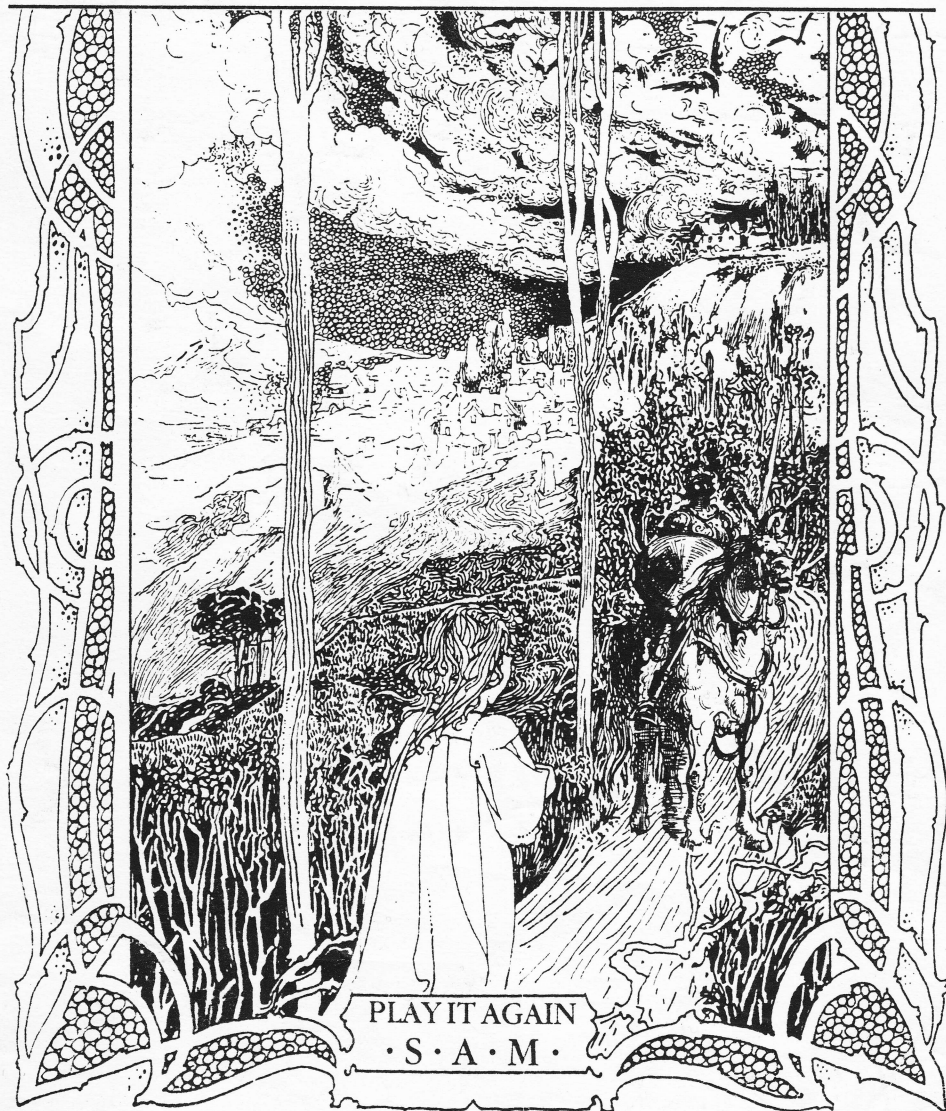


· S · I · S · T · E · M · A · A · M · B · I · V · A · L · E · N · T · E · M · U · L · T · I · T · E · M · P · O · R · A · L ·

# • S • A • M •

• J • U • E • G • O • D • E • R • O • L •



# Indice

---

1.-Qué es un juego de rol.....	1
2.-Introducción.....	1
3.-Cómo se juega.....	2
4.-Creación de un personaje.....	3
5.-Reglas del juego.....	4
6.-El combate.....	5
7.-La magia.....	6
8.-Compra de material.....	8
9.-Puntos de victoria y experiencia.....	9
10.-Cómo crear tus propias aventuras.....	9
Hoja de personaje.....	10
11.-Cómo crear tu propio ambiente de juego.....	11
MÓDULO	
Mapa.....	12
Historia.....	13
El pueblo.....	14
El templo.....	15
APÉNDICES	
A.-Adaptación a un ambiente del siglo XX.....	17
B.-Adaptación a un mundo de ciencia ficción.....	18
Hoja de personaje siglo XX.....	19
Hoja de personaje ciencia ficción.....	20
Lista de animales y monstruos.....	21
Transcripción de un fragmento de partida.....	22

---

Edita:



**Tercer Cercle**

C./ Puríssima Concepció 5 - 08004 Barcelona

**Redacción: Xavier Caselles**

**Mecanografía y montaje: Marina Ranchal.**

Título: Sistema Ambivalente Multitemporal · S · A · M ·

© Xavier Caselles.

Ilustraciones: © Dover Publications, Inc.

1ª edición: 5 de febrero de 1990

Depósito legal B. 3356-1990

Distribuidor: Juegos sin fronteras, S.A.

Avda. de Roma, 97 5º 1ª - 08029 Barcelona.

Tel. y fax.: (93) 322 06 20 - CIF A-08912453

Fotocomposición: Ràpid A.D. S.C.P.

C/ Valencia 186, 1º 3ª - 08011 Barcelona

Tel.: (93) 253 62 56

Imprime: JMG Arts Gràfiques.

C/ Berenguer Raudor, 14 Teià (Barcelona).



## 1. QUÉ ES UN JUEGO DE ROL

Ante todo, quizás sea necesario explicar de forma sucinta qué es el juego de **ROL**, por una parte debido a la novedad relativa de este concepto de juego, y por otro lado debido al uso abusivo e incorrecto que de este término se viene haciendo.

¿Cuántas veces, leyendo un libro de intriga, policiaco, o cualquier otro, no has resuelto ya el caso antes del final o has pensado que si tú fueras el protagonista no hubieses caído tan fácilmente en ese error o en aquella trampa? Este juego, los juegos de **ROL** en general, te permiten encarnar al protagonista de una historia y, lo que es más importante, **decidir con absoluta libertad sus acciones**; para ello necesitas solamente este reglamento, papel, un lápiz, goma de borrar y uno o varios dados de seis caras. Este juego está pensado para un mínimo de tres jugadores sin límite máximo, si bien lo idóneo es de cuatro a siete.

El juego de **ROL** es una novela, una historia, una investigación... en la que cada jugador desarrolla el papel de uno de los protagonistas. Sentado en un extremo de la mesa, el narrador (máster) explica la situación al resto de los jugadores. Estos, por su parte, no son oyentes pasivos de la historia contada por el narrador, sino que **deben decidir qué acciones emprenden los investigadores para resolver el caso**.

Este plantea varios problemas: En primer lugar, si el narrador no sabe qué van a hacer los protagonistas, ¿cómo sabrá cómo continuar y acabar la historia? Si un jugador quiere realizar una acción difícil, ¿cómo sabemos si ha tenido éxito? ¿Cómo se comportarán los personajes que no son controlados por un jugador? Etc...

En primer lugar, es preciso aclarar que el narrador (máster), que muy a menudo

es el inventor de la historia, no sabe dónde ni cuándo acabará. El máster sólo ha creado un argumento, por ejemplo *«En Blue Hill un joyero adquiere una rara piedra de color verde con extraños dibujos, pocos días después es asesinado de forma brutal y pese al gran valor de las joyas que en aquel momento había en su taller, solamente desaparece la piedra verde. Los investigadores són: John Ward, sheriff de la ciudad; Clark Touch «Sky»-agente del FBI y Luis Work y Charlie Brood, detectives privados por cuenta de la International Living Co., compañía aseguradora de la joyería.»* Todo esto es conocido por los jugadores. Además de esto el máster ha previsto una serie de pistas para que los jugadores puedan hallarlas: *«En el portal de una casa vecina un borracho vio a dos indios con pinturas de guerra salir de la casa del joyero y marchar en un Chevrolet del 52 amarillo limón. En una fotografía del periódico local publicada el día siguiente del asesinato puede verse aún al borracho durmiendo la «mona» frente a la joyería.*

*En el suelo de la joyería, bajo algunas cajas derribadas durante la pelea se puede encontrar algunas cuentas, colmillos y plumas provenientes de un amuleto de protección que portaba uno de los indios.*

*Existen muy pocos Chevrolets del 52, y menos aún de color amarillo limón».*

El máster puede proveer innumerables pistas que conduzcan a la resolución del caso.

También tendrá previstos los movimientos de los antagonistas:

*Del primer al tercer día permanecerán escondidos en un hotel, el Chevrolet permanecerá en un callejón cercano.*

*Si no hay problemas, al cuarto día abandonarán la ciudad en el Chevrolet amarillo limón en dirección a las montañas sagradas de su tribu, situadas unos 700 km al NO de la ciudad para depositar la piedra en un cementerio sagrado de donde fue robada hace ya algunos años.*

*Al séptimo día llegarán al cementerio, depositarán la piedra en su lugar y abandonarán el coche en un pueblo cercano.*

*El octavo día tomarán el tren en dirección a San Francisco y se perderán definitivamente entre la variopinta población de esta ciudad.*

Con todos estos datos apuntados y los mapas de la ciudad y de la región escondidos detrás de una pantalla para evitar que los jugadores puedan saber de antemano qué va a suceder, la partida comienza:

El máster expone a los jugadores la situación: Un joyero ha sido asesinado etc. A partir de este momento los jugadores pueden indicar qué hacen sus personajes, ya sea examinar la tienda (encontrarán las cuentas del collar), preguntar por la calle (con suerte y una botella podrán obtener información del borracho), etc. A medida que vayan encontrando pistas podrán buscar datos más concretos (llevar el collar a un etnólogo...). Si hallan las pistas y realizan las oportunas deducciones, la investigación progresará, en caso contrario no.

En cualquier caso la misión del máster debe limitarse a explicar qué sucede si un investigador decide realizar una acción y a decidir según las reglas si una acción difícil tiene éxito o no.

## 2. INTRODUCCIÓN

Este juego de **ROL** está pensado para iniciar nuevos jugadores y «másters» en este tipo de juegos. Por este motivo se han simplificado las reglas al máximo y da mucha libertad al «máster» para evaluar, según criterios propios, cada situación: sin limitarle con innumerables tablas y reglas precisas para cada situación concreta. Este juego intenta rellenar el hueco existente entre los juegos de este tipo, ya que no existe en idioma español ningún juego simple, barato y comprensible para iniciarse en el **ROL**.

La descripción de las reglas de este juego se ha realizado en base a un mundo medieval fantástico, sin embargo puedes escoger el tipo de universo que prefieras, ya que al final de las reglas se explica cómo desarrollar aventuras en otros mundos que pueden ser más de tu gusto, y cómo adaptar este juego a los lugares y épocas que tú prefieras.

Quizás una de las partes más difíciles de la labor del máster (director del juego), es la creación de las aventuras o «escena-

rios». Para facilitar esta labor, en el apartado de estas reglas dedicado al máster, se explica cómo prepararlos. También se ha incluido un escenario ya preparado al final de las reglas. Si pese a esto aún tienes dudas o deseas asesoramiento, puedes escribir a:

Tercer Cercle  
C/ Puríssima Concepció, 5 1º 1ª  
08004 Barcelona

No olvides adjuntar un sobre franqueado, con tu nombre y dirección para enviarte la respuesta.

### 3. CÓMO SE JUEGA

#### 3.1 El máster

Una partida de **ROL** se desarrolla en forma de diálogo entre el máster y los jugadores.

El máster, del cual hablaremos más adelante, es el director (árbitro) del juego, y como tal conoce todos los entresijos de la historia, y debe ser capaz de improvisar algunos pequeños detalles si los jugadores se alejan ligeramente del camino previsto. Tendrá asimismo un guión de la aventura similar al que se encuentra a continuación de estas reglas, que le servirá para desarrollar la acción.

¿Qué interés tiene, pues, el hacer de máster si ya se conoce toda la historia? Sí, es cierto que el máster ya conoce la historia y, por tanto, no juega de la misma forma que los demás jugadores. Ahora bien, el máster es normalmente el inventor de la historia; muchas veces prepara una historia y sus personajes, pueblos, casas y demás, es tan interesante como jugar la propia historia. Por otro lado, también debe conducir a los personajes que no pertenecen a ningún jugador, y decidir las acciones de los «malos», ya que, a diferencia de otros juegos, en éstos, todos los personajes pertenecen al mismo «bando».



#### 3.2 El juego

Una partida de **ROL** consiste básicamente en la resolución de un enigma, misión,... El máster, conocedor de la historia y sus derivaciones, planteará las diversas situaciones a los jugadores, y responderá a las preguntas que eventualmente le sean formuladas; los jugadores, por su parte, solicitarán toda la información que crean necesaria, y decidirán las acciones de los principales protagonistas de la historia. Todos los jugadores, forman el equipo encargado de la resolución del problema, así pues, en general, los jugadores pertenecen todos al mismo «bando».

