*--Periodo 1. Ocupación: Molinero. Época regular. Objetos: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Nada relevante.

*--Periodo 2. Ocupación: Herrero. Época regular. Objetos: . Enfermedades: Fractura de cráneo.

*--Periodo 3. Ocupación: Campesino . Época buena. Objetos: Porra (1d3). Enfermedades: Nada relevante.

*--Periodo 4. Ocupación: Molinero. Época regular. Objetos: . Enfermedades: Fractura de pierna.

*--Periodo 5. Ocupación: Soldado. Época buena. Objetos: Porra (1d3). Enfermedades: Fractura de cráneo.

Beneficio total: Monedas plata 14. Monedas cobre: 0.

Personaje 2. Temperamento: Flemático. Especie: Humano. Edad: 20 años. Crianza: Institución.

Atributos: FUE= 12(1), DES= 9(-1), VOL= 15(2), INT=16(3). Mente= 5. Cuerpo= 0. Totum Mayor: 5. Totum Menor: 2.

*--Periodo 1. Ocupación: Acróbata. Época nefasta. Enfermedades: Alcohólico.

*--Periodo 2. Ocupación: Escudero. Época buena. Obtiene: Porra (1d3). Enfermedades: Polio.

*--Periodo 3. Ocupación: Orfebre. Época magnífica. Obtiene: Arco (1d6) y 15 flechas. Enfermedades: Nada.

Beneficio total: Monedas plata 14. Monedas cobre: -7.

Personaje 3. Temperamento: Flemático. Especie: Mediano. Edad: 20 años. Crianza: Solo padre.

Atributos: FUE= 8(-1), DES= 9(0), VOL= 13(1), INT=10(0) . Mente= 1. Cuerpo= -1. Totum Mayor y Menor= 0.

*--Periodo 1. Ocupación: Vendedor ambulante. Época regular. Objetos: . Enfermedades: Cólera.

*--Periodo 2. Ocupación: Estafador. Época regular. Objetos: . Enfermedades: Polio.

*--Periodo 3. Ocupación: Frutero. Época mala. Objetos: . Enfermedades: 1 mes de calabozo.

Beneficio total: Monedas plata -1. Monedas cobre: -9

Personaje 4. Temperamento: Sanguíneo. Especie: Humano. Edad: 16 años. Crianza: Progenitores.

Atributos: FUE= 13(1), DES= 7(-1), VOL= 11(0), INT=10(0) Mente= 0. Cuerpo= 0. Totum Mayor y Menor= 0.

*--Periodo 1. Ocupación: Cervecerero. Época mala. Objetos: . Enfermedades: Fractura de pierna.

*--Periodo 2. Ocupación: Pescador. Época mala. Objetos: . Enfermedades: Ataque de animal salvaje.

Beneficio total. Monedas plata -1. Monedas cobre: -5.

Personaje 5. Temperamento: Melancólico. Especie: Elfo. Edad: 20 años. Crianza: Progenitores.

Atributos: FUE= 17(3), DES= 8(-1), VOL= 9(0), INT=12(1) . Mente= 1. Cuerpo= 2. Totum Mayor: 3. Totum Menor: 1.

*--Periodo 1. Ocupación: Pregonero . Época mala. Objetos: . Enfermedades: Hambruna.

*--Periodo 2. Ocupación: Profanador de cadáveres. Época magnífica. Objetos: Mandoble (1d10). Enfermedades: Ataque de animal salvaje.

*--Periodo 3. Ocupación: Cartógrafo. Época regular. Objetos: Daga (1d4). Enfermedades: Polio.

Beneficio total: Monedas plata 10. Monedas cobre: 2.

Personaje 6. Temperamento: Sanguíneo. Especie: Humano. Edad: 28 años. Crianza: Institución.

Atributos: FUE= 4(-3), DES= 14(2), VOL= 15(2), INT=13(1). Mente= 3. Cuerpo= -1. Totum Mayor: 2. Totum Menor: 1.

*--Periodo 1. Ocupación: Viticultor. Época mala. Enfermedades: Fractura de cráneo.

*--Periodo 2. Ocupación: Campesino . Época buena. Obtiene: Mangual (1d6). Enfermedades: Hambruna.

*--Periodo 3. Ocupación: Estafador. Época buena. Obtiene: Daga (1d4). Enfermedades: Peste.

*--Periodo 4. Ocupación: Verdugo. Época regular. Enfermedades: Nada relevante.

*--Periodo 5. Ocupación: Prestamista. Época buena. Obtiene: Espada corta (1d6). Enfermedades: Polio.

Beneficio total: Monedas plata 11. Monedas cobre: -4.

Personaje 7. Temperamento: Sanguíneo. Especie: Mediano. Edad: 24 años. Crianza: Monos.

Atributos: FUE= 12(1), DES= 11(0), VOL= 9(0), INT=9(0) Mente= 0. Cuerpo= 1. Totum Mayor y Menor= 0.

*--Periodo 1. Ocupación: Cervecerero. Época regular. Objetos: . Enfermedades: 1 mes de calabozo.

*--Periodo 2. Ocupación: Ayudante de alguacil. Época mala. Objetos: . Enfermedades: Hambruna.

*--Periodo 3. Ocupación: Cantero. Época mala. Objetos: . Enfermedades: Cólera

*--Periodo 4. Ocupación: Tejedor.. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Gasto médico.

Beneficio total. Monedas plata -6. Monedas cobre: 0.

Personaje 8. Temperamento: Melancólico. Especie: Enano. Edad: 24 años. Crianza: Institución.

Atributos: FUE= 8(-1), DES= 11(0), VOL= 16(3), INT=11(0) . Mente= 3. Cuerpo= -1. Totum Mayor: 2. Totum Menor: 1.

*--Periodo 1. Ocupación: Cabrero. Época regular. Objetos: . Enfermedades: Ataque de animal salvaje.

*--Periodo 2. Ocupación: Trillador. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Polio.

*--Periodo 3. Ocupación: Frutero. Época buena. Objetos: Mangual (1d6). Enfermedades: Fractura de pierna.

*--Periodo 4. Ocupación: Cantero. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: 1 mes de calabozo.

