



GUNS & RUINES

Juego de rol
A. Fuentegrís

Diciembre de 2017, Alicante

Derechos de propiedad y atribución

El texto, el sistema de juego, la maquetación y las aventuras, son obra de
A. Fuentegrís

Todos los derechos reservados

Safe Creative: 1711144815885

Está permitido imprimir y fotocopiar las páginas: 100 a 105 de este libro

Imagen de portada: Irina Hirondelle

Imágenes del interior

Autora, Alena Lazareva

Ilustraciones de las páginas:

4, 6, 16, 22, 27, 32, 35, 51, 65,
67, 76, 96, 104, 106

Autor, Breakermaximus

Ilustración de la página
72

Autora, Alena Lazareva

Ilustración de la página
25

Autor, A. Fuentegrís

Imágenes de las páginas:

8, 9, 89, 91

Autor Alfcermed

Imagen de la página 79

Autor Giborn_134

Imagen página 85

Dedicado a todos aquellos que se toman la vida como un juego



El que no cree en la magia nunca la encontrará.

Roald Dahl

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	7
1.1. ¿Qué necesitas para jugar?.....	8
2. EL SISTEMA.....	9
2.1 ¿Cuándo se tiran los dados?	10
2.2 Turnos y ronda.....	11
2.3 Los atributos.....	12
2.4 Las acciones y movimientos.....	13
2.5 El combate.....	16
2.6 El daño.....	18
2.7 Complicaciones.....	20
2.8 Bonificaciones.....	21
2.9 Las cargas.....	21
3. CREACIÓN DE PERSONAJES.....	22
3.1 Oficio.....	23
3.2 Nombre.....	29
3.3 Sexo.....	30
3.4 Alineamiento.....	30
3.5 Ruegos.....	33
3.6 Descripción.....	33
3.7 Atributos.....	34
3.8 Peso soportable.....	34
3.9 Dinero.....	34
3.10 Fuentes de poder.....	35
3.11 Subir de nivel.....	36
3.12 Adquirir cargas.....	37
4. LA MAGIA Y LA FE.....	39
4.1 Hechizos de Magia Blanca.....	40
4.2 Hechizos de Magia Negra.....	42
4.3 Plegarias de Fe Divina.....	44
4.4 Plegarias de Fe Demoníaca.....	46
5. LA AMBIENTACIÓN.....	48
5.1 Trabajo en equipo.....	50
5.2 Tipos de aventuras.....	52
5.3 Adquirir equipo.....	53
6. EL DIRECTOR DE JUEGO (DJ).....	58
6.1 Tus acciones.....	59
6.2 Dirigir las Cargas.....	60
6.3 El orden de la sesión.....	61
6.4 Crea tus propias aventuras.....	62
6.5 Crea y dirige PNJs.....	64

6.6 Dirigir en un combate.....	65
6.7 Bestiario.....	67
6.8 Hechizos especiales para ángeles exterminadores.....	75
6.9 Las organizaciones secretas.....	77
7. LAS AVENTURAS.....	78
7.1 Las momias de San Andrés.....	78
7.2 Pasen y vean.....	84
8.RESUMEN DE REGLAS.....	100
9. HOJA DE PERSONAJE.....	103



1. INTRODUCCIÓN

Finales del siglo XX, en una ciudad cualquiera, un grupo de personas hasta ahora corrientes descubre que se ha abierto una vía de acceso a un poder sin igual. Extrañas criaturas aparecen en borrosas fotografías, asustados testigos hablan de secuestros, desapariciones de seres queridos y rastros demoníacos.

Ante los misteriosos y fatales acontecimientos que se repiten por todo el mundo, un grupo de tipos con habilidades especiales se reúne para investigar terribles acontecimientos, ayudar a sus seres queridos, descubrir valiosos tesoros, volverse más poderosos o sacar partido de ello. Terribles sueños y predicciones se repiten y se cumplen. Las personas más sensibles observan que los encantamientos descritos en los libros de magia antiguos tienen una gran efectividad.

Mientras los servidores de la Luz intentan proteger el mundo tal y como lo conocían, los servidores de la Oscuridad intentarán aprovecharse de las fuentes de poder y traer a este mundo terribles criaturas.

¿De qué lado estás tú?

Guns & Runes es un **juego de rol** en el que jugarás con tus amigos en un mundo contemporáneo. En estas aventuras podrás utilizar magia blanca, magia negra, enfrentarte a demonios, invocar ángeles, disparar a diestro y siniestro, utilizar una motosierra, enfrentarte a zombis, a perros del infierno y quizás sobrevivir, pese a quedar traumatizado o mutilado.

Es un juego de rol de magia con unas reglas muy sencillas de aprender, que permiten mucha libertad de actuación y que garantizan tu diversión.

Imagina alguna película de terror que hayas disfrutado viendo, ¿no te gustaría tomar parte en ella? ¿Y si además los personajes protagonistas pueden utilizar algunos hechizos asombrosos que los equiparen a los enemigos?

Si has jugado a rol antes, verás que este juego tiene dos principales puntos fuertes que lo hacen muy atractivo:

1. Un sistema de reglas que puede aprenderse en pocos minutos y permite jugar de manera rápida, divertida, dinámica y narrativa.
2. Una ambientación que favorece el desarrollo de aventuras colaborativas con mucha acción, misterio, terror y magia.

En resumen, *Guns & Runes* es un juego para vivir aventuras de magia, misterio y acción en primera persona junto a tus amigos en un mundo que reconocerás y que despierta cierta nostalgia.

Es un juego pensado para jugadores adultos.

1.1 ¿Qué necesitas para jugar?

1. Este libro. Si lo tienes en papel te será más sencillo, pero en versión digital también te sirve.
2. Imprime o fotocopia las fichas de personaje. Puedes utilizar los PJs (Personajes Jugadores) pregenerados o crear los tuyos propios (mucho mejor esto último).
3. Un grupo de entre 3 y 7 amigos (pueden más, pero será más lento). Uno de vosotros tendrá que leerse todo este libro, será el **Director de Juego** (DJ). A los otros les bastará con que ese jugador les resuma las reglas y la ambientación.
4. Un puñado de dados de 10 caras. Puedes comprarlos en cualquier tienda especializada o por Internet.
5. Papeles en blanco.
6. Lápices y borradores.
7. Imaginación y ganas de divertirse.

Aparte de esto, puedes mejorar tu experiencia si te haces con algunas miniaturas (o las creas tú mismo) y si imprimes o dibujas algunos mapas. Pero todo esto, es secundario.



2. EL SISTEMA

Así funciona el sistema de tiradas en muy pocas palabras:

Declaras lo que desea hacer tu personaje (*romper puerta*).

Miras el atributo que vaya parejo a esa acción (*romper puerta=fuerza*), mira el número de dados que tienes para tu atributo en tu hoja de personaje (*2d10*) y lanzas, siempre son dados de 10 caras.

Toma el dado con el resultado más alto ($9 / 2$). Si obtienes entre 8 y 10 has logrado un éxito y consigues lo que pretendías. Un 10 es un éxito crítico.

Más unos que éxitos (el éxito es 8+), son un fiasco.

Antes de hacer la tirada, el DJ comprobará si alguna carga te dificulta la acción o si hay algún obstáculo o ventaja. En caso afirmativo te anunciará qué sucede.



Elegir el fracaso:

Es legítimo que un jugador, por circunstancias narrativas, si ha lanzado los dados y ha obtenido por ejemplo 1 / 5 / 8 elija fallar la tirada. Puede parecer absurdo, pero el jugador en esa acción concreta por el motivo que sea podría decidir quedarse con el dado más bajo, incluso, y obtener un fiasco. El DJ no debería privarle de ese suicidio.

-Fiasco: más fiascos (1) que éxitos (8+). No solo no lo consigues sino que el resultado puede perjudicar al jugador que ha hecho la acción o a un aliado que tiene cerca.

-Fallo: 2-7 No consigues lo que intentabas.

-Éxito: 8-9 Consigues lo que te proponías.

-Éxito crítico: 10. No solo lo consigues, sino que se maximiza el efecto. El DJ o la norma concreta del movimiento marcará cómo se produce.

Ejemplo. *El periodista entra de manera furtiva a la casa de un sospechoso de haber participado en un rito satánico. Encuentra un cajón cerrado con llave en el escritorio del estudio, intenta Abrir cerradura. Utiliza el atributo DES, en donde tiene 2d10. Lanza y obtiene 10 y 6, se queda con el resultado más alto, que es un éxito crítico. No solo abre el cajón, sino que además no hace ningún ruido y justo allí estaban los documentos que buscaba.*

2.1 ¿Cuándo se tiran los dados?

Los lanzamientos de dados se utilizan para decidir qué sucede en situaciones en donde haya cierta dificultad o incertidumbre. Si un personaje intenta abrir una puerta que no está cerrada con llave, o levanta una taza de te, no debería haber una tirada de dados. Sí debe haber una tirada de dados si intenta levantar una taza de té mientras alguien le apunta con un arma, o para abrir una puerta en carrera mientras lo persigue una horda de neonazis. En el primer caso podrías lanzar con INT si tratas de utilizar tu mente para serenarte y mostrar fortaleza y en el segundo con AGI por lo complejo de una acción rápida y simultánea.

En otras ocasiones no se podrán tirar dados porque la acción que propone el PJ sea imposible de llevar a cabo. Todo aquello que rebase lo racional está reservado para el atributo de POD, con los demás no se podrá llevar a cabo ninguna acción que rebase los límites de lo posible.

***Ejemplo:** un PJ tiene de fuerza, 4d10, y para hacer una demostración antes de un combate decide levantar un coche sobre sus hombros. Ante esta acción imposible, no tiene que tirar los dados. Si insiste en intentarlo es un fiasco automático y el DJ le dirá qué le sucede. Posiblemente, con la fantasmada acabe lesionado. Esto lo podría conseguir en cambio utilizando el hechizo Fuerza sobrehumana y teniendo éxito, pero para eso necesita POD, el hechizo y una tirada de éxito.*

Tampoco se lanzarán dados cuando un PJ tenga puntuación 0 en un atributo concreto y quiera hacer una acción relativa a dicho atributo. Simplemente su personaje, sabiendo su ineptitud desistirá. Si insiste, fracasará o será un fiasco automático.

No se lanzarán los dados para una acción rutinaria como conducir, a no ser que se trate de una persecución o una conducción temeraria por las circunstancias. Si no se tiene un dado al menos en DES no se podrá conducir, por sencillo que sea el recorrido. En la vida real no todo el mundo sabe conducir, aquí tampoco.

2.2 Turnos y ronda

El juego es un diálogo, pero un diálogo organizado y arbitrado por el **DJ**. Lo que un jugador dice que hace su PNJ, su PNJ lo hace (o más bien lo intenta hacer). Una ronda es cada vez que todos los PJs (Personajes Jugadores) declaran lo que hacen. En esa **ronda** cada PJ tiene un **turno** de actuación, en el que puede hacer un movimiento o acción (simple o combinada).

Los turnos se pueden desarrollar de manera más o menos espontánea, aunque es bueno que la partida se desarrolle en rondas ya que así todos los PJs tienen la oportunidad de participar, incluso cuando alguien decida que en su turno su PJ no hace nada, debe tener la opción de decirlo. Cuando hay un combate o una acción en que varios PJs entran en competición, se decide el orden mediante **iniciativas**.

Para decidir el orden los jugadores hacen una tirada de **AGI** (miran su atributo de AGI y tiran tantos dados como marque el mismo). Quien obtenga un éxito más alto será el primero en actuar. Los demás jugadores actuarán en orden dependiendo de su resultado, del más alto al más bajo. Los jugadores que empaten, tirarán de nuevo entre ellos para desempatar y decidir quien va antes.

Para facilitar los turnos, el DJ también puede decidir que en lugar de lo anterior, actúe primero el que tenga el resultado más alto y después los siguientes en el sentido de las agujas del reloj dependiendo de cómo estén sentados.

A menudo los turnos funcionarán de esta manera: El DJ presenta una situación, unas circunstancias, y los jugadores dicen qué hacen, llegan a acuerdos, actúan, o no lo hacen, y se enfrentan a las consecuencias.

Aquí la dinámica debería seguir un poco la premisa del ajedrez de ficha tocada ficha movida. Esto significa que lo que el jugador dice que su personaje hace, lo intenta hacer, la palabra genera acción.

2.3 Los atributos

Los atributos determinan qué tipo de cosas se le dan mejor que otras. Los atributos son: **Fuerza, Agilidad, Destreza, Inteligencia, Cultura, Carisma, Percepción y Poder.**

FUE: Indica la capacidad del personaje para luchar y levantar peso.

AGI: Es la forma física, elasticidad y velocidad.

DES: Capacidad para manipular herramientas y ejecutar técnicas de precisión

INT: El uso de la razón, la deducción, la voluntad y la mente.

CULT: El bagaje y estudio de diferentes áreas de conocimiento

CAR: La belleza física, el encanto personal, las habilidades sociales, la empatía

PER: Lo desarrollados que están los sentidos y la intuición para sentir lo que sucede alrededor.

POD: El enlace con la fuente de poder y la capacidad para manipularla y comprenderla.

-Cada dado de FUE te permite sumar una casilla de vida a tu personaje. Un personaje de FUE 5 tendría 30 casillas de FUE en lugar de 25. La tirada para comprobar si cae inconsciente se llevaría a cabo al llegar a la casilla 25.

-Cada dado de POD permite ejecutar un hechizo a los personajes relacionados con la magia o la religión.

El número de dados de cada atributo define al personaje. Un personaje con 4 en FUE será rudo y físico, uno con 4 en CULT, habrá pasada buena parte de su vida estudiando. Un personaje con 0 en PER, sería sordo y prácticamente ciego. Un personaje con 0 en FUE, tendría alguna enfermedad, por lo cual un esfuerzo físico que requiera fuerza le resultaría casi imposible.

Los personajes que no utilizan magia podrían decidir dejar a 0 el atributo de POD, sin embargo al hacerlo están expuestos a los hechizos de manipulación mental, y tampoco podrán acceder a los Ruegos.

0d10= una tara en todo lo relativo a esa característica.

1d10= mediocre en ese aspecto, como la gran mayoría.

2d10= no se te dan mal las acciones relacionadas.

3d10= eres bueno en esas tareas y sueles tener éxito.

4d10= eres un experto.

5d10= eres un referente y alguien admirado.

2.4 Las acciones o movimientos

Las acciones es todo aquello que pueden hacer los PJs durante la partida. Las que vamos a describir son las básicas e incluimos el atributo al que van ligadas. No obstante, puedes añadir tantas acciones como se puedan dar en una partida y solo tienes que usar el sentido común para elegir el atributo que más convenga. Cuando un PJ quiere hacer algo lo declara, mira en esta tabla a qué atributo va ligado y tira tantos dados como tenga marcados en el atributo. Si en uno el resultado es 10 es un crítico, lo consigues con resultado maximizado; 8 y 9 es éxito, lo consigues; 2-7 fallo, no lo consigues; más 1s que éxitos, fiasco, no lo consigues y sufres consecuencias.

FUE: Pelear, Parar, Intimidar, Tirar puerta, Levantar algo pesado, Combate cuerpo a cuerpo, Soportar veneno

AGI: Esquivar, Nadar, Escalar, Cabalgar, Saltar, Huir, Bailar, Correr, Iniciativa

DES: Disparar, Robar, Juegos de manos, Disfrazarse, Escondarse, Abrir cerradura, Reparar, Sigilo, Conducir, Poner trampa, Desactivar trampa

INT: Investigar, Apostar, Interpretar pistas, Jugarte la vida, Descifrar acertijos, Descifrar código, Deducir, Descubrir emboscada,

CULT: Curar, Informática, Navegar, Idiomas, Desactivar bomba, Poner bomba, Saber historia, Leer runas

CAR: Seducir, Ayudar, Obtener información, Pedir dinero prestado, Motivar, Empatizar, Descubrir mentira, Adivinar intenciones, Engañar, Descubrir mentira

PER: Percibir, Escuchar hechizo, Seguir pisadas, Seguir rastro, Estudiar gestos previos a un ataque, Encontrar trampa

POD: Lanzar hechizo, Reconocer magia, Hablar con espíritu, Comunicarte con tu fuente, Resistir hechizo, Jugarte la vida.

ACCIONES COMBINADAS

Si en un mismo turno quieres combinar acciones, si son narrativamente compatibles (conducir mientras disparas) toma el atributo más alto y tira la mitad de los dados para descubrir si has tenido éxito. Redondeo hacia abajo.

AYUDAR: Tira CAR

-Fiasco: Los dos recibís las consecuencias del peligro sin armadura.

-Fallo: No logras ayudar a tu compañero.

-Éxito: Tu compañero puede lanzar un dado más para lograr su acción.

-Éxito crítico: Tu compañero puede lanzar un dado más para lograr su acción y tienes un turno de acción gratis (no de ataque).

LANZAR HECHIZO: Tira POD

-Fiasco: Tú o algún compañero puede sufrir efectos negativos relacionados con el hechizo; o simplemente no tiene efecto.

-Fallo: No se da el efecto del conjuro.

-Éxito: Sucede lo que se describa en el conjuro.

-Éxito crítico: Se maximiza o dobla el efecto del hechizo o conjuro.

Puedes lanzar el hechizo y obtener sus efectos en un mismo turno. El jugador tendrá que describir cómo conjura, en caso contrario, durará dos turnos. Algunos hechizos pueden requerir ciertos preparativos o ciertas herramientas: *para crear un gólem tendrás que buscar las piezas, montarlas y lanzar el hechizo.*

JUGARTE LA VIDA: Tira POD o INT (si tu PJ no tiene POD)

-Fiasco: Te paralizas absorbido en paranoias, visiones y temores. Lanza 1d5, serán los turnos en los que tu personaje no hará nada excepto comportarse como un loco.

-Fallo: Te quedas paralizado o te vas corriendo.

-Éxito: Consigues lo que te proponías. -Éxito crítico: Te lanzas con tanta resolución que podría asustarse tu enemigo.

Debes tirar Jugarte la vida cuando te enfrentas a una situación aterradora, con la que cualquier persona cuerda o prudente se podría acobardar.

RESISTIR CONJURO: Tira POD

-Fiasco y Fallo: Quedas expuesto al conjuro o plegaria.

-Éxito: El ataque no tiene ningún efecto sobre ti.

-Éxito Crítico: El ataque no tiene ningún efecto en ti y además le infliges un punto de daño mental a quien te intentó manipular.

Cuando alguien te lanza un conjuro de encantamiento, manipulación, maldición o alguna plegaria maléfica, puedes defenderte recurriendo a tu poder.

LEER RUNAS: Tira CULT

-Fiasco: La runa se deshace en tus manos sin efectos

-Fallo: No tiene efecto, lo puedes intentar de nuevo

-Éxito: Tiene efecto su conjuro

-Éxito crítico: Se maximiza el efecto, el DJ explica cómo.

Cualquier personaje puede intentar leer una runa sea cual sea su oficio.

Si lees una runa en voz baja y tienes éxito, averiguas cuál es su efecto, pero no la utilizas.

CURACIÓN. Cuando un personaje recibe daño, puede necesitar ser curado para continuar su aventura. Hay cuatro caminos para la curación:

- Un PJ cura utilizando medicinas y utensilios, el kit de primeros auxilios.
- Un PJ cura con el hechizo Imposición de manos.
- Se lleva al PJ a un hospital. Por cada 12 horas que pase en el hospital el personaje se curará 1d10.
- Descansar. Por cada día que pase en reposo en su casa, el personaje se curará un segmento de daño.

CURAR:* Tira CULT

Fiasco: El paciente recibe +1 daño.

Fallo: No logras curarle.

Éxito: Curas 1d10 (o 1d5** si no es sanitario)

Éxito Crítico: Curas 1d10 + tu puntuación en CULT

*Requiere Kit de primeros auxilios. Cada vez que cures a una persona o lo intentes, consumes un uso del kit de primeros auxilios.

Cualquier personaje puede usar el kit de primeros auxilios u otros medicamentos, si lo utiliza un sanitario, cura 1d10 por uso; si lo usa un personaje de otro oficio, curará 1d5 y gastará dos usos por cada tirada.

INTIMIDAR: Tira FUE

Fiasco: se burlan de ti los enemigos y hasta tus compañeros por lo ridículo que has resultado.

Fallo: no surte efecto

Éxito: el personaje no te atacará si no lo haces tu primero. El PNJ te contará algo cierto, aunque no necesariamente lo que tú deseabas saber.

Éxito crítico: el rival tiene un -1 contigo al daño que te inflija en caso de un enfrentamiento. El PNJ te responderá de manera cierta, pero enigmática, a lo que deseabas saber.

Intentas hacer una demostración de fuerza para que tus enemigos se lo piensen dos veces antes de atacarte. También puede servir para presionar a alguien a que te dé información.

**1d5= tira 1d10 y divide el resultado entre dos.
Se redondea hacia abajo.

2.5 El combate

La secuencia de combate se inicia cuando alguien declara que ataca (PJ o PNJ). Se tiran **iniciativas** tirando AGI. Quien tenga la puntuación más alta comienza (Un dado con un 10 sería la más alta, si se empata, tiran de nuevo 1d10). Los demás jugadores actuarán en orden dependiendo de su resultado, del más alto al más bajo. Para facilitar los **turnos**, el DJ también puede decidir que se actúe en otro orden.

Esto no será así si alguien PJ o PNJ inicia un ataque tomando desprevenido a otro. Ese jugador llevaría la iniciativa.

Pelear. Se considera pelear cuando dos personajes se enfrentan con los puños o con armas cuerpo a cuerpo. Cuando llevas un arma y consigas impactar, tendrás que sumar a la tirada de daño el bonus de tu arma. Requiere estar cerca del objetivo.

Esquivar. Puedes efectuar esta acción aunque no sea tu turno siempre y cuando percibas que alguien te ataca. En una ronda de ataque solo puedes esquivar una vez. Si varios personajes te atacan en esa ronda, uno cuerpo a cuerpo y otro a distancia por ejemplo, solo podrás esquivar uno de los ataques.

Disparar. Se considera cualquier ataque a distancia, necesitas un arma a distancia o algún objeto arrojadizo.

Parar. Cuando alguien te ataca cuerpo a cuerpo, en lugar de contraatacar puedes invertir tu fuerza en parar el golpe.



Pelear. Tira FUE

Fiasco: Puedes recibir el daño de tu propia arma tú o un compañero, o tu arma puede quedar temporalmente inservible (elige el DJ).

Fallo: Tu ataque no daña.

Éxito. Tira 1d10+ el modificador de tu arma. Resta la armadura de tu enemigo (si la hay).

Crítico. Tira 1d10+ el modificador de tu arma, +la cantidad de dados de fuerza del PJ, - la armadura (si la hay).

Disparar: Tira DES

Fiasco: Fallas y puedes recibir el daño de tu propia arma tú o un compañero (elige el DJ) (sin tirar d10, solo el daño del arma).

Fallo: No logras impactar.

Éxito. Tira 1d10+ el modificador de tu arma, -la armadura del rival (si la hay).

Éxito Crítico. Tira 1d10+ el modificador del arma, + la cantidad de dados de DES, -la armadura (si la hay).

Esquivar: Tira AGI

Fiasco: Recibes el daño +1d5.

Fallo: Recibes el daño.

Éxito: No recibes ningún daño.

Éxito Crítico: Esquivas y no recibes ningún daño, obtienes una acción extra (que no sea atacar).

Para poder esquivar un ataque es preciso que el jugador haya percibido que le están atacando. El DJ dirá si es pertinente una tirada de Percepción antes de recibir el ataque.

Parar. Tira FUE

Fiasco. Recibes +1 daño extra que se suma al daño que te hace tu enemigo y su arma.

Fallo. Recibes el daño de tu enemigo y su arma.

Éxito. Logras evitar el daño.

Crítico. No recibes el daño y le restas un movimiento de ataque a tu enemigo en la siguiente ronda.

Tanto si logras detener el ataque de tu enemigo como si no, si haces el movimiento parar, pierdes tu turno en esta ronda del combate.

Pelea contra enemigos múltiples: Cuando varios PNJs atacan a la vez a un PJ el PJ solo puede esquivar uno de los ataques sin consumir movimiento un turno. Solo podrá atacar a un PNJ, a no ser que las circunstancias permitan algo diferente. *Ej. Luis tiene una ametralladora y cuatro esbirros se lanzan de cara, el DJ interpreta que es capaz de disparar a los cuatro. Todo esto se resolverá siempre en una conversación, con cierto consenso, en donde el voto cualitativo y la palabra final será del DJ. Si no os gusta cómo dirige ese DJ, en la siguiente partida que dirija otro y resuelto.*

2.6 El daño

Cuando un ataque tiene éxito se tira 1d10 + el modificador del arma, (+el valor de FUE (combate cuerpo a cuerpo) o de DES (a distancia) si hubiera crítico), -la armadura si tiene, esas son las casillas de vida que restas.