De aquí se desprende otro problema: Si todos estamos en el mismo bando, ¿quién y cómo gana? Es relativamente sencillo: nadie y todos. Expliquémoslo: ya que el objetivo del juego es el de comportarse como lo haría un cierto personaje, gana aquel que mejor lo hace, pero esto no le servirá de nada si no logra el objetivo de la misión. Veamos un ejemplo: Si se encarga a un grupo de aventureros descubrir un nuevo paso entre unas escarpadas montañas, y todos los personajes se dedican a desarrollar sus actividades (ladrón, guerrero, mago...) pero no logran descubrir el paso, **TODO**s ellos habrán perdido. Por el contrario, si con su esfuerzo alcanzan la misión encomendada, todos ellos habrán vencido, y recibirán unos «puntos de victoria» que representan la experiencia adquirida en el transcurso de la aventura. Esta será mayor o menor según el grado de participación en la partida, el grado de atención, lo bien que haya desarrollado su **ROL** y otros aspectos del juego que el máster ponderará. Esta experiencia mejora su nivel de conocimientos, por tanto, la próxima vez que intenten realizar una determinada acción, ésta les resultará más fácil. La meta de todo personaje es, pues, resolver los enigmas planteados para así mejorar el personaje. También es cierto que las misiones encomendadas a nuestros personajes también les proporcionan oro con el que pueden comprar mejores armas, armaduras...



#### 3.3 Cómo se juega

Una partida de **ROL** se desarrolla en torno a una mesa. A un extremo el máster esconde los mapas y otras informaciones tras una pantalla, para evitar que los jugadores vean antes de tiempo lo que puede suceder. El resto de los jugadores ocupa sus puestos alrededor (V. dibujo). Cada uno de ellos dispone de una «hoja de personaje». En la que, como ya veremos, están escritas las características peculiares de su personaje, que serán distintas a las de cualquier otro personaje.

Una partida de **ROL** se desarrolla en forma de diálogo entre el máster y los jugadores: el máster plantea la situación y los jugadores le informan de sus acciones. Si alguna acción no es evidente que va a ser coronada por el éxito, por ejemplo trepar una pared, o abrir una cerradura con una ganzúa, será un azar ponderado por los conocimientos del personaje el que, mediante una tirada de dados, decida si la tentativa tiene éxito. Veamos un ejemplo:

**Máster:** Al entrar en la habitación de la posada, veis en el suelo el cadáver de un hombre.

**Jorge:** ¿Cómo es el hombre?

**Carlos:** ¿Cómo lo han matado?

**Luis:** Registraré la habitación para buscar indicios.

**Máster:** El hombre es alto, fornido, moreno, lleva una armadura y una espada envainada en el cinto. Parece que lo han apuñalado. Hay una gran mancha de sangre en el suelo y al lado del cadáver una daga de plata. Respecto al registro, a primera vista sólo ves un camastro de paja, una jarra de agua y una pequeña arqueta vacía. Luis, tira dos dados para ver si encuentras algún indicio.

El jugador tirará dos dados y el máster consultará en las reglas si su tentativa ha tenido éxito o no. Si lo ha tenido, el máster complementará la información con más indicios.

**Máster:** Sí, registrando la arqueta ves que tiene un doble fondo en el cual hay escondido un pergamino en un idioma extraño.

## 4. CREACIÓN DE UN PERSONAJE

No todos los hombres son iguales, los personajes tampoco, cada uno tiene unas características genéticas y unos conocimientos almacenados a lo largo de su vida, que influirán en sus posibilidades de éxito cuando intente realizar cualquier acción, como escalar un muro o buscar un rastro por el bosque.

Las características genéticas son factores innatos del individuo y, por tanto, inalterables. Por el contrario, los conocimientos son capacidades adquiridas que pueden ser incrementadas ya sea a través de la práctica o del aprendizaje.

Las características genéticas son cuatro: la **fuerza** (FUE), es decir, la pura potencia muscular del individuo, la **destreza** (DES), esto es, la habilidad manual, la agilidad y el equilibrio del personaje, la **resistencia** (RES) o la resistencia del individuo a esfuerzos prolongados o a las heridas que pueda recibir, y la **percepción** (PER), o capacidad de descubrir pequeños detalles, o de entender lo que sucede en su entorno.

Para conocer el valor de cada una de estas características, el jugador tirará cuatro dados de seis caras, 4D (en adelante se abreviará la notación de los dados, así 1D significará lanzar un dado, 2D dos dados, y así sucesivamente), o un dado de seis caras cuatro veces, y después de descartar el resultado más bajo de ellos, se sumarán los puntos de los tres restantes. Este resultado se anotará en la columna correspondiente a la Fuerza en la hoja de personaje.

Copia o fotocopia la hoja de personaje que encontrarás al final de estas reglas y sigue el proceso paso a paso creando tu propio personaje.

Primeramente decidiremos su nombre; puede ser cualquiera, a tu gusto, el nuestro se llama Olaff Vörsigueel.

*Ahora vamos a decidir sus C.G.: prime-ro la FUE, tiramos 4D: 5, 3, 4, 6. Despreciamos el 3 (el más bajo) y sumamos los restantes, 5+4+6=15 y lo apuntamos en la columna FUE. Realizamos la misma operación para DES, RES, y PER, nuestros resultados son 14, 14 y 10.*

*Realiza ahora tus tiradas y anota los resultados en la hoja de tu personaje.*

Otra característica importante son los **puntos de vida** (P.V.) del personaje. Los P.V. son la cantidad de heridas que puede soportar antes de entrar en estado de coma o morir. Estos puntos se calculan de la manera siguiente:  $PV=RES+FUE+1D$ . Los

PV pueden perderse a causa de las heridas recibidas o de enfermedades, y pueden recuperarse a razón de uno al día si se duerme un mínimo de ocho horas o 1D al día si el herido es atendido y reposa todo el día, también pueden recuperarse los PV por medios mágicos como ya se verá. **En ningún caso los PV, recuperados ya sea por medios mágicos o naturales, podrán superar el valor obtenido al inicio (RES+FUE+1D).** Así pues, los PV de Olaff serán  $(14+15+1D)$ , el resultado del lanzamiento es un 6,  $14+15+6=35$ , realmente excepcional. Calcula ahora los PV de tu personaje y anótalos en el espacio correspondiente de tu hoja de personaje.

Además de las características genéticas, los personajes tienen algunos **conocimientos** (CO) acumulados en función de su vida pasada y de su oficio. Para decidir los conocimientos de nuestro personaje realizaremos las tiradas de dados y las sumas especificadas en la tabla de conocimientos, e iremos anotando el resultado en la hoja de personaje. Conviene tener en cuenta que la profesión del personaje modificará sus cualidades. A efectos prácticos consideraremos solamente cuatro clases de personajes:

**EL AVENTURERO:** Es un joven emprendedor que por cualquier razón se ha visto obligado a abandonar su hogar. Si un jugador elige esta clase de personaje, y en función de los amplios conocimientos que ha podido adquirir en su vida nómada, tendrá derecho, una vez realizadas todas las tiradas, a repetir cinco a su elección, y elegir el mejor resultado.

**EL PÍCARO-LADRONZUELO:** En virtud de su oficio será experto en los juegos de azar, en la pelea callejera, moverse en silencio, abrir cerraduras, vaciar bolsillos, trepar y esquivar. En todos estos conocimientos lanzará los dados dos veces y elegirá la mejor tirada.

**EL GUERRERO-LUCHADOR:** Está acostumbrado a las riñas, las peleas, la vida de cuartel y las grandes batallas; por ello domina las armas y las técnicas de combate. Podrá tirar dos veces y escoger el mejor resultado en pelea callejera, rastrear, montar a caballo, juegos de azar, lucha con espada y daga, tiro con arco y lanzamiento. Será, en general, el encargado de la seguridad del grupo, y el que se enfrentará, cuerpo a cuerpo, con los enemigos y animales dañinos que puedan aparecer.

**EL MAGO:** Es un ser dotado de poderes supranormales limitados. A causa del tiempo dedicado a sus estudios, no conoce

y no puede usar más arma que el puñal. La magia además, consume las fuerzas del que la usa. Por esta causa, un mago jamás podrá luchar con armas pesadas, como hachas, espadas... El mago, al inicio de la historia, puede elegir seis encantamientos. Es posible que a lo largo de la historia encuentre pergaminos con otros encantamientos; en este caso podrá estudiarlos y aprenderlos. Un mago sólo puede lanzar cuatro encantamientos al día; más tarde, y gracias a la experiencia adquirida, podrá lanzar más encantamientos. Así pues, si bien la magia le concede un gran poder, debe tener cuidado en no usarla de forma irreflexiva. Únicamente los magos pueden realizar hechizos, por ello, son los únicos que disponen del conocimiento «magia».

FUERZA .....	15
DESTREZA .....	14
PERCEPCION .....	14
RESISTENCIA .....	10
PUNTOS DE VIDA .....	35

Para elegir un oficio, estudia tus características. Si eres fuerte y posees una gran cantidad de PV, como Olaff, serás un buen guerrero, si por el contrario no tienes muchos PV, probablemente te convenga más el oficio de pícaro, si eres diestro, o quizá el de mago.

Una vez hayas escogido el oficio de tu personaje, realiza las tiradas que a continuación se especifican y anota los resultados en la columna de conocimientos de tu hoja de personaje. Presta atención a aquellos conocimientos en los que puedes efectuar dos tiradas.

Todas las divisiones que no sean exactas serán redondeadas al número entero superior.

Pelea callejera	(FUE+DES)/2 + 1D
Esquivar	(DES+PER)/2 + 1D
Trepar/escalar	(FUE+DES)/2 + 1D
Rastrear	PER + 1D
Esconderse	(DES+PER)/2 + 1D
Moverse en silencio	DES + 1D
Comerciar	4D
Abrir cerraduras	3D + 1/2 DES
Montar a caballo	4D
Juegos de azar	3D + 1/2 DES
Vaciar bolsillos	3D + 1/2 DES
Manejar garrote o mazo	FUE + 1D
Manejar espadas	(FUE+DES)/2 + 1D
Manejar hacha	(FUE+DES)/2 + 1D
Manejar el puñal	(FUE+PER)/2 + 1D
Tirar con arco	(DES+PER)/2 + 1D
Lanzar objetos	(DES+PER)/2 + 1D
Magia (sólo magos)	4D

Estos valores, tal y como se explica en el próximo capítulo, te servirán para resolver cualquier situación que pueda plantearse.

*Veamos en la ilustración los resultados obtenidos por Olaff. Rellena tu hoja de personaje de forma similar a la de la figura, sin olvidarte de repetir aquellas tiradas a las que tu personaje tenga derecho en función de su oficio, tal y como ya se ha explicado.*

Con estos datos queda definido nuestro personaje. Ahora sólo falta que el máster, para mejor situar a tu personaje, invente un pasado acorde con la historia que va a desarrollar. Por ejemplo, vamos a suponer que Olaf procede de un pueblo bárbaro del Norte. Ya de pequeño destacó por su fuerza y capacidad de liderazgo. Esto despertó rápidamente los celos de Eric, su hermanoastro, y heredero de Thioborg Aargen jefe del clan. A causa de estos celos Eric, ya desde pequeño, intentó desprestigiar a Olaf que

era el líder: nato entre los niños de la aldea. Pasados los años, y ya en plena juventud, una argucia de Eric logró que culparan a Olaf de un sacrilegio contra el santuario de Odín... La historia puede prolongarse todo lo que el máster quiera, o ser un simple comentario respecto a como es Olaf. Es alto, rubio, fuerte, de carácter alegre y jovial excepto si se emborracha, cosa que sucede muy a menudo... Mujerigo impenitente, siempre está dispuesto a atender y a ser galante con las mozas. Ama la justicia ante todo y jamás abandonaríala a sus amigos ante un peligro, del mismo modo, no tolera la cobardía ni la traición; matará sin remordimientos ni contemplaciones si lo considera justo, aun a un hombre desarmado o a una mujer desvalida. **ATENCIÓN**, es preciso que el carácter del personaje sea decidido de común acuerdo entre el máster y el jugador, ya que es este último el que debe «sentirse cómodo» dentro de la piel de su personaje.

[illegible]

## 5. REGLAS DE JUEGO

Hasta ahora se te ha explicado cómo crear un personaje, cómo darle unas características, un pasado y otras cosas necesar-

Pues bien, ya tenemos a este hombre parado en medio de la plaza de un pueblo cualquiera . Es día de mercado y la plaza se halla abarrotada. Es un día propicio para los ladronzuelos, ya que las bolsas están llenas de dinero para comprar o fruto de las ventas. Supongamos por un momento que un pequeño pillastre decide cortar las correas que sostienen la bolsa de un mercader, y que Ólaf, que casualmente miraba en aquella dirección decide intervenir.

Hemos dicho que un personaje puede hacer aquello que desee, desde bailar a la pata coja hasta intentar trepar una pared con una mano atada a la espalda. El máster no es quién para negar al jugador la posibilidad de realizar aquello que desea, si su personaje físicamente puede hacerlo.

