



Humanos Vs Monstruos: Diplomacia.  
Un ReV de Mike Young.

Ilustraciones de Alex Bradley y Eddie Lee.  
Traducción e ilustraciones de Alex Koña  
Revisión del texto: El Tirano

PlayTesters: John Kammer, Kelly MacDougal,  
Jim MacDougal, Paul Wayner y Michael Wixon.  
PlayTesters de la versión española: Boomer,  
Corle, Gwen, K-Bra, Kon, Stu y Van Diem  
Esta es una obra de ficción. Las opiniones y  
eventos expresados en esta no reflejan las del  
autor ni las de Interactivities Ink. Cualquier

parecido entre los eventos y personajes de esta  
obra y cualquier incidente o persona, viva,  
muerta o no-muerta es no intencionada y  
puramente casual. Ryan Smart.

Humanos y Monstruos: Diplomacia es <sup>TM</sup>© 2003  
Interactivities Ink.  
©2010 Mike Young.

Este juego ha sido distribuido bajo una licencia  
Creative Commons Share Alike.

Puedes duplicarlo y distribuirlo, pero no  
venderlo sin permiso expreso del autor.

## TRANSFONDO

Humanos y monstruos han estado luchando en los bosques demasiado tiempo. Los líderes Enanos, Goblins y Trolls litigan por la paz. Los humanos han enviado a uno de sus diplomáticos junto con su ayudante para negociar.

-*Thrump, el líder Troll*: El más temible y horrendo troll. No es demasiado brillante. Solo quiere machacar y comer humanos.

-*Keedle, el líder Enano*: Muy despierto, muy inteligente. Rodeado de ineptos.

-*Scorn, el líder Goblin*: El goblin más inteligente de los alrededores. Esto le hace tener aproximadamente la inteligencia y madurez de un niño de 7 años. Puesto que los demás goblins tiene el cerebro de un niño de 3 años, Scorn cree que es más listo de lo que realmente es. Como todos los Goblins, es muy avaricioso.

-*Moonstar Periwinkle, Moderador*: Miembro de un grupo New Age que considera a los monstruos nuestros "Hermanos". Quiere que todos se lleven bien.

-*Terwilliger Hopnimple, Diplomático*: Un hombre inteligente, aunque muy ingenuo. Sólo ha sobrevivido hasta ahora gracias a su muy competente ayudante.

-*Jonathan Renswaller, Diplomático adjunto*: Muy competente. Hace todo el trabajo en las sombras y le ha salvado el culo a Hopnimple en más de una ocasión.

## HOJAS DE PERSONAJE

Cada jugador tiene una copia de las siguientes fichas:

-Hoja de personaje: Hay una para cada personaje. Contiene la historia de éste.

-Hoja de ambientación: Se incluye una. Necesitaras fotocopiarla 6 veces, una para cada jugador.

Algunos personajes empiezan con equipo:

-*Trump*: Empieza con un hacha de batalla y cualesquiera otras armas que quieras darle.

-*Jonathan Renswaller*: Empieza con una espada y una daga.

## INFORMACIÓN PARA EL MASTER

Como Master deberás tener este documento y tus propias copias de las hojas de personaje. Tu única función será responder preguntas, juzgar las reglas y resolver los combates. Por lo demás, trata de permanecer en segundo plano.

En esta versión del juego se han eliminado las mecánicas de juego y está diseñado para ser jugado como un escenario de interpretación pura o con tu propio sistema de reglas.

Puedes usar la siguiente tabla de referencia en caso de que tenga lugar un combate, o utilizar tu propio sistema.

## PERSONAJE / HABILIDAD EN COMBATE

Jonathan Renswaller / Excelente

Thrump / Excelente

Keedle / Superior a la media

Scorn / Media, pero Silenciosa

Terwilliger Hopnimple / Inferior a la media

Moonstar Periwinkle / Inferior a la media

No hay agenda de eventos. Simplemente da comienzo a la partida y deja que jueguen durante unas 2 horas. A intervalos regulares, cada 30 minutos por ejemplo, haz saber a los jugadores cuanto tiempo queda.

## PREPARACIÓN

No necesitas demasiado para preparar el escenario de juego. Una mesa y seis sillas es todo lo que se necesita. Aun así, puedes decorar la zona con:

-Estandartes y artículos de taberna variados para dar al espacio un aspecto medieval. Si es posible, las velas son un buen recurso.