Beneficio total: Monedas plata 2. Monedas cobre: -2

- Personaje 9.** Temperamento: Flemático. Especie: Humano. Edad: 16 años. Crianza: Progenitores.
 Atributos: FUE= 11(0), DES= 7(-1), VOL= 13(1), INT=8(-1) .Mente= 0. Cuerpo= -1. Totum Mayor y Menor= 0.
 *--Periodo 1. Ocupación: Esclavo. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Cólera
 *--Periodo 2. Ocupación: Apotecario. Época mala. Objetos: . Enfermedades: Gasto médico. Beneficio total.
 Monedas plata -3. Monedas cobre: -7.
- Personaje 10.** Temperamento: Flemático. Especie: Elfo. Edad: 20 años. Crianza: Solo madre.
 Atributos: FUE= 7(-1), DES= 13(1), VOL= 11(0), INT=17(3). Mente= 3. Cuerpo= 0. Totum Mayor: 3. Totum Menor: 1.
 *--Periodo 1. Ocupación: Panadero. Época nefasta. Enfermedades: Cólera.
 *--Periodo 2. Ocupación: Pregonero. Época buena. Obtiene: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 *--Periodo 3. Ocupación: Juglar. Época magnífica. Obtiene: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Fractura de cráneo.
 Beneficio total: Monedas plata 24. Monedas cobre: -5.
- Personaje 11.** Temperamento: Sanguíneo. Especie: Elfo. Edad: 20 años. Crianza: Institución.
 Atributos: FUE= 8(-1), DES= 15(2), VOL= 14(2), INT=11(0) . Mente= 2. Cuerpo= 1. Totum Mayor: 3. Totum Menor: 1.
 *--Periodo 1. Ocupación: Aprendiz de barbero-sangrador. Época magnífica. Objetos: . Enfermedades: Nada relevante.
 *--Periodo 2. Ocupación: Mesonero. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Alcoholismo.
 *--Periodo 3. Ocupación: Molinero. Época nefasta. Objetos: -. Enfermedades: Peste.
 Beneficio total: Monedas plata -6. Monedas cobre: -8.
- Personaje 12.** Temperamento: Melancólico. Especie: Elfo. Edad: 20 años. Crianza: Institución.
 Atributos: FUE= 7(-1), DES= 8(-1), VOL= 10(0), INT=11(0) .Mente= 0. Cuerpo= -2. Totum Mayor y Menor= 0.
 *--Periodo 1. Ocupación: Aprendiz de barbero-sangrador. Época magnífica. Objetos: Tres hoces (1d6). Enfermedades: Polio.
 *--Periodo 2. Ocupación: Sepulturero. Época mala. Objetos: . Enfermedades: Peste.
 *--Periodo 3. Ocupación: Posadero. Época buena. Objetos: Honda (1d4). Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 Beneficio total. Monedas plata 40. Monedas cobre: -4 .
- Personaje 13.** Temperamento: Flemático. Especie: Humano. Edad: 28 años. Crianza: Institución.
 Atributos: FUE= 11(0), DES= 11(0), VOL= 15(2), INT=10(0) . Mente= 2. Cuerpo= 0. Totum Mayor: 2. TotumMenor: 1.
 *--Periodo 1. Ocupación: Labrador . Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Polio.
 *--Periodo 2. Ocupación: Carbonero . Época mala. Objetos: . Enfermedades: Hambruna.
 *--Periodo 3. Ocupación: Maestro de obra. Época mala. Objetos: . Enfermedades: Fractura de cráneo.
 *--Periodo 4. Ocupación: Estercolero. Época buena. Objetos: Honda (1d4). Enfermedades: Cólera.
 *--Periodo 5. Ocupación: Carpintero . Época magnífica. Objetos: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Nada relevante.
 Beneficio total: Monedas plata 9. Monedas cobre: -7.
- Personaje 14.** Temperamento: Colérico. Especie: Humano. Edad: 20 años. Crianza: Solo madre.
 Atributos: FUE= 8(-1), DES= 12(1), VOL= 8(-1), INT=13(1) . Mente= 0. Cuerpo= 0. Totum Mayor y Menor= 0.
 *--Periodo 1. Ocupación: Lector de Fortuna. Época regular. Objetos: Mangual (1d6). Enfermedades: Nada relevante.
 *--Periodo 2. Ocupación: Hipotecario. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Peste.
 *--Periodo 3. Ocupación: Temporero . Época mala. Objetos: . Enfermedades: Fractura de cráneo.
 Beneficio total: Monedas plata 0. Monedas cobre: -5.
- Personaje 15.** Temperamento: Sanguíneo. Especie: Enano. Edad: 28 años. Crianza: Progenitores.
 Atributos: FUE= 12(1), DES= 10(0), VOL= 12(1), INT=8(-1) . Mente= 0. Cuerpo= 1. Totum Mayor: 1. TotumMenor: 0.
 *--Periodo 1. Ocupación: Leñador. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Nada relevante.
 *--Periodo 2. Ocupación: Molinero. Época regular. Objetos: . Enfermedades: Peste.
 *--Periodo 3. Ocupación: Tejedor.. Época regular. Objetos: . Enfermedades: Fractura de pierna.
 *--Periodo 4. Ocupación: Titiritero. Época magnífica. Objetos: Coraza y espada larga (1d8). Enfermedades: Nada relevante.
 *--Periodo 5. Ocupación: Labrador . Época regular. Objetos: . Enfermedades: Cólera.
 Beneficio total: Monedas plata 25. Monedas cobre: -8.
- Personaje 16.** Temperamento: Colérico. Especie: Humano. Edad: 24 años. Crianza: Progenitores.
 Atributos: FUE= 11(0), DES= 8(-1), VOL= 13(1), INT=12(1) . Mente= 2. Cuerpo= -1. Totum Mayor: 1. Totum Menor: 0.
 *--Periodo 1. Ocupación: Juglar. Época mala. Objetos: . Enfermedades: Nada relevante.
 *--Periodo 2. Ocupación: Vendedor ambulante. Época regular. Objetos: Espada corta (1d6). Enfermedades: 1 mes de calabozo.
 *--Periodo 3. Ocupación: Aguador. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Cólera.
 *--Periodo 4. Ocupación: Carnicero . Época buena. Objetos: Daga (1d4). Enfermedades: Nada.
 Beneficio total: Monedas plata 7. Monedas cobre: -6.

Personaje 17. Temperamento: Colérico. Especie: Humano. Edad: 24 años. Crianza: Lobos.

Fue abandonado al nacer y recogido Atributos: FUE= 11(0), DES= 8(-1), VOL= 11(0), INT=12(1). Mente= 1. Cuerpo= -1. Totum Mayor y Menor= 0.