Veamos pues qué puede hacer Ølaff: si decide gritar, es evidente que gritará, no hace falta ninguna tirada de dados para que pueda realizar esta acción. Puede, si lo

de sea, lanzar una piedra al ladrón para evitar que huya. ¿Cómo sabremos si ha alcanzado su objetivo?

Es evidente que no es lo mismo lanzar una piedra a un individuo atado a un poste que a otro en movimiento y confundido entre la multitud. En primer lugar el master calculará la dificultad del intento entre +5 (muy fácil) y -5 (muy difícil). El master es el único que conoce todas las circunstancias, por tanto, cuando anuncia una dificultad para una maniobra, esta decisión es inapelable. Esto no quiere decir que deba comportarse como un tirano y no atender a razones si los jugadores no ven las cosas de la misma forma que él, pero, en general, éstos deben aceptar sus decisiones sin cuestionarlas, a no ser que el master cometa un error evidente.

Después el jugador lanzará dos dados y sumará al resultado la dificultad anunciada por el máster. Hecho esto mirará en la «Tabla de resolución» la cifra que figura bajo su nivel de conocimiento. Si el resultado es igual o superior a la cifra allí encontrada, la tentativa ha tenido éxito; en caso contrario fracasa.

*Veamos un ejemplo: Olaff tiene un nivel de conocimiento de lanzamiento de 15. El master anuncia que debido a la cantidad de gente la acción anunciada por Olaff es extremadamente difícil, y le asigna una dificultad de -4. Olaff lanza dos dados, el resultado es 9, y a esto suma el modificador -4,  $9 + (-4) = 5$ . El resultado total es 5. Si observamos la tabla de resolución, vemos que un personaje de nivel 15 necesita sacar, al menos, un 9 para lograr el intento. Olaff ha fallado, y la piedra va a dar en cualquier lugar o a otra persona.*

Pero nuestro héroe no se da por vencido, e intenta perseguir al ladrón, éste lo ve y mira de esconderse. ¿Cómo deberemos actuar cuando dos personajes intentan acciones contrarias?

En primer lugar miraremos si el ladrón logra esconderse, para ello el máster asignará una dificultad, el jugador lanzará los dados y mirará en la tabla de resolución si ha logrado esconderse, de la misma forma que en el apartado anterior. Si logra esconderse será preciso determinar si Olaff es capaz de hallarlo. Para ello calcularemos la diferencia entre la tirada de dados más el modificador y el valor que necesitaba el ladrón para esconderse. Este valor así obtenido constituirá la dificultad para la tirada «rastrear» de Olaff, y será **restado** del resultado de los dados.

*Por ejemplo: Si el ladrón posee un nivel en esconderse de 15 y el máster asigna a la acción una dificultad +3 (es fácil esconderse entre la multitud). Tiramos los dados, el*

### Tabla de resolución

Nivel de característica	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Nivel de conocimiento	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	24	27	31	36	43	50
Resultado de la tirada	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

resultado es 8. Calculemos:  $8+3=11$ , el ladrón necesitaba un 9 para esconderse; así pues,  $11-9=2$ . Olaff deberá lanzar dos dados y restar 2 al resultado para encontrar al ladrón. El lanzamiento nos da un resultado de 6. Si a esto le restamos 2, obtenemos un 4. Esta vez no ha logrado alcanzar a su presa, ya que necesitaba sacar un 7, por lo menos.

El máster puede optar, si lo desea, por no comunicar exactamente qué dificultad ha asignado a un intento, y limitarse a decir «es difícil», «es bastante fácil»... La razón de esta ocultación es muy simple: Una persona en la vida real no conoce exactamente sus posibilidades de lograr alguna cosa, es lógico, pues, que los jugadores desconozcan también estos valores.

Por otro lado las cosas no siempre son lo que parecen. Por ejemplo: una pequeña cerradura puede esconder una trampa. El ladrón ignorará su presencia a no ser que examine la puerta.

Si observamos la tabla de conocimientos, veremos que entre ellos no figura ninguno que corresponda a examinar, obser-

var, o alguna acción similar. ¿Cómo se resolverá pues, una situación como la que se plantea cuando el ladrón anuncia que desea examinar la puerta?

Para resolver cualquier situación que no esté comprendida en la lista de conocimientos, usaremos las características. El máster escogerá la característica más adecuada a la acción que se está realizando, en este caso la percepción, o el promedio entre dos características. Por lo demás se resolverá de la misma forma que ya se ha explicado para los conocimientos, usando en vez del conocimiento la característica y la línea de nivel de característica en lugar de la de nivel de conocimiento.

*Así, si el ladrón tiene una percepción de 14 y la trampa una dificultad de -3, necesitará un 9 en la tirada de dados para encontrar la trampa, ya que  $9-3=6$ , que es el valor que aparece bajo el nivel de característica 14 en la tabla de resolución.*

Existe además otro motivo por el cual el máster puede solicitar a uno o más jugadores que realicen una tirada: Supongamos nuevamente que nos hallamos en el pueblo

por el que Olaff paseaba. Supongamos, que por una extraña coincidencia, el ladrón y Olaff se cruzan a pocos metros de distancia, no es evidente que Olaff vea al ladrón y que lo reconozca. ¿Qué debe hacer el máster?

El máster se limitará a decir a Olaff: «Tira dos dados contra percepción con un más dos». Olaff sabrá que puede suceder algo, pero no sabrá qué a no ser que supere la tirada. Si la supera, el máster le informará de lo que sucede: «Acabas de cruzarte con alguien, que si no es el ladrón de la plaza, debe ser su hermano gemelo».



## 6. EL COMBATE

Algunas veces sucederá que, a causa de los peligros afrontados por los aventureros, éstos deberán luchar contra otros hombres, contra animales o monstruos.

Para ayudarnos en estos casos, es conveniente disponer de figuritas de plomo, fichas o botones, que representen a los personajes. Cada centímetro de distancia en la mesa representa un metro de distancia real. De esta forma, conociendo la situación de cada personaje, podremos calcular, si es necesario, el tiempo que tardará en llegar a un determinado lugar, sabremos siempre qué personaje va delante cuando caminan por un pasillo estrecho, etc.

El tiempo, para los combates, se divide en turnos que corresponden a diez segundos de tiempo. Cuando cada jugador anuncie sus acciones para cada turno, el máster deberá asegurarse de que las acciones anunciadas puedan realizarse en diez segundos.

Cada turno se divide en las siguientes fases:

En primer lugar se determinará qué grupo actuará primero. Para ello, uno de los jugadores lanzará 1D; el máster, por su parte, lanzará otro en representación del bando opuesto. Algunos animales son más

rápidos o más lentos de reflejos que los hombres, es por ello que podrán aplicarse modificadores entre +2 y -2 al resultado de los dados. Aquel bando que logre el resultado más alto, actuará en primer lugar. En caso de empate ambos bandos actuarán simultáneamente.

Tras esto, los magos podrán realizar sus encantamientos, primero los del bando que ha vencido la iniciativa, después los otros.

A continuación se lanzarán los proyectiles si éstos estaban preparados para ser disparados. Es decir, se podrá lanzar un puñal o una piedra, si se la tenía en la mano. O tirar una flecha, si se había preparado el arco en el turno anterior.

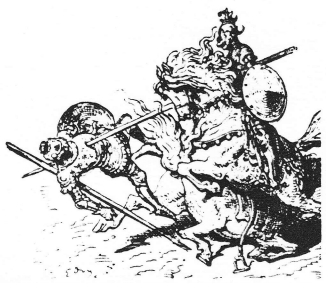
En tercer lugar se resolverán los combates cuerpo a cuerpo.

En cada fase se calculará si el ataque ha impactado, y el daño realizado por éste. Si un personaje, a consecuencia de un ataque queda a 0 o menos PV, estará en coma y no podrá, por tanto, realizar ninguna acción más.

Un personaje o animal está en coma si el valor de sus PV son igual o menor que cero. Pese a esto per manecerá con vida siempre y cuando la cantidad de puntos de

### SECUENCIA DE COMBATE

1. Determinar qué grupo dispone de la iniciativa
2. Fase de magia.
3. Fase de lanzamiento de misiles.
4. Fase de combate.
5. los jugadores pueden ahora mover sus personajes, si no tienen ningún enemigo que se lo impida, pueden recargar los arcos, baleas,.... Pueden, en general realizar las acciones que consideren precisas.





PV por debajo de 0 no superan su nivel de resistencia.

Los lanzamientos se resuelven de la forma ya explicada. Los modificadores a aplicar en los combates son los siguientes:

Si un solo personaje es atacado por más de uno simultáneamente +1 por cada  
Si el atacado lleva escudo -2

En armas de tiro:

Si la distancia es superior a  $\frac{1}{2}$  de la distancia máxima del arma -1

Si la distancia es superior a  $\frac{3}{4}$  de la distancia máxima del arma -2  
(no acumulable al -1 anterior)

Si el objetivo está en movimiento -2

Si el tirador está en movimiento -5

A estos modificadores el máster podrá añadir los que crea oportunos en función de la visibilidad y otros factores que considere oportunos.

Para determinar el daño en PV que causa una arma, se lanzará 1D y se sumará al resultado el modificador del arma.

ARMAS	MOD.	S	DIST. MAX.
Arco	+3	30	75
Ballesta	+4	100	100
Daga	+2	10	—
Daga lanzada	+1	10	50
Espada	+4	70	—
Garrote	0	2	—
Hacha	+4	15	—
Hacha lanzada	+2	15	35
Honda	0	3	80
Mandoble	+5	170	—
Maza	+4	20	—
Puños	-1	—	—
MUNICIÓN			
Flechas para arco 1 dz.		10	
Saetas par ballesta 10 u.		15	



Ilustración: Juegos sin fronteras (Grenadier Models)

## 7. LA MAGIA

Como ya se ha dicho, un mago puede realizar, inicialmente, cuatro encantamientos al día. Al lanzar un encantamiento, un mago debe lanzar dos dados para comprobar si el encantamiento tiene éxito, como si se tratase de cualquier otro conocimiento.

A continuación se describen los principales encantamientos así como su dificultad. Además de estos encantamientos existen muchos otros. Un mago de alto nivel puede inventar encantamientos nuevos si dispone de algunos años para dedicarlos al estudio, por este motivo un máster puede, si es preciso, hacer aparecer magos que realicen encantamientos no descritos en estas páginas.

Siempre que se mencione una zona sin especificar su naturaleza, se considerará que ésta es una zona de 3 m. de diámetro alrededor de un punto imaginario que pueda ser observado por el mago, a una distancia no superior a 100 m. De la misma forma, si no se especifica la duración de un encantamiento, ésta será de 1D minutos. Por esta razón, un mago no puede, a no ser que se especifique lo contrario, encantar un hombre, objeto o animal que esté situado a más de 100 m. de distancia.

Para realizar magia, es necesario pronunciar una frase mágica y realizar unos pases con las manos. Por esta razón, un mago atado y/o amordazado, no puede

realizar magia. Accesoriamente existen algunos hechizos de alto nivel que precisan de la posesión de determinadas substancias para su realización, pero estos hechizos de alto nivel no son el objeto de este capítulo, ya que es muy raro que un aventurero llegue a conocer alguno de estos complejos rituales. Ahora bien, si los jugadores alguna vez se enfrentan a un mago muy poderoso, el máster deberá prever e inventar algunos hechizos poderosos.

### DESCRIPCIÓN DE LOS HECHIZOS

**Antimagia Anula** la magia que se haya hecho sobre un objeto, animal, hombre o zona. La dificultad es igual a la diferencia de nivel entre el mago que ha realizado el hechizo y el que lo intenta anular. Si un mago de nivel 15 intenta anular un hechizo de un mago de nivel 20, la dificultad es -5 (15-20).

**Bola de luz** Lanza una bola de luz que causa tantos PV de heridas al destinatario como nivel tenga el mago. Dificultad -6.

**Curación** Este encantamiento puede curar hasta 2D PV a cada hombre o animal situado en una zona de tres metros de diámetro. Dificultad +2.

**Daño** Causa un daño menor (2D) a la víctima señalada por el mago, sin que éste pueda evitarlo. Dificultad -2.



**Detección de la magia** El mago que usa este encantamiento es capaz de saber si un hombre, objeto, animal, cosa o zona, está bajo los efectos de un encantamiento. Dificultad +2.

**Invisibilidad** El mago y todos aquellos que estén en un radio de tres metros a su alrededor en el momento de pronunciar el conjuro, así como los objetos transportados por éstos. Si alguno de los personajes se separa del mago o abandona un objeto, no será visible hasta que finalice la duración del hechizo. Por el contrario, si un personaje toca al mago, o éste recoge un objeto, este último no se volverá invisible. El efecto del hechizo dura 1D minutos, hasta que el personaje invisible desea ser visible, o hasta que desea atacar a alguien, esto es, se volverá visible al final del turno anterior al que intente atacar. Dif. -3.

**Hipnosis metamórfica** Mediante el uso de este encantamiento el mago puede crear un aura hipnótica a su alrededor. Todo aquel que observe al mago creará ver, en lugar de éste, el objeto, animal, hombre o cosa deseado por el mago. Este hombre, objeto, animal o cosa deberá tener forzosamente unas dimensiones similares a las del mago. Duración 1D horas. Dif. -4.