-Etiquetas con el nombre de cada representante en la mesa.

-Comida y aperitivos. El agua es especialmente útil. Si quieres, puedes representar el papel del tabernero, o criado del señor local.

## EL MUNDO

Bienvenido al reino de Paternia. Paternia es un reino medieval de fantasía donde criaturas extrañas como Trolls y Goblins viven en los bosques fuera de los poblados humanos. Es como cualquier de tus trillados y sobreexplotados escenarios de fantasía medieval, solo que más.

En este poblado en particular, los Goblins y los Trolls han estado haciendo incursiones en las granjas de los aldeanos. Les gustan especialmente las vacas y las ovejas. Los humanos, en respuesta, se adentran en los bosques para intentar librarse de este azote. Los humanos consideran a los Goblins y los Trolls plagas o alimañas. Goblins y Trolls solo quieren comida.

Después están los Enanos. Los Enanos viven en cuevas o minas, en la profundidad de las rocosas montañas (en el lado opuesto del bosque). Se rumorea que los Enanos tienen un gran tesoro bajo la superficie de las montañas, y muchos aventureros audaces, atrevidos y sencillamente estúpidos se han enfrentado a estas minas. Los más afortunados han vuelto con las manos vacías. De los menos afortunados, nunca se ha vuelto a saber.

Las cosas han estado así durante años, pero los Enanos ya han tenido suficiente. Mandaron un representante a Goblins y Trolls y han convencido a las tres especies para trabajar juntas en su litigio por la paz. Inaudito.

Espoleado por un pequeño pero ruidoso grupo que se hace llamar "Frente de Liberación de Monstruos", el Rey de Paternia ha enviado al diplomático Terwilliger Hopnimple a negociar con los así llamados monstruos. Y aquí estáis.

Os vais a reunir en una fastuosa habitación dispuesta por el Señor local. La servidumbre no está, obviamente, acostumbrada a ver Trolls y Goblins y están bastante incómodos.

## ¿QUIEN ES QUIEN?

*Keedle, el Líder Enano.*

Los Enanos fueron los primeros en demandar la paz. Ellos no atacan las granjas humanas, pero no les gusta que los humanos entren en sus cuevas en busca de tesoros. Los Enanos aprecian su privacidad y quieren que les dejen solos.

*Scorm, el Líder Goblin.*

Los Goblins son astutos y codiciosos, y les gustan los animales domesticados. Atacan las granjas humanas, pero no parecen apreciar ser cazados en los bosques.

*Thrupp, el Líder Troll.*

Los Trolls son duros y horrendos, y Thrupp no es una excepción. Realmente impone. Los Trolls también arrasan las granjas humanas, y son mucho más difíciles de matar. Sin embargo, los Goblins son más numerosos que los Trolls. El pueblo no podría defenderse si los Trolls se organizaran y atacaran en masa.

*Terwilliger Hopnimple, Diplomático humano.*

El Rey ha depositado toda su confianza en Terwilliger Hopnimple. Acaba de llegar de una negociación con la pequeña isla de Trent.

*Jonathan Renswaller, Asesor.*

El ayudante de Hopnimple. No se sabe mucho de él, pero su trabajo es tener a Hopnimple al día, con lo que es posible que sepa cómo tratar con todos los presentes.

*Moonstar Periwinkle, Moderador.*

Moonstar es miembro del Frente de Liberación de Monstruos (FLM). El FLM cree que Goblins, Trolls, Enanos y otras criaturas "de fantasía" son tan avanzados como los humanos, y que así deberían ser tratados. Moonstar ha aceptado ser moderador para asegurarse de que los monstruos consigan un acuerdo justo.



## SCORM EL GOBLIN

Eres Scorm, el mas inteligente, despierto y vivaz de todos los Goblins. Te conoces todos los tuneles y madrigueras como la palma de tu mano y nunca te has perdido. Y puedes distinguir la comida en buen estado de la podrida.

Pero los humanos siempre han significado problemas. Los Goblins solo quieren comer, y las vacas, bueno son buena comida. Mmmm vaca. Sólo imaginarte una te hace salivar.