*--Periodo 1. Ocupación: Cocinero. Época mala. Enfermedades: Cólera.

*--Periodo 2. Ocupación: Molinero. Época nefasta. Enfermedades: Ataque de animal salvaje.

*--Periodo 3. Ocupación: Jugador. Época magnífica. Enfermedades: Ataque de animal salvaje.

*--Periodo 4. Ocupación: pintor de frescos. Época magnífica. Obtiene: Martillo de guerra (1d8) y armadura de placas. Enfermedades: Hambruna.

Beneficio total: Monedas plata 33. Monedas cobre: -1.

Personaje 18. Temperamento: Flemático. Especie: Elfo. Edad: 32 años. Crianza: Solo padre.

Atributos: FUE= 8(-1), DES= 10(0), VOL= 7(-1), INT=12(1) . Mente= 0. Cuerpo= -1. Totum Mayor y Menor= 0.

*--Periodo 1. Ocupación: Herrero. Época mala. Objetos: . Enfermedades: Alcohólico.

*--Periodo 2. Ocupación: Quesero. Época magnífica. Objetos: Arco (1d6) y 15 flechas. Enfermedades: Peste.

*--Periodo 3. Ocupación: Criador de cerdos. Época mala. Objetos: . Enfermedades: Fractura de pierna.

*--Periodo 4. Ocupación: Ayudante de alguacil. Época buena. Objetos: Tres hoces (1d6). Enfermedades: Fractura de cráneo.

*--Periodo 5. Ocupación: Miliciano. Época regular. Objetos: . Enfermedades: Ataque de animal salvaje.

*--Periodo 6. Ocupación: Criador de cerdos. Época buena. Objetos: Porra (1d3). Enfermedades: Nada relevante.

Beneficio total: Monedas plata 37. Monedas cobre: -1.

Personaje 19. Temperamento: Sanguíneo. Especie: Enano. Edad: 24 años. Crianza: Institución.

Atributos: FUE= 12(1), DES= 9(0), VOL= 7(-1), INT=8(-1) . Mente= -2. Cuerpo= 1. Totum Mayor y Menor= 0.

*--Periodo 1. Ocupación: Labrador . Época regular. Objetos: Espada corta (1d6). Enfermedades: Fractura de cráneo.

*--Periodo 2. Ocupación: Mesonero. Época regular. Objetos: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Alcohólico.

*--Periodo 3. Ocupación: Herrero. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Hambruna.

*--Periodo 4. Ocupación: Escudero. Época magnífica. Objetos: -. Enfermedades: Nada relevante.

Beneficio total: Monedas plata 40. Monedas cobre: 9.

Personaje 20. Temperamento: Melancólico. Especie: Humano. Edad: 24 años. Crianza: Solo padre.

Atributos: FUE= 17(3), DES= 8(-1), VOL= 15(2), INT=11(0). Mente= 2. Cuerpo= 2. Totum Mayor: 4. Totum Menor: 2.

*--Periodo 1. Ocupación: Astrólogo. Época regular. Obtiene: Porra (1d3). Enfermedades: Cólera.

*--Periodo 2. Ocupación: Pregonero. Época magnífica. Obtiene: Arco (1d6) y 15 flechas. Enfermedades: Gasto médico.

*--Periodo 3. Ocupación: Maestro de obra. Época buena. Obtiene: Porra (1d3). Enfermedades: Fractura de pierna.

*--Periodo 4. Ocupación: Titiritero. Época regular. Obtiene: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Nada relevante.

Beneficio total: Monedas plata 42. Monedas cobre: 9.

Personaje 21. Temperamento: Melancólico. Especie: Humano. Edad: 20 años. Crianza: Monos.

Atributos: FUE= 11(0), DES= 17(3), VOL= 12(1), INT=8(-1) . Mente= 0. Cuerpo= 3. Totum Mayor: 3. Totum Menor: 1.

*--Periodo 1. Ocupación: Destilador. Época mala. Objetos: . Enfermedades: Fractura de cráneo.

*--Periodo 2. Ocupación: Copista . Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Nada relevante.

*--Periodo 3. Ocupación: Granjero. Época buena. Objetos: Arco (1d6) y 15 flechas. Enfermedades: Polio.

Beneficio total: Monedas plata 11. Monedas cobre: -7.

Personaje 22. Temperamento: Sanguíneo. Especie: Elfo. Edad: 32 años. Crianza: Institución.

Atributos: FUE= 8(-1), DES= 9(-1), VOL= 9(0), INT=14(2) . Mente= 2. Cuerpo= -2. Totum Mayor y Menor= 0.

*--Periodo 1. Ocupación: Aguador. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Ataque de animal salvaje.

*--Periodo 2. Ocupación: Leñador. Época buena. Objetos: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Alcohólico.

*--Periodo 3. Ocupación: Campanero. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Polio.

*--Periodo 4. Ocupación: Estafador. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: 1 mes de calabozo.

*--Periodo 5. Ocupación: Apotecario. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Nada.

*--Periodo 6. Ocupación: Copista . Época mala. Objetos: . Enfermedades: Fractura de cráneo.

Beneficio total: Monedas plata 9. Monedas cobre: -9.

Personaje 23. Temperamento: Melancólico. Especie: Mediano. Edad: 24 años. Crianza: Solo madre.

Atributos: FUE= 8(-1), DES= 11(0), VOL= 8(-1), INT=11(0) . Mente= -1. Cuerpo= -1. Totum Mayor y Menor= 0.

*--Periodo 1. Ocupación: Comerciante de especias. Época regular. Objetos: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Nada relevante.

*--Periodo 2. Ocupación: Orfebre. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Nada relevante.

*--Periodo 3. Ocupación: Destilador. Época regular. Objetos: . Enfermedades: Nada relevante.

*--Periodo 4. Ocupación: Herrero. Época regular. Objetos: Daga (1d4). Enfermedades: Gasto médico.

Beneficio total: Monedas plata 2. Monedas cobre: 3.

Personaje 24. Temperamento: Colérico. Especie: Humano. Edad: 28 años. Crianza: Progenitores.
 Atributos: FUE= 10(0), DES= 9(0), VOL= 10(0), INT=9(0) . Mente= 0. Cuerpo= 0. Totum Mayor y Menor= 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Cantero. Época buena. Objetos: Cota de malla y espada corta. Enfermedades: Hambruna.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Carnicero. Época buena. Objetos: Porra (1d3). Enfermedades: 1 mes de calabozo.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Estercolero. Época regular. Objetos: . Enfermedades: 1 mes de calabozo.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Cerrajero.. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 *.-Periodo 5. Ocupación: Alfarero. Época nefasta. Objetos: . Enfermedades: Nada relevante.
 Beneficio total: Monedas plata 36. Monedas cobre: -2.