**Identificación de la magia** A través de este ritual, el mago puede determinar con seguridad a qué encantamiento está sujeto un hombre, animal, cosa o zona. El mago debe estar en contacto con el sujeto de su indagación, o estar en el interior de la zona afectada. Dificultad -4.

**Zona de no agresividad** Este hechizo afecta a una zona: todo aquello que se halle en el interior de ésta perderá toda ansia o necesidad de luchar durante 1D minutos o hasta que sea agredido desde el exterior del área. Dificultad -5.

**Luz** Crea una pequeña esfera de luz que ilumina como una antorcha hasta una distancia de 5 m. durante tres horas. Dificultad -3.

**Oscuridad** Crea una zona de oscuridad absoluta de características similares al hechizo **Luz**. Si un hechizo **luz** y uno **sombra** son lanzados a la misma zona, se anularán mutuamente causando 6D puntos de daño a todas las criaturas que se hallen en el interior de la zona. Dificultad -2.

**Petrificación** Este encantamiento inmoviliza a un hombre, animal o mecanismo durante 1D minutos. Dificultad -6.

**Silencio** Crea una zona de dos metros de diámetro en la que no se transmite el ruido. Así pues, cualquier ser situado en su interior no podrá oír nada, ni ser oído por otro ser, ya esté éste en el interior o en el exterior de la zona. Dificultad -3.

**Sueño** Duerme a 1D seres, ya sean hombres, animales o monstruos durante 1D minutos. Dificultad +4.

Algunas veces se será preciso contar con algunos encantamientos de alto nivel para jugar PNJ. Será preciso que los inventes según tus necesidades, pero a continuación te damos algunas sugerencias: Hablar con los muertos, telepatía, telequinesis, teletransportación, hablar con los animales, los objetos, el aire, el agua... Convocar apariciones, animales, monstruos, demonios... Desviar y convocar rayos, tormentas, pedrisco, nevadas, viento... Volar, atravesar objetos, cambiar de tamaño. Convertirse en águila, pez, buho... Solamente tu imaginación puede limitar el poder de un gran mago. Pero en cualquier caso sé prudente al permitir a un mago aprender otros encantamientos, ya que siempre es preferible que todos los miembros de un grupo de aventureros tengan una «potencia» similar.

Existen asimismo innumerables objetos mágicos con los más variados poderes. Estos objetos pueden ser manejados por no importa qué clase de personajes. Los hay prácticamente de todas clases: anillos, varitas, báculos, toda clase de armas, botellas, bebedizos, pociones, infusiones, cataplasmas... Las más usuales son las pociones de curación, que curan 1D PV por decilitro de poción, o las espadas que hacen uno o dos PV más a cada herida.



## 8. COMPRA DE MATERIAL

Los personajes al comenzar la aventura ya han vivido un cierto tiempo. Durante su vida, además de la experiencia, pueden haber reunido algunas pertenencias. La mejor manera de determinar qué posesiones tiene cada personaje, es permitir que cada jugador elija aquello que crea necesario. Al inicio de la partida supondremos que cada jugador posee equipo y unos ahorros por un valor total de 5D×10 monedas de oro o *ducados*; en este mundo cada ducado equivale a 10 monedas de plata o *sueños*. Se da por supuesto que los personajes disponen de ropa y calzado. Si el personaje está en su casa, además, se supondrá que ésta está equipada con los utensilios usuales de la época.

A continuación se detallan los precios aproximados de los productos y servicios más usados (los precios varían según el pueblo, la época del año y el buen humor del vendedor).

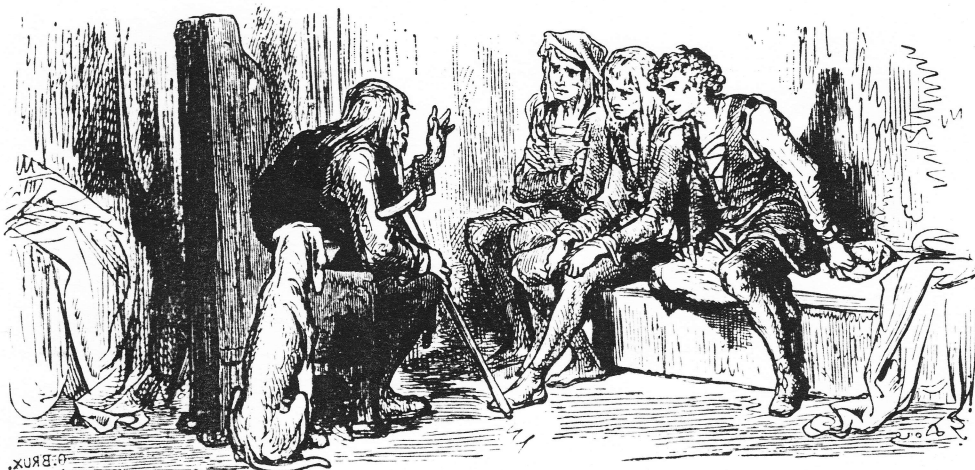
Para determinar el precio de cualquier producto que no aparezca en esta tabla, calcula su valor actual, variarlo en función de lo usual que éste fuese en la edad media (piensa que un simple tenedor en la edad media era un lujo sólo para personajes muy ricos, solamente se construían en metales preciosos... por lo que un tenedor que

ahora es relativamente barato puede multiplicar su precio hasta por cien. Por contra, actualmente, tener un caballo es caro, los caballos son escasos, y las cuadras cobran precios de lujo a sus huéspedes. En la edad media, el caballo era un lujo al alcance solamente de una pequeña porción de la población, pero no tan caro como en la actualidad. Por otro lado, las cuadras cobraban precios realmente módicos). Divide finalmente entre cincuenta el resultado: *Por ejemplo, queremos calcular el precio de una cazuela. Actualmente una cazuela acostumbra a valer entre 200 y 1.000 pesetas. Para trasladar este precio a la edad media primero tendremos en cuenta, que por aquel tiempo las cazuelas se fabricaban en materiales más baratos que en la actualidad, y que su acabado era, normalmente, muy basto. Ajustaremos el precio rebajándolo en un 20%; esto nos da un resultado de 160 a 1.800, que dividido entre 50 nos da un resultado definitivo de 3,2 a 36 monedas según la calidad. Seguiremos el mismo proceso para cualquier otro producto ue, precisemos.*

*Calculemos, ahora, el precio de unas alpagatas (125 ptas en la tienda de la esquina) 125, como que son muy comunes en la época lo podemos dejar en 100, esto dividido entre 50 nos da 2 ducados.*

### TABLA DE PRECIOS

Mochila	20 duc.
Odre de dos litros	5 duc.
Bolsa	del 1 a 3 duc. según tamaño
Martillo	5 duc.
Clavos	2 sue. dz.
Piquetas de escalada	3 duc.
Cuerda de escalada	1 duc. m.
Antorcha. Ilumina a 5 m. durante 1 h.	3 duc.
Vela. Ilumina a 5 m. durante 2 h.	5 duc.
Lámpara de petróleo. Ilumina a 10 m.	10 duc.
1 dl. de petróleo. Para una lámpara dura 5 h.	12 duc.
Comida para una persona y un día	3 duc.
Albergue:	
Dormitorio común	10 duc.
Cada habitación en la posada, ya sea ocupada por una o más personas	40 duc.
Baño	20 duc.
Comida normal	10 duc.
Buena comida	20 duc.
Comida de lujo	100 duc.
Aguardiente, licores usuales	3 duc.
Licores de lujo (coñac, jerez...)	30 duc.
Vino peleón, el vaso	2 sue.
Vino, vaso	8 sue.
Vino, litro	de 3 a 10 duc.
Vino de calidad, litro	de 30 a 100 duc.
Caballo	200 duc.
Mula	100 duc.
Escudo	25 duc.
Armaduras:	Protección
Cuero	30 duc. 2
Cuero reforzado	50 duc. 3
Cota de mallas	350 duc. 4
Armadura completa	450 duc. 5



## 9. PUNTOS DE VICTORIA Y EXPERIENCIA

Al final de cada aventura el máster distribuirá entre los jugadores los «puntos de victoria». Estos puntos son los que permitirán que tu personaje actúe con más posibilidades de éxito la próxima vez que intente realizar alguna acción.

Al finalizar la partida, el máster repartirá puntos de victoria según su propia apreciación del desarrollo de ésta de acuerdo con los siguientes criterios:

- Cada personaje del grupo recibirá de uno a tres puntos de victoria aunque no haya resuelto la misión encomendada.
- Si logran resolverla, cada personaje recibirá de dos a ocho puntos en función del tiempo que hayan tardado, de las pérdidas que hayan sufrido, es decir, de lo “bien” que lo hayan hecho.
- Cada jugador recibirá además un punto extra por cada acción espectacular, ingeniosa, heroica (no temeraria o suicida), etcétera que haya protagonizado en el transcurso de la partida.
- Por último, el máster asignará según su propio criterio de uno a tres puntos a cada jugador, en función de cómo haya desarrollado su “ROL”.

Estos puntos de victoria representan todo lo que el personaje ha aprendido en el transcurso de la historia, es decir, su experiencia. Cada jugador puede repartir estos puntos entre los conocimientos que ha usado durante la aventura según su propio criterio, pero intentando que se ajuste lo más posible a lo que realmente ha sucedido. *Por ejemplo, si durante su última aventura Karl no ha hecho prácticamente otra cosa que luchar con su espada y recibe ocho puntos de victoria, no podrá destinarlos todos a su conocimiento de escalada alegando que ha escalado una pared al principio de la aventura. Podrá destinar, si lo desea, algún punto a la escalada, pero la mayor parte de los puntos irán a parar a su conocimiento de espada.*

Pero, ¿para qué sirven estos puntos? Cada diez puntos asignados a un conocimiento aumentan en uno el nivel de dicho conocimiento, mejorando, por tanto, las posibilidades de lograr superar ulteriores intentos de usar este conocimiento. Si al final de una partida no se logra sumar diez puntos en un conocimiento concreto, los puntos no se pierden, quedan apuntados en la hoja de personaje, y quizás al final de la próxima aventura consigas los puntos que te faltan para aumentar el nivel de este conocimiento. De la misma forma, si al re-

partir tus puntos, en un conocimiento logras más de diez, tras aumentar tu nivel, podrás conservar aquellos puntos que te hayan sobrado.

Un mago podrá, en virtud de la experiencia adquirida, aumentar en uno el número de encantamientos diarios por cada dos niveles de experiencia en magia que adquiera en el transcurso de sus aventuras.

El máster no debe en ningún caso conceder demasiados puntos, ya que esto puede provocar una pérdida del interés de los jugadores en resolver el caso o en desempeñar su ROL. Por contra, si el máster no concede los puntos de experiencia necesarios, los personajes no evolucionarán y los jugadores pueden aburrirse.

Ten siempre en cuenta que un incremento del nivel de los personajes implica también un incremento de las dificultades que pueden afrontar. De esta forma, si bien un personaje al principio no puede realizar más que algunas misiones simples, si logra sobrevivir a ellas y aumentar sus niveles, al cabo de algunas partidas puede ya afrontar misiones complejas y espectaculares, más agradables de jugar.

## 10. ¿CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

Crear aventuras es quizás el mayor reto para un máster. Al contrario de lo que pueda parecer, crear tus propias aventuras no es difícil. Vamos a ver paso a paso cómo puedes hacerlo:

- Primero debes pensar en una historia, puedes inventarla tú, o obtenerla de cualquier libro o cómic que hayas leído. Huye siempre de las historias, clásicas. En el mundo literario ya se han salvado muchas princesas...
- Crea el entorno. Dibuja sobre un papel cuadrículado un mapa de la región por la que deban moverse los jugadores y otro/s del/los pueblo/s por los que puedan pasar. Sitúa en todos los pueblos, como mínimo, un local que realice las funciones de fonda, bar, etc., si bien en los pueblos más pequeños es probable que el dueño sea además un campesino. Sitúa también un herrero, un molino o similar, pero en los pueblos más pequeños no incluyas todas estas profesiones, siempre se puede encontrar al herrero en un pueblo vecino, o al molinero río arriba. Las aldeas cercanas a alguna ciudad obtendrán este tipo de servicios en aquella.

Dibuja asimismo los planos de los edificios que los aventureros puedan explorar. En el caso en que entren en edificios no previstos, puedes tener preparados algunos planos (dos o tres) o puedes inventarlo sobre la marcha. Piensa que las casas de las aldeas tenían usualmente un solo piso y se componían solamente de una cocina-comedor-sala de estar, una o dos habitaciones y un cobertizo para las herramientas y los animales.

- Por último debes definir los personajes principales de la historia del mismo modo que podrás encontrar en la aventura que se halla a continuación. Define solamente aquellos personajes que puedan presentar algún interés. Si existen tropas o agrupaciones similares, puedes considerar que todos ellos tienen las mismas características, ahorrándote de esta forma mucho trabajo.

- Prepara por último las “pistas”, para que los personajes puedan hallarlas. Al principio es mejor crear historias “lineales”, es decir, en las que una pista conduce únicamente a la siguiente. De esta forma no deberás temer imprevistos.