Anota cada punto de daño que recibas en la barra medidora. Cuando marques la última casilla habrás muerto.

Al daño recibido le restarás siempre tu armadura, salvo que se especifique lo contrario.

*Cuando recibas daño y falten 5 casillas para tu última casilla, cada vez que recibas daño tienes que tirar FUE. Si fallas la tirada caerás inconsciente o alguna otra circunstancia que decida el DJ.

Daño de las armas

Las armas tienen anotado el valor de daño. Es lo que sumas al dado de 10 caras. Aunque hay casos concretos, esta sería la sencilla regla genérica.

Sin armas 1d10.

Armas blancas cortas 1d10+ 1

Armas sin filo 1d10+ 1

Armas blancas largas o muy contundentes 1d10+ 2

Proyectiles sin pólvora 1d10+1

Pistolas 1d10+ 2

Revólveres 1d10+ 3

Rifles de asalto 1d10+ 3

Escopetas de cartuchos 1d10+ 4

Granadas y misiles 1d10+ 4

Protección o Armadura

El número que marca cada protección o armadura es el que se resta cuando recibes daño. Si llevas varias armaduras compatibles, sumas la protección.

-Traje antidisturbios completo: 4

-Chaleco antibalas policial: 2

-Casco de moto: 2

-Chaleco antibalas barato: 1

-Chaqueta de motorista con protecciones: 2

-Escudo policial: 1

Daño de accidentes y ambiente

Daño leve 1d5

Daño intenso 1d10

Daño habitualmente letal 2d10

Daño aniquilador 3d10

Es función del DJ determinar si el riesgo al que se exponen o el daño que han recibido es leve, intenso o habitualmente letal. Si tiras varios dados sumas su valor, ese es el daño.

Daño leve: un resbalón.

Daño intenso: caer de un segundo piso, atropello por una motocicleta.

Daño habitualmente letal: atropello por un coche a más de 50, caer de un quinto piso, que explote una bombona de butano a tu lado.

Daño aniquilador: se viene un edificio abajo, caer de un décimo piso, atropello por un camión, atrapado en un edificio en llamas.

Ejemplo de combate

PJs

Laura. . AGI 3 FUE 3 CULT 1 DES 2 INT 2 CAR 1 PER 2 POD 1 ,barra de hierro 2

Marcelo: AGI 2 FUE 3 CULT 2 DES 3 INT 2 CAR 1 PER 1 POD 0, revólver 3

PNJ

Rómulo (jefe banda) 3 dados. 20 casillas, pistola 2, armadura 0

Tras varios obstáculos, los PJs Marcelo (policía) y Laura (luchadora) han arrinconado al jefe de una banda criminal en su despacho. Estaba escondido tras el escritorio y al entrar ellos aparece y les dispara, la iniciativa es del PNJ que estaba preparado. Los PJs tiran iniciativas, tiran AGI. Marcelo ha obtenido un 8 en su dado más alto y Laura un 4, así que actúa en primer lugar Marcelo. El DJ interpreta esto como que ha podido ponerse a cubierto y el disparo de Rómulo va hacia Laura, quien tira Esquivar, lanza tres dados. Obtiene un éxito (7/5/8), la bala falla. A continuación actúa Marcelo, que obtuvo prioridad en la iniciativa (por ahora sólo ha actuado Rómulo, esquivar es automático y no consume acción) y como va armado dispara contra Rómulo, tiene 3 en DES y tira 3 dados (4/7/8). Como tiene un éxito tira daño, 1d10 + su arma. Obtiene un 7+3 por el revólver. Le ha dado un tiro en el estómago y le ha quitado diez casillas de vida. Mientras se repone, Laura decide actuar. Quiere hacer una acrobacia saltando sobre el escritorio para ponerse cuerpo a cuerpo. Así que tira AGI. Ha obtenido 1/8/6, así que está sobre el escritorio con la barra en alto. Ha consumido una acción, turno de Rómulo, quien al verla tan cerca, dispara a Laura a bocajarro, Laura intenta esquivar, pero con un obstáculo, por su movimiento previo, así que en lugar de tres dados de AGI, tira 2, aún así obtiene 9/1. Gracias a su agilidad ha logrado apartarse de la dirección de la bala en un sutil gesto. Es el turno de Marcelo que podría disparar de nuevo, pero correr el riesgo de impactar a Laura (el DJ le ha informado de ello), así que invierte su acción en buscar una mejor posición de tiro. Por tanto, de nuevo es el turno de Laura, quien ahora que está cuerpo a cuerpo, tira Pelear, tiene 3 dados, lanza y obtiene 8/2/6. Impacta y tira daño, 1d10+2 del arma, obtiene un 9 en el dado, suma un total de 11 puntos de daño. Como a Romualdo sólo le quedaban 10 casillas, la barra golpea su cráneo y lo abre como si fuera una granada, muere en el acto.

2.8 Complicaciones

Utilizar complicaciones aporta más lógica y dificultad a algunas tiradas. No es algo que se deba utilizar de manera constante, sino cuando haya unas circunstancias especiales que pongan la vida más difícil a los personajes. Deben estar pensadas para momentos concretos o lugares especiales.

En la partida una complicación supone que el jugador tirará un dado menos en su acción. Están pensadas para situaciones en las que un personaje está en una clara desventaja (como en el ejemplo del combate anterior cuando Laura queda expuesta a un disparo a bocajarro) o para un espacio especialmente peligroso o dificultoso (una casa en llamas).

Cuando el personaje solo tiene un dado en el atributo relacionado con la Complicación, el jugador: tira 2d10 y se queda con la tirada más baja

En circunstancias extraordinarias puede haber dificultades abismales o conjuntas que supongan tirar -2d10. Sí solo se tuviera 1d10 en ese atributo no podría llevarse a cabo la acción.

Aquí hay algunos ejemplos, pero puedes utilizar otros muchos que se te ocurran.

Suelo mojado: -1d10 AGI
Casa en llamas: -1d10 PER
Niebla: -1d10 PER
Lluvia intensa: -1d10 DES
Cansado: -1d10 en cualquier acción
Confundido: -1d10 en cualquier acción
Poca visibilidad: -1d10 en PER, DES y AGI (humo, oscuridad)
Frustrado: -1d10 (o no puedes intentarlo de nuevo) tras intentar algo varias veces sin éxito
Borracho: -1d10 PER
Complicación seria -1d10
Complicación severa -2d10
Complicación sobrehumana -3d10

2.9 Bonificaciones

De la misma manera, cuando las circunstancias o la acción de los propio personajes lo posibiliten, le puedes sumar 1d10 (o incluso 2d10) a una acción, con lo cual representar la probabilidad mayor de lograr lo que se propone.

Por ejemplo, si un PJ ataca a un PNJ que estaba en el suelo, puedes representar esa ventaja dando 1d10 extra al PJ cuando le ataque.

De igual manera, un PJ que vaya dopado o drogado a una pelea, puede ganar 1d10 en las acciones relacionadas con FUE o AGI, pero perder 1d10 cuando haga tiradas relacionadas con cualquier otro atributo, como POD, INT o DES.

2.10 Las cargas

Las cargas son lastres, consecuencias o desventajas que tu personaje arrastra. Las cargas se plantean de varias maneras:

- En primer lugar, adquirir cargas (lee el capítulo **Adquirir cargas**) sirve para que tu personaje suba de nivel de forma rápida.
- En segundo lugar, hay ciertos movimientos (como el de Resurrección) que pueden obligar a tu personaje a adquirir una carga.
- Por último, se puede tratar como una consecuencia de un ataque. Es una manera de absorber el daño que el PJ puede elegir en lugar de morir. Asumir esta carga en esas circunstancias le salvará la vida, pero marcará su futuro.

A efectos de juego las Cargas se traducen en que el DJ determina que en un determinado momento el PJ tenga que tirar un dado menos. En cada sesión el DJ podrá hacer esto tantas veces como el número de cargas que tenga el PJ.

En los capítulos **Adquirir cargas** y **Dirigir Cargas** se explica en detalle cómo funciona este sistema.

3. CREACIÓN DE PERSONAJES

Fotocopia o descarga e imprime tu hoja de personaje (al final del libro o en la web www.gunsandrunes.wordpress.com), toma un lápiz y prepárate para divertirte. Ve siguiendo los pasos que aquí te indicamos y crea un personaje único con el que comenzar a jugar. El PJ es el rol que interpretará cada uno de los jugadores a excepción del DJ. Son los protagonistas de la aventura que juguéis.

Todos los personajes pueden ser de cualquier sexo independientemente de cómo esté nombrado el oficio.

Ten en mente un concepto para tu personaje, algo así como una idea que lo defina. Así cuando vayas completando las diferentes partes de la Hoja de Personaje todo tendrá una coherencia. Por ejemplo, quizás quieras representar a una ladrona de guante blanco que simula ser una anodina ama de casa, que tiene marido e hijos, pero que en secreto lleva a cabo importantes robos. O puedes jugar con un exboxeador profesional que tras una lesión abandonó la competición y montó su propio gimnasio. Esto, además, te ayudará para el trasfondo.



3.1 Oficio

Elige el oficio y anótalo en tu Hoja de Personaje. Anota también el Equipo, el Dinero y el Beneficio que conlleve.

Este es el Oficio con el que inicia la aventura tu personaje, pero podría cambiar durante tus aventuras. Tendrías que hacer una ficha nueva.

Policía

Trabajas en la Policía Nacional. Eres un buen tirador y tienes aptitudes para la acción. Tienes una prometedora carrera por delante, pero eres muy curioso. -Equipo: Revólver Llama M82 (daño 2, lejos, reglamentario, 15 disparos, ruidoso, peso 1), licencia de armas, placa, uniforme, porra (daño 1, toque, peso 1) esposas, chaleco antibalas (arm2,peso 2)

-Dinero: 800 créditos

-Beneficio: Contactos. Tienes informantes en cualquier ciudad. Puedes dar con facilidad con un soplón o algún amigo en un cuerpo de seguridad que te pone al tanto.

Sectario

Tu carácter rebelde te ha acercado a una secta. Llevas una vida aparentemente normal como un currante más, pero al fin te has sentido integrado en una familia, en un grupo de amigos, y ahora, además, sientes que la magia está muy presente en tu vida.

-Equipo: cuchillo ritual (daño 1, cerca, peso 1); libro iniciático de oraciones (peso 1), amuleto (armadura +1)

-Dinero: 400 créditos

-Beneficio: Sensible a la magia. Puedes utilizar la mitad de hechizos del valor de tu atributo de POD (redondeo hacia abajo, la mitad de 1 es 0 y la de 3 es 1). Solo puedes elegir los hechizos o plegarias que estén marcados con asterisco.

Exorcista

Eres un sacerdote de la Iglesia católica que oficialmente se dedica a llevar a cabo los rituales de exorcismos. Tienes mucha experiencia en este campo.

-Equipo: Un rosario, una Biblia, pantalón y camisa negra, alzacuellos, un catecismo, Manual del exorcista(peso 1), papel y bolígrafo, maletín.

-Dinero: 400 créditos

-Beneficio: Elegido. Tu dios te permite usar tantas plegarias como tu nivel de POD.

Sanitario

Eres médico o enfermero. Tu vocación es atender y ayudar a las personas que más lo necesitan. Incluso en tus horas libres trabajas en una ONG. Eres ágil y con ilusión por mejorar el mundo.

-Equipo: kit de primeros auxilios (10 usos, peso 1), coche Fiat 500, espray autodefensa (daño 1, efecto cegador, peso 1)

-Dinero: 500 créditos.

-Beneficio: Ángel. Cuando no dispones de equipo médico, puedes improvisar vendajes o cualquier útil y curas 1d5 como máximo por jugador. No podrás curarle más hasta que encuentres medicamentos o lo llesves a un centro de salud.

Ladrón

Eres experto entrando en casas y te ganas la vida con pequeños y grandes timos. Eres buen carterista, abriendo cerraduras y tienes una tapadera.

-Equipo: Un juego de ganchos, navaja (daño 1, cerca), motocicleta Rieju de cross, pasamontañas, linterna (peso 1), escáner policial.

-Dinero: 2.000 créditos

-Beneficio: Trapero. Cuando utilizas tu navaja cuerpo a cuerpo tiras DES en lugar de FUE, también lo haces para los críticos.

Sacerdote

Eres un importante sacerdote de la religión que elijas. Tienes un grupo de fieles, intentas ser un referente para tu comunidad, sin embargo los asuntos espirituales y paranormales te están superando últimamente y poniendo a prueba tu fe.

-Equipo: libro sagrado (peso 1), túnica, símbolos religiosos, libro de oraciones

-Dinero: 1.000 créditos

-Beneficio: Elegido. Tu dios te permite usar tantas plegarias como tu nivel de POD.

Adolescente desorientado

No sabes bien hacia dónde va tu vida. Tienes 17 años y estudias bachillerato. Oyes música rock, eres de la llamada Generación X.

-Equipo: mechero, cigarros, chicles, walkman, chupa de piel (peso 1), bloc de notas, bolígrafos, rotulador, motocicleta (scooter o cross)

-Dinero: 50 créditos

-Beneficio: Sensible a la magia. Puedes utilizar la mitad de hechizos del valor de tu atributo de POD (redondeo hacia abajo). Solo puedes elegir los hechizos o plegarias que estén marcados con asterisco.



Luchador / Luchadora

Eres un experto en artes marciales y tu físico es imponente. No tiemblas cuando hay que partirle la cara a alguien. Eres experto en artes marciales y das clase en un gimnasio.

-Equipo: Shakens (daño 2, distancia media, 20 estrellas ninja daño1), bebida energética, chicle,

-Dinero: 500 créditos

-Beneficio: Puños letales. Cuando sus manos están desnudas e impactas, les sumas a tus manos o piernas el bonificador +1, como si se tratara de un arma blanca.

Mago

Tu don es hereditario, de abuelo a nieto. Conoces múltiples hechizos, has leído mucho, pero no te ganas la vida con tu don, sino con otro trabajo. A veces la Policía recurre a ti.

-Equipo: Amuletos, anillo de poder, brújula, péndulo, espejo, sal, athame (cuchillo mango negro, daño1, cerca, peso 1), boline (cuchillo mango blanco, daño 1, peso 1), Libro de los espejos (hechizos conocidos escritos a mano, peso 1)

-Dinero: 600 créditos

-Beneficio: Mágico. Puedes usar tantos hechizos como tu nivel de POD.

Bruja

Tienes tu propio negocio en donde lees el tarot y vendes todo tipo de material esotérico. Haces predicciones y pequeños hechizos por encargo, pero hasta ahora no habían sido nunca tan efectivos.

-Equipo: cartas del tarot Marsella, Libro de hechizos(peso 1), velas negras, aceites de ritual, bola de cristal (peso 1), amuletos, espejo, candil, cerillas

-Dinero: 700 créditos

-Beneficio: Mágico. Puedes usar tantos hechizos como tu nivel de POD.

Hombre de negro

Trabajas para un gobierno (tú decides cuál) formas parte de un cuerpo secreto de élite encargado de investigar sucesos paranormales. Parece que sabes más de lo que sabes.

-Equipo: traje negro, gafas de sol, chaleco antibalas (arm 2, peso 1), pistola con silenciador (daño2, 17 disparos, lejos, peso 2), pistolera, escopeta semiautomática (daño3, ruidosa, 3 disparos sin recargar, lejos, peso 4), radio comunicador policial, coche bmw negro, teléfono móvil en el coche, escáner policial, espray pimienta, mechero, tabaco,

-Dinero: 1.500 créditos

-Beneficio: Tirador de élite. Siempre que aciertas un disparo infliges tu puntuación de DES sin necesidad de conseguir un crítico.



Periodista

Trabajas en una revista de investigaciones paranormales. Eres experto en ocultismo, sectas y viajas por todo el país buscando nuevos casos que publicar en tu revista.

-Equipo: Cámara de fotos con teleobjetivo (peso 1), tres carretes, blocs de notas y bolígrafos, grabadora, coche Seat Ibiza

-Dinero: 500 créditos

-Beneficio: Rey de los disfraces. Tiras 1d10 extra en engañar cuando vas disfrazado.

Punki

Eres anarquista. Tu vida es divertirse, ponerte a prueba y desafiar la autoridad. Has participado en varias revueltas, vas a conciertos y te encanta meterte en peleas.

-Equipo: navaja (daño 1, cerca, peso 1) botas militares punta de acero (daño2, toque) chupa de motorista (armadura 1, peso 2) cadena (daño 1, cerca, peso2), tabaco, mechero, petaca de alcohol, radiocassete

-Dinero: 300 créditos

-Beneficio: Zumbado. Ignoras cualquier tirada de jugarte la vida y adquieres 2 casillas extra de vida.

Investigador privado

Normalmente investigas casos de divorcios y fraudes a seguros. Pero de cuando en cuando, te encomiendan algún caso extraño que te quita el sueño y te da la vida. Todo lo que te saque de la rutina te engancha.

Equipo: revólver Smith & Wesson (daño 3, 5 disparos, lejos, peso 3), licencia de armas, gabardina, chaleco antibalas barato (armadura 1, peso 2) cámara de fotos, grabadora, tabaco, mechero, escáner policial

Dinero: 500 créditos

Beneficio: Intuición. Sabes cuándo miente alguien. Es automático, no precisa tirada.

Sicario

Te ganas la vida trabajando en discotecas y también dando palizas por encargo, e incluso matando, aunque esto es muy eventual. Tienes un físico portentoso, tienes nociones de boxeo y sabes disparar un arma.

-Equipo: Pistola Glok, (daño 2, ruidosa, poco fiable, lejos, 1 cargador 17 disparos, peso 1, sin licencia), mechero, tabaco, chicle, chaqueta (peso 1), chaleco antibalas barato (arm1, peso 3). Dinero: 1.000 créditos

-Beneficio: Bajos fondos. Puedes conseguir cualquier artículo del mercado negro, a un precio rebajado, e información sobre actividad delictiva.

3.2 Nombre

Una vez elegida la clase u oficio de tu personaje, puedes comenzar a ponerle cara y, por tanto, también un nombre que lo identifique. Si no te viene ninguno a la cabeza, aquí tienes un listado que te puede ser de utilidad.

Mujer: Abril, Azul, Acacia, Adelaida, Afrodita, África, Águeda, Berenice, Berta, Bianca, Bibiana, Blanca, Carmen, Carol, Circe, Casandra, Cayetana, Dafne, Dana, Débora, Dejanira, Daría, Edith, Edurne, Elsa, Electra, Elena, Elvira, Flavia, Flora, Felicia, Gala, Gabriela, Gloria, Griselda, Heidi, Helen, India, Indira, Iris, Ivana, Irene, Jade, Jazmín, Johanna, Judit, Keith, Lluvia, Leila, Leonor, Laura, Manuela, Margaux, Milena, Nadia, Nausica, Olimpia, Palmira, Patricia, Pastora, Romina, Ruth, Simona, Soraya, Silvana, Talía, Tania, Thais, Raquel, Rocío, Verónica, Úrsula, Zoe

Hombre: Aarón, Alexandro, Arturo, Aníbal, Baltasar, Benigno, Boris, Bernardo, Clemente, Cipriano, Cosme, Dámaso, Daniel, Dante, Dionisio, Edgar, Elías, Enrique, Evaristo, Eulogio, Eustaquio, Emeterio, Fabián, Fidel, Fausto, Gaspar, Gabriel, Giordano, Gustavo, Hernán, Humberto, Horacio, Isaías, Ignacio, Ismael, Jacinto, Jonás, Jonatán, Justino, Júpiter, Leonardo, Lionel, Lutero, Máximo, Melchor, Marcial, Nereo, Narciso, Nicanor, Octavio, Orión, Otelo, Paulo, Pompeyo, Prudencio, Quim, Rafael, Rogelio, Romano, Salomón, Sandro, Sixto, Sócrates, Timoteo, Tirso, Tobías, Tomás, Ulises, Urano, Uriel, Victoriano, Virgilio, Walter, Yago, Zenón

Apellidos: Sánchez, García, López, Granados, Gallego, Soria, Calvo, Panadero, Carnicero, Hernández, Fernández, Martínez, Cartagena, Almendros, Gómez, Úbeda, Balaguer, Borja, Hidalgo, Fiel, Escudero, Terol, Beneite, Moreno, Rubio, Montiel, Velázquez, Zurbarán, Azorín, Salgado, Páramo, Antón, Fernán, Jiménez, Galán, Salamaca, Sevilla, Yagüe, Arceo, Estebaranz, Iniesta, Allende, Unamuno, Carracena

3.3 Sexo

Puedes escribir además del sexo (si es hombre o mujer) su orientación sexual y su aspecto.

Ejemplo: Hombre andrógino asexual

Mujer viril heterosexual

Mujer femenina homosexual

3.3 Alineamiento

El alineamiento es cómo de bondadoso o malvado es tu personaje.

En el juego cuando creas a tu personaje puedes elegir un alineamiento de **Oscuridad**, de **Caos** o de **Luz**.

Marca la casilla con la que más creas que se siente identificado el carácter de tu personaje. Su alineamiento irá cambiando durante el juego.

1,2,3,4 personajes de **Oscuridad**

5, 6 personajes de **Caos**

7,8,9,10 personajes de **Luz**

Mientras tu personaje se mantenga en el extremo de su alineamiento (y algún punto de POD) tendrá acceso a los **Ruegos**.

A sus **Hechizos** o **Plegarias** tendrá acceso siempre que no cambie de alineamiento.

Solo puedes lanzar hechizos u oraciones de tu alineamiento.

Cada vez que un PJ actúe el DJ podrá decidir si su acción está acorde con su alineamiento. Si no lo está, por cada acción que se salga de su rol, se acercará un nivel al alineamiento opuesto. Se puede volver al extremo de la misma manera. Cuando el personaje actúe de manera acorde a su alineamiento inicial, recuperará una casilla hacia su extremo.

A continuación tienes descrito brevemente cómo es a grandes rasgos el carácter del personaje dependiendo de la casilla de alineamiento que marques. No obstante, esta interpretación es algo libre.

Para adquirir hechizos del alineamiento opuesto al que tenías inicialmente, tendrás que comprarlos adquiriendo cargas como si se tratara de atributos, **una carga para cada hechizo o plegaria** de un alineamiento opuesto al que tenías inicialmente. Habrás perdido además todos los de tu alineamiento inicial. Es el precio que hay que pagar por traicionar a tus dioses y a tus creencias.

Coherencia

Es recomendable que el alineamiento de tu personaje tenga cierta coherencia con el oficio y el trasfondo. No obstante, se pueden dar diversas posibilidades. Puedes comenzar jugando a un Exorcista que se ha dejado arrastrar por el demonio tras una traumática actuación. Así que ese personaje parecerá bueno, y en realidad será malvado y tendrá plegarias oscuras.

La Oscuridad

Que seas perverso y malvado no significa que no vivas en sociedad e incluso que puedas ayudar a otros (si esto te viene bien o te simpatizan). Si eres inteligente, sabrás que no está bien visto destripar a gente por placer, así que elegirás hacerlo cuando nadie te vea.

1: Personificación del mal, eres un psicópata que disfruta con la muerte, el sufrimiento y la tortura.

2: Disfrutas con el dolor ajeno, no necesariamente con la muerte o la mutilación, no te molesta matar.

3: Manipulas a la gente por placer, te gusta que sean desgraciados, eres rencoroso, disfrutas con gente mezquina y odias a quienes son felices, si puedes fastidiarlos lo prefieres. Eres violento y te dejas llevar por el placer.

4: Te dejas seducir por el mal. Eres hedonista, disfrutas especialmente con el engaño y la mentira. Cuando has robado algo te has sentido genial, ya sea al estado o a algún conocido. Puedes ser cruel con quien te ha hecho daño o con quien creas que se lo merece.

El Caos

Puede que hayas llegado aquí tras un proceso de desencanto. Ya no crees en nada, crees que todo merece quemarse y eres descreído y apático. Lo mismo te puede dar por hacer el mal que el bien. Si te diviertes, mejor. Esa ausencia de creencias te cierra las puertas a cualquier fuente mágica o de fe. No podrás utilizar Plegarias ni Hechizos, ni Ruegos mientras estés en un alineamiento de Caos.

5: Cuando tienes que elegir entre hacer daño y sufrirlo, siempre elegirás hacerlo. No tienes reparos en hacer el mal si es necesario para tu bien. No sueles hacer daño a propósito, solo para tus fines.

6: Haces el bien cuando no te supone un esfuerzo o sacrificio. Quizás dones una ínfima cantidad mensual a una ONG para callar tu conciencia.