Personaje 25. Temperamento: Melancólico. Especie: Humano. Edad: 32 años. Crianza: Progenitores.
 Atributos: FUE= 9(0), DES= 7(-1), VOL= 9(0), INT=12(1). Mente= 1. Cuerpo= -1. Totum Mayor y Menor= 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Adivino. Época regular. Objetos: Honda (1d4). Enfermedades: Polio.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Sepulturero. Época magnífica. Objetos: Mandoble (1d10). Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Miliciano. Época mala. Objetos: . Enfermedades: Polio.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Segador. Época regular. Objetos: . Enfermedades: Cólera.
 *.-Periodo 5. Ocupación: Labrador . Época mala. Objetos: . Enfermedades: Nada.
 *.-Periodo 6. Ocupación: Vendedor ambulante. Época regular. Objetos: Mangual (1d6). Enfermedades: Gasto médico.
 Beneficio total: Monedas plata 13. Monedas cobre: 2.

Personaje 26. Temperamento: Colérico. Especie: Humano. Edad: 28 años. Crianza: Familiares.
 Atributos: FUE= 11(0), DES= 18(4), VOL= 7(-1), INT=11(0). Mente= -1. Cuerpo= 4. Totum Mayor: 3. Totum Menor: 1.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Panadero. Época buena. Objetos: Mangual (1d6). Enfermedades: Gasto médico.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Mercader. Época nefasta. Objetos: -. Enfermedades: Hambruna.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Marinero. Época buena. Objetos: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Acróbata. Época regular. Objetos: -. Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 5. Ocupación: Mercader. Época mala. Objetos: -. Enfermedades: Hambruna.
 Beneficio total: Monedas plata 23. Monedas cobre: -8.

Personaje 27. Temperamento: Melancólico. Especie: Humano. Edad: 24 años. Crianza: Solo padre.
 Atributos: FUE= 8(-1), DES= 9(0), VOL= 16(3), INT=10(0). Mente= 3. Cuerpo= -1. Totum Mayor: 2. Totum Menor: 1.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Mercader. Época mala. Enfermedades: Fractura de pierna.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Adivino. Época buena. Obtiene: Honda (1d4). Enfermedades: Fractura de pierna.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Limosnero. Época regular. Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Apotecario. Época buena. Obtiene: Porra (1d3). Enfermedades: Nada relevante.
 Beneficio total: Monedas plata 23. Monedas cobre: -2.

Personaje 28. Temperamento: Melancólico. Especie: Humano. Edad: 28 años. Crianza: Institución.
 Atributos: FUE= 10(0), DES= 12(1), VOL= 9(0), INT=10(0). Mente= 0. Cuerpo= 1. Totum Mayor: 1. Totum Menor: 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Mesonero. Época buena. Obtiene: Daga (1d4). Enfermedades: Fractura de cráneo.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Albañil.. Época magnífica. Obtiene: Aguadanya (1d8). Enfermedades: Polio.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Cabalista. Época regular. Obtiene: Porra (1d3). Enfermedades: Gasto médico.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Tintero,. Época regular. Enfermedades: Hambruna.
 *.-Periodo 5. Ocupación: Escriba. Época nefasta. Enfermedades: Peste.
 Beneficio total: Monedas plata 32. Monedas cobre: -5.

Personaje 29. Temperamento: Melancólico. Especie: Enano. Edad: 28 años. Crianza: Progenitores.
 Atributos: FUE= 2(-4), DES= 7(-1), VOL= 12(1), INT=11(0). Mente= 1. Cuerpo= -5. Totum Mayor y Menor= 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Destilador. Época magnífica. Obtiene: Mandoble (1d10). Enfermedades: Cólera.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Prestamista. Época regular. Enfermedades: Polio.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Sepulturero. Época regular. Enfermedades: Peste.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Cetrero. Época regular. Obtiene: Daga (1d4). Enfermedades: Nada.
 *.-Periodo 5. Ocupación: Abogado. Época magnífica. Obtiene: Martillo de guerra (1d8) y armadura de placas. Enfermedades: Nada relevante.
 Beneficio total: Monedas plata 41. Monedas cobre: 9.

Personaje 30. Temperamento: Flemático. Especie: Humano. Edad: 24 años. Crianza: Monos.
 Fue abandonado al nacer y recogido Atributos: FUE= 11(0), DES= 15(2), VOL= 8(-1), INT=7(-1). Mente= -2. Cuerpo= 2. Totum Mayor y Menor= 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Minero. Época regular. Enfermedades: Peste.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Estercolero. Época regular. Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Tintero. Época mala. Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Albañil. Época magnífica. Obtiene: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Gasto médico.
 Beneficio total: Monedas plata 19. Monedas cobre: -5.