*Por ejemplo: Se ha encargado al grupo de personajes descubrir cómo y por qué un criado fiel ha robado algunos documentos a su dueño sin interrogarlo directamente. Es muy probable que, uno o varios de los aventureros sigan al criado. Si éste, ya sexagenario, visita una tienda de juguetes y no compra ninguno, los aventureros pueden sospechar de la tienda. Este es un claro ejemplo de pista que conduce a una nueva pista.*

Un último consejo: no dudes en colocar pistas ambiguas o falsas para dificultar un poco la misión de tus jugadores. Nunca se lo pongas ni demasiado fácil ni demasiado difícil. Del mismo modo, los personajes pueden morir. La muerte debe estar siempre presente, flotando sobre ellos, amenazándolos, deben temerla. Pero procura que los personajes no mueran innecesariamente, siempre es deprimente para un jugador perder a su personaje, más aún si ya se había jugado varias partidas con él, y puede cansarse si no logra que sus personajes prosperen. Procura siempre que la muerte de un personaje sea digna y honrosa para su jugador, esto facilitará las cosas.

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA

DESTREZA

PERCEPCION

RESISTENCIA

PUNTOS DE VIDA

CONOCIMIENTOS

Pelea callejera

(FUE+ DES)/2+ 1D

Esquivar

(DES+ PER)/2+ 1D

Trepar/Escalar

(FUE+ DES)/2+ 1D

Rastrear

PER+ 1D

Esconderse

(DES+ PER)/2+ 1D

Moverse en silencio

DES+ 1D

Comerciar

4D

Abrir cerraduras

3D+ 1/2DES

Montar a caballo

4D

Juegos de azar

3D+ 1/2DES

Vaciar bolsillos

3D+ 1/2DES

Luchar: garrote o maza

(FUE+ DES)/2+ 1D

Luchar: espada o mandoble

(FUE+ DES)/2+ 1D

Luchar con hacha

(FUE+ DES)/2+ 1D

Luchar con puñal

(FUE+ PER)/2+ 1D

Disparar: arco o ballesta

(DES+ PER)/2+ 1D

Lanzar (puñal, piedras...)

(DES+ PER)/2+ 1D

Magia (sólo magos)

4D

POSESIONES

ARMAS

ARMA	NIVEL	MOD.

ARMADURAS

CLASE DE ARMADURA	PROTECCIÓN

OTRAS POSESIONES

ENCANTAMIENTOS CONOCIDOS



## 11. CÓMO CREAR TU PROPIO AMBIENTE DE JUEGO

Como ya se ha dicho, este juego ha sido creado para poder ser jugado en cualquier época y universo, si bien en este librito solamente se proporcionan tres épocas distintas para jugar. Pero puede suceder que ninguno de ellos te sirva para ambientar las aventuras que tú desees, o quizá puedas desear usar los ambientes y universos de tus héroes favoritos del cómic, el cine o la literatura. Guillermo Tell, Sherlock Holmes, Hércules Poirot, etc. pueden representar una fuente de inspiración inagotable para realizar tus partidas.

Por esta misma razón se han dejado deliberadamente incompletos los ambientes descritos en los apéndices. El correspondiente al siglo XX puede servir tanto para una partida estilo John Le Carre, como para una historia tipo «Rambo», etc... Lo mismo sucede con la descripción del ambiente de ciencia-ficción, desarrollando este marco general puedes ambientarte en los mundos de la película o novela que prefieras, o, porqué no, en un mundo de tu invención. Pese a todo, no desesperes, si no te ves capaz de crear tu propio mundo, proximanamente aparecerán diversos suplementos incluyendo módulos y mundos.

Pero... ¿qué es preciso hacer para adaptar el juego? Una vez has elegido la época y el lugar de tus aventuras, lo primero que debes hacer es decidir qué conocimientos pueden ser necesarios para los aventureros. Por ejemplo para adaptar el juego al western podríamos escoger, entre otros, los conocimientos siguientes: Montar a caballo, conducir carros, seguir rastros, jugar a poker, disparar armas cortas, disparar rifles, pelea, esconder, buscar, idiomas (sioux, cheyenne...), soborno, cuidar y conducir ganado (cow boy), manejar el lazo, primeros auxilios, rodeo (competición), tahir (hacer trampas), etc.

Posteriormente asignaremos a cada conocimiento su nivel base. Para ello tenemos en cuenta lo siguiente:

Si el conocimiento depende de una sola característica (por ejemplo para manejar el lazo hace falta destreza, pero no fuerza, resistencia ni percepción), el nivel base de dicho conocimiento será igual al valor de esta característica más un dado:

$Lazo = DES + 1D$ .

Si depende de dos o más características se hallará el promedio entre ambas y se sumará 1D al resultado. *Guiar carros depende de fuerza y destreza. Así pues:*

$Guiar\ carro = (FUE + DES)/2 + 1D$ .

Si el conocimiento solamente tiene una ligera relación con una característica se puede hallar el nivel base sumando 3D a la mitad de la característica. *Jugar a poker depende ligeramente de la percepción (y bastante de la suerte). Por tanto: Jugar a poker =  $\frac{1}{2}PER + 3D$ .*

Por fin, si el conocimiento no tiene relación con ninguna de las características, el nivel base será igual a 4D. *Por ejemplo Idiomas = 4D.*

Acabado esto, decidiremos qué profesiones pueden ser interesantes para nuestros personajes. En este caso podrían ser: Tahir, Vaquero (Cow Boy), Pistolero, Sheriff, Guía-Explorador (ya sea blanco o indio), Buscador de oro, Oficial de Caballería, etc.

Después de esto veremos qué conocimientos son propios de cada oficio, qué conocimientos es posible que hayan adquirido y cuales pueden ser adquiridos solamente por determinados tipos de personaje. El jugador lanzará los dados dos veces y escogerá el mejor resultado para determinar su nivel base en los conocimientos propios de su profesión. Para el resto de los conocimientos, excepto aquellos que le están vedados, realizará un único lanzamiento de dados para cada uno.

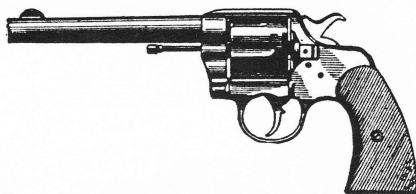
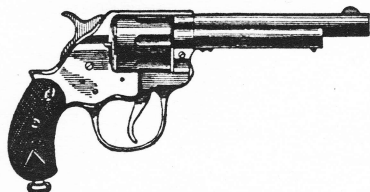
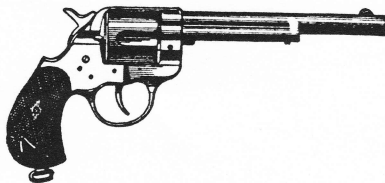
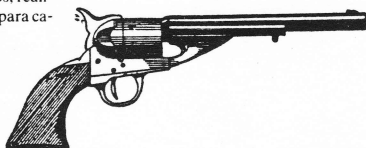
*Así pues, un tahir es experto en jugar al poker, disparar armas cortas, esconder, buscar, soborno y tahir. En estos conocimientos podrá realizar dos tiradas y elegir el mejor resultado.*

*Puede que sepa cómo conducir un carro, montar a caballo, idiomas, disparar rifle, pelea y primeros auxilios.*

*Usualmente no sabrá conducir ganado, ni seguir rastros, ni tampoco manejar el lazo ni rodeo.*

Por último, debe realizar una lista del equipo más usado por los aventureros de la época, incluyendo su valor (aproximado) en la moneda local. Si son armas, deberá incluir el modificador al daño; si son armaduras o protecciones, el bono de protección. En nuestro caso tendríamos, entre otros, caballo, mula, ternero, silla de montar, pantalones, camisa, chaleco, sombrero, pistola, alforjas, pistola (¿Colt 45?), rifle (¿Winchester?), lámpara, pico, pala, cedazo, carreta, carro, carro de caravana, etc... son algunos de los clásicos útiles del viajero del Oeste.

Ya sólo falta que pongas en un pueblo en medio del desierto a tus personajes para poder asistir en directo a asaltos a bancos, duelos en la calle mayor, robos a diligencias, trenes...



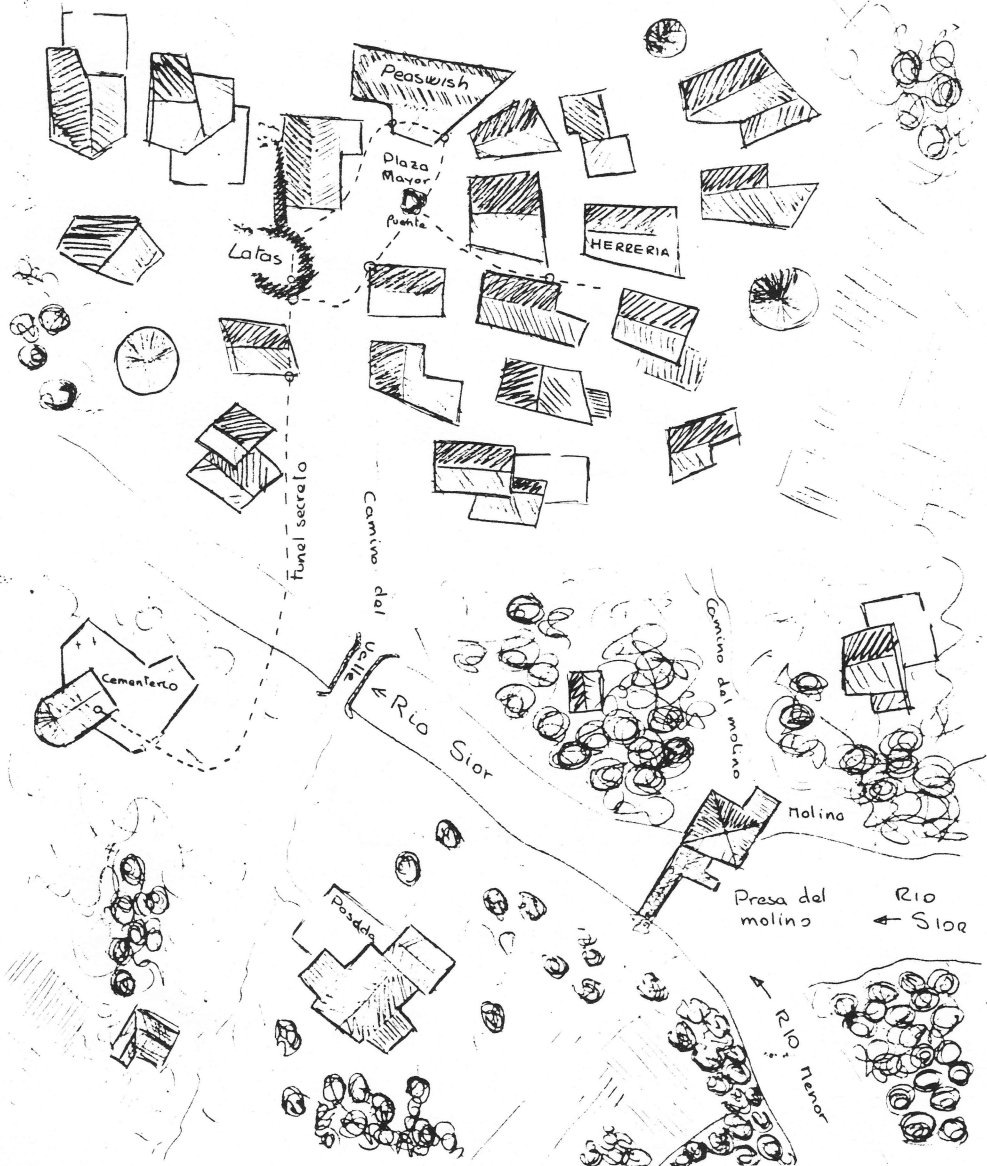
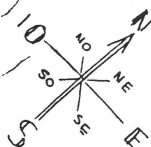
# NEUDROED

Camino de los puertos

Túnel secreto

Entradas al túnel

Camino alto



## Historia

Los aventureros son un grupo de soldados enrolados por la fuerza en el ejército de su señor feudal, pero en la última batalla han sido vencidos y las tropas se han dispersado. Ellos han huido para evitar ser cogidos prisioneros.

Durante su huida llegan al pueblo de Neudroed. Cansados y sin dinero, son recibidos como huéspedes distinguidos por el señor Peaswish, que los invita a cenar y les pide que le expliquen las noticias de otras comarcas.

Al final de la velada, les explicará la historia siguiente.

«Hace ya muchos años pasaron por el pueblo unos monjes oscuros. A su paso los perros ladraban y los niños se escondían asustados. Durante algunas semanas fueron y vinieron sin dar explicaciones a nadie, hasta que un día se fueron y con ellos desaparecieron dos niños, tres ovejas y casi un centenar de gallinas. Desde aquella noche los dos pasos de montaña son intransitables a causa de una eterna tormenta de nieve. El pueblo está aislado, secuestrado por los monjes sin que los habitantes sepan el porqué. Los primeros días algunos campesinos buscaron a los monjes. No los encontraron y algunos no volvieron. Otros intentaron huir, pero a pesar de conocer los pasos como la palma de su mano, perdieron el camino y no lograron abandonar la zona tormentosa, regresando derrotados al pueblo.