II La Luz

A pesar de lo que hayas podido ver o sufrir en tu vida, tienes fe en la humanidad. Estás convencido de que las personas deben ayudarse unas a otras y sientes la presencia de una divinidad que vela por ti y la humanidad, pero no siempre comprendes cómo funciona el mundo etéreo.

7: Eres bondadoso, sueles donar dinero a la beneficencia, siempre le das dinero a los mendigos y procuras que la gente te vea, cuando te dejas llevar por algún instinto físico o algún mal pensamiento tienes cargo de conciencia. Temes que haya algún infierno o un vacío al morir.

8: Eres creyente, rezas a menudo, intentas ser bueno y amable con todo el mundo, aunque aborreces a los pecadores, a los débiles, y temes ser como ellos o haberlo sido alguna vez. Intentas que haya justicia en el mundo y a veces piensas que hace falta gente buena como tú.

9: Eres un referente en tu círculo cercano como alguien bondadoso que participa activamente en actos benéficos, participas en algún fe o filosofía de manera muy activa y crees en el destino y en una fuerza del bien que nos ilumina.

10: Personificación del bien. Irradias bondad, cualquiera que te mire lo nota. Eres tenido por un ejemplo y un héroe por muchos.



3.5 Los Ruegos

Siempre y cuando te mantengas dentro de tu alineamiento inicial, tienes acceso a los Ruegos. Son llamadas de auxilio a tu dios o fuente de energía. Este número es igual a tu atributo de poder y debes anotarlo en tu hoja de personaje. Por ejemplo, un personaje con 4 en POD, tendrá 4 ruegos y durante una sesión podrá sumar 1d10 4 veces a cualquier tirada. Una vez utilizados esos 4 ruegos no dispondrá de ningún otro durante la sesión. En la próxima sesión se activarían de nuevo los 4.

Si tienes éxito, cuando tengas ocasión, tendrás que hacer un ritual de agradecimiento, o tu fuente de poder podría retirarte el apoyo y dejar de oír tus ruegos.

Para poder acceder al ruego, el jugador que interpreta al PJ debe verbalizar la petición concreta a su fuente de energía y hacerlo de la manera más adecuada posible. El ruego es posible cuando por ejemplo fallas una acción, ruegas ayuda a tu Fuente, lanzas un dado más y aumentas tus posibilidades de éxito.

Introducir detalles en la historia

En ocasiones hay jugadores que se introducen tanto en la historia y disfrutan tanto de la faceta narrativa que desean aportar algún detalle que esté relacionado con la historia. En Guns & Runes, si el DJ lo considera oportuno, puede introducir esta posibilidad. Funcionaría de la siguiente manera. El PJ declara qué detalle desea introducir, el DJ estima si tiene cierta coherencia y sentido. Si es así, el PJ dice cuántos dados de ruegos desea utilizar en la tirada. Esos dados desaparecerán de su casilla de ruegos de manera permanente. Lanzará y si obtiene un éxito logrará introducir ese detalle que previamente había declarado en la historia.

3.6 Descripción

Escribe cómo es tu personaje. Di si es atractivo, cómo es su pelo, si tiene bigote, si va muy maquillado, cómo es su mirada, cómo viste, incluso si parece simpático o no. Dedicar algo de tiempo a ponerle cara e imaginar cómo es. Su físico estará relacionado con su personalidad. Ten en cuenta que esa descripción irá acorde con los atributos.

3.7 Los atributos

Los atributos son aquellas competencias que tu personaje tiene en diferentes parcelas. Cuanto más dados le dediques a un atributo, más probable es que tengas éxito en una acción, mejor se le dará.

Todos los jugadores comienzan en el nivel 1. En este nivel tienes un total de 14 dados para repartir entre los diferentes atributos.

En el nivel 1 solo puedes poner 3 dados como máximo en un mismo atributo. Solo puedes dejar un atributo con 0 dados.

Cuidado, si algún atributo se queda sin dado, no podrás realizar ninguno de los movimientos relacionados con él. Tu personaje será inútil o discapacitado en esa faceta.

Recuerda que hay dos atributos con particularidades específicas que debes tener en cuenta.

-Cada dado de FUE te permite sumar una casilla de vida a tu personaje. La tirada para comprobar si pierdes el sentido sube una casilla por cada casilla ganada. Un personaje de FUE 5 tendría 30 casillas de FUE en lugar de 25. La tirada para comprobar si cae inconsciente se llevaría a cabo al llegar a la casilla 25.

-Cada dado de POD permite ejecutar un hechizo o plegaria a los personajes relacionados con la magia o la religión.

3.8 Peso soportable

Para averiguar el peso que puede llevar encima tu personaje debes lanzar tantos d10 como tu atributo de fuerza. Anota el resultado y eso serán los kilos lo que puedes cargar sin que afecte a tu AGI y que puedas caminar con normalidad. En el momento en que aumente tu nivel de fuerza, vuelve a lanzar los dados.

Si superas el peso que tu personaje puede cargar, por cada kilo que lo superes pierdes un dado en AGI. Si te quedas sin atributo de AGI debido al peso, no podrás prácticamente andar.

3.9 El dinero

El dinero se expresa en créditos. El dinero inicial es la paga mensual de que dispone tu personaje. Cuando pasa un mes, aunque se haya gastado todo el dinero, tiene de nuevo su crédito inicial más lo que haya logrado durante una aventura. Los créditos es dinero que el PJ podría llevar en su tarjeta de crédito. Dependiendo del oficio tendrá una capacidad de ahorro determinada. Para que esto cambie, tienen que cambiar las circunstancias del PJ, como por ejemplo que adquiera una carga.

3.10 Las fuentes de Poder



La fuente de poder es el contacto que tu personaje tiene con una divinidad o una energía que le permite llevar a cabo acciones excepcionales. Es lo que le permite llevar a cabo hechizos o plegarias con éxito. En nuestra sociedad hay múltiples fuentes de poder.

Aquí hemos puesto un listado con algunas religiones y cultos para que las puedas utilizar en tus partidas. Hay muchas más, no hemos puesto todas, y los jugadores pueden innovar en ese aspecto.

Un personaje sin fe alguna, un absoluto escéptico, es un personaje con 0 en POD. No obstante, en esta ambientación, hasta los más escépticos es posible

que, tras ver milagros y sucesos extraordinarios, se adhieran a alguna creencia. Santo Tomás creyó en Jesucristo tras tocar sus heridas. De igual manera, los más incrédulos personajes podrán tener fe en algo tras presenciar milagros.

Al completar la ficha de personaje y escribir la fuente de poder puedes poner una religión o creencia genérica o ser más específico y escribir el nombre de un ángel, demonio, o dios.

Religiones o creencias:

Cristianismo, Hinduísmo, Taoísmo, Brahmanismo, Budhismo, Chamanismo, Energía Cósmica, Ayyavazhi, Wicca, Vudú, Islam, Judaísmo, Ying Yang, Vibración energética, Satanismo, Madre Naturaleza, Holística

3.11 Subir de nivel

Cuando un personaje sube de nivel es porque ha adquirido experiencia, y por tanto suma un nuevo dado para repartir entre sus atributos. Los jugadores pueden llegar como máximo a un nivel 7.

Hay dos maneras de subir de nivel:

a) Al principio de la sesión adquirir una carga, hasta un máximo de cuatro cargas en total.

*Mira el capítulo de **Adquirir cargas**.

b) Al final de una sesión cuando has sumado suficiente experiencia. Si durante la partida llenas el contador y sigues acumulando experiencia, escribe un uno, borra las casillas y sigue marcando casillas. Al final de la sesión sube los niveles que sean pertinentes. La experiencia que te haya sobrado en las casillas la puedes utilizar en la

próxima aventura.

Durante la partida, los jugadores irán marcando las casillas de Experiencia de la siguiente manera.

Marca una casilla de experiencia cada vez que completes una de estas acciones:

-Matar a un PNJ.

-Capturar un tesoro considerable.

-Desvelar un secreto.

-Salvar una vida.

-Resucitar a alguien.

-Rescatar a alguien.

-Curar a alguien (solo puntúa 1 por sesión).

Si al finalizar la sesión has marcado todas tus casillas de experiencia, subirá tu personaje de nivel y adquirirá un dado más para repartir entre sus atributos sin ninguna carga.

Nivel 1: 14 dados (máximo 3d10 por atributo. Solo un atributo sin d10) Nivel 2: 15 dados Nivel 3: 16 dados Nivel 4: 17 dados Nivel 5: 18 dados Nivel 6: 19 dados Nivel 7: 20 dados

3.12 Adquirir Cargas

Las cargas son una desventaja progresiva. El personaje cuando decide mejorar sus atributos de manera inmediata, debe pagar un precio: la carga, que será permanente.

Para adquirir una carga debe tirar 1d10 y mirar el resultado. A partir de ese momento, cada vez que suba de nivel subiendo una carga lo tendrá que hacer adquiriendo una de esa misma categoría. La carga es la misma pero aumenta su gravedad, se acumula. Alguien que es adicto en nivel 3, es cocainómano, fumador y bebedor. Si llega al nivel 4, ya le da a todo, incluso esnifa cola. Si al tirar el dado tiene un 3, su carga afectará a la memoria. Si adquiere dos niveles de mejora, será miope y sordo de un oído.

Solo se puede subir cuatro niveles mediante el sistema de cargas, es decir, podrás llegar a un nivel 5. Los dos siguientes niveles tendrás que subirlos mediante la acumulación de experiencia.

Categoría	Niveles
1. Manos	1. Artrosis una mano 2. Artrosis dos manos 3. Manco 4. Sin manos
2. Sensorial	1. Miope 2. Sordo de un oído 3. Sordo total 4. Ciego
3. Memoria	1. Despistado 2. Olvidadizo 3. Amnesia 4. Alzheimer
4. Recursos	1. Arruinado, 2. Endeudado 3. Desnutrido 4. Indigente
5. Adicción	1. Fumador 2. Bebedor 3. Cocainómano 4. Politoxicómano
6. Social	1. Tímido 2. Arisco 3. Evidioso 4. Odioso
7. Maldición	1. Gafado 2. Mal de ojo 3. Maldito 4. Endemoniado
8. Piernas	1. Esguince de rodilla 2. Cojera. 3. Pierna amputada 4. Sin piernas
9. Rostro	1. Cicatriz considerable 2. Verruga horrenda 3. Vello 4. Tumores
10. Estigma	1. Llagas en manos 2. Corona de sangre 3. Cuernos 4. Rabo

Sobrevivir mediante una Carga

Cuando el PJ está en una situación crítica, a punto de morir, y no ve opciones de sobrevivir o ser resucitado, le puede proponer al DJ una oportunidad de sobrevivir. Se pueden absorber hasta 5 puntos de daño adquiriendo una carga permanente. Antes de recibir el daño que lo hubiera matado, por tanto el PJ puede formalizar este trato para evitar un impacto que hubiera sido mortal. Por este procedimiento no sube nivel ni añade un punto a ningún atributo. El procedimiento es:

a) Si ya tenía un nivel inferior a 4 en una carga, adquiere el nivel 4 de esa carga.

b) Si no tenía ninguna carga, o la tenía a nivel 4, lanzará 1d10 y adquirirá una nueva de nivel 1. Si ya la tuviera, repetirá la tirada.

Repercusión de las Cargas

Tener una carga puede afectar a un PJ de dos maneras:

a) Narrativa. Es deber del jugador representar fielmente la carga de su personaje. Cuando actúe y se relacione y describa lo que hace, debe recordar su carga. Si es ciego, no podrá decir: “Yo he visto el gesto que hacía para avisarme”. También es deber de los otros jugadores y el DJ recordarle esos aspectos.

De la misma manera, el DJ te puede presentar complicaciones debido a tus cargas en el momento más inoportuno.

¿Recuerdas tu adicción a la cocaína? Pues bien, estás con el mono, y no parece que tengas droga cerca. ¿Crees que podrás mantenerte quieto y en silencio sin que te descubran? Quizás si pudieras abrir ese bote de cola y esnifar un poco...

b) En las tiradas. Cada nivel de carga significa que el DJ te puede obligar a repetir una tirada por sesión, o bien tirar utilizando un dado menos. Cual de las dos utilizar es decisión del DJ. La justificación también debe ser narrativa.

Nicolás va a disparar a un loco con un hacha. Pero su artrosis de una mano (nivel 1 de carga) le impide sostener firme el pulso. Así que aunque tiene 2d10 en DES, tirará 1d10.

Tanto cuando hay que repetir una tirada como cuando hay que tirar 1d10 menos, el DJ debe dar una explicación narrativa.

Laura, tú pensabas que iba a ser muy sencillo saltar esa valla, pero después de un mes durmiendo en la calle, te recuerdo que eres Indigente, te has debilitado mucho. Tiras con 1d10 menos.

4. LA MAGIA Y LA FE

Los únicos personajes que pueden usar **Hechizos** y **Plegarias** son: **Magos, Brujos, Exorcistas, Sacerdotes, Sectarios*** y **Adolescentes*** (estos dos últimos con limitaciones)

Dependiendo de tu alineamiento, tus hechizos irán por la senda de la **Luz** o la de las **Sombras**. Un personaje con alineamiento oscuro no podrá practicar Magia Blanca y viceversa.

Los personajes en alineamiento de Caos no pueden elegir hechizos.

Tienes tantos hechizos como dados, esos son los hechizos que puedes llevar escritos en tu **libro de hechizos u oraciones** y puedes usar durante una sesión (los anotarás en tu hoja de personaje). Al final de la sesión o principio de la próxima puedes borrar esos hechizos y anotar otros nuevos.

*Si eres Sectario o Adolescente tienes estas limitaciones: solo puedes elegir los hechizos o plegarias que lleven asterisco y no puedes cambiarlos de una sesión a otra. Lo aprendes de manera natural, espontánea o accidental y no lo olvidas, por tanto no necesitas llevar libro de hechizos encima.

Solo puedes elegir los hechizos o plegarias acordes a tu alineamiento y todos deberán ser o hechizos o plegarias, no puedes elegir de ambos sitios, de uno o de otro.

Solo puedes aprender y usar la mitad de hechizos o plegarias que el valor de tu atributo de POD (redondeando hacia abajo= cuando tengas 1 en POD, no podrás llevar a cabo ningún hechizo, cuando tengas 2 en POD, podrás llevar a cabo 1).

No se pueden ejecutar dos hechizos o plegarias al mismo tiempo. Uno no puede ser invisible mientras manipula el fuego y envía un mensaje telepático a su compañero (los PNJs muy poderosos sí pueden). Elige.

Si encantas a una persona, después no puedes decir una profecía. Si lo hicieras, se rompería el encantamiento y la persona antes encantada se volvería en tu contra.

4.1 Hechizos de Magia Blanca

La magia blanca se utiliza para el bien. Eso se traduce en proteger a personas, encontrarlas, curarlas, obtener información y defenderte a ti mismo y a otros contra la magia negra y los demonios.

Adquirir estos hechizos requiere que tu personaje sea de alineamiento luminoso.

-*Predecir el futuro: Tu personaje de alguna manera que describes (quiromancia, lanzar las cartas, leer los pozos de café, visiones, voces, dibujos...) recibe información de cosas que sucederán en el futuro. Depende de si es un éxito normal o crítico, el DJ dará una información más o menos útil.

-*Comunicarte con objeto: Cuando posas tus manos sobre un objeto y te concentras, puedes observar toda la historia de ese objeto. Es como si accedieras a su disco duro y sabrías dónde y con quién ha estado en cada momento. Conviertes cualquier objeto en la caja negra de un avión.

-*Telepatía: Puedes comunicarte verbalmente con una persona a la que conozcas o estés viendo, esté donde esté. La comunicación no emite sonido más que dentro de las mentes. Puedes enviar también imágenes.

-*Fuerza sobrehumana: Con este hechizo puedes lograr proezas como si fueras un superhéroe. No obstante, no se puede utilizar para hacer daño, solo para proteger. Es decir, si tienes éxito y tu dios de luz te ayuda, puedes levantar un coche (no especialmente grande) sobre tus hombros (quizás estaba aplastando a alguien), derribar una puerta acorazada, levantar unos pesados escombros o alguna otra proeza que incluya fuerza. El peso que puedes levantar es aproximadamente tu peso corporal multiplicado por diez.

-*Encontrar persona: Cuando te concentras lo suficiente y tienes éxito, puedes saber la ubicación de una persona. Necesitas tener alguna pertenencia suya, una fotografía, o conocerla. La localización no tiene por qué ser muy exacta, pero habrá pistas claras de dónde se encuentra: (un barrio, una ciudad, una habitación...)

-*Imposición de manos: Puedes posar las palmas de tus manos sobre un herido y tratar de sanarlo. Si obtienes éxito curas 1d10. No necesitas ningún elemento para sanarlo, solo tus manos y tu concentración. Tienes que pasar dos turnos en contacto con el personaje herido sin poder llevar a cabo otra acción. Si obtienes un fiasco, recibes 1d5 de daño al absorber la lesión de tu compañero, y el otro personaje tampoco se cura.

-Levitación: Tu cuerpo puede flotar en el aire, con lentitud, y también descender. Tira 1d10 y esos serán los metros de altura a los que te podrás elevar. **-Identificar magia:** Cuando pones las manos sobre un objeto y tienes éxito, eres capaz de saber exactamente si ese objeto es mágico y qué beneficios aporta.

-Telequinesis: Puedes levantar y mover objetos que rebasen tu peso soportable (recordamos que es el resultado de tirar FUE y sumarlo). Tira un d10 y ese será el número de turnos que puedas manipular ese mismo objeto. Si cambias de acción (a una que requiera tirada) también perderías el poder sobre el objeto. Para lanzar el objeto tira DES y si impactas el daño sera 1d10.

-Desencantar persona / Quitar mal de ojo: Cuando percibes que una persona está siendo controlada por un hechizo o alguna entidad diabólica, puedes desencantarla. Una persona sólo puede utilizar dos veces al día este hechizo sobre una misma persona. Si falla en sus intentos, puede intentarlo otra persona o él mismo el día siguiente.

-Comunicarte con animal: Si tienes éxito, te puedes comunicar con cualquier animal, le puedes incluso pedir que vaya a algún lugar y utilizarlo de espía (si le viene bien o recompensas con algo). No obstante, el animal no te habla, no conoce tu lenguaje. Lo que sí hace es que te envía imágenes sobre lo que ha visto que te pueda ser de interés.

-Círculo de protección contra demonios: Puedes invertir un turno en trazar un círculo de sal en el suelo donde al menos dos personas pueden mantenerse a salvo de un demonio, el cual no podrá entrar al círculo. Si quieres tallarlo o dibujarlo, o que quepan más de dos personas, tendrás que invertir dos turnos.

-Expulsar muertos vivientes: con este conjuro puedes devolver a un espíritu al mundo de los muertos a un zombi o a un esqueleto. Su cuerpo caerá inerte cuando tengas éxito. Cada vez que lo lances puede afectar a un solo muerto viviente. Es necesario que lo puedas tocar con tus manos.

-Invisibilidad: Todos cuantos te rodean dejarán de verte a ti y a tu ropa. Sí verán tus pisadas si dejas huella, oirán tu voz, notarán tu olor. En cuanto hagas otra acción del tipo atacar a alguien, te volverás visible. Sí puedes huir, mover objetos, abrir puertas, sin perder tu invisibilidad. Cualquier otra acción que requiera una tirada te hará perder la invisibilidad.

4.2 Hechizos de Magia Negra

Se considera magia negra aquellos hechizos que tratan de manipular el libre albedrío de las personas, o bien sacar provecho personal perjudicando a otras personas o seres de la naturaleza.

-*Transformarte en criatura: elige una criatura que tenga tu tamaño. Podrás transformarte en esa criatura cuando tengas éxito en la tirada y adquirir sus características. Puede ser una criatura que no exista (como un hombre lobo), pero debes haberla visto antes al menos en fotografía. Tira 2d10 y súmalos para comprobar cuántos turnos dura la transformación. No puedes transformarte en una criatura cada vez. Una vez hayas elegido una, siempre será la misma. Tu ataque es el mismo, pero adoptas las características de esa criatura (si vuela, tú podrás volar).

-*Encantar persona: Cuando lanzas este hechizo el sujeto puede intentar soportarlo con el movimiento resistir conjuro. Tira un d10 para comprobar cuántos turnos durará el encantamiento. El personaje encantado hará lo que le ordenes, creará lo que quieras, durante esos turnos. Cuando el encantado recupera el juicio, ha olvidado todo lo sucedido.

-*Invocar espíritu: Cuando invocas un espíritu es para obtener información. Puedes invocar a un espíritu en concreto y que te informe sobre algo, pero para ello le tendrás que ofrecer algo a cambio. Puede ser que resuelvas algo de cuando estaba vivo, o que lo entretengas un poco, o le guíes. Los espíritus de humanos pueden estar aburridos o desesperados. En principio el único daño que puede hacer un espíritu de un humano es darle algún susto y mover objetos de poco peso. Para invocarlo necesitas llevar a cabo algún ritual.

-*Maldición: Cuando lanzas con éxito una maldición a alguien, el personaje afectado adquiere una carga temporal. Tendrá que tirar 1d10 en la tabla de cargas. El afectado tira 1d10, será el número de días que dure la carga.

-*Resurrección: Cuando resucitas a un PJ, el resucitado debe tirar para adquirir una nueva carga permanente, pero sin beneficio (su beneficio es volver a la vida). Además tira 1d10 para ver cuánta vida recupera. Cuando ya hayas resucitado a un personaje, si vuelves a intentarlo cuando muera de nuevo, tirarás 1d10 menos. Solo se puede intentar revivir a una misma persona una vez por día. Una persona puede volver a la vida muchas veces, pero tendría tantas cargas que sería injugable. El DJ puede elegir que la carga sea otra, en lugar de una de la tabla (por ejemplo Repudiado, si eras de alineamiento luminoso, al ser resucitado de esta

manera, tu dios te da la espalda y te retira los ruegos y hechizos o plegarias).

-Toque mortal: si tienes éxito la persona a la que toques morirá en el acto. Solo se puede resistir el hechizo mediante el movimiento resistir conjuro. Una vez lanzado con éxito, tira 1d10, ese será el número de turnos que pasarás sin poder utilizarlo de nuevo.

-Manipular el fuego: Cuando hay algún fuego cerca de ti, puedes manipularlo a tu antojo. No puedes hacer que crezca la llama, a no ser que lo propagues. Sí puedes mover la llama de un lugar a otro e incluso lanzarla. Para lanzar una bola de fuego ya existente, tira DES para comprobar tu puntería. Una vez impacta, se consumiría y ya no podrías usar esa llama.

-Enamorar: si el hechizo tiene éxito, el sujeto se enamora de la persona que le indiques. Necesitas un objeto personal de la persona de la que quieres que se enamore. Necesitas estar físicamente en el mismo lugar que la persona a la que quieres encantar. El efecto es permanente, a no ser que alguien desencante a la persona.

-Manipular mascota: si te encuentras un animal puedes intentar adoptarlo como mascota. Si tienes éxito te acompañará y te podrá hacer recados, te obedecerá, pero debes alimentarlo. No te dará información, pero sí puede hacer tareas como llevar un mensaje, robar un objeto pequeño, etc.

Puedes elegir una de las siguientes mascotas: rata, ratón, cuervo, serpiente, gato negro, perro rotweiler, cabra, gallo.

Tu animal tiene 5 casillas de vida. Si muere puedes buscar una nueva.

Este hechizo no es mantenido. Una vez lo hayas manipulado, el animal será tu mascota y podrás hacer otros hechizos.

No puedes tener más de una mascota al mismo tiempo.

-Infectar: Puedes imbuir tu magia oscura en algún alimento o bebida de manera que quien lo consuma sufra efectos similares a un envenenamiento. El daño recibido por la víctima son 2d10.

-Dormir: Cantas una nana al oído de tu víctima. Cuando este hechizo surte efecto, el personaje cae en un profundo sueño del que no despertará en varias horas. Tira un d10 para establecer el número de horas (no de turnos), que pasará dormido. El sueño perdurará aunque alguien le grite al oído o lo golpee.

-Crear gólem: Si tienes materiales suficientes y tiempo, puedes crear un gólem que obedecerá tus órdenes. Tira 1d10 para saber cuántos turnos seguirá vivo y activo. El gólem no puede hablar ni es especialmente ágil ni listo. Su vida son 15 casillas. Hace daño 1d10+2.

4.3 Plegarias de Fe Divina

-***Inspirar:** cuando obtienes éxito, tiras 1d10 y logras inspirar con tu fe a un personaje a tu elección. Lanza de nuevo 1d10 para comprobar en cuantos turnos le afecta tu fe. Ese personaje tirará 1d10 extra en todas sus acciones durante ese número de turnos. Tras esta plegaria puedes realizar otra sin que la primera pierda su poder. Sin embargo, no puedes inspirar a más de una persona de manera simultánea. Solo puedes inspirar a personas de tu mismo alineamiento.