- Personaje 31.** Temperamento: Flemático. Especie: Humano. Edad: 28 años. Crianza: Lobos.
 Atributos: FUE= 14(2), DES= 7(-1), VOL= 11(0), INT=3(-3). Mente= -3. Cuerpo= 1. Totum Mayor y Menor= 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Guarnicionero. Época buena. Obtiene: Arco (1d6) y 15 flechas. Enfermedades: Hambruna.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Navegante fluvial. Época mala. Enfermedades: Hambruna.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Tonelero. Época regular. Enfermedades: Fractura de cráneo.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Estafador. Época magnífica. Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 5. Ocupación: pintor de frescos. Época buena. Obtiene: Cota de malla y espada corta. Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 Beneficio total: Monedas plata 42. Monedas cobre: -4.
- Personaje 32.** Temperamento: Flemático. Especie: Humano. Edad: 20 años. Crianza: Solo padre.
 Atributos: FUE= 11(0), DES= 10(0), VOL= 18(4), INT=15(2). Mente= 6. Cuerpo= 0. Totum Mayor: 6. Totum Menor: 3.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Hilandero. Época nefasta. Enfermedades: Peste.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Vendedor ambulante. Época regular. Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Alfarero. Época nefasta. Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 Beneficio total: Monedas plata -5. Monedas cobre: -2.
- Personaje 33.** Temperamento: Flemático. Especie: Humano. Edad: 32 años. Crianza: Familiares.
 Atributos: FUE= 9(0), DES= 13(1), VOL= 9(0), INT=9(0). Mente= 0. Cuerpo= 1. Totum Mayor y Menor= 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Temporero. Época buena. Obtiene: Porra (1d3). Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Zapatero. Época magnífica. Obtiene: Coraza y espada larga (1d8). Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Tintero,. Época mala. Enfermedades: Hambruna.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Cabalista. Época buena. Obtiene: Arco (1d6) y 15 flechas. Enfermedades: Gasto médico.
 *.-Periodo 5. Ocupación: Tejedor. Época regular. Obtiene: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Hambruna.
 *.-Periodo 6. Ocupación: Temporero. Época buena. Obtiene: Daga (1d4). Enfermedades: Polio.
 Beneficio total: Monedas plata 46. Monedas cobre: 6.
- Personaje 34.** Temperamento: Melancólico. Especie: Enano. Edad: 28 años. Crianza: Monos.
 Atributos: FUE= 17(3), DES= 6(-2), VOL= 11(0), INT=11(0). Mente= 0. Cuerpo= 1. Totum Mayor: 1. Totum Menor: 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Tejedor de Cestas. Época regular. Enfermedades: Peste.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Criador de cerdos. Época regular. Obtiene: Honda (1d4). Enfermedades: Polio.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Apotecario. Época mala. Enfermedades: Peste.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Tejedor de Cestas. Época regular. Obtiene: Porra (1d3). Enfermedades: Nada.
 *.-Periodo 5. Ocupación: Tonelero. Época regular. Obtiene: Mangual (1d6). Enfermedades: 1 mes de calabozo.
 Beneficio total: Monedas plata 3. Monedas cobre: 7.
- Personaje 35.** Temperamento: Sanguíneo. Especie: Elfo. Edad: 28 años. Crianza: Progenitores.
 Atributos: FUE= 8(-1), DES= 15(2), VOL= 7(-1), INT=13(1). Mente= 0. Cuerpo= 1. Totum Mayor: 1. Totum Menor: 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Copista . Época regular. Obtiene: Daga (1d4). Enfermedades: 1 mes de calabozo.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Estercolero. Época nefasta. Enfermedades: 1 mes de calabozo.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Esclavo. Época regular. Enfermedades: Gasto médico.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Estafador. Época buena. Obtiene: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Peste.
 *.-Periodo 5. Ocupación: Viticultor. Época magnífica. Obtiene: Coraza y espada larga (1d8). Enfermedades: Nada.
 Beneficio total: Monedas plata 31. Monedas cobre: 0.
- Personaje 36.** Temperamento: Melancólico. Especie: Mediano. Edad: 28 años. Crianza: Familiares.
 Atributos: FUE= 8(-1), DES= 14(2), VOL= 8(-1), INT=13(1). Mente= 0. Cuerpo= 1. Totum Mayor: 1. Totum Menor: 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Limosnero. Época regular. Enfermedades: Hambruna.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Prestamista. Época regular. Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Armero. Época buena. Obtiene: Porra (1d3). Enfermedades: Fractura de pierna.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Juglar. Época regular. Obtiene: Porra (1d3). Enfermedades: Peste.
 *.-Periodo 5. Ocupación: Armero. Época regular. Enfermedades: Nada relevante.
 Beneficio total: Monedas plata 9. Monedas cobre: 0.
- Personaje 37.** Temperamento: Colérico. Especie: Humano. Edad: 20 años. Crianza: Institución.
 Atributos: FUE= 15(2), DES= 8(-1), VOL= 7(-1), INT=13(1). Mente= 0. Cuerpo= 1. Totum Mayor: 1. Totum Menor: 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Peregrino. Época regular. Obtiene: Porra (1d3). Enfermedades: 1 mes de calabozo.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Campesino . Época regular. Obtiene: Porra (1d3). Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Marinero. Época nefasta. Enfermedades: Alcoholismo.
 Beneficio total: Monedas plata 2. Monedas cobre: 4.

Personaje 38. Temperamento: Sanguíneo. Especie: Enano. Edad: 24 años. Crianza: Solo padre.
 Atributos: FUE= 9(0), DES= 10(0), VOL= 17(3), INT=7(-1). Mente= 2. Cuerpo= 0. Totum Mayor: 2. Totum Menor: 1.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Caravanero. Época mala. Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Labrador. Época regular. Obtiene: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Fractura de pierna.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Novicio de fraile. Época mala. Enfermedades: Polio.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Escriba. Época nefasta. Enfermedades: Nada relevante.
 Beneficio total: Monedas plata -5. Monedas cobre: -3.

Personaje 39. Temperamento: Melancólico. Especie: Humano. Edad: 28 años. Crianza: Progenitores.
 Atributos: FUE= 7(-1), DES= 13(1), VOL= 13(1), INT=12(1). Mente= 2. Cuerpo= 0. Totum Mayor: 2. Totum Menor: 1.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Estafador. Época nefasta. Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Jugador. Época regular. Enfermedades: Hambruna.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Carbonero. Época buena. Obtiene: Mangua (1d6). Enfermedades: Hambruna.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Labrador. Época regular. Obtiene: Espada corta (1d6). Enfermedades: Alcoholismo.
 *.-Periodo 5. Ocupación: Tonelero. Época magnífica. Obtiene: Mandoble (1d10). Enfermedades: Nada relevante.
 Beneficio total: Monedas plata 51. Monedas cobre: 1.

Personaje 40. Temperamento: Flemático. Especie: Mediano. Edad: 28 años. Crianza: Progenitores.
 Atributos: FUE= 7(-1), DES= 10(0), VOL= 9(0), INT=11(0). Mente= 0. Cuerpo= -1. Totum Mayor y Menor= 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Copista. Época nefasta. Enfermedades: Fractura de pierna.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Escudero. Época regular. Enfermedades: Cólera.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Desollador. Época regular. Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Pastor. Época regular. Obtiene: Honda (1d4). Enfermedades: 1 mes de calabozo.
 *.-Periodo 5. Ocupación: Mercader. Época nefasta. Enfermedades: Hambruna.
 Beneficio total: Monedas plata -2. Monedas cobre: -6.