Desde ese día los campesinos viven resignados una vida «tranquila»; a pesar de algunos fenómenos extraños, como luces en el cementerio, desapariciones de jóvenes y animales, la niebla gris que cubre el pueblo permanentemente, las sombras que a veces y de forma misteriosa cruzan el pueblo apareciendo y desapareciendo de forma imprevisible».

Acabada la velada, Julius, el hijo mayor de los Peaswish, acompañará a los forasteros a la posada, donde se hospedarán temporalmente. Durante el recorrido, Julius hará comentarios del tipo: «Ahora, con unos guerreros tan valientes como vosotros, podremos plantar cara a los monjes, porque... ¿no pensaréis quedarnos aquí para siempre, no?»

Al llegar cerca de la posada podrán ver luces en el cementerio (tirada contra percepción). Si no las ven, Julius las verá. Si no van a investigar, Julius correrá hacia el cementerio gritando que ahora pueden vencerlos. Si a pesar de esto no van a investigar, a la mañana siguiente Julius habrá desaparecido. Si van con suficiente caute-

la (tirada contra destreza) podrán ver dos luces saliendo de una tumba. Si consiguen acercarse (destreza con un -2), verán que son dos crios del pueblo con velas. Si atrapan a los dos crios (destreza -4) podrán hablar con ellos. Si no lo consiguen, podrán reconocerlos en el pueblo a la mañana siguiente (percepción). Sin importar en qué momento los interrogan, los niños sólo reconocerán que tienen un escondite secreto desde donde pueden espiar algunas casa del pueblo. Si los obligan, enseñarán de mala gana los pasajes secretos a los aventureros.



Por la noche, la gente del pueblo se reúne en la posada, y pueden intentar averiguar algunas cosas. Si preguntan, se les informará de todo lo que sea del dominio público.

Al día siguiente, la gente del pueblo se muestra ligeramente nerviosa. Todos miran con compasión mal disimulada a los aventureros. Durante la noche han desaparecido dos corderos y quince gallinas. Según los lugareños, esto significa que en un plazo de tiempo no superior a una semana desaparecerá uno de los jóvenes más fuertes del pueblo (esto significa el aventurero que tenga FUE+DES+RES más alto).

A partir de este momento, los aventureros pueden investigar libremente. Todo el pueblo colaborará de manera más o menos encubierta (por miedo a los monjes), pero los neudroedenses no saben casi nada. Solo saben que dentro de dos días han de dejar el diezmo de la cosecha (una vez al mes) en la plaza del pueblo. Saben que alguien del pueblo recoge los diezmos y los lleva al monasterio. La opinión del pueblo (se discute mucho sobre el tema) es que podría ser el señor Peaswish, ya que su hijo mayor ha sido respetado por los monjes, cuando ya debería haber desaparecido hace tiempo. También por el mismo motivo es sospechosa la señora Peaswish, ya que es ella quien lleva los pantalones en su casa (risas).

Otro sospechoso es el viejo «Latas», el brujo, que es temido pero respetado.

El herrero llegó al pueblo poco antes que los monjes, no es amigo de nadie cuando está sereno y cuando está borracho critica demasiado a los monjes como para que parezca normal.

Si observan a los sospechosos a través de las galerías no podrán ver nada anormal.

El día de la colecta de los diezmos, cuando se hace tarde, la niebla gris cubre la plaza con especial densidad, los campesinos, uno a uno o por grupos, van dejan-

do los diezmos cerca de la fuente. Casi no se ve a dos metros. Antes de la puesta del sol, todos los lugareños se encierran en sus casas a cal y canto: es peligroso permanecer en la calle en la noche como esta. En efecto, si algún aventurero permanece en la calle después de la puesta del sol, pierde 1PV cada  $\frac{1}{4}$  de hora. Sobre las 2 de la madrugada (la puesta de sol es a las 6), una sombra gruesa sale de casa de los Peaswish, seguida de dos sombras más bajas, y se dirigen rápidamente al montón de los diezmos, cargadoselos a la espalda. Si los aventureros han pensado en usar los pasadizos para observar, podrán ver todo esto. Si intentan salir y apresar a los emisarios, descubrirán que son la señora Peaswish y sus dos hijos menores. La señora tirará la carga y en un paso o calle estrecha, ordenará a sus dos hijos que impidan el paso de los aventureros, lo que le dará ventaja suficiente para escapar. Si los aventureros, después de vencer a los dos hijos, siguen el rastro de la mujer, podrán atraparla poco antes de llegar al monasterio.

Si no intentan atrapar a los mensajeros, podrán seguirlos (sin perder PV) hasta el monasterio. Al llegar, dejarán los diezmos en la puerta y marcharán. Si intentan hacerlos prisioneros, los perderán en la niebla.



## El Pueblo

### El Herrero

Soltero, vago, bebedor de cerveza, borracho desde el viernes hasta el domingo; habla demasiado contra los monjes, por lo que es mal visto por la gente del pueblo. 54 años, enjuto, 1,85 m, cabello que en otro tiempo fue rubio, barba poblada; muy descuidado en su aspecto, lleva siempre un delantal de cuero y martillo de forja en la mano (atención, es peligroso en sus manos: maneja el martillo con un nivel de conocimiento 27. Nadie lo sabe, pero en sus tiempos fue un guerrero. La espada y el arco los maneja con un nivel de conocimiento 30). Guarda sus armas en un escondite en la pared. Es muy friolero y le da miedo la oscuridad, aunque nunca lo reconocerá (faltaría más!!! Es un ex-bravo guerrero!).

Además hace años que está construyendo una espada (Mod. +5) que no regalará ni venderá por ningún motivo.

Ulric Llemor: FUE 14, RES 16, DES 13, PER 8, PV 34.

### Familia Peaswish

Son la familia «rica» del pueblo, venida a menos. Casi no pueden ya mantener las apariencias. Los dos criados, Jon i Marta Ilven, son sexagenarios; no han abandonado a la familia Peaswish a pesar de que ya hace años que no cobran su sueldo. Los Peaswish mantienen apenas las apariencias de puertas afuera. Al entrar en la casa, se puede admirar el salón y el despacho del señor Peaswish, ricos, limpios y arreglados. En las librerías del despacho pueden verse algunos libros (señal de riqueza). El resto de la casa es casi ruinoso.

**Sr. Peaswish:** Es el cabeza de familia. Relativamente joven (35 años), heredó poca cosa después de la desaparición súbita de su padre, Julius Peaswish. Jon es alto, delgado, su cara está llena de arrugas y tiene los ojos vidriosos, no hace mucho caso del mundo en que vive, es el principal avalador de los clérigos del Dios Oscuro. Vive de las escasas rentas que le pagan los inquilinos de sus tierras.

Jon Peaswish: FUE 9, DES 7, RES 12, PER 6, PV 25.

**Sra Peaswish:** La señora Peaswish es lo que se puede llamar una bruja, baja, gorda y caprichosa. Es ella quien ha dilapidado el poco dinero de que disponía su marido, y ahora le obliga a vender sus bienes para hacer donativos lujosos a los clérigos del

Dios Oscuro, ya que los clérigos le han prometido en secreto una poción que le permita recobrar su juventud.

Andrea Peaswish: FUE 17, DES 7, RES 9, PER 5, PV 32.

**Julius Peaswish:** Es el hijo mayor del matrimonio. Tiene 15 años, es alto, guapo y despierto. Aprende en secreto a leer y escribir en casa del «Latas» (Jon Peaswish no sabe leer ni escribir).

Julius Peaswish: FUE 13, DES 15, RES 7, Per 16, PV 24.

**Junior y Lena Peaswish:** Gemelos, son poco más que vegetales: nacieron así y así se quedaron. Sin que nadie lo sepa, sus almas fueron vendidas a los clérigos del Dios Oscuro por su madre antes de que nacieran.

Junior y Lena Peaswish: FUE 17, RES 15, PV 34. Nivel de conocimiento en lucha con cuchillo 13.

### El «Latas»

Así llamado porque siempre está haciendo cosas en innumerables potes de lata. Vive de vender pociones, supuestamente mágicas, a quien se las pida. Pocas veces son efectivas, y menos veces aún mágicas.

En efecto, es un individuo con unos ciertos conocimientos de magia adquiridos leyendo libros. Si intenta hacer algún sortilegio, tendrá que tirar un dado en la tabla siguiente:

1.- Crea un objeto ilusorio.

- Tira un dado: 1.- Lámpara.  
2.- Espada muy buena.  
3.- Una cazuela.  
4.- Una llama.  
5.- Una piedra preciosa.  
6.- Un conejo.

El objeto sale de dentro de su sombrero y parece real hasta que se intenta usar, momento en que se descubre que es totalmente inútil.

2.- Crea una esfera de luz que ilumina

hasta 10 m. De todas maneras, la esfera, tiene criterios propios sobre lo que quiere hacer. **ATENCIÓN:** Es muy susceptible.

- 3.- Provoca una explosión de 30 PV en el objeto que esté mirando.
- 4.- Hace aparecer orujo (1D litros). Atención: no hace aparecer ningún recipiente, sólo el orujo.  
Si alguien bebe tendrá que tirar contra RES+3. Si no pasa queda borracho 1D/2 horas.
- 5.- Crea una esfera de oscuridad de 5 m de diámetro alrededor del lugar o objeto al que mira.
- 6.- Tira dos veces en esta tabla.

Además es capaz de preparar:

**Pociones de curación:** Tarda un mes en hacer una poción que cure 1D PV (Stock, 3 pociones).

**Filtros de amor:** Tarda una semana en prepararlos.

**Poción que no se sabe para qué sirve:** Es un poción para cambiar de forma. No recuerda para qué la hizo ni cómo.

**Poción para aumentar la fuerza:** No funciona (stock, 2 pociones).

**Poción para descubrir la invisibilidad:** No funciona (stock, 1 poción).

**Poción para detectar mentirosos:** Tira 1D. Si el resultado es 1 ó 2 funciona, si es 3 ó 4 no, y si es 5 ó 6 funciona al revés. (stock, 3 pociones).

**Amuleto de protección:** Inútil.

**Amuleto contra la lluvia:** Inútil.

**Amuleto contra granizo:** Inútil.

**Amuleto para proteger el ganado de los lobos:** Inútil.

Es un señor que aparenta unos 90 años y parece estar como una cabra. Contesta a las preguntas con acertijos y nunca enseñará su arte a nadie. Si alguna de sus creaciones falla, hablará de maldiciones y de los clérigos del Dios Oscuro.

El resto de la población son campesinos sin más aspiraciones. Son honrados, pero temen a los clérigos. Su único afán es sobrevivir y no participar nunca en una revuelta abierta contra los clérigos, pero ayudarán a escondidas a los aventureros.



## El Templo

A partir de este momento dispones del plano del monasterio con los ocupantes de cada sala. Éstos se comportarán como hombres inteligentes, es decir, defenderán el templo y su vida (ATENCIÓN: los hay fanáticos, que lucharán hasta la muerte).

Por otro lado, los ocupantes de una habitación irán a mirar qué pasa si oyen conversaciones, ruidos o combate en una sala vecina.

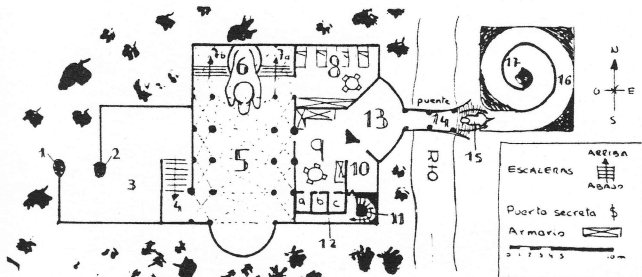
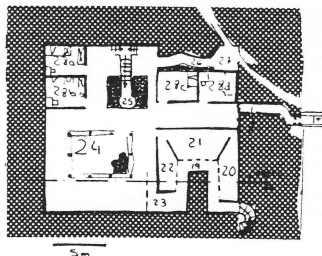
Los clérigos de nivel III o IV no pueden soportar la visión de la luz, que es mortal para ellos.

La única manera de destruir el ídolo Topo es encendiendo una luz en su antro.

la zona «5» del templo desde dos ventanitas disimuladas en el interior de la boca del «Dios Topo».

- 7.- En el fondo del templo hay dos zonas 7<sub>a</sub> y 7<sub>b</sub> un poco elevadas (2m) sobre el resto del templo donde se sitúan los monjes durante las ceremonias.
- 8.- Dormitorio de los esclavos del Dios. Aquí viven apiñados una docena de esclavos, cuyo comportamiento es absolutamente mecánico. Se mueven como autómatas y no obedecerán ninguna orden de los aventureros.
- 9.- Sala de guardia. Aquí se encuentran los cinco clérigos que irán a auxiliar al

pleta en la oscuridad, se considera que ya ha superado el primer periodo de aprendizaje y es apto para pasar al nivel siguiente. Para hacerlo esperará pacientemente en la sala «10» con un esclavo, el alma del cual será sacrificada al dios.