¡Oops! Nada de salvaciones aquí. Ahora eres un diplomático. Los demás Goblins cuentan contigo para conseguirles todas las vacas que puedas. Mmmmm vaca.



Los Goblins son, por lo general, codiciosos, y tú no eres una excepción. Todo lo que te ofrezcan los humanos no es suficiente. Obviamente, quieren quedarse lo mejor para ellos. De eso trata la diplomacia.

Los Goblins también son cobardes. No te asustan los Humanos, pero los Trolls te dan ponen nervioso. Los Trolls comen Goblins, se los comen como si fueran vacas. Incluso si se supone que éste esta de tu parte, no te gusta como te está mirando.

**SUGERENCIAS DE INTERPRETACION:** Imagínate a un niño de siete años rodeado de niños de tres. Esa es tu vida. Eras el Goblin mas listo de tu tribu, lo cual tampoco es mucho en esta situación. No que tú sepas. Por lo general te crees mas listo que nadie.

**LO QUE QUIEREN LOS GOBLINS:** Comida. Todos los distintos tipos de vacas (para los Goblins, cualquier cuadrúpedo domesticado es una vaca, incluso si los humanos la llaman oveja, o perro o caballo). Los Humanos deben pagar muchas vacas en tributo a los Goblins para que les sea permitido cazar en los bosques de los Goblin. ¿Cuántas vacas? Más de las que las que ofrezcan los Humanos. Siempre más que las que ofrezcan los humanos.

# THRUMP EL TROLL

Thrump es Troll más poderoso. Thrump es Líder Troll. Thrump machaca otros Trolls hasta que otros Trolls dicen Thrump Líder. Eso Poli-kita Troll.

Humanos vienen a tierras Troll. Matan Trolls. Trolls matan humanos. Quien queda de pie gana. Eso Di-pol-mancia Troll. Di-pol-mancia es magia que convence a la gente para que haga lo que quieres.

Ahora Thrump aquí para hacer Di-pol-mancia. Como el mas temible y fuerte Troll, Thrump debe ...hablar... con los Humanos. Trolls no hablan con los Humanos, Trolls comen Humanos. Humanos ricos, como vacas.



Enano Keedle, pidió a Líder Troll venir y ayudar con Di-pol-mancia. Keedle listo, humanos también matan Enanos, así que tú ayudas. También Goblin aquí. No te gustan los Goblins. Son correosos

Ejército Troll fuera del pueblo, esperando. Pronto, Keedle controlará Humanos con Di-pol-mancia. Entonces ejército Troll ataca y todos comer humanos como vacas.

**SUGERENCIAS DE INTERPRETACION:** No intentes matarlos a todos nada mas empezar. Espera a que te insulten al menos una o dos veces.

**LO QUE QUIEREN LOS TROLLS:** Quieren las tierras de los humanos, y sus granjas y sus animales. Quieren pelear y matar humanos, y comérselos también. De eso va todo esto, de pelear, matar (y comer) humanos ¿No?

**NOTA:** Para los Trolls, cualquier cuadrúpedo domesticado es una vaca, incluso si los Humanos la llaman oveja, perro o caballo.

**OBJETOS:** Tu fiel Hacha de batalla.

## KEEDLE EL ENANO

¡Auh! Te duele la cabeza. La brillante luz del sol – cualquier luz es demasiado brillante – hace que te duelan los ojos. Pero tus compañeros hacen que te duela sobre todo el cerebro. ¿Cómo te metiste en todo esto?

Humanos y Enanos han estado matándose los unos a los otros innecesariamente desde el principio de los tiempos. Los humanos quieren los tesoros de vuestras minas y tu gente, bueno, tu gente solo quiere sobrevivir.

Los Enanos son un pueblo cordial, pero los humanos os superan en siete a uno, y están convencidos de que infinitos ríos de oro y joyas manan de vuestras minas.



La verdad es que vuestras minas se secaron hace años. Los Enanos son muy, muy pobres. Habéis esculpido, por así decirlo, una bonita patria bajo el bosque, y simplemente deseáis vivir en paz.

No ayuda que los Humanos os tachen de monstruos como a los Goblins y los Trolls. Ellos apenas son civilizados. ¡Ja! Apenas son inteligentes. Son los Goblins y los Trolls los que arrasan las granjas humanas. Los Enanos quieren la paz.