-***Resistencia a las balas:** un halo de luz te envuelve y cuando te disparan las balas parecen esquivarte. Tira 1d10, ese será el número de turnos que funcionará tu plegaria. Una vez acabado el efecto milagroso, ese mismo resultado que tuviste en el d10 será el número de horas que pasarás sin poder utilizarlo de nuevo.

-***Bendición:** Cuando bendices con tus plegarias unas ropas o un amuleto le proporcionas a quien lo lleve encima armadura +1. Cuando lanzas el hechizo, a continuación tira 1d10 para comprobar cuántos turnos funciona la bendición. No puedes mantener más de un objeto bendecido de manera simultánea. Podrás lanzar otros conjuros mientras dure la bendición.

-***Premonición:** si tienes éxito, el DJ te narrará algo importante que sucederá en el futuro y que tu personaje verá como una visión. Puede ser un enemigo al que te enfrentarás, una ubicación, un misterio, un secreto o un tesoro valioso. Te lo narrará como imágenes que tú deberás interpretar.

-***Curar maldición:** si tienes éxito podrás limpiar a un personaje de la maldición que le hayan lanzado (no de una carga que haya adquirido para subir de nivel). Necesitas pasar un turno en contacto físico con el personaje. El personaje afectado tampoco podrá actuar durante ese turno, ni siquiera para esquivar un ataque.

-***Luz cegadora:** tus ojos pueden emitir una luz cegadora como si se tratara de una linterna de máxima potencia. Tira 1d10 y sabrás el número de turnos que tu enemigo está cegado o desconcertado. El efecto de esta luz funciona sobre una sola persona. La persona afectada no pierde totalmente la visión, pero ve un característico punto blanco que le impide orientarse bien. Tendrá una desventaja en todas sus tiradas. No puedes repetir el hechizo de luz cegadora hasta que la primera persona recupere su plena visión (o muera). La plegaria no afectará a un personaje que lleve gafas de sol, sea ciego o se encuentre lejos.

-Iluminar: Mediante esta plegaria tu Dios ilumina aquel objeto que toques. Lanza un d10 para comprobar la duración del milagro. Puedes hacer otra plegaria mientras continúa el objeto dando luz. Es una luz capaz de iluminar una habitación pequeña, dándole una iluminación tenue, similar a una bombilla.

-Exorcismo: Si tienes éxito, tras tu ritual puedes sacar al demonio del cuerpo en que estaba. Es preciso mantener al sujeto atado mientras le recitas tus oraciones. Si el exorcismo ha tenido éxito lanza 1d10. Si obtienes un diez lo habrás mandado al inframundo. En caso contrario, el demonio seguirá vagando por nuestro mundo en busca de otro cuerpo para poseer.

-Círculo de protección: si tienes material y dedicas un turno, puedes trazar un círculo de protección de un metro de diámetro al que no podrán entrar demonios ni criaturas del averno, y en cuyo interior no sufrirás el efecto de ningún conjuro ni maldición. No podrás utilizar ninguna otra plegaria mientras estés dentro del círculo. Las armas sí podrán entrar y afectarte mientras estés en su interior.

-Expulsar muertos vivos: con este conjuro puedes devolver a un espíritu al mundo de los muertos a un zombi o a un esqueleto. Su cuerpo caerá inerte cuando tengas éxito. Cada vez que lo lances puede afectar a un solo muerto vivo. Es necesario que lo puedas tocar con tus manos.

-Resurrección (Prórroga): tu dios ha obrado el milagro, ha considerado que esa persona debe volver a la vida para terminar una misión divina. Revivirá con todos sus putos de vida. Tira 1d10, ese será el número de meses que vivirá el personaje tras volver a la vida. Pasado ese tiempo, se habrá acabado su prórroga y morirá como anuncie el DJ. Tú, al resucitarlo, habrás tenido una visión de cómo y cuándo será la muerte de la persona a quien has devuelto a la vida, puedes elegir decírselo o no. Si muere de nuevo, ya no podrás volver a intentar resucitarlo.

-Invocar Ángel o Santo: mediante tus rezos puedes lograr que se te aparezca un ser celestial. Si el resultado es un crítico lo verás físicamente frente a ti. Si es un éxito simple, oirás su voz. Puedes comunicarte directamente con él, transmitirle tus miedos, tus peticiones, aunque el ser divino te contestará, no tiene por qué ayudarte. Su mera aparición y contacto contigo ya es un milagro. Quién sabe, tal vez incluso pueda ayudarte a pelear, pero siempre surgirá de él.

4.4 Plegarias de Fe Demoníaca

-***Aterrorizar:** miras a un personaje a los ojos (debe estar cerca) y le proyectas terribles imágenes. Si tienes éxito, tira 1d10 y ese será el número de asaltos que actúe asustado o distraído. Tendrá un modificador negativo en sus tiradas o acciones. Si obtienes un crítico, tira 1d10, se asustará tanto de ti que se mantendrá alejado de ti el número de metros y el número de asaltos que hayas obtenido. Eso no quita que te pueda atacar desde la distancia. Es posible que le aterres tanto que lo haga incluso aunque de inicio no te considerara una amenaza.

-***Plaga:** Logras que lluevan sapos, emerjan tarántulas por doquier, os azote una plaga de langostas, o salgan gusanos de todas partes. Tira 1d10, ese será el radio de metros en torno a ti donde se produzca el fenómeno, a no ser que tengan éxito en la tirada de esquivar. Todas las personas que estén en ese radio recibirán 1d10 de daño, excepto tú.

-***Mal de ojo:** Cuando miras el suficiente tiempo a una persona que está cerca, si tienes éxito le echas mal de ojo. Una persona con mal de ojo en todos sus enfrentamientos tendrá un fallo crítico al menos, ya sea esquivando o atacando, eso le supondrá daño físico, además será un error bochornoso. Además todo le sabrá a cenizas, el agua y la comida.

-***Sacrificio:** cuando matas a una persona y la sacrificas a tu demonio, tira 1d10, durante ese número de turnos obtienes 1d10 extra en destreza y en fuerza.

-***Poltergeist:** en el interior de una habitación puedes hacer que todos los objetos vuelen por los aires, golpearán a todos por igual, excepto a ti. Todos los personajes que no logren esquivarlo sufrirán 1d10 de daño.

-***Invocar animal infernal:** Dependiendo de dónde estés, lograrás que aparezca el animal infernal que más cerca se encuentre y atacará a quien tú le ordenes. El animal hace 1d10 de daño y tiene 5 casillas de vida. Animales infernales pueden ser: lobos, ratas, perros callejeros, gatos, cuervos, serpientes.

-***Corromper familiar:** Si tu tirada tiene éxito, podrás corromper y tentar a un familiar o ser querido del personaje elegido. Su madre, su hermana, su marido, su padre, se sentirán atraídos por lo satánico, buscarán acercarse a una secta y dejarán que su cuerpo se consuma en múltiples vicios.

-***Fe ciega:** Si tu plegaria tiene éxito, ignorarás el movimiento jugarse la vida, podrás llevar a cabo cualquier majadería sin pensar, sin temer, sin retroceder. Además, aunque sufras daño, será imposible hacerte

retroceder o desistir. Si el marcador supera el daño 20, tampoco tendrás que lanzar un dado para comprobar si sigues en pie.

-Semblante ilusorio: si musitas tus oraciones cuando observas a alguien, tu rostro, tu voz y tu cuerpo adquirirán el aspecto de alguien a quien esa persona ama o respeta. Para esa persona te convertirás inmediatamente en su madre, en su hermana, o cualquiera a quien ame., vivo o muerto. Tira 1d10 para comprobar cuántos turnos tiene efecto tu plegaria.

-Corromper realidad: elige a una persona, tócala y mediante tu fe puedes hacerle parecer que cualquier cosa parezca perversa, malvada, corrupta, falsa, sucia. Una tarta de queso parecerá hecha con vómito, un inocente niño parecerá un psicópata... tira 1d10 y el resultado será el número de horas que esa persona siga arrastrada por tu visión.

-Generar fuego: si rezas a tu dios de destrucción puedes hacer que empiece arder algo cerca de tu entorno. Tira 1d10 y el resultado será la distancia en metros de ti a la que se inicia el fuego. No eliges qué se prende en llamas, te lo dirá el DJ.

-Despertar zombies: necesitas muertos más o menos recientes (menos de veinte años muertos). Si tienes éxito tira 1d10 y ese será el número de muertos vivientes que cobren vida en una sola plegaria (debe haber ese número de muertos cerca). Podrán atacar a cualquiera menos a ti. Tienen 10 casillas de vida, hacen daño 1d10. Son lentos, torpes e idiotas, pero muerden y solo se mueren si les atraviesas el cerebro o cortas la cabeza (lo cual sucede cuando marcas 10 casillas en su barra medidora de vida).

5. LA AMBIENTACIÓN

Las aventuras de **Guns & Runes** transcurren en tu mundo, en el mundo real, pero con varias particularidades.

En primer lugar importa mucho el tiempo. Aunque puedes manipularlo, la idea es que las aventuras transcurran en las décadas de 1980 y 1990. Se trata de un periodo idóneo para que tengan lugar este tipo de historias porque la tecnología estaba muy avanzada, pero todo era más analógico, más revestido de romanticismo. Los teléfonos móviles prácticamente eran inexistentes, como Internet, solo algún adinerado tenía un armatoste llamado teléfono móvil en el automóvil, y de poco servía. Cuando necesitabas información tenías que ir a una biblioteca o preguntar a alguien que supiera del asunto. Además, con la cercanía del cambio de milenio, las teorías apocalípticas y los movimientos sectarios estaban en auge. Asimismo, la cultura de la época, la moda, era genial. El mainstream lo marcaba el rock y el grunge: Soundgarden, Nirvana, Smashing Pumpkins, Pearl Jam... El heavy metal tenía muchísima fuerza, y era habitual ver a un heavy o a un punki por la calle. Se decía que si ponías algunos discos de vinilo y los hacías sonar al revés, escuchabas mensajes satánicos. En resumen, es una época donde el misterio y la leyenda estaba más presente en nuestras vidas.

En un mundo que te resulta familiar, que es urbano y que puede ser tu propia ciudad o pueblo, por algún extraño fenómeno, las puertas de la magia se han abierto. Todas esas creencias en mitos, en magia, en religiones, cultos oscuros, criaturas imposibles, han cobrado presencia física.

Los protagonistas serán parte de un grupo de ciudadanos anónimos que se ven envueltos en asuntos oscuros, místicos, mágicos y criminales. Imagina que trabajas echando las cartas del tarot en tu tienda cuando de pronto un día comienzan a cumplirse de manera exacta todas tus predicciones y no solo ves las cartas, sino que comienzas a tener visiones terribles. Utilizas tu bola de cristal e incluso ves dónde se va a producir un oscuro ritual satánico con un sacrificio humano.

¿Dónde tiene lugar todo esto? Por todo el mundo. Lo más sencillo es que cuando elabores tus propias partidas te inspires en escenarios que ya conozcas, quizás en tu propia ciudad o en lugares que hayas visitado y te hayan inspirado. Las aventuras que te ofreceremos en este libro transcurren en diferentes ciudades de España, en ciudades y pueblos que aúnen encanto y leyenda.

En estas aventuras habrá disparos, peleas, poderes mágicos, posesiones, exorcismos, criaturas demoníacas, por todo ello, antes de comenzar a matar gente y a quemarlo todo, piensa en dónde estás. En nuestro mundo cuando le das dos tiros a uno en la cabeza, es posible que vayas a la cárcel, así que intenta que no te atrapen. Por esto, los escenarios idóneos para las aventuras pueden ser pueblos abandonados, caseríos apartados de la ciudad, barrios marginales donde ni la Policía se atreve a acercarse, locales clandestinos, cabañas alejadas de la civilización.

Piensa en los escenarios de las películas y libros de magia y terror que te gustan, todos esos son buenos lugares para una aventura. Todo el cine de terror de los años 80 y 90 te puede inspirar. Juega a sumergirte en una historia con psicópatas asesinos, con engendros de otra dimensión, con vampiros si lo deseas, con zombies, y enfréntate a ellos con todo lo que tengas a mano.

Imagina que suenan Joy Division en un cassette en la radio de un Golf GTI rojo. Conduce un exorcista que ha visto demasiado horror, a su lado se sienta un policía que busca a su sobrina secuestrada por una secta y que comprueba el estado de su pistola. Detrás viajan un punki acostumbrado a partir caras de niños pijos, que es el hermano del policía; y junto a él una preciosa periodista de una revista paranormal que piensa escribir y fotografiar el reportaje que la llevará a la fama; pegado al cristal, un tipo viejo al que solía consultar la Policía para buscar secuestrados. Dentro de unos pocos kilómetros intentarán entrar a una mansión en la que esperan rescatar a la joven. Sin embargo, desconocen que se encontrarán criaturas infernales, un poderoso hechicero, acólitos con cuchillos, y una mansión de locura. Disparos, mordiscos, puñetazos, hechizos, plegarias, muerte y locura es lo que les espera en esta aventura. Tú y tus amigos podríais protagonizar una aventura así.

¿Te atreves a adentrarte en este universo oscuro y mágico? Seguro que te vas a divertir.

5.1 Trabajo en equipo

Esta ambientación es abierta y da pie a aventuras totalmente libres, no obstante, hay dos caminos predefinidos que los PJs pueden elegir y que ayudará a que las partidas se desarrollen de manera idónea. En los dos supuestos, se trata de que los PJs colaboren y estén en un mismo bando. Los diferentes tipos de personajes precisamente están pensados para ser complementarios y así favorecer el juego cooperativo.

Camino de la luz. Los PJs han formado algo así como un equipo de Investigaciones Paranormales. Han creado su propia sociedad secreta que se dedica a ayudar a quienes se ven envueltos en asuntos misteriosos y oscuros relacionados con magia y demonio. Creen que hacen un bien a la sociedad y dedican su tiempo libre a ayudar a otras personas. Con el tiempo intentarán crear su propia sede y, por más que traten de llevar en secreto sus actividades, se labrarán poderosos enemigos.

Camino de la oscuridad. Un grupo de personas siente la llamada de un demonio (elegid cual) y se organizan como una secta secreta. Pondrán un nombre y darán una sede a su secta. Habrá un demonio que les dicte las órdenes (en sueños, apariciones, o con algún tipo de mensaje) y tal vez no sean capaces de comprender el objetivo final. Les da instrucciones y recompensas, pero no desvelará qué persigue en realidad. Se enfrentarán a las fuerzas del orden y también a otras organizaciones secretas y a criaturas mágicas.

En cualquiera de los dos supuestos, lo ideal es jugar una primera aventura inicial en donde todavía no se conozcan entre sí todos los personajes, o no tanto (algunos sí sería bueno que se conocieran). Es importante destacar que aunque un personaje siga un camino no tiene por qué coincidir con su alineamiento. Se puede dar el caso de personas que trabajan en el ejército y quieren ir a una guerra porque es una manera legal de matar, y sin embargo, el ejército puede luchar por la paz. Eso sí, de igual manera que lo anterior es muy raro y poco frecuente, también puede pasar que alguien que ayuda a otras personas sea en realidad una persona perversa y egoísta a quien ese camino le interese por otros motivos.

Todos tendrán algún motivo personal (trauma pasado, algún familiar, una venganza, un miedo...) que los lleve a involucrarse personalmente.

Aparte de estas posibilidades, mediante consenso con el DJ a los jugadores se les podría ocurrir llevar las aventuras por otros caminos.

El despertar mágico

Los dioses, demonios, seres celestes, la magia, se ha vuelto física, accesible y evidente para muchos, aunque la gran mayoría sigue siendo escéptica y lo niega (hasta que les devore una criatura del averno).

El porqué de ese llamado despertar de la magia puede ser algo a lo que se dé respuesta en las propias partidas. Es posible que en alguna de sus aventuras lo descubran los PJs. Podría ser que se avecine el fin del mundo, que se haya quebrado el velo que separaba lo mágico y lo racional, tal vez haya escapado un gran demonio del averno y haya abierto las puertas del infierno y en respuesta los ángeles hayan reaccionado... cualquier respuesta de este tipo es válida. Dar con la explicación que más os guste o dejar el misterio sin desvelar depende de vosotros.

Tal vez se acerque el fin del mundo, quizás los PJs puedan contribuir a impedirlo o formar parte de ello, contribuir a la llegada del fin de los días.



5.2 Tipos de aventuras

Una sesión es el tiempo que tú y tus amigos os sentáis a jugar. Una aventura se considera una serie de acontecimientos protagonizados por los mismos personajes (aunque alguno pueda morir) y que tiene un desenlace (aunque pueda tener continuaciones). Unos mismos personajes pueden jugar una serie de aventuras con una línea argumental más o menos común.

La duración de una sesión y de una aventura dependerá del DJ, de la aventura elegida y de los propios jugadores. Una aventura puede durar dos o tres horas, o dos o tres sesiones de cuatro horas.

Lo ideal es que antes de comenzar a jugar acordéis el tiempo del que disponéis y cuánto le vais a dedicar a la aventura, pues de ello dependerán los preparativos. Lo ideal es que montéis aventuras de manera episódica, cada episodio tendrá su final, de tal manera que podáis seguir avanzando el tiempo que queráis, y que intentéis hacer coincidir el tiempo de una sesión con el de una aventura.

Explicada la ambientación, ¿qué tipos de aventuras podéis jugar? Infinitas.

Los PJs pueden escoger ser servidores de la Luz o de la Oscuridad, o hacer algo totalmente diferente.

El DJ debería saber qué películas de terror, misterio o sucesos paranormales le gustan a sus amigos, y con qué tipo de personajes quieren jugar, especialmente si quieren estar del lado demoníaco o del celestial.

Tipos de problemas y enfrentamientos: lucha por lugares de poder, lucha por tesoros de poder, por dones, por poderes especiales, por empresas, por territorios, por poder, personajes que buscan venganza, recuperar a secuestrados, recuperar a enfermos, resolver exorcismos, encargos policiales, resolver misterios paranormales, capturar a una criatura, reclutar a alguien, etc.

5.3 Adquirir Equipo

Tu personaje puede comprar su equipo en cualquier lugar que os dicte el sentido común. Por ejemplo en España tener y comprar armas será más complicado que en EEUU, decide sabiéndolo dónde jugarás tu partida. Mientras en EEUU puedes comprar munición hasta en un supermercado, en España tendrás que ir a una armería, tener licencia de caza, registrar el arma en la Guardia Civil y hacer un psicotécnico. Esto no impide ni dificulta que puedas disparar armas en tu aventura. Los límites también lo hacen más divertido. Además, puede ser especialmente interesante que algún personaje busque armas ilegales en el mercado negro. Tampoco será sencillo encontrar artículos mágicos, especialmente los poderosos. Habrá que ir a anticuarios o tiendas esotéricas especializadas en objetos caros y exclusivos, o bien crear tu mismo el objeto siguiendo el rito que en los libros antiguos se explica.

Puntos de venta: armerías, farmacias, supermercados, tiendas de barrio, centros comerciales, tiendas esotéricas, tiendas religiosas, concesionarios...

En este apartado te ofrecemos los precios y características de algunos elementos que consideramos que pueden ser útiles para tus aventuras y que los Pjs podrían adquirir durante el desarrollo. Siéntete libre de incorporar nuevos elementos que no aparezcan pero que podáis necesitar. Utiliza como referencia los precios que aquí aparecen.

Genérico armas

- Armas blancas cortas (cuchillos, navajas) daño 1
- Armas sin filo (palos, espadas de madera, porras) daño 1
- Armas blancas largas o muy contundentes (katana, martillo) daño 2
- Pistolas (glock, beretta) daño 2, 17 balas sin recargar
- Revólveres (colt) daño 3, 7 disparos sin recargar
- Rifles de asalto daño 3, 30 balas sin recargar
- Escopetas de cartuchos daño 4, hay que recargar cada turno, daño escabroso
- Granadas y misiles, daño 5, daño escabroso

Armas de fuego

- Pistola daño 2, 17 disparos, semiautomática, lejos, peso 2, 300 créditos
- Revólver, daño 3, 7 disparos, semiautomática, lejos, peso 3, 400 créditos
- Escopeta, daño 3, recargar, peso 4, muy ruidosa, daño escabroso, 400 créditos
- Rifle semiautomático, daño 3, 10 disparos, ruidoso, lejos, peso 5, 600 créditos
- Rifle de francotirador, daño 3, ruidoso, recargar, muy lejos, peso 6, 900 créditos
- Fusil de asalto automático, daño 3, ruidoso, 25 disparos, lejos, peso 5, 800 créditos
- Ametralladora, daño 3, 50 disparos, muy ruidoso, lejos, peso 5, 900 créditos
- Mira telescópica, muy lejos, peso 1, 200 créditos
- Silenciador, peso 1, 300 créditos
- Granadas (5), daño 5, escabroso, 900 créditos, tira 1d10, cada metro de distancia que esté en personaje del lugar donde explota la granada, se pierde 1 segmento de daño,

Armas blancas

- Hacha, daño 2, cerca, peso 3, 50 créditos
- Cuchillo, daño 1, cerca, peso 1, 50 créditos
- Daga, daño 1, arrojadizo, peso 1, 50 créditos
- Katana, daño 2, cerca, peso 2, 150 créditos
- Arco de caza, daño 2, lejos, peso 4, 200 créditos
- Carcaj de flechas, 15 flechas, peso 2, 50 créditos
- Ballesta, daño 2, lejos, peso 3, 200 créditos
- Carcaj de virotes, 20 virotes, peso 1, 50 créditos
- Arco ninja, daño 2, lejos, peso 4, 150 créditos
- Carcaj flechas, peso 2, 15 flechas, 25 créditos
- Estrellas ninja, peso 1, 20 unidades, daño1, 100 créditos

Armas sin filo

- Espada de bambú, daño 1, cerca, peso 2, 60 créditos
- Bate de béisbol, daño 1, cerca, peso 2, 50 créditos
- Puño americano, daño 1, toque, peso 0, 30 créditos
- Cadenas, daño 1, cerca, peso 3, 20 créditos
- Botas de acero, daño 2, peso 1, toque, 80 créditos
- Porra, daño 1, cerca, peso 1, 80 créditos
- Porra telescópica, daño 1, cerca, fácil de esconder, peso 1, 90 créditos

Protección física

- Chaleco antibalas, arm 2, peso 2, 1.500 créditos
- Chaleco antibalas barato, arm 1, peso 2, 800 créditos
- Chupa de motero, arm 1, peso 2, 900 créditos
- Casco de moto, arm 1, peso 2, 200 créditos
- Uniforme antidisturbios completo, arm 4, peso 4, 2.000 créditos
- Escudo antidisturbios, arm 2, peso 3, 500 créditos
- Chaqueta de motero con protecciones de motero, arm 2, peso 1, 300 créditos
- Traje ignífugo de bomberos, arm 5 contra fuego, 400 créditos

Herramientas

- Martillo, daño 2, escabroso, cerca, peso 3, 50 créditos
- *Motosierra, daño 4, peso 5, ruidosa, aparatosa y difícil de ocultar, cerca, 800 créditos
- *tira 1d10 para saber cuántos usos / turnos tiene antes de ser cargada a la luz, luego tira 1d10 para saber cuántos turnos tarda en cargarse
- Destornillador, daño 1, cerca, peso 0, 20 créditos,
- Juego de ganzúas, 1.000 créditos
- Llave inglesa, daño 1, peso 1, 10 créditos
- Alicates, daño 1, peso 1, 10 créditos

Tecnología

- Teléfono móvil para coche: 1.500 créditos
- Grabadora: 50 créditos
- Walkie-talkie, alcance 100 metros, peso 1, 60 créditos
- Ordenador, 1.200 créditos
- Cámara de fotos réflex 600 créditos
- Carrete 32 fotos, 15 créditos
- Revelar, 1 crédito por foto
- Reloj, 20 créditos
- Brújula, 30 créditos
- Mapa de carreteras, 20 créditos
- Walkman, 50 créditos
- Radiocassete, 100 créditos, peso 3
- Tocadiscos, 1.000 créditos
- Cassete, 10 créditos
- Vinilo, 20 créditos
- Vídeo cámara, 500 créditos

Autodefensa

- Espray pimienta, daño 1, cerca, resta un turno 50 créditos
- Pistola eletroshock, toque, 150 créditos, daño 2, resta un turno de actuación, 200 créditos

Drogas

- Tabaco, 3 créditos
- Alcohol fuerte, 10 créditos
- Alcohol suave, 5 créditos
- Coca, 30 créditos
- Pastillas, 15 créditos
- María, 25 créditos
- Chocolate, 20 créditos

Servicios

- Cine, 3 créditos
- Recreativos, 1 crédito
- Masaje, 50 créditos
- Limpieza normal, 50 créditos
- Limpieza de sangre, 100 créditos
- Tintorería, 25 créditos
- Sicario, 5000 créditos (puede cambiar dependiendo del objetivo)
- Prostitución normal, 50 créditos
- Prostitución de lujo, 600 créditos
- Alquiler de coche, 50 créditos día
- Alquiler de moto, 25 créditos día
- Striper, 100 créditos
- Peluquería, 10 créditos
- Alquiler película, 2 créditos
- Entrada a discoteca, 5 créditos
- Copa en discoteca, 4 créditos
- Canguro, 30 créditos día

Sanidad

- Kit de primeros auxilios (analgésicos, ibuprofeno, vendas, alcohol, tijeras, esparadrapo, pinzas, algodón, aguja, hilo), peso 1, 10 usos, 300 créditos

Vehículos

- Automóvil gama alta, 60.000 créditos
- Automóvil gama media 15.000 créditos
- Automóvil gama baja 6.000 créditos
- Automóvil de segunda mano gama media 4.000 créditos
- Motocicleta alta cilindrada 8.000 créditos
- Motocicleta scooter 2.000 créditos
- Bicicleta de montaña, 200 créditos, 10 kg
- Bicicleta de trial, 500 créditos, 6kg
- Tabla de skate, 300 créditos, 2kg

Artículos mágicos y esotéricos

- Amuleto de protección (cruz de caravaca, amuleto de azabache, reliquia sagrada...) Armadura 2, 1.000 créditos
- Libro de hechizos, 100 créditos
- Bola de cristal, peso 1, 500 créditos
- Cartas del tarot, 50 créditos
- Velas, 10 créditos
- Cuchillo ceremonial Athame, 20 créditos, daño 1
- Cuchillo ceremonial Boline, 20 créditos, daño 1
- Elixir de curación, al tomarlo cura 2d10, precio 1.000 créditos
- Muñeco de vudú, 500 créditos
- Libro sobre elaboraciones de amuletos, 800 créditos
- Poción para enamorar, 900 créditos
- Elixir para dominar persona (burundanga), 1.000 créditos

Artículos religiosos

- Libro sagrado (Biblia, Corán...) 10 créditos
- Agua bendita, 100 créditos
- Trozo de cruz, 200 créditos
- Rosario, 5 créditos
- Figura de Santo, 30 créditos

Pergaminos con runas, 300 créditos, frágiles, un uso, tipos:

- Llamas del infierno, quien lo lea se envuelve en llamas que no lo queman y sus golpes hacen +4 puntos extra, la duración 1d10 horas
- Círculo de protección, tras leerlo quienes permanezcan en un radio de 1d10 metros tendrán armadura +2
- Abrir portal, durante 1d10 minutos se abre un círculo de un metro de radio que transporta al lugar que tengas en mente mientras lo lees.
- Abrir cerraduras, todas las cerraduras en 1d10 metros se abren de inmediato.
- Descarga electromagnética, todos los aparatos electrónicos en 2d10 metros dejan de funcionar permanentemente
- Fuerza abismal, durante 1d10 turnos adquieres 1d10 extra en fuerza y un +2 en combate cuerpo a cuerpo
- Sanación, quien lo lee se cura 2d10
- Tormenta, de desata una tormenta eléctrica que durará 1 d10 horas, al aire libre todos menos tú en un radio de 1km deben tirar AGI o ser impactados por un rayo daño 2d10.
- Lluvia, lanza un 1d10, dura esas horas

6. EL DIRECTOR DE JUEGO (DJ)

Esta sección va dedicada en exclusiva a ti que serás el valiente que haga de DJ. Deberías leer todo el libro y tenerlo a mano durante la partida. En este punto te daremos especialmente consejos sobre cómo dirigir tus partidas, resolver problemas y especificaciones sobre el juego.