Personaje 41. Temperamento: Flemático. Especie: Humano. Edad: 24 años. Crianza: Institución.
 Atributos: FUE= 10(0), DES= 7(-1), VOL= 12(1), INT=14(2). Mente= 3. Cuerpo= -1. Totum Mayor: 2. Totum Menor: 1.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Carnicero. Época regular. Obtiene: Porra (1d3). Enfermedades: Gasto médico.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Quesero. Época regular. Obtiene: Honda (1d4). Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Pregonero. Época regular. Obtiene: Honda (1d4). Enfermedades: Cólera.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Cetrero. Época magnífica. Obtiene: Aguadanya (1d8). Enfermedades: Gasto médico.
 Beneficio total: Monedas plata 33. Monedas cobre: 1.

Personaje 42. Temperamento: Sanguíneo. Especie: Humano. Edad: 24 años. Crianza: Solo madre.
 Atributos: FUE= 12(1), DES= 9(0), VOL= 8(-1), INT=9(0). Mente= -1. Cuerpo= 1. Totum Mayor y Menor= 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Astrólogo. Época buena. Obtiene: Daga (1d4). Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Cabrero. Época mala. Enfermedades: Peste.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Astrólogo. Época nefasta. Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Hilander. Época buena. Obtiene: Honda (1d4). Enfermedades: Alcoholismo.
 Beneficio total: Monedas plata 5. Monedas cobre: -3.

Personaje 43. Temperamento: Flemático. Especie: Enano. Edad: 32 años. Crianza: Institución.
 Atributos: FUE= 9(0), DES= 9(0), VOL= 9(0), INT=8(-1). Mente= -1. Cuerpo= 0. Totum Mayor y Menor= 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Granjero. Época nefasta. Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Carcelero. Época magnífica. Obtiene: Coraza y espada larga (1d8). Enfermedades: Peste.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Miliciano. Época regular. Obtiene: Espada corta (1d6). Enfermedades: Cólera.
 *.-Periodo 4. Ocupación: Prestamista. Época regular. Enfermedades: Polio.
 *.-Periodo 5. Ocupación: Cocinero. Época mala. Enfermedades: Fractura de pierna.
 *.-Periodo 6. Ocupación: Estafador. Época regular. Enfermedades: Gasto médico.
 Beneficio total: Monedas plata 29. Monedas cobre: 0.

Personaje 44. Temperamento: Melancólico. Especie: Humano. Edad: 20 años. Crianza: Solo padre.
 Atributos: FUE= 11(0), DES= 8(-1), VOL= 11(0), INT=9(0). Mente= 0. Cuerpo= -1. Totum Mayor y Menor= 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Pastor. Época regular. Enfermedades: Fractura de pierna.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Marinero. Época nefasta. Enfermedades: Alcoholismo.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Negrero. Época nefasta. Enfermedades: 1 mes de calabozo.
 Beneficio total: Monedas plata -5. Monedas cobre: 0.

Personaje 45. Temperamento: Flemático. Especie: Mediano. Edad: 20 años. Crianza: Solo padre.
 Atributos: FUE= 7(-1), DES= 10(0), VOL= 10(0), INT=8(-1). Mente= -1. Cuerpo= -1. Totum Mayor y Menor= 0.
 *.-Periodo 1. Ocupación: Pescador. Época magnífica. Obtiene: Aguadanya (1d8). Enfermedades: Nada relevante.
 *.-Periodo 2. Ocupación: Mercader. Época mala. Enfermedades: Alcoholismo.
 *.-Periodo 3. Ocupación: Escudero. Época regular. Enfermedades: Alcoholismo.
 Beneficio total: Monedas plata 5. Monedas cobre: -3.

Personaje 46. Temperamento: Flemático. Especie: Humano. Edad: 20 años. Crianza: Familiares.
 Atributos: FUE= 8(-1), DES= 11(0), VOL= 13(1), INT=13(1). Mente= 2. Cuerpo= -1. Totum Mayor: 1. Totum Menor: 0.
 *--Periodo 1. Ocupación: Peletero/curtidor. Época regular. Enfermedades: Fractura de pierna.
 *--Periodo 2. Ocupación: Vigilante. Época regular. Enfermedades: Fractura de pierna.
 *--Periodo 3. Ocupación: Carretero. Época nefasta. Enfermedades: Fractura de cráneo.
 Beneficio total: Monedas plata 0. Monedas cobre: -8.

Personaje 47. Temperamento: Flemático. Especie: Elfo. Edad: 28 años. Crianza: Solo padre.
 Atributos: FUE= 15(2), DES= 13(1), VOL= 10(0), INT=9(0). Mente= 0. Cuerpo= 3. Totum Mayor: 3. Totum Menor: 1.
 *--Periodo 1. Ocupación: Astrólogo. Época nefasta. Enfermedades: Hambruna.
 *--Periodo 2. Ocupación: Tutor. Época regular. Obtiene: Botella de aceite y pedernal. Enfermedades: Fractura de cráneo.
 *--Periodo 3. Ocupación: Curandero. Época nefasta. Enfermedades: Gasto médico.
 *--Periodo 4. Ocupación: Novicio de fraile. Época buena. Obtiene: Porra (1d3). Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 *--Periodo 5. Ocupación: Lechero. Época mala. Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 Beneficio total: Monedas plata 6. Monedas cobre: 0.

Personaje 48. Temperamento: Colérico. Especie: Humano. Edad: 20 años. Crianza: Familiares.
 Atributos: FUE= 9(0), DES= 13(1), VOL= 8(-1), INT=10(0). Mente= -1. Cuerpo= 1. Totum Mayor y Menor= 0.
 *--Periodo 1. Ocupación: Mercader. Época nefasta. Enfermedades: Nada relevante.
 *--Periodo 2. Ocupación: Minero. Época mala. Enfermedades: 1 mes de calabozo.
 *--Periodo 3. Ocupación: Orfebre. Época magnífica. Obtiene: Brazaletes mágicos +1 FUE. Enfermedades: Alcoholismo.
 Beneficio total: Monedas plata 28. Monedas cobre: -8.

Personaje 49. Temperamento: Sanguíneo. Especie: Humano. Edad: 32 años. Crianza: Solo padre.
 Atributos: FUE= 8(-1), DES= 11(0), VOL= 11(0), INT=11(0). Mente= 0. Cuerpo= -1. Totum Mayor y Menor= 0.
 *--Periodo 1. Ocupación: pintor de frescos. Época mala. Enfermedades: Ataque de animal salvaje.
 *--Periodo 2. Ocupación: Lechero. Época mala. Enfermedades: Fractura de cráneo.
 *--Periodo 3. Ocupación: Cetrero. Época mala. Enfermedades: 1 mes de calabozo.
 *--Periodo 4. Ocupación: Pastor. Época buena. Obtiene: Tres hoces (1d6). Enfermedades: Hambruna.
 *--Periodo 5. Ocupación: Lechero. Época buena. Obtiene: Aguadanya (1d8). Enfermedades: Fractura de cráneo.
 *--Periodo 6. Ocupación: Copista. Época nefasta. Enfermedades: Fractura de pierna.
 Beneficio total: Monedas plata 12. Monedas cobre: -4.