Así que te has aliado con los líderes Troll y Goblin para negociar la paz con los humanos. No tienes claro que puedes ofrecerles. Pedirán un tributo y los Enanos no tenéis *nada*. Pero no te creen. ¿Porque no te creen?

Si bien tú, personalmente, no estás negociando desde una posición de fuerza, los humanos temen a los Trolls y a los Goblins, así que conservas la esperanza siempre que podáis trabajar juntos en esto.

**SUGERENCIAS DE INTERPRETACIÓN:** Eres inteligente y trabajas duro, pero tus aliados son estúpidos incompetentes. No te metiste en esto para convertirte en el jefe de pista de este circo, pero tienes que mantenerlos bajo control o lo echarán *todo* a perder.

**LO QUE QUIEREN LOS ENANOS:** Simplemente quieren que los dejen solos. Quieren que los humanos dejen de irrumpir en sus minas y matando al azar Enanos en busca de un tesoro inexistente que no existe.

# MOONSTAR PERIWINKLE

¡Oh! Esto es tan terrible, la opresión de los humanos hacia sus monstruosos hermanos. Estos llamados "monstruos" también son personas, con emociones y pensamientos complejos. Todo lo que tenemos que hacer es dejar de lado nuestras diferencias culturales y entonces todas las criaturas racionales podrán ser amigas.

Es por eso que te llena de orgullo ser moderador en las negociaciones. Es tu solemne deber asegurarte que las palabras de tus hermanos campestres son oídas y tenidas en cuenta.

Y como miembro del Frente de Liberación de Monstruos, un grupo entregado a los derechos de nuestros amigos del bosque, te asegurarás de que los embajadores humanos no hacen callar a sus opositores.



¡Oh! Como te avergüenzan tus compañeros humanos. Admiras la noble tranquilidad porte de los Enanos, la franqueza de los Trolls y las... bueno, debe haber muchas cosas buenas que admirar en los Goblins. Ahora mismo no caes en ninguna, pero eso es debido a tu escasa comprensión sobre esta gran raza.

Bueno, estás decidido a no dejar que este encuentro se convierta en una debacle. Asegurate de que a los así llamado monstruos se les dé lo que les corresponde y de que tus compañeros humanos sienten la vergüenza que tan justamente se merecen por su intolerancia

**SUGERENCIAS DE INTERPRETACIÓN:** Estás de parte de los "monstruos", no importa lo que pase. Incluso si eres atacado por ellos, se debe a un malentendido cultural.

**LO QUE QUIERE EL FRENTE DE LIBERACIÓN DE MONSTRUOS:** Los no-humanos son nuestros hermanos. Debemos aceptarlos con los brazos abiertos y tratarlos como iguales, o incluso como superiores. Cualquier trato inferior es inadmisibile.



## TERWILLIGER HOPNIMPLE, DIPLOMATICO HUMANO

¡Ah! Otra misión difícil. Seguramente el rey estará orgulloso del gran trabajo que hiciste en las Negociaciones de Trent. Fuiste capaz de evitar una guerra con este pequeño reino prometiéndoles pagarles un tributo de tan sólo tres sacos de oro y piedras preciosas al mes. Sin duda, otro gran éxito.

Ahora has sido enviado a este apartado y pequeño pueblo para desplegar todo tu talento diplomático. Como en todos los pueblos fronterizos, éste tiene problemas con los Trolls, Goblins y Enanos, pero a diferencia de otros, este ha decidido resolverlos diplomáticamente. Es por ello que el Rey te ha enviado.



No tienes demasiado claro qué tiene que ganar el pueblo tratando con estas criaturas. Parece ser la clásica situación "Monstruo mata animales de granja, Humanos buscan compensación; Humanos buscan tesoro, Monstruos protegen tesoro".

Ciertamente, te gustaría llegar a un acuerdo en que los monstruos no atacasen las granjas de los habitantes y el Reino recibiese un tributo de las minas de las criaturas. El Rey ha sido tajante en este punto: Por alguna razón, el reino necesita una fuente segura de ingresos en forma de oro y piedras preciosas.

Además, no se te ha autorizado ofrecer nada, ni siquiera una oveja. Se te permite ofrecer que los aldeanos no los masacrará indiscriminadamente, pero eso es todo. Es un trabajo a tu medida.

