

Los puñales

Es un juego típico de Ogris, aunque se ha extendido hasta el continente. Muy fácil de jugar, tiene una componente de riesgo que lo hace muy excitante. Aunque los ejemplos se dan para RQ es aplicable para cualquier sistema de rol.

por Agamenón

Puede participar cualquier número de jugadores. Su colocación alrededor de la mesa se decide por sorteo, así como quien saldrá. Al acabar una partida le tocará salir al siguiente jugador de la derecha. Al principio de cada partida cada jugador pone una apuesta prefijada formándose un fondo.

Se juega con dos dados normales de seis caras. El jugador que sale comienza a lanzar los dados y a sumar los resultados hasta que saque dobles, llamados figuras. El valor de su jugada será la suma total, incluida la figura. Si la suma pasa de 30 antes de sacar figura, el jugador debe parar y su jugada será cero (0).

A continuación pasará los dados al jugador de la derecha, que repetirá el proceso. Cuando hayan tirado todos los jugadores se eliminará aquel, o aquellos en caso de empate, que hayan obtenido la menor jugada. Si esto significa eliminar a todos los jugadores se deberá repetir la tirada para todos. Cuando sólo quede un jugador éste se lleva el fondo.

Cuando un jugador saque una figura con su primera tirada, el proceso es distinto en función de cual sea la figura:

Ojos de Gato (1,1): El jugador se lleva el fondo. La partida acaba.

Serpiente (2,2): Puede retirar la apuesta del fondo. Su jugada es cuatro (4).

Pirámide (3,3): Su jugada es treinta y seis (36).

Lazo (4,4): El jugador es eliminado directamente.

La Vieja Dama (5,5): Debe añadir cuatro veces su apuesta al fondo y es eliminado directamente. Si no coloca el dinero puede ser estrangulado por el resto de los jugadores.

Puñales (6,6): Debe añadir nueve veces su apuesta al fondo y es eliminado directamente. Si no coloca el dinero el resto de los jugadores pueden apuñalarle una mano.

Notas

Como se ve aunque el fondo inicial asciende la número de jugadores por la apuesta, este puede variar a lo largo de la partida. Si llegara a desaparecer, p. e. varias Serpientes, la partida acabaría.

Si un jugador saca La Vieja Dama o Puñales, es eliminado ponga o no ponga el dinero. No se permite levantar de la mesa a un jugador hasta que satisface su deuda, ahora bien puede pedir dinero a amigos o dar algún objeto valioso. En el caso de La Vieja Dama se le suele dar una hora para que algún amigo reúna el dinero, en los Puñales no se deja tiempo.

Los jugadores eliminados directamente no tienen jugada, eso significa que cuando jueguen todos los de

menor jugada son eliminados. Si sólo quedara un jugador no sería eliminado sino que conseguiría el fondo.

Verdugo

Es la persona encargada de llevar a cabo los castigos. Puede ser jugador o no. Se considera una obligación realizar el castigo, si el que debe ser castigado opone resistencia, el resto de jugadores ayudará al verdugo. El daño de la puñalada es, normalmente, 1D4+2 en el brazo. La justicia de Ogris no considera delito esta muerte, pero puede no ser así en otros lugares. El verdugo también se encarga de valorar los objetos que se quieran aportar para satisfacer la deuda.

Jugar

En este juego es difícil hacer trampas, pero se puede llegar a tener gran habilidad. Si un jugador no está conforme con una tirada, puede intentar Trucos de Manos. Si acierta podrá volver a lanzar uno de los dos dados de la tirada, debiéndose quedar con el nuevo resultado. Si pifia algún jugador habrá observado una acción irregular y protestará, lo que suceda depende del resto de jugadores (paliza, expulsión del casino, linchamiento). Si obtiene éxito crítico podrá colocar directamente uno de los dos dados con el resultado que quiera. Con un fallo normal la partida continúa normalmente. Sólo se puede intentar una tirada de Trucos de Manos por partida. No se puede intentar si se obtiene figuras en la primera tirada.

Casinos

Cuando se juega en un casino es obligatorio el uso de fichas. Al cambiar el casino se queda con un porcentaje, generalmente 10%, que es su beneficio. Por ese precio pone a disposición de los jugadores mesa, dados y Verdugo. Por un suplemento pueden conseguirse mesas protegidas con conjuros de Neutralizar Magia. El Verdugo también cambia a fichas objetos de los jugadores, si luego quieren recuperarlos tendrán que pagar un recargo del 20%.

Magia

Es posible usar la magia para aumentar las posibilidades de ganar, aunque está totalmente prohibido. Cualquier intento de utilizarla que sea descubierto hará que los jugadores se lancen sobre el osado con la intención de matarle. Esto es aplicable a hechizos de protección contra el daño.

Variantes

Cuando se juega entre amigos es posible jugar sin cas-



tigos. También se puede aumentar o disminuir lo que se paga con los Puñales o La Vieja Dama. Es normal jugar con dados especiales, que en vez de puntos tienen medias figuras. El valor de estos dados en madera es de 10 p. y en hueso de 100 p.

Frases

El juego de Puñales está tan extendido que existen frases populares relacionadas con él. Cuando se tiene un golpe de suerte se dice "La Dama te mira de frente" y para avisar o amenazar se usa "La Dama llega cuando menos se la espera". Ver los ojos de un gato en la oscuridad y no ver su cuerpo, se considera un buen presagio.

Estadísticas

La probabilidad de sacar figura a la primera es 16,7%, una figura en particular 2,8% y sacar una jugada de cero 41,2%. El número medio de tiradas por jugada es 3,5. El valor medio de la jugada es 11,8, sin contar las jugadas de cero el valor medio de la jugada es 24,8.

Ejemplo

Silga se incorpora a una partida con nueve jugadores. La apuesta está en 10 p. así que se forma un fondo de 100 p. Comienza a jugar sacando (3,4), (6,3), (2,4) y (4,4), obteniendo una jugada de 30. En la ronda un jugador obtiene Serpientes (-10p), otro Puñales (+90p) y cuatro tienen jugada

de cero. En la segunda ronda quedan cinco jugadores con un fondo de 180 p. Sale Silga obteniendo (1,4), intenta Trucos de Manos y acierta. Vuelve a lanzar el dado 4 y saca 6, si hubiera sacado 1 se hubiera llevado el Fondo y la partida habría acabado. Continúa jugando y saca (3,3) para una jugada de 13. En la tercera ronda solo queda ella y otro jugador. Saca La Vieja Dama (5,5), no puede intentar Trucos de Manos ya que lo ha intentado antes y, además, en este caso está prohibido. Cuando echa mano a la bolsa para pagar se da cuenta de que ha desaparecido, la mesa no cree tan pobre excusa y debe entregar su espada. Sale en busca del ratero para recuperar a su fiel compañera. ♦