- 1.- Columna de 8 m de altura con una imagen de un ser que recuerda vagamente a un topo.
- 2.- Igual a «1».
- 3.- Patio descubierta y enlosado sin nada de particular. Tirar 1D6: si el resultado es 1 ó 2 habrá un monje paseando por los rincones más oscuros. Si hay pelea se tirará 1D6 cada 3 turnos. Si el resultado es un 1, los monjes de guardia habrán oído el ruido y aparecerán dos turnos después.
- 4.- Escalera de piedra que da acceso al templo. Si no se ha encontrado ningún monje en «3» repetir el proceso.
- 5.- Interior del templo. Es oscuro, prácticamente sólo entra la poca luz que deja entrar la escalera. El techo está a unos 10 m de altura y está completamente construido con una piedra negra que podría ser basalto. En la pared este hay tres puertas, en el centro una enorme figura similar a las de las columnas «1» y «2». Si no ha aparecido el clérigo en «3» o «4», aparecerá aquí en las mismas condiciones. Éste es el templo donde los esclavos del dios realizan sus ritos.
- 6.- El interior del «Topo» está vacío, se puede llegar a él desde el sótano a través de unas escaleras de la pared norte. Estando en el interior se puede ver

clérigo de «3», «4» o «5». No hay armas, sólo una mesa i dos sillas.

- a, b y c: Celdas para prisioneros acabados de llegar. Están vacías y las llaves están en las cerraduras. Cada una tiene una grieta en la pared sur, invisible desde el interior de la celda. De esta manera los prisioneros pueden ser observados desde el pasillo «12».
- 10.- Habitación oscura y vacía. Aquí es donde aparecen los clérigos superiores (en realidad entran por una puerta secreta en el ángulo SE que comunica con la escalera «11» y el pasillo «12».
- 11.- Escalera que lleva al sótano. Comunica con la escalera 18.
- 12.- Pasillo que permite controlar secretamente a los prisioneros.
- 13.- Atrio.
- 14.- Puente. A los dos lados hay estatuas de grandes monjes.
- 15.- Inmensa estatua del Dios Topo que bloquea casi la entrada al 2º templo. De esta manera, en el interior apenas hay luz, aún en pleno día.
- 16.- Pasillo en espiral que acaba de eliminar la poca luz que pueda entrar por la puerta.
- 17.- Otra estatua del Dios Topo. Si un monje es capaz de ver la efigie com

- 18.- Escalera de caracol que comunica con el nivel superior (comunica con 11).

- 19.- Pasillo con saeteras de 20, 21 y 22, desde donde se puede disparar con arco o con ballesta sobre presuntos intrusos.

- 20, 21 y 22.- Salas de guardia desde donde se puede disparar sobre intrusos que pasen por 19.

- 23.- Sección final del pasillo. Las saeteras de la izquierda permiten disparar sobre quienes entren por esta sección de pasillo.

- 24.- Sala común de los clérigos del segundo nivel. En el muro este hay una puerta secreta que comunica con el puente. Si llegan de noche encontrarán 3 clérigos del segundo nivel rezando.

- 25.- Acceso al interior del ídolo del Dios Topo.

- 26.- Pasillo. Huele mal i se oye rumor de agua.

- 27.- Habitación de limpieza y letrinas. El agua sale de un río subterráneo.

- 28 (a, b, c y d).- Habitaciones de los monjes. Si es de día estarán aquí durmiendo.

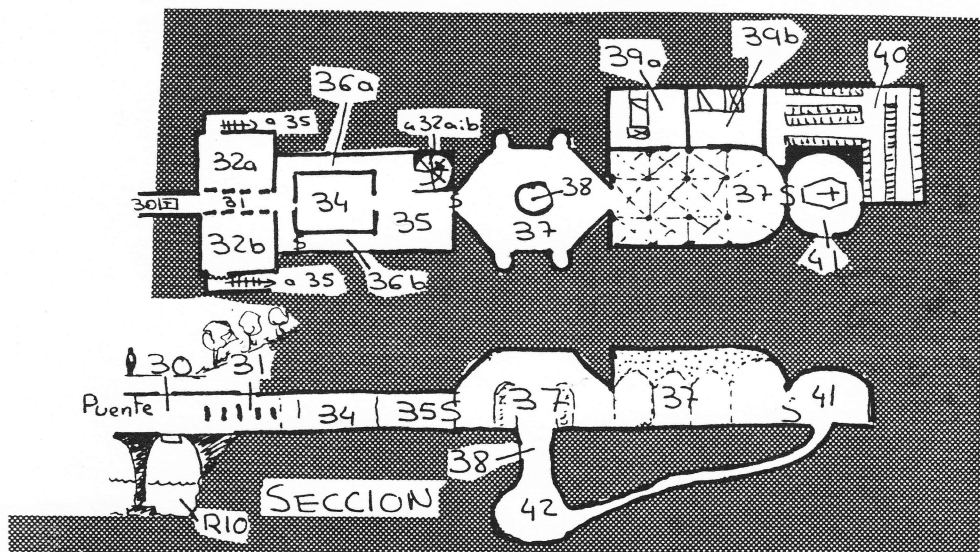
- 29.- Pasillo que conduce por debajo del puente al otro lado del barranco (al pasillo 30 de la siguiente sección del plano).



- a.- Puente del nivel I.
- b.- Pasillo 23 del nivel II.
- c.- Estatua del clérigo.

Sección del puente.





30.- Pasillo por el interior del puente (proviene de 29). En su parte central se encuentra una trampa que mide, aproximadamente, 1m×1m. Si no es descubierta (PER -2) y alguien la pisa (DES -2), éste caerá al río, si falla consecutivamente dos tiradas DES -2 se ahogará. Si la trampa es descubierta los personajes pueden asegurarse, saltarla, encordarse, etc... para evitar el peligro.

31.- Pasillo de guardia. A cada lado se abren dos saeteras desde las que los guardias situados en 32a y 32b vigilan el acceso a la parte más interior del templo.

32 (a y b).- Salas de guardia. Se comunican entre sí a través del pasillo elevado 33. La única entrada a estas salas es a través de la escalera que se encuentra en la sala 35.

33.- Pasillo elevado que comunica mediante escaleras las salas 32a, 32b y 35.

34.- Sala de guardia. Desde sus saeteras se controla el pasillo 31. Solamente se puede acceder a esta sala desde la 35.

35.- Esta sala comunica a través de una escalera de caracol con el pasillo 33. En esta sala acostumbran a encontrarse los monjes de este nivel.

36a.- Pasillo de acceso al templo.

36b.- Pasillo idéntico al 36a, pero escondido por puertas secretas.

37.- Sala de ritos del templo. Se trata de una sala abovedada en cuyo centro se abre un pozo (38). A derecha e izquierda se encuentran 5 nichos con-

teniendo cada uno una urna llena de cenizas. Al fondo se encuentra el templo propiamente dicho, de planta basilical con tres naves esculpidas en la roca. A la izquierda se abren tres puertas que comunican respectivamente con las habitaciones 38a, 38b y 39. En el ábside se encuentra una puerta secreta que comunica con 40. En esta sala se encontrarán dos clérigos de túnica roja (ver descripción)

38.- Pozo.

39a y b.- Dos dormitorios idénticos. Contienen solamente un jergón de paja a cuyos pies se encuentra un baúl que contiene ropas austeras y algunos enseres simples de madera. El de la habitación 39b contiene además una espada cuyo modificador al daño es +6 (en lugar del +4 habitual).

40.- Biblioteca. Contiene 2000 volúmenes sobre temas diversos incluyendo magia, brujería, religión y ciencias (alquimia).

41.- Cripta que contiene un sarcófago vacío. Si se abre éste y se examina a fondo, se podrá hallar en él una trampa que comunica con un pasadizo resbaladizo (DES -5; si se falla, 1D heridas por caída) que lleva a 42.

42.- Gruta oscura donde se encuentra el sumo sacerdote de la secta. Este es un ser parecido a un topo, pero antropomorfo.

Las características de los monjes que se hallan a continuación son indicativas, deben adaptarse a la potencia del grupo para que, con dificultades, puedan ser vencidos si el grupo actúa con la debida inteligencia.

## Descripción de los monjes

### Monjes I

FUE	10	12	7	8	6
DES	7	5	7	10	10
RES	4	14	9	8	9
PER	12	16	8	11	16
P.V.	18	30	19	17	18

### Monjes II

FUE	15	7	9	12
DES	12	7	9	7
RES	6	9	6	16
PER	11	10	10	12
P.V.	25	20	19	31

### Monjes III

FUE	9	8	Espada NC 23
DES	13	16	2 bolas de oscuridad/día.
RES	11	14	
PER	9	13	
P.V.	24	26	

### Hombre-topo

FUE	14	2 bola de oscuridad/día.
DES	13	
RES	16	
PER	14	
P.V.	36	

Existen dos maneras de matar a los monjes de nivel superior a dos: mediante armas o exponiéndolos a la luz. Si los aventureros poseen algún tipo de fuente de luz, ésta será objeto inmediatamente de una bola de oscuridad. Al matar al hombre-topo desaparece toda la magia de los monjes (incluidas las tormentas de nieve).

## APENDICE A

### ADAPTACION DEL JUEGO A UN AMBIENTE DEL SIGLO XX

Los principios y reglas que rigen cualquier ambiente en el que desees situar a tus jugadores son exactamente los mismos que se han explicado para medieval fantástico. Las únicas diferencias significativas radicarán en sus conocimientos y profesiones. A continuación encontrarás una lista de ambos con los que deberás substituir las profesiones y conocimientos detallados en el reglamento medieval.

Para el ambiente del siglo XX consideramos 5 profesiones concretas y un grupo llamado «otros» para aquellos jugadores que deseen jugar un personaje con una profesión específica a su elección. Las seis primeras profesiones funcionan de modo similar a las cuatro medievales, la quinta deja una mayor libertad al jugador para escoger su tipo de personaje.

Cualquier jugador que elija como profesión «otros» podrá escoger en la tabla siguiente cinco conocimientos de entre los marcados con un asterisco y considerarlos su especialidad. Tras realizar las tiradas normales el jugador podrá sumar 1D a estos cinco conocimientos.

Las seis profesiones restantes son:

- A.-Detective de policía
- B.-Detective privado
- C.-Cuerpo especial de policía
- D.-Comandos
- E.-Técnico especialista
- F.-Delincuente

En la tabla siguiente se especifican los conocimientos de que pueden disponer los personajes. La primera columna contiene el nombre del conocimiento, la segunda columna la letra que identifica a la o las profesiones que tienen una mayor predisposición a dominar este conocimiento (la letra G identificará a «otros»). Los jugadores de la profesión o profesiones indicadas podrán realizar dos tiradas en el momento de determinar su nivel de competencia en el conocimiento correspondiente.

La tercera columna contiene los indicadores de las profesiones que pueden disponer de conocimientos en esta materia. La cuarta nos indica que profesiones no pueden acceder a estos conocimientos.

Sea cual sea la profesión elegida, es siempre interesante que esta sea coherente con las aptitudes físicas del personaje. Aquellos jugadores que elijan «otros» deberán tener siempre presente que los cinco conocimientos en los que se especialicen deberán representar los conocimientos obtenidos en el ejercicio de una profesión real.

<b>Conducir coches*</b>	E F	A B C D G	
<b>Conducir motos*</b>	E F	A B C D G	
<b>Pilotar aviones*</b>	E	A B F G	C D
<b>Barrios bajos*</b>	A B F	C D E G	
<b>Interrogar</b>	A	B C D	E G
<b>Armas cortas</b>	A B C D F	E G	
<b>Armas largas</b>	C D	A B E F G	
<b>Armas militares</b>	D	A B C	E F G
<b>Explosivos</b>	C D	A B F	E G
<b>Lucha sin armas*</b>	B D	A C E F G	
<b>Artes marciales*</b>		A B C D E F G	
<b>Lucha con armas blancas</b>	B D F	A C E G	
<b>Fotografía*</b>	E	A B C D F G	
<b>Natación*</b>		A B C D E F G	
<b>Seguir*</b>	B C D F	A E G	
<b>Esconder/esconderse</b>	F	A B C D E G	
<b>Camuflaje</b>	D F	A B C E G	
<b>Primeros auxilios*</b>		A B C D E F G	
<b>Electrónica*</b>	E	A B F G	C D
<b>Informática*</b>	E	A B C F G	D
<b>Mecánica*</b>	D E	A B C F G	
<b>Idiomas*</b>	E	A B C D F G	
<b>Rastrear</b>	C D	A B E F G	
<b>Escalar*</b>	C D	A B E F G	
<b>Conocimientos generales*</b>	E	A B C D F G	
<b>Diplomacia/etiqueta*</b>		B C F G	A D
<b>Soborno</b>	B F	A C D E G	

TABLA DE ARMAS

Arma	Mod.
Pistola/revolver	+4
Fusil	+5
Escopeta	+3
Subfusil	+4
Granada	2D+4
Mina	2D+6
Explosivo	1D/10 gr

Es preciso tener en cuenta que el fusil de asalto militar puede disparar bala o a ráfaga, logrando así más impactos, pero el retroceso del arma la hace más imprecisa, debe pues reducirse el nivel del tirador en dos puntos por cada disparo adicional. El subfusil disparará siempre ráfagas de un mínimo de 3 balas, las modificaciones aplicables al tiro a ráfaga deben aplicarse también a esta.