Si has jugado antes a rol, descubrirás que este es un sistema sencillo muy dinámico y donde impera lo narrativo.

Si no has jugado antes, déjate llevar por tu instinto, lee las reglas y pásalo bien.

En ambos casos déjate llevar por el sentido común, el interés narrativo, lo que está sucediendo en la ficción y diviértete.

Aunque vayas a crear tus propias partidas, o a adaptar a este sistema algún módulo, te recomendamos que leas las aventuras que ya tienes aquí creadas.

Es recomendable que hagas algunos preparativos antes de tu primera sesión. Lee bien la ambientación y dale tu toque. Si creas tu propia aventura puedes utilizar algún mapa que ya exista e inspirar en él la acción. No es necesario que los jugadores vean tus mapas, pero a ti te será útil para que sepas por dónde se mueven y dónde sitúas los eventos.

El funcionamiento de la partida debería ser dinámico. Tú creas la ambientación, les dices dónde transcurre la acción y les ofreces uno o varios problemas. Ante ello, los jugadores deberán actuar.

Imagina por ejemplo un pueblo de unos mil habitantes. Le detallas a tus jugadores cómo es el pueblo, cómo son las calles, las casas, las tiendas, los recursos... En ese pueblo puede haber pasado algo extraño: han desaparecido varios niños, han muerto animales de granja y alguien asegura que ha visto a un animal que se parece bastante al chupacabras. Los aventureros pueden ser policías, investigadores privados y también vecinos. Les das un par de detalles sobre lo acontecido a los PJS, pero los detalles no los da el DJ, sino los PNJs. Por ejemplo: la Policía Local (dos PNJs) investiga un caso de una desaparición cuando encuentra una mochila de un niño ensangrentada. Dentro hay una agenda con la dirección de un niño que es el hijo de un PJ. Irán a su casa a decírselo. Cuando termines de explicarle esto al PJ le preguntarás: ¿Qué haces?

El funcionamiento debe ser así: **expones una situación o un peligro, y preguntas ¿Qué hacéis? Pretendiendo que los PJs actúen.** Si no actúan ellos, actúa tú.

Cuando no hay combate, los turnos son más libres. Sin embargo, procura que se completen rondas completas. Es decir, cada vez que tú expongas algo y les preguntes ¿Qué hacéis? Da inicio a una ronda de actuación donde en su turno todos los PJs deberían hacer algo. Si alguien expone que no hace nada, también es actuar en su turno.

Tras ellos exponer qué hacen, pueden tener que tirar dados, o tal vez sean acciones automáticas, o simplemente puede que lo que hayan dicho tenga consecuencias inmediatas.

Muchas acciones se desencadenarán a partir de las acciones de los PJs. En otras ocasiones tendrás que actuar tú como DJ.

Tú dominas el mundo, el entorno, los fenómenos atmosféricos, los fenómenos sobrenaturales, las criaturas y todos los PNJs, salvo que por algo decidas poner a un PNJ en manos de los jugadores.

6.1 Tus acciones

Te toca actuar cuando los PJs no hagan nada, cuando sus acciones desencadenen circunstancias, cuando lleguen a un nuevo lugar, cuando avance el tiempo, o cuando se les acerque un peligro. Normalmente tus movimientos se inician como algo que hará actuar a los personajes. Otras veces son consecuencias directas de su inacción o de sus errores. Recuerda que este debe ser un juego dinámico, entretenido, de acción. Así que cuando la acción decaiga, haz un movimiento.

-Hacer daño: un PNJ les ataca estando desprevenidos, hay un terremoto, un incendio, una granizada, se tropiezan, etc.

-Anuncias un peligro inminente. Escuchas un susurro infernal a tus espaldas. Escuchas un crepitar como de fuego ardiendo en la madera, tienes una visión fatal...

-Algún elemento importante cambia: se va la luz, ese tipo no es lo que parecía.

-Pierden algún recurso: se han quedado sin agua, la comida se ha podrido, se les ha mojado la munición...

-Desaparece alguien: no sabes cómo pero tú amigo ya no está a tu lado. Tú te has desorientado y, no sabes cómo, estás solo en otra habitación, escuchas unos pasos cerca de ti como de alguien que se arrastra.

6.2 Dirigir las Cargas

Para saber dirigir partidas es importante que controles las cargas que tienen los jugadores (si las tienen) y que las vayas haciendo aparecer. Con ellas, tu objetivo no es fastidiarlos sistemáticamente, sino ponerlos en problemas. Ya que son más poderosos, de vez en cuando esto les debe suponer una complicación.

Una manera sencilla de controlarlo es asignar a cada uno un d10 en la mesa, en el mismo orden en que están sentados. Con cada d10 marca cuantas cargas tiene cada uno al inicio de la sesión. Cada vez que obligues a un jugador a tirar 1d10 menos o a repetir una tirada debido a sus cargas, descuenta un número en el marcador que le has asignado. Cuando llegue a cero ya no podrás volver a restarle 1d10 ni hacerle repetir una tirada durante esa sesión. Eso no significa que no vaya a aparecer algún problema relacionado con su carga.

Ejemplo. Al comienzo de la sesión Emilio tiene 2 cargas, es Miope y Sordo de un oído. Así que el DJ pone el d10 que corresponde a ese PJ en 2. Durante la partida, está Emilio en una casa arruinada y una sombra pasa por un pasillo cercano. Hace una tirada de PER para comprobar qué es. Antes de tirar los dados el DJ le avisa, espera. Eres miope incluso con gafas y en estas circunstancias te será más difícil comprobar qué hay ahí. En lugar de 2d10 lanzarás 1d10. Emilio lanza 1d10 y obtiene un pobre 2. El DJ pone el contador de cargas del PJ en 1. No tiene la menor idea de qué es eso. Así que elige no arriesgarse y dispara. Tira 3d10 porque es su atributo de DES. Obtiene 8, 2, 1. Eso significa un éxito. Así que tira el daño, 1d10 +2 por el arma. Le hace 8 puntos de daño en total a su objetivo. Se espanta cuando escucha un grito femenino y un golpe contra el suelo. Al acercarse comprueba que ha disparado a una inocente niña en el estómago. Esa herida tiene muy mala pinta.

Crear nuevas cargas temporales

Como DJ puedes elegir introducir en la partida Cargas como consecuencias, de manera que le des más realismo a las partidas. Estas nuevas cargas pueden ser permanentes o temporales. En el segundo caso, el PJ la anotará en su ficha y entre paréntesis escribirá temporal.

¿Qué tipo de cargas son? Veamos un ejemplo. Imagina que uno de los PJs es policía y se ve inmerso en una situación en que tiene que disparar a unos sectarios. Quizás ante la ley no pueda justificar demasiado bien esa actuación y, aunque se libre de la cárcel, lo inhabiliten. Sucedido esto, debería añadir una nueva carga: Despedido, que le impedirá tener créditos hasta que encuentre un nuevo trabajo. Además perdería parte importante de su equipo: la pistola, el chaleco, etc.

Enfermo / Herido / Perseguido / Despedido / Acomplejado.
Traumatizado / Envenenado / Quemado / Desfigurado.

6.3 El orden de la sesión

La primera sesión debe comenzar con la explicación de la ambientación y brevemente las reglas del juego a los jugadores (que las aprenderán jugando).

Además de proporcionarles una hoja de personaje (en blanco o completada) a cada jugador, puedes poner en la mesa una fotocopia del resumen de reglas, para que ellos mismos las consulten cuando tengan dudas durante la sesión.

Una vez completadas las hojas de personaje, cada uno se presentará ante los demás jugadores. El DJ debe anotar el nombre de los personajes de la partida y a partir de ahora se dirigirá a los personajes, no a los jugadores.

Una vez presentados los personajes y las posibles relaciones entre ellos o cómo han llegado a la situación inicial, el DJ presentará la primera escena y los PNJs dirán qué hacen y comenzarán los turnos de acción y los eventos.

6.4 Crea tus propias aventuras

Este juego de rol está pensado para que puedas crear tus propias partidas y también jugar las aventuras que tienes preparadas en el libro y las nuevas que pueden aparecer en la página web oficial. Incluso puedes coger aventuras de otros juegos y adaptarlas a este sencillo sistema de reglas.

Si te atreves a crear tus propias aventuras, aquí te damos algunos consejos.

Primero piensa un peligro importante al que se enfrentarán tus personajes. Después piensa peligros a medio o corto plazo relacionados con el principal y ve haciendo que aparezcan estos últimos incluyendo pistas para el principal.

Por ejemplo, una secta desea obtener poder en su ciudad. Piensan sobornar y chantajear a varios políticos. Para ello están reclutando adeptos a quienes pide como requisito que sacrifiquen a una monja.

Tus PJs se exponen al peligro de una monja que desaparece y si no la encuentran a tiempo la sacrificarán (tus PJs pueden ser testigos, policías, periodistas, vecinos y familiares o amigos de la monja). Ese peligro y la investigación, o simplemente las consecuencias de haber intervenido, les llevará a los demás peligros.

El objetivo es que los PJs colaboren y trabajen juntos. En la primera aventura sus actividades deberían ser complementarias y ellos no necesariamente amigos, pero sí compañeros que se necesitan. Anímales a que en lugar de enfrentarse (eso no quiere decir que no discutan), trabajen juntos y así puedan desarrollar varias aventuras con los mismos PJs.

IDEAS

Si no sabes qué va a suceder en tu aventura, toma alguna de estas ideas o inspírate en ellas.

- Una secta quiere ganar poder y para ello cometerá atrocidades.
- Alguien ha sido poseído y el demonio le pide sacrificios
- En una ciudad aparecen extrañas criaturas fruto de un culto o alguna reliquia
- Aparece un extraño portal en unas ruinas siniestras
- Unos amigos van de fin de semana a unas cabañas rurales donde pasarán terroríficos acontecimientos
- Una divinidad se pone en contacto directo con los PJs y les comunica una misión, un designio divino
- Alguien profetiza un terrible acontecimiento que debe ser evitado
- Dos facciones o grupos sectarios luchan por hacerse con el poder
- Una sociedad secreta intenta corromper un pueblo de manera subterfugia con diferentes locales (prostíbulos, casas de apuestas...)
- Un local infestado de criaturas infernales funciona como imán para atraer a desaprensivos
- El sacerdote de una iglesia es tentado y manipulado por los demonios y corrompe a sus fieles.

Además de todo esto y de tu imaginación, piensa en películas que te gustaron y homenajéalalas, juega a que los PNJs sean los protagonistas.

Tomar clásicos del cine de terror y hacerlos tuyos y de tus jugadores, sin duda te aportará ideas y diversión: *Las colinas tienen ojos*, *Candyman*, *Scream*, *El resplandor*, *La boca del miedo*, *It*, *Expediente Warren*, *El exorcismo de Emily Rose*, *El pueblo de los malditos*, *Los chicos del maíz*, *El proyecto de la bruja de Blair*, *Braindead*, *El círculo*, *Razas de noche*, *La matanza de Texas*, *Rec*, *La noche de los muertos vivientes*, *La bruja*, *Abierto hasta el amanecer*, *Muñeco diabólico*... todas estas y muchas obras te pueden servir de inspiración para crear aventuras memorables.

Lleva esas historias a terrenos que conozcas. ¿Qué pasaría si alguna de estas aventuras transcurriera en Albacete, en Murcia, en Torrepacheco, en Fuente Álamo, en La Nucía, en Rojales, en Abanilla, en Alcalá del Júcar, en Tordesillas, en Betanzos...

6.5 Crea y dirige PNJs

Cuando dirijas a los PNJs no necesitas tirar dados para saber si sus acciones tienen éxito. Cuando digas que un PNJ hace algo, lo hace, a no ser que lo impida un PJ. Son los jugadores quienes tiran los dados. Por ejemplo, un PNJ asesino dispara, el PJ luchador esquiva y tira los dados. Si tiene éxito no impacta y si falla sí. Una vez se produzca el impacto sí tendrás que tirar los dados para comprobar el daño, aunque también puedes pedir al jugador que los tire él mismo. Si no hay una situación enfrentada, entonces los movimientos tienen éxito automático: un brujo que cree un gólem, un demonio que levante a zombis de un cementerio, un ninja que salte de una ventana, tienen éxito automático.

De esta manera, lo que más debe preocuparte de un PNJ para crearlo es : Cuántas casillas de **vida** tendrá, qué **armadura** y **arma** llevará, si tiene algún **beneficio** como una inmunidad a la balas, si tiene alguna **debilidad**, y si puede hacer algún **hechizo**.

En el apartado de bestiario tienes un buen número de PNJs que puedes usar en tus partidas, con sus características. Pero como DJ eres totalmente libre de introducir tus propias criaturas.

No obstante, como DJ puedes elegir lanzar dados cuando actúen tus PNJs para introducir aleatoriedad. En ese caso sigue esta tabla. Dependiendo del poder de tu PNJ tirarás tantos d10 como te indica. Tirarás los mismos dados para todos los atributos. Una abominación que intente trepar a un árbol tira 4d10, si fuera un esbirro, tiraría 2d10.

-Némesis: 5 dados. Dos inmunidades, 45 casillas. Armadura +2. Tres hechizos, dos debilidades

-Archienemigos: 4 dados. Una inmunidad. 35 casillas. Armadura +2. Dos hechizos, una debilidad

-Abominaciones: 4 dados. Una inmunidad. 30 casillas Armadura +1. Un hechizo, una debilidad

-Jefes: 3 dados. 25 casillas

-Esbirros: 2 dados. 10 casillas

-Criaturas 2 dados. 5 casillas

-Hordas: 3 dados. El doble de casillas que de PJs. 10 esbirros, 20 casillas. Con cada dos casillas caerá 1.

Inmunidades:

- A las balas
- A la magia
- A las armas de filo
- A las armas contundente
- Al frío
- Al fuego
- A las plegarias
- A los golpes
- A los engaños

6.6 Dirigir en un combate

Como DJ puedes sutilmente controlar el equilibrio y los tiempos de un combate. No puedes controlar el resultado de los dados, pero sí intentar equilibrar un enfrentamiento. Para ello te damos algunos consejos.

PJs con AGI o POD muy alta

En alguna ocasión puedes pensar que un jugador que tenga al máximo el atributo de Agilidad es casi intocable, porque en sus tiradas casi siempre sacará un éxito. En ese caso, si quieres ponerle en un aprieto o plantearle un buen desafío, hay algunas opciones sencillas. Una es que le ataquen enemigos múltiples, es decir, que por ejemplo tres enemigos le ataquen al mismo tiempo. El PJ solo podrá esquivar un ataque y como mucho parar el otro (renunciando al contraataque) con lo cual, recibirá irremediabilmente un impacto, si lo enfrentaras a cuatro enemigos, serían dos impactos. Otra posibilidad es que los PNJs al darse cuenta de su punto fuerte, renuncien atacarle de esta manera y en su lugar, se le ataque mediante hechizos, es posible que no tenga una puntuación tan alta en Poder. Recuerda además que solo pueden esquivarse los ataques percibidos, en cualquier instante puedes introducir un ataque sorpresivo por parte de otro PNJ que estaba escondido, puedes incluso ser benévolo y permitir una tirada de Percepción. Si el PJ tiene muy alto el atributo de POD, por contra podría recibir ataques físicos.



Combate contra un PNJ muy poderoso

Es posible que quieras representar una escena en donde un PNJ muy poderoso se enfrente a varios PJs y por tanto quieres que la escena se prolongue un poco. Esto podría resultarte dificultoso si los PJs son poderosos, ya que este sistema de juego es muy letal. Pero para ello las reglas también te ofrecen diversas posibilidades.

Puedes dar una armadura especialmente alta a tu PNJ, si es un demonio, lo requiere.

Utiliza el beneficio que tenga. Si creas a un personaje rápido que es inmune a las balas, los PJs pueden pasarlo mal antes de averiguar cómo matarlo.

Si utiliza algún hechizo como el de Niebla espesa, o Invisibilidad, a los PJs también les será difícil dar con él y por tanto darle caza.

Igualmente puede utilizar muertos vivientes como escudos. O incluso puede intentar el hechizo Encantar persona (es automático encantar a PJs con 0 en POD) y enfrentar a los PJs entre sí.

Piensa en tu objetivo y verás que el sistema es lo bastante amplio como para lograr una escena épica de este tipo.

Combate contra un grupo muy numeroso

Al representar una escena así, para que no se eternice, es recomendable que trates al grupo como un solo personaje. Pongamos por ejemplo que una treintena de ratas endemoniadas atacan a los héroes. Puedes darle 30 puntos de vida al conjunto de ratas y por cada punto de daño matarán a una rata. Si son enemigos más poderosos, ponles más puntos, por ejemplo, 5 puntos de daño para abatir a cada enemigo.

Ataque contra vehículos

Puede darse la situación de que un grupo de asesinos disparen a los protagonistas desde un coche o un furgón. En ese caso, pon unas casillas de vida para el furgón como si fuera un personaje. Cuando lleguen a la última casilla el vehículo explotará y hará 2d10 de daño a quien esté en él o cerca.

-Coche normal. 10 casillas de vida

-Coche blindado. 25 casillas de vida

-Furgón blindado. 30 casillas de vida

6.7 Bestiario

Aquí tienes un listado con algunos PNJs que te pueden ser de utilidad para tus partidas. Puedes inspirarte también en ellos para incorporar otros que se ajusten a lo que deseas.

Recuerda que no es necesario que tires dados para utilizarlos. Al crear y controlar a los PNJs céntrate en cuánto daño resisten, cuánto daño pueden hacer y cómo (hechizos o armas), cuál es su punto débil, qué aspecto tienen y qué desean.

Tesoro

Cuando un PJ registra a uno de estos PNJs puedes encontrar algo de tesoro. En la ficha te indicamos el tesoro que puede llevar encima un PNJ. Que lo lleve y que tus personajes lo encuentren o no, dependerá de lo que saquen en la tirada.

El PJ tira 1d10 (sin atributo). Si es un fiasco o un fallo, no habrá nada de valor. Dependiendo de si obtiene un éxito o un crítico encontrará un tesoro de mayor o menor valor, por eso damos varias opciones en la ficha de tesoro de cada PNJ.



PERRO INFERNAL

Vida: 20 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** fauces 1d10
Motivación: Servir a su amo **Aspecto:** doberman negro
Tesoro: collar barato **Bonificación:** Ataca en grupo
Defecto: Manipulable mentalmente, huye.