Afortunadamente cuentas con tu fiel asesor, Jonathan Renswaller, para ayudarte. Tiene un don para los detalles y puede llegar a ser muy persuasivo cuando es necesario.

**SUGERENCIAS DE INTERPRETACIÓN:** Eres el diplomático pluscuamperfecto, mas interesado en las formalidades que en las negociaciones. Si bien no eres tonto, puedes ser un poco ingenuo.

**LO QUE QUIEREN LOS HUMANOS:** El Rey quiere tesoros. Los aldeanos sólo quieren que los Monstruos dejen de atacar sus granjas. Tú, simplemente quieres sobrevivir a estar encerrado en una habitación con un Troll. Nunca habías visto uno tan cerca.



# JONATHAN RENSWALLER, ASESOR

Has tenido una larga e ilustre carrera . De hecho, en todos estos años solo has cometido un error. Desafortunadamente fue justo al principio. Te subiste al carro del joven embajador Terwilliger Hopnimple.

Pensaste que el Embajador Hopnimple seria una estrella en alza en el departamento. Es inteligente y avisado. Pero, desafortunadamente, no presta atención a lo que pasa en el mundoy con frecuencia le toman el pelo.

Apenas conseguiste escapar con vida de tu última aventura. El Rey, que ha estado intentando deshacerse de Hopnimple durante años, os mandó a ambos a negociar con los Barbaros de Trent. Fuiste capaz de detener no menos de cinco intentos de asesinato contra el embajador, pero mientras estabas ocupado, Hopnimple acordó proporcionar a Trent tres sacos de tesoros ;Cada mes! ;Eso arruinará al reino en un año!



El Rey estaba furioso. Quería que las negociaciones fueran mal para tener un motivo para atacar Trent. Vuestro reino es tres veces mayor que Trent y cuenta con una caballería bien entrenada. La batalla habría estado decidida en una semana. Pero en lugar de eso, les estamos pagando tributo. Y el Rey no puede romper este acuerdo sin quedar como un traidor rastrero ante sus aliados.

Ahora estás atascado en una misión aún peor. Os han enviado a este pequeño pueblo, donde los monstruos del bosque han decidido intentar negociar la paz. Jurarías que os estáis metiendo en una trampa mortal. Anoche fuiste a la taberna local e invitaste a varias rondas de cerveza a los aldeanos. Parece que los Goblins y los Trolls han estado asaltando las granjas y que los Enanos acaban con todos los que se adentran en "sus" minas. La gente del pueblo simplemente quiere que terminen los asaltos y los tesoros escondidos en las minas de los enanos. Ellos solo matan a los Goblins y los Trolls como represalia a sus incursiones en las granjas.

Esta mañana hiciste un reconocimiento del terreno. Fuera del rango de visión de las torres de vigilancia del pueblo hay escondido todo un ejercito de Trolls. Presumiblemente, si las negociaciones fallan, los Trolls atacaran el pueblo y lo arrasaran. Quizás no puedas pararlos, pero puede que puedas marcarte un farol para escapar. Puede que esa sea tu única esperanza.

Hopnimple seguramente no entenderá que es un farol, pero los Trolls no son los más espabilados. Quizás puedas convencer al Troll de que hay un ejercito de Humanos esperando para atacarles. Podría funcionar.

**SUGERENCIAS DE INTERPRETACIÓN:** Tranquilo, seguro y calculador. Eres el hombre tras la cortina que siempre hace que Hopnimple tenga éxito.

**LO QUE QUIEREN LOS HUMANOS:** El Rey quiere a Hopnimple muerto. Los aldeanos quieren que los monstruos dejen de atacar a las granjas y conseguir tesoros de los Enanos. Seguramente podrás averiguar lo que *realmente* quieren los Enanos, los Goblins y los Trolls.

**OBJETOS:** Una espada y una daga.

**Cartas de objeto:**

**Imprime esta pagina en un cartulina y dásela a los personajes indicados o deja a los jugadores que lo anoten. También puedes usarla como lista de útiles para el juego.**

**-ESPADA. Empieza en manos de Jonathan Renswaller.**

**-DAGA. Empieza en manos de Jonathan Renswaller.**

**-HACHA DE BATALLA. Empieza en manos de Thrump.**

**-VACA. Un bovino. ¡MUUUUUUU! (Por si acaso)**