Personaje 50. Temperamento: Colérico. Especie: Humano. Edad: 20 años. Crianza: Solo madre.
 Atributos: FUE= 8(-1), DES= 13(1), VOL= 12(1), INT=7(-1). Mente= 0. Cuerpo= 0. Totum Mayor y Menor= 0.
 *--Periodo 1. Ocupación: pintor de frescos. Época nefasta. Enfermedades: Fractura de cráneo.
 *--Periodo 2. Ocupación: Apicultor. Época regular. Enfermedades: Polio.
 *--Periodo 3. Ocupación: Cantero. Época regular. Enfermedades: Nada relevante.
 Beneficio total: Monedas plata -1. Monedas cobre: -9.

8.4. Justificación de la fórmula «de la peligrosidad»

Sé que esto puede ser un tema pesado, por eso lo adjunto al final de los finales. También soy consciente que serán muy pocos los que puedan estar interesados en la «fórmula de la peligrosidad» y menos todavía los que quieran hecharle un vistazo a cómo se ha hecho. Sin embargo, solo por ti que has llegado hasta aquí y estás leyendo estas líneas, aunque tu seas el único que lo vaya a hacer, de corazón te digo que ha valido la pena. ¡Gracias por llegar hasta aquí! ¡que Crom te bendiga!

En lo que sigue detallo cómo se obtiene la fórmula de cálculo de peligrosidad que aparece en el apartado 7.1 en la página 41.

El valor esperado del daño de un dado es la suma de cada valor posible por su probabilidad. En el caso de los dados, que sus caras tienen las mismas probabilidades de salir, el «Daño Estimado» producido por el atacante es:

$$DE = \frac{\text{Valor máximo del dado} + 1}{2}$$

Para 1d6 es 3.5, para 1d8 es 4.5, etc.

Esa cantidad de daño que un personaje puede recibir, solo se hará efectiva si su enemigo logra impactarle. La probabilidad que un personaje sea impactado se puede calcular si restamos de la CA del defensor el ataque (o los bonos de ataque) de su enemigo y lo dividimos por 20. Por ejemplo: si el defensor tiene CA = 11 y el atacante un ataque de +2, para impactar al enemigo ha de sacar un 9 o más en el dado de 20. Vemos que hacer

la cuenta de la vieja es lo mismo que aplicar esa pequeña fórmula. Efectivamente: $\frac{11-2}{20} = \frac{9}{20}$. La Probabilidad de Impacto sería:

$$PI = \frac{CA_{defensor} - AT_{atacante}}{20}$$

Una vez tenemos esos dos valores si los multiplicamos entre sí y los dividimos entre los Puntos de Vida del defensor, nos da la proporción de vida que el atacante tenderá a arrancarle al defensor por ataque (probabilísticamente hablando).

$$\frac{PI \cdot DE}{PV_{defensor}}$$

En un combate, como los papeles de atacante y defensor se van intercambiando, hay que calcular el daño en ambas direcciones para tener alguna idea de como será el resultado.

Si calculamos la fórmula en la que el personaje hace de atacante y le dividimos esa misma fórmula en la que el monstruo hace de atacante y simplificamos, obtenemos la fórmula de la página 41, que calcula la cantidad de monstruos que matará un personaje antes de morir en combate. Evidentemente, si intercambiamos los valores del personaje y del monstruo, nos dará la cantidad de personajes que puede matar un monstruo antes de morir.

¿La fórmula funciona? Lo cierto es que la fórmula funciona muy bien. La fórmula coincide con las simulaciones por ordenador (he programado una simulación con R -no adjunto el código porque creo que ya me pasaría de la raya-) en más de un 95 % entre contrincantes que no sean muy parecidos en poder. Cuando son similares, el ajuste con la simulación es menor puesto que el número de monstruos muertos antes de morir, se empieza a acercar a 1 y los decimales pasan a ser importantes. La gran ventaja de una fórmula es que es «económica» de aplicar, comparado con hacer simulaciones. Para usarla solo hay que implementarla en una hoja de cálculo y ya está.


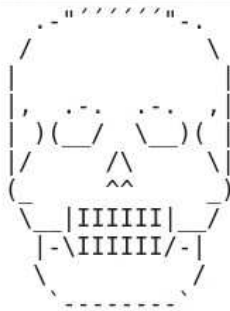
Ejemplos de simulación VS fórmula

GUERRERO. CA: 13 . Vida: 10 . Bono AT: 2 . Dado Ataque 8
 MONSTRUO. CA: 10 . Vida: 6 . Bono AT: 0 . Dado Ataque 4
 [1] " -----SIMULACION-----"
 N simulaciones: 10000
 Media de ataques del Guerrero: 11.0401
 Media monstruos derrotados: 5.344467
 [1] " -----FORMULA-----"
 Según Formula: 5.142857
 Ajuste fórmula vs simulación: 0.962277

GUERRERO. CA: 15 . Vida: 10 . Bono AT: 2 . Dado Ataque 8
 MONSTRUO. CA: 12 . Vida: 6 . Bono AT: 1 . Dado Ataque 6
 [1] " -----SIMULACION-----"
 N simulaciones: 10000
 Media de ataques del Guerrero: 9.4754
 Media monstruos derrotados: 3.941717
 [1] " -----FORMULA-----"
 Según Formula : 3.571429
 Ajuste fórmula vs simulación: 0.9060592

8.5. Hoja de personaje

Hoja de personaje en ASCII, una tributo a lo ochetero.