CUERVO

Vida: 10 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** pico y garras 1d10
Motivación: Picar ojos, espiar **Aspecto:** Negro, muy grande
Bonificación: Vuela y desaparece con facilidad

SERPIENTE

Vida: 5 casillas **Armadura:** 0 **Aspecto:** culebra pequeña, negra
Daño: colmillos envenenados 1d10+4 **Motivación:** Morder y huir
Tesoro: piel, sangre apta para ritos **Bonificación:** Muy sigilosa, escurridiza

GATO NEGRO

Vida: 15 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** colmillos y garras 1d10
Motivación: Espiar, obedecer órdenes, robar **Tesoro:** collar con el nombre del amo, collar valioso
Bonificación: Muy ágil, **Inmune:** a puñetazos y patadas a caer de cualquier altura **Defecto:** Huye del agua, si es bendita lo abrasa

ALACRÁN

Vida: 5 casillas **Armadura:** 0
Aspecto: Negruzco **Daño:** aguijón 1d10+5
Motivación: Obedecer órdenes **Tesoro:**
Bonificación: Pequeño y silencioso **Defecto:** lento

TARÁNTULA

Vida: 5 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** mandíbulas 1d10+2
Motivación: envenenar **Aspecto:** Peluda, negra, grande como una mano
Bonificación: Silenciosa **Defecto:** Muy lento

MACHO CABRÍO

Vida: 25 casillas **Armadura:** 1 **Daño:** Cuernos y dientes 1d10+2

Motivación: Corromper, matar, encantar **Tesoro:** pelaje gris, Cuernos para hechizo o decoración **Bonificación:** Inmune a plegarias y

Hechizo: Encantar persona **Defecto:** Sensible a las cruces y símbolos sagrados

CIEMPIÉS

Vida: 2 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** mandíbulas 1d10+3

Motivación: Entrar por el oído hasta el cerebro **Aspecto:** negro, viscoso

Bonificación: Muy silencioso, ataca mientras duermes, causa coma durante 1d5 turnos **Defecto:** Lento

RATA

Vida: 5 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** dientes y uñas 1d10

Motivación: Cumplir órdenes, buscar reposo **Aspecto:** Gris, enorme, ojos rojos **Bonificación:** Ataca en grupos muy numerosos, muy rápida, escala, inteligente

Defecto: Huye de la luz solar

ESCARABAJO

Vida: 2 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** 0

Motivación: Espiar **Defecto:** sus patas hacen ruido

BRUJA

Vida: 30 casillas **Armadura:** 1 **Daño:** dientes y uñas 1d10

Cuchillo 1d10+1 **Motivación:** Corromper, Aprender, Ser joven, Manipular

Aspecto: Mujer de mediana edad, cabello largo, atractivo desconcertante

Tesoro: joya, amuleto armadura 1, Veneno daño 1d10, cuchillo athame

Bonificación: Parecer joven y hermosa **Hechizos:** -Transformarte en criatura -Dormir -Infectar

THE RAK (EL RASTRILLO)

Vida: 25 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** Enormes mandíbulas enormes uñas 1d10+1 **Motivación:** Devorar niños

Aspecto: Gris, antropomorfo, parece un alien

Bonificación: Escurridizo, puede esconderse en cualquier hueco

Defecto: La luz solar lo daña

BRUJO

Vida: 30 casillas **Armadura:** 0 **Aspecto:** Viste un traje de pana, cabello largo canoso, chaleco rojo, bigote **Daño:** Bastón 1d10+1 Cuchillo 1d10+2 **Motivación:** Acumular poder, convertir acólitos **Tesoro:** Camisa o túnica de gran valor, Cuchillo boline, bola de cristal **Bonificación:** Ataca sin freno hasta que la desmembran **Hechizos:** -Maldición, -Crear gólem -Manipular mascota

SACERDOTE SATÁNICO

Vida: 25 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** bastón de mando 1d10+2 Pistola 1d10+2 **Motivación:** Acumular poder, invocar demonio, servir al mal **Aspecto:** cabello muy largo y negro, aspecto gótico, **Tesoro:** túnica valiosa, amuletos, libro de demonología **Plegarias:** -Aterrorizar -Generar fuego

MOMIA

Vida: 20 casillas **Armadura:** 1 **Daño:** dientes y uñas 1d10 **Motivación:** Cumplir órdenes, buscar reposo **Aspecto:** Cadáver reseco **Tesoro:** ropajes podridos, joya antigua **Bonificación:** Ataca sin freno hasta que la desmembran **Defecto:** Lenta, Muda, Confundida, Con el sol se desvanece

CHUPACABRAS

Vida: 20 casillas **Armadura:** 1 **Daño:** Colmillos 1d10+2 **Motivación:** Absorber la vida **Aspecto:** cuadrúpedo, grandes colmillos, aspecto reptiliano, espinas en la columna **Bonificación:** Cuando se engancha a alguien hay que hacer una tirada para lograr separarlo o succiona la vida

NINJA

Vida: 25 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** ninjato 1d10+2, estrellas 1d10+1, sai 1d10+1 **Motivación:** Cumplir órdenes, esconderse, espiar, asesinar **Tesoro:** sus armas **Bonificación:** Muy sigiloso

YAKUZA

Vida: 20 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** Katana 1d10+2 Pistola 1d10+2 **Motivación:** Cumplir órdenes **Tesoro:** dinero efectivo cuantioso, armas **Bonificación:** No teme a la muerte **Defecto:** Código de honor

DEMONIO HECHO CARNE

Vida: 35 casillas **Armadura:** carne muy dura 2 **Daño:** Puños, Garras, Látigo 1d10+3 **Motivación:** Destruir, quemar, arrastrar al infierno
Tesoro: Valiosos cuernos o colmillos **Aspecto:** Cuernos, piel granate repitiliana, gran tamaño, garras **Bonificación:** Ataca y camina hasta que le atraviesen el cerebro. Inmunidad a balas normales
Hechizo: Generar látigo de fuego **Defecto:** Rechazo a símbolos religiosos, disposición favorable a hacer pactos

VAMPIRO

Vida: 40 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** 1d10 +3
Motivación: Alimentarse **Aspecto:** piel grisácea, sin vello, pequeño, enormes colmillos **Tesoro:** valioso reloj de bolsillo, daga del siglo XII
Bonificación: Se regenera 1d10 por turno a cualquier daño excepto el de plata o símbolo sagrado, puede volar,
Defecto: Vulnerable al tacto con cruces (1d10 daño), vulnerable a las estacas, vulnerable a espadas y cuchillos de plata, vulnerable a luz solar

COSA DEL PANTANO

Vida: 25 casillas **Armadura:** 2 **Daño:** ramas 1d10+2
Motivación: Defender su territorio **Aspecto:** Casi dos metros, recubierto de fango y plantas, verdoso **Bonificación:** Más rápido en el agua, Sus extremidades o ramas se estiran y llegan hasta dos metros para golpear **Defecto:** Pierde fuerza y poder cuando se aleja del agua

GÓLEM DE PIEDRA

Vida: 30 casillas **Armadura:** 4 **Daño:** puños 1d10+4
Motivación: Obedecer órdenes **Bonificación:** Gran dureza, Gran fuerza, no necesita comer ni descansar **Defecto:** No tiene inteligencia, Tiene una marca en la nuca, un símbolo arcano, que si se le borra lo deja sin vida

MUTANTE

Vida: 20 casillas **Armadura:** 2 **Daño:** escopeta 1d10+2 Martillo enorme 1d10+2 **Motivación:** Matar, deformar **Aspecto:** Deforme, horrendo **Tesoro:** Dinero, armas **Bonificación:** Ataca y camina hasta morir. **Defecto:** Loco



HOMBRE LOBO

Vida: 25 casillas

Armadura: 1

Daño: fauces y garras 1d10

Motivación: Devorar, destrozar

Descripción: Camina a dos patas

o a cuatro indistintamente, mide 1,90, va agachado y lleva ropa rota

Tesoro: harapos, baratijas

Bonificación: Inmune a las balas, olfato

Defecto: Balas y cuchillos de plata, la luz del sol lo vuelve humano

LÍDER DE SECTA

Vida: 20 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** bastón 1d10+1 Cuchillo ceremonial: 1d0+1 **Motivación:** Lograr acólitos, servir al mal **Aspecto:** Endiosado, mediana edad, altanero **Tesoro:** Túnica valiosa, reloj de oro, monedas, información de la secta, llaves de un coche **Bonificación:** Manipulador, especialista en mentir y asustar **Defecto:** Cobarde

FANTASMA

Vida: 20 casillas **Daño:** lanzar objetos 1d10 **Motivación:** Vengarse, Encontrar algo perdido, enterrar su cuerpo **Aspecto:** Transparente **Bonificación:** Transparente, balas y armas lo traspasan **Defecto:** Sensible a conjuros de expulsar muertos, sensible a señales religiosas y sacerdotes, sensible a algún arma contundente bendecida o mágica

PAYASO DEMONÍACO

Vida: 20 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** sable 1d10+3 colmillos 1d10 **Motivación:** Secuestrar niños y adolescentes y devorarlos **Tesoro:** disfraz de payaso, armas **Bonificación:** Puede transformar su aspecto, Inmune a armas de filo **Defecto:** El fuego le hace daño+2 extra

ASESINO SIN ROSTRO

Vida: 30 casillas **Armadura:** 4 **Daño:** motosierra 1d10+3 machete 1d10+2 **Motivación:** Secuestrar, torturar y matar, ser despiadado. Secuestrar mujeres y violarlas , luego matarlas **Aspecto;** Rostro desfigurado, muy corpulento, máscara **Tesoro:** máscara, restos humanos de víctimas **Bonificación:** Nada lo hace amedrentarse ni retroceder, soporta cualquier dolor **Defecto:** Miedo a los viejos autoritarios por un trauma infantil

ACÓLITO

Vida: 20 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** 1d10, navaja o puños **Motivación:** Servir a su líder **Aspecto:** Ojos desenchajados y fanáticos **Tesoro:** baratijas **Bonificación:** Fe ciega, puede suicidarse por su líder o sus ideas **Defecto:** Manipulable, asustadizo

POSEÍDO

Vida: 25 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** dientes y uñas 1d10+2
Motivación: Matar **Aspecto:** Ojos rojos, ojeras, mandíbula desencajada **Tesoro:** harapos, baratijas
Bonificación: Fuerza sobrehumana, resistencia sobrehumana a heridas
Defecto: Rechazo a símbolos sagrados, le inflige +2 de daño todo lo sagrado

DROGADICTO

Vida: 20 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** dientes y uñas 1d10, aguja infectada 1d10+2 **Motivación:** Conseguir dinero para droga
Aspecto: Muy delgado, nervioso, ansioso **Tesoro:** Monedas, droga, gorra **Bonificación:** Si te pincha con tu aguja tira FUE, si no tienes un éxito has contraído como carga una enfermedad **Defecto:** Muy lento, mente nublada, furia, mono

DELINCUENTE COMÚN

Vida: 20 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** Navaja 1d10+1
Motivación: Robar **Aspecto:** Humilde **Tesoro:** harapos, baratijas
Bonificación: Traicionera, sabe triquiñuelas **Defecto:** Asustadizo aunque se haga el valiente

MAFIOSO

Vida: 25 casillas **Armadura:** 0 **Daño:** revólver 1d10+3, puño americano 1d10+2 **Motivación:** Ganar dinero, servir a su jefe
Aspecto: Rostro impasible, mirada perversa **Tesoro:** cuantiosas monedas, su arma **Bonificación:** Contactos **Defecto:** corruptible

POLICÍA CORRUPTO

Vida: 20 casillas **Armadura:** 2 **Daño:** Pistola 1d10+2 porra 1d10
Motivación: Ganar mucho dinero **Tesoro:** placa, armas, chaleco antibalas **Bonificación:** Contactos **Defecto:** Cobarde

6.8 Hechizos especiales para demonios y ángeles exterminadores

Los PNJs que utilices pueden utilizar los hechizos y plegarias del listado pensado para PJs. Sin embargo aquí tienes un listado de hechizos extra para diferenciar a tus PNJs, sobre todo está pensado para los enemigos muy poderosos. **Un PJ que llegue a nivel 7** puede elegir también uno de estos hechizos, solo uno.

-Vomitir sapos: el personaje que recibe el encantamiento no hará otra cosa salvo vomitar sapos negros durante 1d5 turnos.

-Poseer: abandonas tu cuerpo, que muere, para entrar en el de otra persona. Ese será tu nuevo cuerpo hasta que mueras o te hagan un exorcismo. Si tu nuevo cuerpo muere o lo abandonas, tienes 5 minutos para poseer otro cuerpo (un solo intento) o irás al inframundo.

-Transformarse en gigante: el personaje adquiere un aspecto y un tamaño terrorífico. Aumenta su vida en cinco casillas y su fuerza en 1d10. La transformación dura 1d10+1 turnos.

-Morir familiar en el acto: si el personaje adquiere un objeto personal tuyo que te enlace con una persona, lanza el hechizo y logra que muera tu ser querido en el acto. Solo si el familiar es un PNJ.

-Explota cerebros: El personaje que sufre el hechizo hace una tirada de FUE. Si obtiene un éxito tiene una embolia cerebral, tardará 1d10 turnos en recuperarse si recibe cuidados y perderá 1d10 puntos de vida. Si falla, su cerebro explota y se le vacía por las fosas nasales, oídos y boca.

-Combustión espontánea: La persona que sufre el hechizo comienza a arder. Sufre 1d10 de daño por cada turno que pasa sin apagarse. Podría adquirir la carga quemado si pasa más de dos turnos ardiendo.

-Arrastrar al infierno: Es preciso que el conjurador toque con ambas manos al hechizado. Cuando el hechizo tiene éxito, el alma sale del cuerpo y viaja directamente al infierno, en donde será torturada hasta la eternidad o hasta que alguien logre revertir el hechizo. Este hechizo se puede intentar revertir una vez al día con una dificultad añadida de -1d10. Quien regrese del infierno tendrá la Carga temporal: traumatizado, que durará 1d10 días.

-Toque putrefacto. Todo lo que toque el personaje encantado con sus manos se pudre o se muere. Un PJ o un PNJ tocado por este personaje tendrá que lanzar Resistir conjuro y tener éxito para no morir en el acto.

-Escupir fuego: El personaje logra escupir una llamarada que llega a 1d10 metros e inflige 1d10 daño que ignora armadura.

-Colapsar órganos internos: Con la mente vas colapsando órganos de un rival que esté a tu vista, le haces 1d5 de daño por asalto, que será 1d10 si obtienes un crítico.

-Niebla espesa: Del suelo emerge una niebla que lo envuelve todo y cubre en penumbras la estancia entera en un perímetro de quinientos metros. En estas circunstancias, nadie podrá ver con claridad qué tiene delante de sus ojos, salvo quien ha lanzado el hechizo.

-Espada flamígera. De tus manos aparece una espada de llamas con duración 1d10 turnos y que hace daño 1d10+3 que ignora armadura.

-Muñeco de vudú. Si tienes un muñeco de vudú y un cabello o una prenda personal de la víctima, le infliges 1d10 de daño cada vez que le claves un alfiler.

-Llorar sangre. Necesitas tocar los ojos del personaje. Si lo consigues y lanzas el hechizo, llorará sangre durante 1d10 turnos y no podrá ver con claridad. Perderá 1d10 en PER durante ese número de turnos.



6.9 Las organizaciones secretas

Tras el despertar mágico, en el mundo han proliferado las sociedades secretas y organizaciones criminales que se mueven en la sombra tratando de sacar provecho y llevar a cabo oscuros rituales. Estas organizaciones pueden ser el motor de tus aventuras. Si quieres enemigos a la altura de tus PJs puedes crear tu propia organización secreta. Para ello, completa estos datos:

Nombre:	Objetivo:	Fuerza:
Debilidades:	Sede:	Líder:
Enemigos:	Miembros:	

Ejemplo

Nombre: Los hijos de Aduluncatif Objetivo: Provocar el apocalipsis y seguir a Lucifer Fuerza: Hechiceros demoníacos con influencia en algunas esferas Debilidades: Los placeres carnales Sede: Una mansión en Valladolid

Líder: Teodoro Benítez Hernández, alcalde de Valladolid

Enemigos: Religión cristiana, fuerzas del orden

Miembros: 3.000 en España, 20.000 en el mundo

Para crear tu propia Organización secreta te puedes inspirar en otras que existan o hayan existido en la realidad o la ficción, por ejemplo, los iluminati, templarios, assasini, o una nueva Inquisición

Lo más importante de estas organizaciones es el objetivo que persiguen, el motor que las mueve, aquí tienes algunos ejemplos.

OBJETIVOS

Reunir riquezas y donarlas a su líder	Preparar la llegada del Anticristo
Obedecer los dictados de un demonio	Convertirse en inmortales
Invocar a un demonio y hacerlo carne	Evolucionar a otra especie
Destruir a una iglesia	Abrir un portal al Infierno
Poner a su cúpula en el gobierno político y económico	Provocar el fin del mundo
Propagar el mal	Provocar guerras
Corromper a la sociedad	Disfrutar del placer físico por encima de otro, haciendo el mal, secuestrando o lo que sea necesario
Imponer la anarquía	Mancillar los símbolos sagrados y a sus personas

7. AVENTURAS

Como DJ tu principal función es cómo administras la información que le das a los PNJs. No se lo cuentes todo de golpe, permite que lo vayan descubriendo. Incluso si una vez acabada la partida se han quedado misterios por resolver, déjalo así, no les hagas metarrol. Es decir, que los jugadores solo sepan lo que sepan sus personajes, y sus personajes solo sepan lo que han visto, han oído, han deducido o les han contado.

7.1 Los secretos de San Andrés

Duración: 2-3 horas

Argumento: En Toledo vive **Ramiro Meandro**, un poderoso mago que ha visto incrementarse sus poderes y sus visiones en el último año. Tanto es así que ha decidido acoger a tres aprendices. Es un hombre viejo y sabio con experiencia en maldiciones, males de ojo y magia negra. Sin embargo, su efectividad era tan escasa que rozaba la aleatoriedad. Su poder se sustentaba especialmente en la sugestión y el pavor de sus rituales.

Pero ahora sus visiones son certeras y sus maldiciones temidas. Sin embargo, en las últimas semanas tiene una pesadilla recurrente. En los sueños al mago se le aparece un sacerdote de otro tiempo, **Dionisio**. Le cuenta en sueños que llegó a sus manos un libro de magia medieval y eso le hizo indagar en los misterios de la magia. Descubrió el poder de los milagros en libros esotéricos viejos y antiguos.

Dionisio le explica que ha visto en él un alma gemela y le quiere revelar sus secretos. Le ha contado que tiene un poderoso grimorio de hechizos escondido en la iglesia de San Andrés, pero que solo le puede guiar a él volviendo a la vida. Le cuenta que lo ejecutaron en secreto los miembros de la Inquisición, porque descubrieron sus prácticas mágicas que tildaron de diabólicas, y lo emparedaron en la cripta para no dar que hablar sobre la iglesia.

El cadáver sigue allí y pretende que el mago vaya, lo devuelva a la vida y lo guíe hacia su grimorio. Asegura que pronto se romperá el hechizo y pide a cambio un entierro digno.

Sin embargo, el plan del fantasma Dionisio es leer en el grimorio el hechizo adecuado y poseer al mago, para volver a la vida en un cuerpo sano.

Escenario: Toledo es la ciudad de las tres culturas y, tradicionalmente, una ciudad envuelta de un gran halo de misterio, misticismo y espiritualidad. Es un entorno idóneo para desarrollar múltiples partidas de este juego, puesto que hay incontables monumentos, criptas, callejones y leyendas. Sería una ciudad idónea como escenario de campaña. En este caso, la Iglesia de San Andrés es un pequeño templo cristiano con vestigios de la cultura mudéjar y visigoda. Es una iglesia de tres naves con planta de cruz y arcos de diferente tipo (herradura y medio punto). Hay enormes lámparas colgadas del techo, de metal, circulares, ideales para escenas de aventura. Las tres naves tienen bancadas de madera. El retablo mayor representa la vida de los apóstoles y Jesús y es de Juan de Borgoña y Antonio de Comontes. Hay un claustro mudéjar del siglo XII. En las diferentes capillas están la Virgen de la Paz, el Cristo de la Esperanza y el Jesús Resucitado. En la capilla de la Virgen de la Paz hay unas escaleras iluminadas que bajan a la cripta. En la cripta hay unas quince momias, una de ellas con hábitos de sacerdote. Están muy bien conservadas de manera natural, por la humedad, alguna de ellas tiene expresión de horror.

Para acceder desde el exterior la mejor manera es por el callejón de los muertos. Allí hay ventanas con barrotes a la altura del suelo. Una de ellas estará forzada, será por la que han entrado los asaltantes. Por alguna de estas ventanas los PJs podrán ver alguna luz de linterna o de velas. Quizás incluso si son perceptivos oír pasos o una melopea.



Introducción de los PJS en la partida

Los jugadores, para participar en esta aventura, pueden elegir una de estas opciones o alguna otra que sea coherente.

- Policía que ha sido alertado por los vecinos.
- Vecino que lleva tiempo sufriendo poltergeist y esta noche especialmente.
- Mago o religioso a quien se le han aparecido los muertos pidiendo ayuda.
- Joven que vuelve de fiesta o botellón, se había colado en el instituto de enfrente, y nota algo raro o busca aventura.
- Familiar de uno de los siervos del Mago que hace tiempo que sigue su pista.
- Miembro de la hermandad de la Virgen de la Paz.
- Un ladrón que desea hacerse con alguna reliquia o con el cepillo.
- Alguna otra motivación pertinente.

Escena 1. El encuentro

Cada personaje habrá elegido un motivo de los ofrecidos (u otros) para iniciar la aventura. El grupo se encontrará en las puertas o el entorno de la Iglesia. En la plaza de San Andrés hay un aparcamiento. Hay una entrada lateral, pero es una pesada puerta de estilo mudéjar que solo se puede abrir con llave o con equipo especializado. Podría intentarlo un ladrón (que se delataría salvo que diga ser cerrajero). Se puede intentar contactar con el sacristán, tal vez la Policía pueda hacer algunas gestiones para llamar a su casa y que acuda. El sacristán se llama Alfredo y vive a unos cinco minutos caminando.

Los personajes tendrán que llegar a cierto consenso de que hay algo extraño en el interior de la iglesia e incluso algo paranormal. Para ello el DJ puede describir varios indicios: Extraños sonidos de

inframundo se oyen en su interior, alguna vecina viejecita que ha visto cómo se movían todos los muebles, las cruces de su casa se ponían boca abajo y algún objeto salía volando hacia la iglesia como si se tratara de un imán. Además pueden ver por las ventanas algunas luces o destellos como de velas o linternas, pero con la particularidad de que son rojizas.

Además algún PJ o PNJ puede haber tenido la visión o premonición de las imágenes de la iglesia ardiendo.

Escena 2. La entrada

Si optan por entrar a ver qué sucede, pueden forzar la puerta de alguna manera compleja. Abrir esta puerta por cualquier procedimiento ofrece un obstáculo de dificultad -1d10, ya que es una puerta muy pesada y valiosa, con una cerradura muy antigua, y ninguna autoridad querrá dañarla.

Si tardan mucho en entrar, oirán

terribles gritos en el interior, las momias que atacan y devoran a los aprendices de mago. Pero esto debe ser algo poco probable que utilice el DJ para obligar a los PJs a entrar a la iglesia si se resisten a hacerlo.

Si optan por buscar otra entrada, pueden rodear la iglesia y encontrar en el callejón de los Muertos varias ventanas con barrotes a la altura del suelo. Por estas ventanas se puede entrar con poco esfuerzo pese a que tengan barrotes. Si miran bien, comprobarán que una de las ventanas ha sido forzada y se han colado por ella, además comprobarán que las luces y los sonidos son más activos en esta zona.

Al entrar por la ventana pueden sufrir algún daño leve, 1d5 que ignora armadura, si no superan la tirada de AGI.

Escena 3. La iglesia de San Andrés

Cuando entran observan una iglesia pequeña, oscura, con mucho encanto, tres naves y varias capillas. Es muy antigua, humilde y con las luces de algunas velas, tiene un halo muy misterioso.

El **Aprendiz 1** se acerca a ellos. Intenta engañarlos diciendo que es un feligrés, amigo del sacristán. Que está allí porque ha oído unos ruidos y ha ido a comprobar que todo está en orden. Dice que piensa que han entrado ladrones y que se han llevado el cepillo y se han

marchado.

Algún PJ puede tirar CAR para comprobar si miente o adivinar sus intenciones.

El **Aprendiz 2** espera en las sombras su oportunidad para, si se descuidan, atacar a los entrometidos con el cuchillo. Con una tirada de PER se le podría encontrar, aunque es lógico que esté añadido el obstáculo Sombras, -1d10.

Se enzarcan o no en una pelea, llegado un determinado momento, tanto si hay inacción como en plena escaramuza, todos los objetos de la iglesia comienzan a vibrar y algunos a volar por los aires, el fenómeno va de menos a más. Los PJs tirarán AGI para tratar de esquivar golpes de candelabros y velas que hacen 1d5 de daño. Quienes estén ubicados en el pasillo central tendrán que tirar PER para evitar que les caiga una lámpara encima, que hace 1d10 de daño.

Escena 4. Las momias

De la capilla de la Virgen de la Paz como si de una explosión se tratara emerge una gran luz y el suelo tiembla.

Los jugadores tiran AGI y quiénes fallen se van al suelo sin sufrir daños.

Por la capilla se accede a través de unas escaleras a una pequeña y tenebrosa cripta. En ella recobra la vida la momia de Dionisio, pero también las otras, que están

sedientas de venganza, fueron ajusticiados y amontonados sin ceremonia religiosa, atacarán especialmente a quienes tomen por religiosos. Dionisio habla con el mago, quien le pide que lo lleve al relicario que se esconde debajo del altar. Entre las reliquias, en el interior de un ánfora sellada, donde se supone que hay sagradas cenizas, está el valiosísimo grimorio. Lo conduce hacia él, pero una vez lo consiga, planea poseer al mago.

En el interior de la cripta hay quince momias, el sacerdote, el mago y la Aprendiz 3.

Las momias que han cobrado vida saldrán de la cripta en busca de comida y los PJs son atacados.

Para poder atacar a las momias es necesario hacer el movimiento **Jugarse la vida**. Si se tiene éxito ya no es necesario repetir la tirada.

Se producirá un enfrentamiento, a no ser que dialoguen con el mago, que no está dispuesto a ceder nada, pero sí puede intentar engañarlos. La momia del sacerdote solo quiere su libro de hechizos para leer cómo poseer un cuerpo y meterse en el del mago o el de otro.

Si se hace de día, la luz del sol fulminará a todas las momias,

cuyos espíritus vagarán. En mitad del enfrentamiento y las momias que salen a la iglesia, el postergeist habrá provocado un incendio, se han caído velas encendidas, han prendido los mantos de la Virgen, la moqueta central, las cortinas y algún banco. Hay dos extintores, uno en cada lateral. Las llamas hacen daño 1d10, pero si se prolonga el incendio harán 1d10+4.

Escena 5. Desenlaces y tesoros

Previsiblemente habrá antes o después un enfrentamiento físico por el conflicto de intereses. Si el espíritu de Dionisio toma posesión de un nuevo cuerpo, intentará matar a todos los testigos y que arda la iglesia entera, salvo su grimorio.

Hay muchos posibles desenlaces:

- Todos los PJs mueren
- Algún PJ muere, quizás se le pueda intentar resucitar en esta o una próxima partida
- Mueren todos los PNJs
- Sobrevive algún PNJ, por ejemplo el Mago
- Sobrevive y escapa el espíritu de Dionisio en otro cuerpo
- Todas las momias se desintegran al amanecer
- Toda la iglesia y su interior arde y se viene abajo
- Si los PJs sobreviven, pueden salvar algún tesoro.

Tesoro: cuchillo ceremonial de acero oro y marfil en posesión del Mago, valor 300 créditos, peso 2, daño1.

Ropajes del sacerdote momificado, 200 créditos

Grimorio de Dionisio (de difícil conservación, muy frágil), 800 créditos.

Cepillo de la iglesia. 100 créditos (en monedas)

Pergamino con Runa Abrir portal

PNJs

-Ramiro Meandro, Mago, 20 casillas de vida, unos sesenta años, alto, delgado, perilla, canoso, ropa estrafalaria

-Aprendiz 1, Lorenzo, 10 casillas de vida, veinte años, rapado, corpulento, cara de bobo

-Aprendiz 2, Miguel, 10 casillas de vida, cuchillo daño 1, pelo ensortijado, gordo, torpón

-Aprendiz 3. Noelia, 10 casillas de vida, rubia, rellenita, 18 años, gafas, apariencia inocente

-Dionisio, momia sacerdote mago, 30 casillas de vida, inmunidad a las balas, 2 hechizos (Telequinesia, encantar persona)

-Momia (hay 15), 10 casillas de vida se mueven lentas, muerden y devoran, aspecto horrendo, se deshacen, se vuelven polvo con la luz solar

-Teresa, vecina, camarera de la Virgen, conoce bien la iglesia y sabe dónde vive el sacristán, si hay mucho ruido puede aparecer a cotillear.

Consejos de dirección

Si quieres que se alargue un poco el enfrentamiento físico, o añadirle tensión, utiliza el daño ambiental: el fuego, los objetos que se caen, etc.

Si varios personajes llevan armas de fuego, utiliza los obstáculos de la escasa visibilidad para dificultar sus disparos y prolongar el enfrentamiento.

Los combates de varios PNJs, momias por ejemplo, contra un PJ pueden ser muy letales, intenta equilibrarlos y que no ataquen más de tres al mismo tiempo. Piensa que si tres golpean a la vez, el PJ puede esquivar un solo ataque si tiene suerte en los dados, pero no frenaría los otros dos, que al ser 1d10 cada PNJ puede hacer 20 segmentos de daño en un solo turno.

Gestiona los acontecimientos hacia donde quieras llevar la partida y piensa que la única posibilidad, incluso de una momia, no es atacar a un PJ: puede acobardarse, huir, resbalarse, quemarse, seguir órdenes, etc.

7.2 Pasen y vean

Duración estimada: Tres sesiones de 3-4 horas

PJs: de 2 a 7

Resumen:

Primera Parte

Los PJs han constituido de manera clandestina una sociedad secreta de investigadores paranormales. La agrupación se activa cuando hay algún caso paranormal que les interese. Uno de los PJs reúne a los demás en una cafetería para mostrarles una noticia: Han desaparecido numerosos niños en una localidad cercana mientras dormían. El hermano de uno de ellos, que sobrevivió, asegura que vio a una criatura terrible de enormes uñas agazapada sobre su hermano, y que se lo llevó. Los PJs hacen una excursión de fin de semana a Guadamur e intentan averiguar qué sucede. Tras interrogar a múltiples vecinos y recopilar testimonios, pueden dar con el rastro de la criatura, en una nave abandonada en la carretera dirección a Toledo. Allí pueden tener un enfrentamiento con esta criatura del averno y encontrarán alguna pista que les llevará a comprender que formaba parte de un llamado Circo de los Horrores.

Segunda Parte

Los PJs siguen la pista del Circo de los Horrores y descubren que se ha instalado en otro pueblo manchego, en San Pablo de los Montes. Una vez en la ciudad acuden a una sesión a comprobar que todo funciona correctamente. Tras el espectáculo, hay un pasaje del horror. En este pasaje descubren que los personajes de pesadilla son reales y torturan y matan a la gente, se enfrentarán a ellos. El jefe del circo confesará que hizo un pacto con el emisario de un demonio para mantener viva a su mujer, una funambulista que se cayó de quince metros de altura. El demonio la resucitó pero a cambio debe dar trabajo en el circo a sus engendros y proporcionarle vidas humanas.

Tercera Parte

Los PJs se desplazarán a un paraje natural cercano en donde la Lamia tiene su guarida y retiene a varios de los secuestrados. En una cueva oculta junto a una cascada tiene a un grupo de adoradores que cuida de ella y de los hijos deformes que ha tenido con sus rehenes. La Lamia utiliza a algunos de los secuestrados como esclavos sexuales.

PRIMERA PARTE. Nosferatu

Escena 1. La Noticia.

Uno de los PJs ha enviado por correo a sus amigos la fotocopia de una noticia de periódico:

(El DJ leerá esto en voz alta o lo dará a leer a algún PJ, con cuidado de que no lea nada más)

Titular: Desaparece el décimo niño en tan solo un mes en el manchego pueblo de Guadamur

Subtítulo: La Policía no tiene ninguna pista sobre el paredero de los menores

Sumario 1: Al parecer, todos los niños desaparecieron mientras dormían.

Sumario 2. Algunos testigos hablan de una extraña criatura merodeando las calles de noche.

Extracto: Según el hermano del último desaparecido, escuchó unos extraños sonidos en la habitación

de su hermano. Oyó un breve gemido y corrió a la habitación. Al llegar al dormitorio de su hermano pequeño asegura que vio una siniestra figura sin vello, de brazos alargados, enormes uñas y ojos, que se arrastró con velocidad y se llevó al niño por la ventana.

Junto a la fotocopia de la noticia, el PJ ha incluido una carta a mano en la que invita a sus amigos a reunirse de nuevo en Guadamur. Indica el día y la hora.

Los diferentes PJs describirán cómo se desplazan a la localidad, así como dónde viven, y si invierten dinero en adquirir equipo. Además es una ocasión perfecta para que los jugadores presenten su PJ a los demás y anoten el nombre y profesión de sus compañeros.



Escena 2. Indagando

-Bar Los Molinos. Los PJs habían sido citados en el bar Los Molinos. Cuando se encuentran se saludarán, se pondrán al día y comenzarán a trabajar. El objetivo primordial es obtener información y dar con fuentes directas, es decir, testigos, familiares, vecinos, o la Policía. Si uno de los PJs tiene la bonificación de Contactos podrá utilizarlo para obtener información. Parece evidente que el bar es un buen lugar donde comenzar a cotillear. Si no se les ocurre dónde más indagar, el DJ les puede sugerir el parque infantil cerca del bar.

En el bar Los Molinos están los típicos hombres de bar. Entre los presentes conocen a Manolo, que está jugando al dominó con otros abuelos, y saben que está relacionado con una de las desapariciones.

+Manolo. Tiene 70 años, está jubilado, era cartero, se conoce el pueblo a la perfección. Su nieto, Manu, su orgullo, que llevaba su nombre, desapareció hace dos semanas. Los padres están desolados. Las calles están llenas de carteles. Si le convencen les indicará dónde viven los padres. Pero está harto de periodistas y de curiosos, tendrán que hacerlo bien. Con una tirada de CAR podrán empatizar con él, o bien engañarle, para conseguir

información. La información que puede darles es dónde vivía su nieto para que puedan ir a hablar con los padres del desaparecido. Eso sería, en la casa de Manu. Esa es la información más relevante que pueden obtener en el bar.

Si en las indagaciones obtienen algún fallo con la tirada, los PNJs les pueden dar rumores inciertos que pueden despistarlos.

-Casa de Manu

En la casa de Manu pueden encontrar a Tomás, el padre de Manu, que está en paro y obsesionado con la búsqueda de su hijo. Es un hombre de unos cuarenta años. Era profesor de educación física en un instituto privado pero le echaron porque su mujer le puso los cuernos con otro y se divorciaron. Él trabajaba en un colegio católico que no admitía divorciados. La mujer se fue con el otro y vive del paro y de la pensión de hijo. Tiene un aspecto patético de hombre a quien le han arrebatado todo. Daría su vida por recuperar a su hijo con vida. Teme que un violador de niños los está secuestrando.

Tomás tiene sus teorías, ha dibujado folios y esquemas por toda la pared tipo película americana. Ha colgado las fotos de todos los desaparecidos, horas, etc. A todo esto solo les dará acceso si confía en ellos con una tirada de CAR. Sabe quién fue el niño que

dijo haber visto a un monstruo, es un tal Joselito, pero piensa que estará en el colegio.

Si un personaje tira INT para ver los esquemas de Tomás, el padre de Manu, puede descubrir lo siguiente: todas las desapariciones se producen pasadas las tres de la madrugada. Las desapariciones van trazando una espiral, yendo de fuera hacia el centro, en el mapa del pueblo.

-El parque

Si se acercan al parque, junto a los columpios, pueden encontrar llorando a Roberta, la madre de Tina (otra niña desaparecida).

-Casa de Tina

Tina es una niña pelirroja de coletas que se parece a Pipi Calzaslargas. Era amiga de Manu, otro desaparecido, iban a la misma clase. Su madre es pelirroja, muy obesa y ama de casa. La madre se llama Roberta, le encanta cocinar pasteles. Está amamantando a un niño llorón, tiene otra hija mayor en el instituto que colabora a buscar. Roberta, la madre de Tina les puede dar información irrelevante de su hija, gustos musicales (alguna boys band, brad pitt, etc.) y si aciertan en la tirada de CAR pueden empatizar con ella y entre diversa información de aparente poco interés les dirá que tras la desaparición de su hija notó un fuerte olor a romero en la habitación, también a barro o tierra

mojada. Si hablan con otros testigos alguno lo confirmará. Les mostrará la habitación de su hija. Si utilizan el hechizo de Hablar con objeto, en la habitación de la niña verán lo que vio su peluche preferido, Minnie. Vio cómo es el bicho, que se sentó a mirarla y al despertarse ella le tapó la boca con las uñas dentro y la arrastró de la boca por la ventana. La criatura era grisácea, sin pelo, desnuda, antropomorfa, de grandes garras y dientes.

-Guardia Civil: Si un PJ no tiene contactos, tendrá un obstáculo -1d10 para obtener información de la Guardia Civil. Si lo consiguen, un sargento de la Guardia civil, Matías, les contará la dirección de los niños desaparecidos y les dirá que hay algunos testimonios que aseguran que una especie de criatura entra y sale de la ciudad por la noche y algunos lo han confundido con un animal huido de un zoo. No hay ningún zoo cercano, aunque pasó un circo con animales salvajes recientemente, habla de un circo del terror. Aseguran que no saben dónde buscarlo. Disponen de un perro amaestrado para buscar drogas. Se lo pueden ceder a alguien de las fuerzas del orden que les caiga bien, o si son engañados con un obstáculo -1d10, porque no es nada fácil engañar a un sargento de la guardia civil. La Guardia civil pretende que no trascienda nada.

-Escena 3. La vigilancia.

Si los PJs deciden montar un dispositivo de vigilancia, solo podrán tener éxito quienes estén de guardia a partir de las 3 de la mañana en el centro de la ciudad. Describirán cómo se esconden y si colocan alguna trampa. Pueden tirar CAR para convencer a algún vecino de que les permita vigilar desde su casa o desde su coche, o pueden utilizar sus propios coches.

+Tirad DES para comprobar si la criatura os ve. Con un éxito o un crítico , no os ve la criatura y tiraréis PER. Si ninguno acierta, todos tirarán 1d10, el que tenga la tirada más baja será secuestrado por la criatura. Podrán seguir los demás su rastro cuando perciban que ya no está.

+Tira PER. Crítico, ves a la criatura y puedes intentar atacarle, está muy cerca, tira iniciativa. Éxito, ves a la criatura pero ella también te ve. Tendréis que tirar AGI si no quieres que escape. Fracaso, no ves nada, la criatura burla vuestra vigilancia y mata a uno de los niños, al salir os ve y tirad PER. Si falláis huirá con el niño sin que lo veais. Si tenéis un éxito, huye sin el niño, al que mata, pero podéis seguir su rastro.

-Escena 4. Cacería

Cualquier anciano del pueblo podría decir a los PJs, si siguen esa pista, dónde encontrar romero

abundante.

Si encuentran alguna ropa en las habitaciones que haya sido tocada por la criatura, pueden hacer que la olfatee el perro de la Guardia Civil. Con el hechizo Encontrar persona también pueden averiguar con cierta precisión dónde está alguno de los desaparecidos.

De igual manera si han tendido una emboscada o vigilancia y han dado con la criatura en la escena anterior, podrán seguir su rastro hasta su guarida.

La criatura a quien algunos llaman El rastrillo, se esconde en una nave industrial abandonada junto a la carretera que lleva a Toledo, a unos dos kilómetros de Guadamur. Es una nave muy grande, tomada por la maleza, hay cristales rotos, basura y heces.

Al fondo de la nave pueden encontrar huesos humanos de niños y ropa. Han sido devorados, prácticamente no les queda nada de carne. Todos los niños están muertos.

En un rincón están sentados durmiendo cuatro perros salvajes. Son sarnosos y se comportan prácticamente como lobos. La criatura está en un altillo al que se llega con una escalera de metal, en donde estaba la antigua oficina con paredes de pladur.

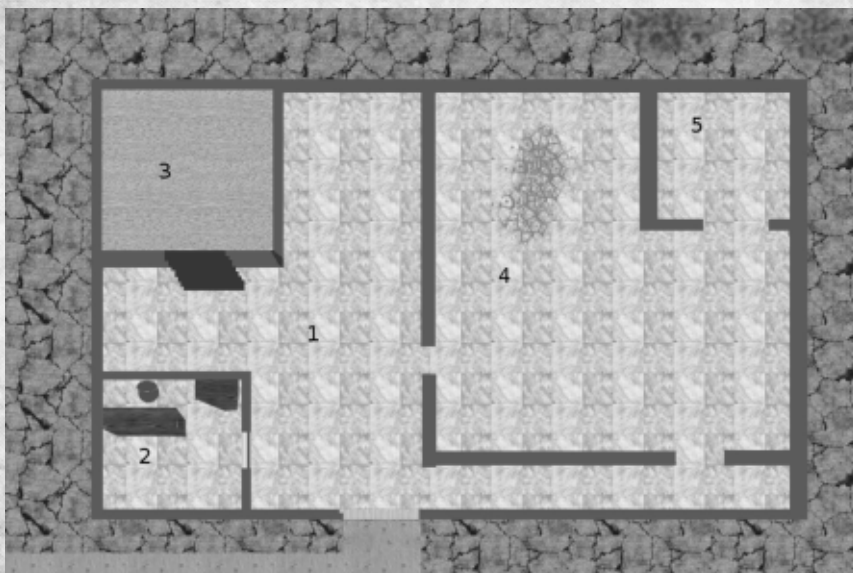
+Los jugadores tendrán que lanzar DES para comprobar si son (esto

sigilosos. Cuando entren en la zona de vidrios pueden tener un obstáculo -1d10 para no hacer ruido. Si fallan, los perros salvajes y la criatura se despiertan y les atacarán.

-Escena 5. La resolución

Si derrotan a la criatura, se sorprenderán al comprobar que justo antes de morir, puede hablar. No conjuga los verbos, le cuesta hablar con esos colmillos y moribundo, pero dirá algunas palabras sueltas tales como: "Mamá, madre, ayuda." Si registran el lugar y a la criatura, encontrarán que El Rastrillo lleva una pulsera del Circo del Horror. Encontrarán alguna entrada de dicho circo. También hay ropajes negros góticos como de un disfraz de época. Si vuelven al pueblo pueden ver que quedan carteles del Circo del Horror cuando estuvo en el pueblo un mes atrás, justo antes de comenzar las desapariciones. En uno de los carteles pueden

reconocer a la criatura el Rastrillo vestida como el Nosferatu de la película clásica. Además en los carteles aparece la gira que el Circo iba a hacer por Castilla la Mancha, y en el momento actual parece que el circo estará en San Pablo de los Montes. Los jugadores deducirán sin mucha ayuda que hay alguna relación entre la criatura y ese Circo del Horror, por lo que es de esperar que querrán prolongar su estancia un día más y proseguir con la investigación para dar con la fuente de los problemas. Los PJs, cuando vuelvan al pueblo y comuniquen la noticia a los familiares, pueden ser recompensados por alguno de ellos. Son gente humilde, pero quedarán muy agradecidos. Les regalarán fruta y hortaliza, algo de dinero (que pueden aceptar o no) y promesas de agradecimiento. En un futuro, un vecino se pondrá en contacto con alguno de ellos para regalarles una casa.



PNJs

-El sargento de la Guardia Civil. Antonio, 15 casillas de vida, daño 1d10 +2, es un tipo acomodado, buen tirador, le gusta la vida tranquila y tiene un temperamento afable, aunque no tolera a quienes incumplen la ley sistemáticamente.

-El Rastrillo. 15 casillas de vida, daño 1d10+2, Beneficio: muy ágil y silencioso, Defecto: sensible a la luz solar, sin pelo ni vello, blanquecino, enormes colmillos y garras,

-Los perros salvajes, 5 casillas de vida, daño 1d10, sarnosos, salvajes y feroces, atacan en grupo

Tesoro: Latas de conserva, ropa de las víctimas, joyas de las víctimas (pulsares y collares de oro) por valor de 200 créditos (mayor valor para las familias)

Mapa de la nave abandonada

1. Zona común, llena de escombros, maleza y aspecto abandonado.

2. Lo que era la oficina. Queda un escritorio de madera podrida, facturas y documentos de la actividad que allí se llevaba a cabo (almacén de vinilos), armario con algunas perchas, una chaqueta vieja y arañas en el interior.

3. Un altillo, se accede con escalera metálica destartada sin barandilla. Tirar AGI para no caerse o tener vértigo. En la parte superior está el rastrillo durmiendo entre cartones y telas, se ha fabricado como un nido entre

las cajas. De día permanece totalmente oculto a la luz.

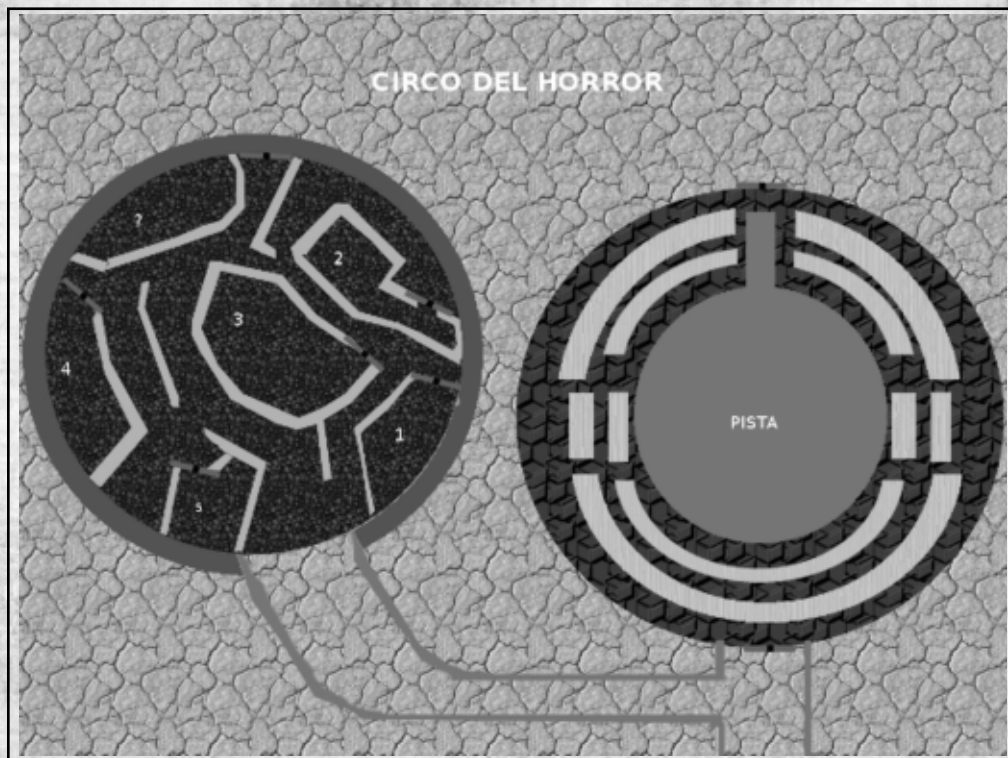
4. Es donde estaba el almacén, queda algún rodillo de vinilo por el suelo, un par de estanterías y, al fondo, hay un montículo que parece de escombros, pero al acercarse se puede comprobar que es de huesos de cadáveres humanos. Has sido repelados y no queda ni un músculo, nada de carne. Una parte del muro que da al almacén se ha venido abajo y los perros salvajes campan a sus anchas por aquí.

5. Eran los antiguos retretes. Está todo lleno de heces y orina, maleza y hay alguna rata. Hay una estantería contra la puerta que impida que se abra desde dentro. En el interior está Tina, la niña pelirroja, asustada, desnutrida y con mucho frío, pero viva.

Consejos de dirección

Si los jugadores se atascan en la investigación, dales pistas sobre el camino a seguir, eso sí, siempre dentro de la ficción. Por ejemplo, la pista del romero. Si la pasan por alto, quizás puedas añadir:

Un tipo a vuestro lado os ha escuchado. Es un viejo del pueblo y asegura que sabe dónde hay abundante romero y otras hierbas propicias para hervidos. Os puede guiar. Cuando haya fallos en el combate, usa elementos del ambiente: cristales rotos, vigas partidas y afiladas.



SEGUNDA PARTE.

El Circo del Horror

El circo está compuesto por dos enormes carpas. En la principal hay un clásico escenario circular rodeado por las gradas. En la pista llevan a cabo todo tipo de espectáculos, trapeceistas, payasos, etc. pero siempre incorporando horribles criaturas, asesinos disfrazados y dando sustos al público. Se pasean entre los espectadores. La decoración del circo parece sacada de una fiesta de Halloween. Todo tiene un aspecto como de atracción de feria, de túnel del terror. En la segunda carpa hay un foso del terror, lo que

viene a ser, un laberinto en el que, forzosamente, los asistentes tendrán que ir en fila de uno y, además, en algún caso habrá trampas, espejos, puertas que se mueven, que harán que la gente se pierda y separe.

En la zona de camiones está la caravana del jefe (un autocaravana con todas las comodidades) y un camión con jaula para animales cubierta por una lona. Por el exterior se anuncia que hay tigres y que es peligroso acercarse. Ciertamente en su interior hay un tigre sin dientes y una decena de personas secuestradas, desnudas y amordazadas.

-Escena 1.

San Pablo de los Montes

Los protagonistas se habrán trasladado a San Pablo de Los Montes. Allí, preguntando a los vecinos, pueden descubrir que el circo que acaba de instalarse tiene dos funciones y hoy es la primera. El circo está en un descampado a las afueras de la ciudad y el espectáculo comienza a las nueve de la noche. Pueden aprovechar para hacer compras, descansar etc. Es un pueblo bastante pequeño con pocos productos de lujo, pero sí hay una armería con diversos artículos de caza. Si los personajes quieren entrar y asistir a un espectáculo para así indagar, pueden comprar la entrada por 30 créditos cada uno, sin descuento posible.

Podrían intentar colarse en el circo o asistir antes del pase a intentar hablar con el jefe del circo.

-Escena 2. Intrusos

Si intentan colarse en el circo por debajo de la carpa o saltando alguna valla, tendrán que tirar DES para no hacer ruido, todos y cada uno de los jugadores que entren.

Si son descubiertos, aparecerán los Forzudos, quienes al ver su aspecto intentarán apresarlos, convencerlos, obtener información o llevarlos ante su jefe. A los Forzudos no les interesa ni quieren que vaya la Policía, aunque pueden amenazar con ello.

-Escena 3.

Comienza el espectáculo

En el interior de la carpa más grande hay una pista circular rodeada por gradas de madera y metal. Hay trapecio y cuerdas para los equilibristas. Durante la función se pueden observar variados espectáculos circenses en donde todo está teñido de una atmósfera de terror. Los payasos son diabólicos. El lanzador de cuchillos a veces acierta a su novia, aunque ella siempre sobrevive. A veces cae algún equilibrista desde una gran altura, pero milagrosamente sigue con vida, aun con algo roto, lo cual arranca efusivos aplausos. Terribles asesinos en serie de película se pasean por el público asustando a la gente y a veces se llevan a rastras a alguien al foso del horror, algún espectador se ríe, aunque esté asustado. Los PJs tal vez disfruten del espectáculo que combina acrobacias, malabares y tradición circense con el terror. Los PJS pueden intentar descubrir si lo que sucede es realidad o no, tirando PER o INT. Si tienen éxito comprobarán que los artistas que sufren heridas en el espectáculo lo hacen de verdad y que los monstruos son reales y no disfraces. Una vez acabado el espectáculo, los asistentes que lo deseen y hayan pagado pueden pasar al foso del horror.