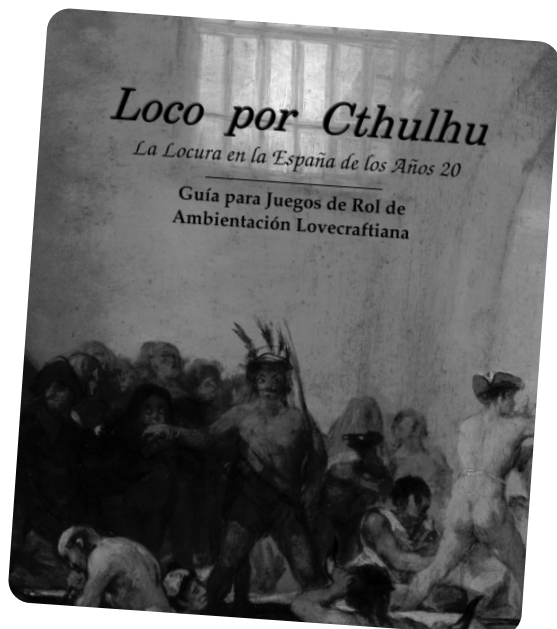
MAZEMORRAS. Hoja de personaje ASCII.				Jugador: _____	
					
Nombre: _____		Especie: _____		Edad: _____	
Temperamento: _____		Alineamiento: _____			
Clase: _____		Nivel: _____		PX: _____	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="text-align: center;">Inteligencia</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>INT <input type="text"/></div> <div>Bono <input type="text"/></div> </div> </div>		<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <div style="border-top: 1px solid black; width: 100px; margin: 0 auto;"></div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: small;"> Salvación Cuerpo </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <input type="text"/> <input type="text"/> </div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border-top: 1px solid black; width: 100px; margin: 0 auto;"></div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: small;"> TOTUM Mayor Menor </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <input type="text"/> <input type="text"/> </div> </div> </div>		<div style="text-align: center;">Puntos de Vida</div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;"><input type="text"/></div> <div style="text-align: center;">Clase de Armadura</div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;"><input type="text"/></div> <div style="text-align: center;">Base+bDES+Arm</div>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="text-align: center;">Voluntad</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>VOL <input type="text"/></div> <div>Bono <input type="text"/></div> </div> </div>		<div style="text-align: center;">#Ataque básico: 1d20+_(bFUE)+_(bNiv)</div>			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="text-align: center;">Fuerza</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>FUE <input type="text"/></div> <div>Bono <input type="text"/></div> </div> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="text-align: center;">Arma en uso _____</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>* _____</div> <div>Daño: _____</div> </div> <div style="text-align: center;">Armadura en uso _____</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>* _____</div> <div>Protección: _____</div> </div> <div style="text-align: center;">Equipo en reserva _____</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>* _____</div> <div>* _____</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>* _____</div> <div>* _____</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>* _____</div> <div>* _____</div> </div> </div>			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="text-align: center;">Destreza</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div>DES <input type="text"/></div> <div>Bono <input type="text"/></div> </div> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="text-align: center;">Protección:</div> <div style="text-align: center;">Protección:</div> </div>			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="text-align: center;">Destrezas e Historia</div> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding: 5px 0 0 0;">Crianza</div> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding: 5px 0 0 0;">Ocupaciones</div> <div style="border-bottom: 1px solid black; padding: 5px 0 0 0;">Enfermedades y sucesos</div> <div style="text-align: right; padding: 5px 0 0 0;">Monedas. Mco:___ Mpl:___ Mo:___</div> </div>					
<div style="text-align: center; font-family: monospace;"> [#####[] /> _____ > \> _____ > </div>					
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 40px;">Milagros y hechizos</div>					
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 40px;">NOTAS</div>					

Índice alfabético

- 1 natural, *véase* Pífa 9
- 20 natural, *véase* Crítico 9
- Acción, 29
 - Acción gratuita, 30
- Agonía, 34
- Alcance
 - Armas a distancia, 40
 - Armas cuerpo a cuerpo, 39
 - Corto, 40
 - Largo, 40
 - Medio, 40
- Alineamiento, 9
- Animales, 42
- Armadura, 40
- Asalto, 27, 29
 - Asalto completo, 29
- Ataque
 - Ataque preciso, 34
- Ataque al atributo, 34
- Atributos
 - Modificar por experiencia, 27
- Bono de Puntos de Vida, *véase* Totum Menor 11
- CA, *véase* Clase de armadura 31
- Caída, 34
- Caminar, 28
 - Caminar vivo, 28
- Cargar, 33
- Clérigo
 - Armas, 22
 - Dios, 21
- Clase, 9, 21
 - Clérigo, 21
 - Guerrero, 22
 - Ladrón, 22
- Clase de armadura, 9, 31
- Combate asimétrico, 32
- Combate defensivo, 33
- Correr, 28
- Crítico, 9
- Curación, 35
- Daño al atributo, *véase* Ataque al atributo 34
- Equipo
 - Especial, 41
 - General, 40
 - Peso, 41
- Especie, 14
- Esprintar, *véase* Correr 28
- Estrangulamiento, 33
- Expulsar lo impio, 37
- Flanquear, *véase* Combate asimétrico 32
- Golpes precisos, *véase* Ataque preciso 34
- Gracia de supervivencia, *véase* Totum Mayor 11
- Habilidad, 25
 - Entrenada, 25
 - No entrenada, 25
- Idiomas, 27
- Iniciativa, 29
 - Guerrero, 22
- Intimidar, 33
- Lanzamiento
 - De hechizos, 35, 37
 - De milagros, 37
- Magia, 35
 - Clérigos, 37
 - Magos, 35
- Monedas
 - De cobre, 40
 - De oro, 40
 - De plata, 40
- Monstruos, 42
- Movimiento
 - En un asalto, 29
 - En una mazmorra, 28
 - General, 28
- Muerte técnica, 11, 26, 34
- Pífa, 9
- Presa, 33
- Prueba de característica, 27
- Puntos de experiencia, 27
- PX, *véase* Puntos de Experiencia 27
- Raza, *véase* Espedie 9, *véase* 12
- Retirada, 33
- Ronda, 9, 27
- Temperamento, 12
- Tirada de salvación, 34
 - De cuerpo, 34
 - De mente, 34
- Tirada enfrentada, 26
- Totum, 11
 - Mayor, 11
 - Menor, 11
- Turno, 9, 27



Otras Producciones Cráter
www.crater.es



Loco por Cthulhu

Guía sobre la locura en la España de los años 20 para juegos de rol en el Universo de Lovecraft. Cuando la realidad es tan inquietante como la ficción.



Cápsulas de Estelares

Treinta y seis relatos cortos de ciencia ficción, entre la reflexión y el humor. Un tributo a la Novela de Duro de los 80.

En proyecto

AXIOMA

Juego Narrativo de Ciencia Ficción

¡El juego de ciencia ficción
que no te esperas!

Búscanos en,
Lektu, Lulu y otras plataformas.