-Escena 4. El foso del horror

Uno o varios PJs pueden ser arrastrados a alguna cámara de tortura. Lo normal es que quieran o no, se separen. Alguno de los personajes de películas de terror podrá torturar o intentar matar a los protagonistas y es muy posible que se produzca un enfrentamiento físico.

El enfrentamiento, especialmente si se disparan armas de fuego, puede llevar a que los asistentes anónimos salgan corriendo y resulten heridos. Tras esto algunos miembros del circo pueden optar por huir.

Nada más entrar a la carpa del foso del horror hay un laberinto de espejos, luego hay varios pasillos muy pequeños. El camino lleva a diferentes salas de tortura. De vez en cuando cogen a alguien que se cree que todo va de broma (se aseguran de que vaya solo o cogen también a su acompañante) y lo matan y torturan en alguna sala delante de todo el mundo. A otros los secuestran y los llevan donde nadie pueda verlo. Si hay un enfrentamiento abierto, el público puede huir en desbandada, producirse alguna aglomeración, tal vez incluso arda alguna carpa, puede acudir la Policía también, así que los PJs deben darse prisa para resolver el misterio y dar con el jefe.

-Sala 1. La pesadilla. Hay una habitación de adolescente. Un tipo

disfrazado de Freddy aparece debajo de la cama para arrancar las tripas a quien se acueste. Dentro del armario hay otro engendro armado con un cuchillo.

-Sala 2. La inquisición española. Hay camas de madera con correas, ataúdes con clavos, máquinas de estirar y todo tipo de elementos de tortura. Un verdugo encapuchado con un hacha ejecuta las torturas. Debajo de la capucha hay un rostro horrendo.

-Sala 3. El cementerio viviente. El espacio está decorado como un cementerio, del suelo emergen dos muertos vivientes que cogen los pies de quienes pasan y a alguno lo lanzan a una tumba abierta para devorarle las entrañas. Hay tres tipos disfrazados de zombis, aunque no todo es disfraz, pues son engendros.

-Sala 4. La casa de la bruja. Tiene todo el aspecto de ser el laboratorio de una bruja, con un gran caldero, una escoba, probetas, tarros de cristal con insectos y reptiles en su interior. La bruja está escondida en un armario. Dentro del caldero hay dos niños muertos.

-Sala 5. La tumba de Drácula. Parece un panteón. Hay una tumba grande y otras más pequeñas. Algunas están vacías y abiertas. De las cerradas salen tres vampiras. En la de drácula hay un engendro disfrazado como nosferatu. Todos tienen colmillos y atrapan y muerden a quien pueden.

-Escena 5. El Director del Circo

El Director del circo está en una enorme caravana. En su interior el Director juega al póker y bebe whisky en una mesa redonda pequeña junto con dos payasos diabólicos. No se han quitado el maquillaje porque no llevan, sus rostros son así. En la cama, acostada, durmiendo, está la mujer del Director del circo.

Dependiendo de cómo se sucedan los acontecimientos, el Director del circo puede ser incluso hospitalario con la visita, si se ve perdido, aunque los payasos pueden presentar batalla.

Si lo interrogan con éxito, les puede contar su historia:

Hace años su mujer, la trapecista, tuvo un fatal accidente, cayó de veinte metros de altura y murió. Pero antes de enterrarla, alguien fue a visitarlo a su caravana. Un tipo misterioso que le ofreció un trato a cambio de la vida de su mujer. Él se enfadó mucho, pero después lo escuchó y cerró un trato. Haría lo que fuese con tal de que siguiera con vida su esposa. La mujer recobró la vida, pero parecía no tener alma. No era la misma. Era una mujer triste que se pasaba el día comiendo y durmiendo. Solo parecía feliz en el escenario, como si supiera que está de prestado en este mundo. El Director del circo se dice a sí mismo que valió la pena, desde un punto de vista egoísta,

porque se siente feliz al seguir viéndola tan hermosa y joven, pues además nunca envejece, aunque siente que su alma se la quiebra al verla tan infeliz. Y además está el pacto. Por esto, en cierto modo, recibe de buen grado a los visitantes, como si estuviera aguardando a pagar por sus crímenes. El pago del Director del circo era acoger a estos siniestros seres demoníacos, a estos engendros, y no solo darles trabajo en el circo, sino además alimentarlos de vidas humanas. Pero el pago va más allá, algunas de las personas que secuestran deben reservarlas para aquel misterioso tipo que le ofreció el pacto. A los rehenes los esconde en la jaula del tigre. Sabe que esos pobres rehenes que entrega los lleva el tipo del pacto, que aparece cada cierto tiempo, a algún rincón del Parque Nacional de Cabañeros, pero desconoce dónde. Espera su llegada el día siguiente por la mañana, para recoger el cargamento. Puede tener buena disposición a colaborar, está atrapado en su propio pacto, no puede controlar los instintos de las criaturas que trabajan para él. Aunque teme que su mujer muera si incumple el pacto, también es consciente de que quizás su mujer esté mejor muerta. Apenas le habla, como si le odiara por haberla devuelto a la vida.

Tras confesar puede forzar un enfrentamiento físico que acabe con su propia muerte.

O bien podría pedirles ayuda para acabar con el demonio a quien está atado.

Si no colabora, también pueden encontrar una libreta donde lleva un registro de cuántas personas entrega al tipo misterioso, al demonio, y una anotación de la fecha de visita prevista, que es el día siguiente.

PNJs

-Director del circo. Damián. Cincuenta y tantos, canoso, delgado, alto, con empaque y saber estar, 1d10+2 pistola, 15 casillas de vida, viste traje de gala de presentador, o bien un chándal para estar cómodo, está cansado de su pacto con Leopoldo, desengañado de la vida, está lleno de dudas, aunque ama a su esposa, pero sabe qué es lo mejor para él ni para ella, teme qué puede pasar si no cumple el trato.

-Estela. Es la trapecista y funambulista. Es la mujer del director del circo. Muy atractiva, pero no habla, solo asiente o niega con la cabeza, y parece lánguida y desencantada de la vida, salvo cuando está en la pista. Es obediente y sin alma. No envejece. Su instinto es proteger a su esposo, 10 casillas de vida, 1d10 daño

-Engendros disfrazados. Son los hijos de una Lamia cruzados con

humanos. Son criaturas asquerosas, diferentes unas de otras, sin capacidad para hablar la mayoría y bastante salvajes en naturaleza, aunque algo domesticados. Cada uno de ellos irá disfrazado del personaje que represente (una vampiresa, Freddy, Un zombi...) y aprovechan sus deformidades para causar mayor terror. Utilizan sus manos o garras como armas, o bien algún arma punzante.

10 casillas de vida, 1d10 daño+1

-Forzudos. Son quienes se encargan de la seguridad del circo. Están en torno a las entradas y salidas. No son especialmente inteligentes, pero sí fuertes y corpulentos, aunque tampoco muy diestros en cuerpo a cuerpo.

10 casillas de vida, 1d10 daño+1 puño americano.

Tesoro: Disfraces, armas blancas, cuchillos, hachas, dinero 500 créditos, un amuleto armadura +1, Runa de sanación escondida en un rollo que parece de un cuadro.

Consejos de dirección:

Es recomendable que los PJs no vean el mapa del circo hasta una vez resuelta la aventura, así podrán sentirse en un laberinto. Tú les dirás qué se encuentran, puedes incluso hacer un dibujo de lo que ven según van avanzando, y te dirán hacia dónde van sin saber qué hay allí.



TERCERA PARTE. La madre

Resumen. El tipo misterioso, Leopoldo, es un fiel servidor demoníaco desde su nacimiento, fue educado en el culto a los demonios. Su padre formaba parte de una secta y descubrió la existencia de un demonio encarnado. Así fue como Leopoldo se convirtió en servidor y mano derecha de la Lamia que vive en una cueva del parque Nacional de Cabañeros. Esta Lamia se llama Eise y vive en un lago subterráneo, pero adora tener sexo y quiere ser madre, tener múltiples hijos, pero cuando

logra quedarse encinta da a luz engendros, algunos mueren, a otros los alimenta. Devora humanos y desea tener múltiples amantes.

Dispone de varios adoradores plenamente entregados a ella, la adoran como a una diosa. Leopoldo coloca a algunos de los hijos de la Lamia en el Circo de los Horrores para que puedan llevar una vida relativamente normal (uno de ellos, el Rastrillo, se escapó).

Los que menos se saben controlar son los engendros que viven en la cueva con ella.

Escena 1. El emisario

El tipo misterioso que cerró el pacto con el Director del circo es Leopoldo. Este tipo de traje gris y sombrero acude a las ocho de la mañana a recoger a sus presas. Lleva una camioneta para transportar lo que él llama el ganado.

Los protagonistas podrán optar por seguirlo o bien por persuadirlo a que les lleve a su destino.

En el segundo caso podrán hacer una tirada de manipular o de intimidar. Si fracasan tendrán que pasar a las manos para obtener algo de él.

A pesar de todo, Leopoldo se muestra cooperante, no quiere morir. Es un tipo muy egoísta que mira por sí mismo y además confía en que su jefa pueda acabar con estos tipos, por lo que en cierto modo siente que los va a conducir a la boca del lobo.

Escena 2.

El camino de la Chorrera

Leopoldo conducirá hasta el Parque Nacional de Cabañeros, a través de diferentes caminos y se detendrá en un punto a aguardar la llegada de la noche. Cuando anochezca, linterna en mano, sacará a los rehenes y los obligará a seguirle a través de un escarpado sendero que conduce hacia la Chorrera Chica, que es una cascada que produce el río Bullaque.

El acceso es complejo y dificultoso sin botas de montaña.

Si alguno de los rehenes le estorba mucho en el camino, Leopoldo puede decidir matarlo y tirarlo por un barranco, así da ejemplo a los demás. Ante esto, ¿los PJs lo presencian? ¿Harán algo?

Es una zona rocosa de altos árboles, barrancos y por donde el río forma caídas y cascadas. De no ir atados los rehenes se caerían, pero cuando uno resbala el resto lo levanta.

+Los PJs que sigan este recorrido deben hacer una tirada de PER y otra de AGI, para no caerse y sufrir caídas. Hay un obstáculo añadido, que está de noche., -1d10 Este obstáculo podría salvarse con una linterna (en ese caso pueden ser descubiertos) o con la ayuda de algún compañero que dé la mano.

Escena 3. La boca del lobo

En una cueva junto a la cascada vive la Lamia. La entrada a la caverna es estrecha, pero después se ensancha en dos grandes galerías, la segunda más iluminada que la primera. Hay algunos charcos, estalagmitas, y grietas que se abren en el techo permitiendo que haya luz natural.

Leopoldo conducirá a los nuevos rehenes a los calabozos, los encerrará. Elegirá a uno de los nuevos y lo conducirá a los aposentos de la Lamia. Leopoldo frente al lago en donde suele dormir la Lamia, le hará una ofrenda y dejará encadenado al rehén, tras informarle de que en el

calabozo hay nuevos huéspedes.

Cuando Leopoldo deja al rehén encadenado, se marcha.

La Lamia tardará unos minutos en salir y arrastrar al lago subterráneo al rehén.

Escena 4. Los intrusos

Antes o después, los intrusos serán detectados en la cueva. La Lamia y sus hijos no reciben de buen grado a visitas que no han sido invitadas, así que se producirá un enfrentamiento físico, a no ser que los PJs ingenien algo novedoso. Alguno de los hijos de la Lamia puede rendirse o huir si se ven vencidos. Los esclavos pueden ayudar a los PJs, salvo que haya alguno que desarrolle síndrome de Estocolmo, o esté muerto de miedo.

Interior de la cueva

1. Entrada. Sala de ofrendas. Hay un círculo grabado en el suelo y antorchas en las paredes, en candelabros de hierro. En el círculo hay cestas vacías y otras con fruta, flores y comida diversa. También hay alguna prenda de vestir femenina de calidad y velas. Si alguien lo observa detenidamente y tira INT para deducir, entenderá que se trata de ofrendas que realiza la gente del entorno.

Si aguardan un rato los visitantes, o da la casualidad, puede aparecer en la sala uno o dos de los Adoradores. Si son dos, uno se quedará a entretenerlos y el otro huirá .

El Adorador 1 intenta convencerlos pacíficamente de que son una comunidad naturista que vive con lo mínimo como si estuvieran en la edad media. Aseguran que algunos vecinos del pueblo simpatizan con ellos y les llevan alimento y útiles de vez en cuando. Dicen no hacer daño a nadie, pero que soy muy reservados y no reciben nunca visitas más allá de esta sala.

Los Adoradores se comportarán de forma hostil, o huirán a por refuerzos, si llegan intrusos a esta zona.

2. Sala principal. Hay cuatro Adoradores. Están sentados en una mesa comiendo alguna fruta y hablando entre susurros. En la sala hay dos grandes mesas de madera con numerosas sillas. Hay dos alacenas donde guardan comida y utensilios de cocina. Unas grandes piedras planas hacen de bancada en donde preparar los alimentos. También hay algunas alfombras y cojines por el suelo para sentarse a descansar. La sala está iluminada con antorchas. En el cajón de una de las alacenas está la llave que abre los portones de la Sala 5.

3. Calabozos y sala de tortura. En esta sala encontramos dos celdas de barrotes con cuatro rehenes, dos en cada una, desnudos, sucios y con aspecto de haber sido torturados. Son cuatro hombres jóvenes y atractivos. Hay una cama de madera con cintas para atar a las

víctimas y torturarlas y hay una mesa con cuchillos, navajas y herramientas de tortura diversas. En una silla está sentado un adorador leyendo la revista 1984. Es el vigilante.

4. Aposentos comunes. Hay cerca de una docena de colchones en el suelo, con mantas y leños para hacer una hoguera. Está en una sala elevada y se accede con una escalera de mano. En esta sala están los Engendros. Son cuatro, juegan como si fueran niños. Se comportarán de manera salvaje e irracional ante cualquier intruso. Toleran a los Adoradores, pero y suelen burlarse de ellos. 5. Aposento de la Lamia. A la entrada hay un hilo invisible, quien lo atravesase hará sonar toda una hilera de cascabeles por la estancia. Comenzará a vibrar el agua y se acercará la Lamia. En la estancia hay un gran arcón, un ropero con valiosos vestidos, y un biombo cambiador. En el fondo de la caverna hay un lago subterráneo que se sumerge en la roca. Hay estalactitas, luces de antorchas que relumbran en el agua, del interior del lago subterráneo emerge una luz azulosa y fuegos fatuos.

Posibles desenlaces:

Los PJs derrotan a los engendros, adoradores y a la Lamia (bien mueran o huyan) en cuyo caso obtendrán múltiples tesoros.

Los PJs huyen y es posible en un futuro alguno de estos adoradores

intente matarlos

Los PJs mueren

Algún PJ cae bajo el influjo de la Lamia y los demás huyen

PNJs

-Adoradores, 10 casillas de vida, cero armadura, uno de cada dos lleva un cuchillo 1d10+1, su instinto es sobrevivir y servir a la Lamia

-Lamia. Eise. 30 casillas de vida, Daño 1d10+2 golpe con la cola de serpiente, garras o dientes, se puede transformar en medusa, respira debajo del agua, desnuda y atractiva.

Hechizos: Encantar persona, Enamorar

-Leopoldo, 15 casillas de vida, Daño 1d10+2 pistola, fiel sirviente de la Lamia, se jugaría la vida por ella, sin armadura

-Engendros infernales. 10 casillas de vida, Daño 1d10. Son seres deformes, diferentes entre sí, con algún rasgo mutante o infernal, nacidos de la Lamia y un humano, pueden tener colmillos, cuernos, o garras. Dan la vida por su madre.

-Rehenes. Visten con harapos, casi desnudos, son hombres usados juguetes sexuales. A quienes se oponen los torturan, por lo que están repletos de cicatrices y signos de tortura.

Tesoro: Elegantes vestidos de seda y algodón, 1 diadema (300 créditos) tres collares (60 créditos), 2 pulseras (20 créditos), 1 Pergamino con runa Sanación, 1 Pergamino runa de portal

8. RESUMEN DE REGLAS

RESULTADOS

-Fiasco: más fiascos (1) que éxitos (8+). No solo no lo consigues sino que el resultado puede perjudicar al jugador que ha hecho la acción o a un aliado que tiene cerca.

-Fallo: 2-7 No consigues lo que intentabas.

-Éxito: 8-9 Consigues lo que te proponías.

-Éxito crítico: 10. No solo lo consigues, sino que se maximiza el efecto. El DJ o la norma concreta del movimiento marcará cómo se produce.

ATRIBUTOS Y ACCIONES

FUE: Pelear, Parar, Intimidar, Tirar puerta, Levantar algo pesado, Combate cuerpo a cuerpo, Soportar veneno

AGI: Esquivar, Nadar, Escalar, Cabalgar, Saltar, Huir, Bailar, Correr, Iniciativa

DES: Disparar, Robar, Juegos de manos, Disfrazarse, Escondarse, Abrir cerradura, Reparar, Sigilo, Conducir, Poner trampa, Desactivar trampa

INT: Investigar, Apostar, Interpretar pistas, Jugarte la vida, Descifrar acertijos, Descifrar código, Deducir, Descubrir emboscada,

CULT: Curar, Informática, Navegar, Idiomas, Desactivar bomba, Poner bomba, Saber historia, Leer runas

CAR: Seducir, Ayudar, Obtener información, Pedir dinero prestado, Motivar, Empatizar, Descubrir mentira, Adivinar intenciones, Engañar, Descubrir mentira

PER: Percibir, Escuchar hechizo, Seguir pisadas, Seguir rastro, Estudiar gestos previos a un ataque, Encontrar trampa

POD: Lanzar hechizo, Reconocer magia, Hablar con espíritu, Comunicarte con tu fuente, Resistir hechizo, Jugarte la vida.

COMPLICACIONES

Suelo mojado: -1d10 AGI

Casa en llamas: -1d10 PER

Niebla: -1d10 PER

Lluvia intensa: -1d10 DES

Cansado: -1d10 en cualquier acción

Confundido: -1d10 en cualquier acción

Poca visibilidad: -1d10 en PER, DES y AGI (humo, oscuridad)

Frustrado: -1d10 (o no puedes intentarlo de nuevo) tras intentar algo varias veces sin éxito

Borracho: -1d10 PER

Complicación seria -1d10

Complicación severa -2d10

Complicación sobrehumana -3d10

Pelear. Tira FUE

Fiasco: Puedes recibir el daño de tu propia arma tú o un compañero, o tu arma puede quedar inservible.

Fallo: Tu ataque no impacta o es repelido.

Éxito. Tira 1d10+ el modificador de tu arma. Resta la armadura de tu enemigo (si la hay). El total es el daño infligido.

Crítico. Tira 1d10+ el modificador de tu arma, +la cantidad de dados de fuerza del PJ, - la armadura (si la hay). El total es el daño.

Disparar: Tira DES

Fiasco: Fallas y puedes recibir el daño de tu propia arma tú o un compañero (elige el DJ) (sin tirar d10, solo el daño del arma).

Fallo: No logras impactar.

Éxito. Tira 1d10+ el modificador de tu arma, -la armadura del rival (si la hay).

Éxito Crítico. Tira 1d10+ el modificador del arma, + la cantidad de dados de DES, -la armadura (si la

hay).

Esquivar: Tira AGI

Fiasco: Recibes el daño +1d5.

Fallo: Recibes el daño.

Éxito: No recibes ningún daño.

Éxito Crítico: Esquivas y no recibes ningún daño, obtienes una acción extra (que no sea atacar).

Para poder esquivar un ataque es preciso que el jugador haya percibido que le están atacando. El DJ dirá si es pertinente una tirada de Percepción antes de recibir el ataque o si es del todo imposible por las circunstancias.

Parar. Tira FUE

Fiasco. Recibes +1 daño extra que se suma al daño que te hace tu enemigo y su arma.

Fallo. Recibes el daño de tu enemigo y su arma.

Éxito. Logras evitar el daño.

Crítico. No recibes el daño y le restas un movimiento de ataque a tu enemigo en la siguiente ronda.

Daño de las armas

Sin armas 1d10.

Armas blancas cortas (cuchillos, navajas) 1d10+ 1

Armas sin filo (palos, espadas de madera, porras) 1d10+ 1

Armas blancas largas o muy contundentes (katana, martillo) 1d10+ 2

Pistolas 1d10+ 2

Revólveres 1d10+ 3

Rifles de asalto 1d10+ 3

Escopetas de cartuchos 1d10+ 4

Granadas y misiles 1d10+ 4

Protección o Armadura

-Traje antidisturbios completo: 4

-Chaleco antibalas policial: 2

-Casco de moto: 2

-Chaleco antibalas barato: 1

-Chaqueta de motorista con protecciones: 1

Daño de accidentes y ambiente

Daño leve 1d5

Daño intenso 1d10

Daño habitualmente letal 2d10

Daño aniquilador 3d10

CARGAS

Categoría Niveles

- | | |
|--------------|--|
| 1. Manos | 1. Artrosis una mano 2. Artrosis dos manos 3. Manco
4. Sin manos |
| 2. Sensorial | 1. Miope 2. Sordo de un oído 3. Sordo total 4. Ciego |
| 3. Memoria | 1. Despistado 2. Olvidadizo 3. Amnesia 4. Alzheimer |
| 4. Recursos | 1. Arruinado, 2. Endeudado 3. Desnutrido 4. Indigente |
| 5. Adicción | 1. Fumador 2. Bebedor 3. Cocainómano 4. Politoxicómano |
| 6. Social | 1. Tímido 2. Arisco 3. Evidioso 4. Odioso |
| 7. Maldición | 1. Gafado 2. Mal de ojo 3. Maldito 4. Endemoniado |
| 8. Piernas | 1. Esguince de rodilla 2. Cojera. 3. Pierna amputada
4. Sin piernas |
| 9. Rostro | 1. Cicatriz considerable 2. Verruga horrenda 3. Vello
4. Tumores |
| 10. Estigma | 1. Llagas en manos 2. Corona de sangre 3. Cuernos 4. Rabo |

CREAR PNJS

-Némesis: 5 dados. Dos inmunidades, 45 casillas. Armadura +2. Tres hechizos, dos debilidades

-Archienemigos: 4 dados. Una inmunidad. 35 casillas. Armadura +2. Dos hechizos, una debilidad

-Abominaciones: 4 dados. Una inmunidad. 30 casillas Armadura +1. Un hechizo, una debilidad

-Jefes: 3 dados. 25 casillas

-Esbirros: 2 dados. 10 casillas

-Criaturas 2 dados. 5 casillas

-Hordas: 3 dados. El doble de casillas que de PJs. 10 esbirros, 20 casillas. Con cada dos casillas caerá 1.

9. HOJA DE PERSONAJE

En la web **www.gunsandrunes.wordpress.com** puedes descargar la hoja de personaje en diferentes formatos así como el propio juego y acceder a varios contenidos extra.

Tanto esta hoja como la que aparece en la web puedes imprimirla y fotocopiarla para que cada jugador tenga una y la pueda rellenar.

Si prefieres completarla digitalmente descárgala en el formato editable, necesitarás el programa Libre Office o uno compatible.

Puedes hacer las modificaciones que necesites en la ficha tanto a mano como en formato digital, pues tienes la ficha editable. Recuerda que cuando modifiques la fuerza de un personaje, debes también aumentar el número de casillas de vida.

La ficha de personaje no debe ser un elemento estático, especialmente si vais a jugar varias aventuras con un mismo personaje. Además de actualizar el equipo y las puntuaciones, puedes cambiar de oficio a un personaje (un policía que se vuelva ladrón) por circunstancias narrativas. En ese caso, asesorado por el DJ, el jugador debería rehacer una nueva ficha para ese PJ.

En la página web oficial tienes ejemplos de Hojas de Personaje ya completas de los diferentes oficios del juego. No están completas algunas partes para que el jugador las pueda personalizar.

A través de la página web también puedes resolver diferentes dudas sobre las reglas y el juego.



GUNS & RUNES

Nombre	Oficio
Sexo	Año de nacimiento
Fuente de poder	Descripción

Trasfondo

Atributos

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

Hechizos o Plegarias	Cargas

Equipo

Armas	Ropa y otros
Armadura	
Dinero	Peso soportable
Beneficio	Ruegos

Para comprar el libro impreso, descargarlo en versión digital y descargar nuevas aventuras y recursos, entra en:

www.gunsandrunes.wordpress.com

Puedes contactar con el autor en fuentegrisescriptor@gmail.com



*Mi agradecimiento a la Asociación de Rol de Alicante
por haberme introducido en esta maravillosa afición*