No se especifican los precios de las armas ya que estos pueden variar en función de la época, el país, su legalidad, etc... factores que nos obligarían a llenar páginas enteras de datos sobre armas.

Como ya se ha dicho, este juego ha sido concebido como base para, a partir de él, desarrollar el ambiente que cada máster pueda desear. Por este motivo, se ha optado por no entrar en profundidad a analizar cada época. De esta forma, a partir de las profesiones detalladas en este apéndice, pueden jugarse partidas en ambientes tan dispares como las novelas policíacas británicas, las intrigas internacionales de las agencias de espionaje de la postguerra, acciones de guerra (I o II guerras mundiales, acciones de comandos, Vietnam, Corea, acciones antiterroristas...), ...

Quizás el mayor problema que esto plantea es la falta de documentación sobre el valor de las armas y equipo especializado para cada una de estos ambientes y épocas, este problema puede resolverse de dos formas distintas, la primera y más sencilla es suponer que los personajes trabajan para una compañía, agencia (CIA, MI 5,...) o que el ejército suministra el material y paga las facturas (dentro de un límite razonable). La segunda consiste en intentar obtener en alguna librería de viejo antiguos catálogos de venta por correo de los grandes almacenes, si bien esto nos obligará a usar el sentido común y una gran dosis de imaginación para calcular los precios de los artículos que no figuren en el catálogo.

## APENDICE B

### ADAPTACION A UN MUNDO DE CIENCIA-FICCION

Básicamente las reglas que rigen esta adaptación son idénticas a las del apéndice A. Las profesiones en este caso son:

- A.-Astronauta
- B.-Técnico
- C.-Mercenario estelar
- D.-Explorador
- E.-Policia planetaria
- F.-Fuerzas de choque interplanetarias
- G.-Delincuente
- H.-«Otros»

Pilotaje de nave espacial	A B D	C E F G H
Conducción de vehículos atmosféricos*	A B C D E F G H	
Conducción de vehículos de superficie*	B E	A C D F G H
Pilotaje de nave interestelar	A	B C D E F G H
Ingeniería*	B	A G H C D E F
Mecánica*	B	A C D E F G H
Informática*	B	A C D E F G H
Cibernética*	B	A C D E F G H
Armas cortas	C D E F G	A B H
Armas largas	C D F G	A B E H
Armas pesadas	C F	D G A B E H
Explosivos	D F G	C E A B H
Lucha sin armas	C D E G	A B F H
Lucha con armas blancas	D E G	A B C F H
Artes marciales*		A B C D E F G H
Natación*		A B C D E F G H
Escalada*		A B C D E F G H
Gravedad cero*	A B D	C E F G H
Seguir	E G	A B C D F H
Esconderse	G	A B C D E F H
Camuflaje	D	A B C E F G H
Primeros auxilios*		A B C D E F G H
Idiomas*	B	A C D E F G H
Rastrear	D	A B C E F G H
Xenología*	D	A C F H B E G

\*Gravedad Cero son los conocimientos relacionados con la vida en una nave espacial, como desenvolverse en ausencia de gravedad.

Tanto las profesiones detalladas en el mundo medieval fantástico, el siglo XX o el de ciencia ficción son puramente indicativas. El máster, si lo desea, puede ampliar o reducir la lista, o alterarla según sus necesidades, siempre y cuando el resultado responda a la lógica del mundo por el creado.



NOMBRE DEL JUGADOR ..... NOMBRE DEL PERSONAJE .....

FUERZA .....  
DESTREZA .....  
PERCEPCION .....  
RESISTENCIA .....  
PUNTOS DE VIDA .....

## CONOCIMIENTOS

Conducir coches	(PER+ DES)/2+ 1D	Seguir	PER+ 1D
Conducir motos	(DES+ PER)/2+ 1D	Esconder/Escondese	(PER+ DES)/2+ 1D
Pilotar aviones	(PER+ DES)/2+ 1D	Camuflaje	(PER+ DES)/2+ 1D
Barrios bajos	PER+ 1D	Primeros auxilios	PER+ 1D
Interrogar	(DES+ RES)/2+ 1D	Electrónica	3D+ 1/DES
Armas cortas	(DES+ PER)/2+ 1D	Informática	4D
Armas largas	(PER+ DES)/2+ 1D	Mecánica	DES+ 1D
Armas militares	(PER+ DES)/2+ 1D	Idiomas	4D
Explosivos	DES+ 1D	Rastrear	(PER+ DES)/2+ 1D
Lucha sin armas	(FUE+ RES)/2+ 1D	Escalar	DES+ 1D
Artes marciales	(DES+ RES)/2+ 1D	Conocimientos generales	4D
Lucha con armas blancas	(PER+ DES)/2+ 1D	Diplomacia/Etiqueta	4D
Fotografía	PER+ 1D	Soborno	PER+ 1D
Natación	(FUE+ RES)/2+ 1D	.....	.....

## POSESIONES

### ARMAS

ARMA ..... NIVEL MOD. ....

**NOMBRE DEL JUGADOR**

**NOMBRE DEL PERSONAJE**

## FUERZA

## DESTREZA

## PERCEPCION

## RESISTENCIA

## PUNTOS DE VIDA

## CONOCIMIENTOS

## Pilotar nave espacial

## Pilotar vehículos atmosféricos

## Pilotar vehículos de tierra

## Pilotar naves interestelares

Ingeniero

## Mecánica

## Informática

## Cibernética

## Armas cortas

## Armas largas

## Armas pesadas

## Explosivos

## Lucha sin armas

## Lucha con armas blancas

## Artes marciales

## Natación

Escalada

Zero G

Seguir

Esconderse

## Camuflaje

## Primeros auxilios

## Idioms

## Rastrear

## Xenología

## POSESIONES

## ARMAS

ARMA

NIVEL MOD.



Nombre	P.V.	Daño	NC ataque	Comentarios
Alma en pena	6D	1D+1		Cada turno de combate el alma en pena lanza 1D: 1 causa 1D heridas. 2 La víctima huye aterrorizada. 3 La víctima queda paralizada por el terror 1D turnos. 4-6 no sucede nada. El alma en pena solo puede ser atacada mediante objetos mágicos, símbolos sagrados, agua bendita o rezando.
Araña:				
Tarántula	½D	veneno 1D/min	11	
Viuda negra	½D	veneno 2D/min	15	
Arácita virtuosa simplex	½D	veneno 4PV/min	17	
Arácita virtuosa suprema	½D	veneno 3D/min	17	
Araña acuática	½D	veneno ½D/min	9	
Ciclope	7-11D	garrote 2D+2	14-19	
Cocodrilo	3D	1D+4	12	
Dragon	25-30D	garras 1D+3	12	
De fuego		Escupir fuego 3D+2	15-19	Pueden escupir fuego de tres a siete veces al día
De hielo				Su mirada petrifica durante 3D minutos
Chino				Al contrario que los dragones europeos, el dragón chino no es violento, e intentará, en la medida de lo posible ayudar a viajeros o aventureros de nobles intenciones
Escorpión	½D	veneno 2D/min	7	
Espectro	8D	1D+3		V. Alma en pena: 1 hiere, 2-3 ahuyenta, 4 paraliza.
Espíritu	3D	2D		V. Alma en pena: 1-2 hiere, 3 ahuyenta, 4-5 paraliza.
Esqueleto	12D	1D+1	12	
Fantasma	8D	2D+2		V. Alma en pena: 1-2 hiere, 3-4 ahuyenta, 5 paraliza.
Gárgola	3D	magia		2 encantamientos al día
Géno	1-4D	magia		
Del bosque				Mide unos 25 cm, Puede usar magia de forma ilimitada. Su único interés es divertirse costa de los viajeros que atraviesan su territorio de "caza".
De los pantanos				Con idénticas capacidades que sus parientes de los bosques, se distinguen de ellos por su mayor tamaño y por poseer un mal humor notable.
Gigante	15-18D	garrote 2D+4	12-17	
Harpía	6D	Garras 1D+3	14	
		Pico 2D	9	
Hombre-lobo	12-16D	1D+5	12-18	Contamina con un 1 en 1D6.
Jabalí	11D	1D+3	10	Resta 1 al dado de iniciativa.
Jaguar	12D	1D+6	17	Suma 2 al dado de iniciativa.
León	14D	1D+5	10	Suma 1 al dado de iniciativa.
Leopardo	11D	1D+6	12	Suma 1 al dado de iniciativa.
Lobo	8D	1D+4	17	
Lobo blanco	9D	1D+5	19	
Lobo gigante	10D	1D+6	19	
Ogro	14D	1D+3	17	Resta 1 al dado de iniciativa.
Oso blanco	18D	1D+4	12	
Oso negro	17D	1D+3	10	
Oso pardo	16D	1D+2	9	
Pegaso	9D	1D	15	En principio el pegaso es un animal pacífico, que rehuirá el combate. Esporadicamente es usado como mensajero divino. No es fácil que acceda a dejar que cabalguen en sus lomos.
Perro	2D	1D+2	15	
de guardia	2D+1	1D+3	17	
de guerra	2D+2	1D+4	19	
pastor	2D+1	1D+3	19	
salvaje	2D	1D+3	15	Con un 1 en 1D6 contamina (rabia).
Ratas (manada)	1D cada una	1D+1	20	
Serpiente:				
constrictoras	6-12D	ahogan 1D/min	6-10*	1 en 1D6 existen fracturas. Una vez cogida la presa no realizan tirada y provocan daño automáticamente.
venenosas	3-7D	veneno 2-4D/min	15-22	
Tigre	8D	1D+6	15	
Unicórnio	6D	4D+1	19	Se trata de un animal extremadamente inteligente, generalmente pacífico.
Vampiro	18D	1D+2	10-18	Contamina con 1-4 en 1D6.

Esta es la transcripción de un fragmento de partida de Rol, en el que se aprecia el mecanismo del juego. La partida está ambientada en las películas de detectives del Hollywood de los años 60 y principios de los 70.

Los protagonistas son: John Ward, sheriff; Clark Touch «Sky», agente del FBI; y Luis Work y Charlie Brood detectives privados por cuenta de una compañía de seguros. El argumento es el que se ha explicado en la página 1 de estas reglas.

**Máster:** Os encontráis en la oficina del sheriff de Blue Hill, un pueblo de 1.300 habitantes situado a unos 80 km al noroeste de San Francisco. Todos vosotros habéis sido encargados por vuestros respectivos jefes de la investigación del asesinato de Tom Wolfstore, joyero. También os han pedido que colaboréis entre vosotros en la resolución del caso. Únicamente sabéis que el joyero fue asesinado ayer entre las doce y la una de la madrugada en la oficina de su taller de joyería, anejo a su propia casa. Pese al increíble valor de las joyas allí depositadas, únicamente falta una rara piedra de color verde con extraños dibujos.

**John:** Creo que podríamos investigar cada uno por su lado y encontrarnos cada noche en el hotel para poner en común todo lo que descubramos (a John sólo le interesa resolver el caso antes del domingo para poder ir a su casa a ver el partido de L.A. Lakers).

**Clark:** Bien, de acuerdo. (El sheriff, en el fondo, es un buenazo dispuesto a que le resuelvan el caso).

**Sky:** ¡Un momento!. En principio de acuerdo, pero dejemos clara una cosa: la ley soy yo (mirando a los detectives), no quiero persecuciones, ni tiroteos ni nada que perturbe la paz. Sólo sois detectives, no policías. Si os buscáis algún problema os retiro de la circulación (es el duro).

**Charlie:** OK, seremos buenos (es el cínico, lo que asuele traerle bastantes problemas).

**Máster:** Bien, son las 12 A.M. podeis comenzar a investigar.

**John:** Creo que será mejor que, como soy del pueblo, me dedique a investigar entre los vecinos, quizá alguno haya visto algo.

**Sky:** Yo registraré la joyería, quizá a los chicos de la policía se les haya pasado algo por alto.

**Luis:** Charlie y yo intentaremos saber algo de la piedra. Primero iremos a las oficinas del periódico local para leer las noticias que aparecieron cuando se halló la piedra y luego ya veremos.

**Máster:** Bien, John. Te lleva todo el día hablar con los vecinos. Por la noche estás deshecho, pero has conseguido reunir una bonita colección de chismes, probablemente todos ellos falsos. La vieja señora Piford dice que está convencida de que fueron unos extraterrestres. Por su parte, el señor Newsfrom afirma que la piedra debía ser algún tipo de droga. El señor Frutt, el frutero, junto con la mayoría de los vecinos, dice que a esa hora estaban durmiendo, pero informan que era habitual que Tom se quedase hasta muy tarde en su taller los últimos días de mes, para hacer cuentas, actualizar libros, etc.

Tira percepción... (John tira dos dados) bien, pasas, te fijas en que Anthony, el borracho del pueblo está algo raro y desaparece corriendo en cuanto te ve.

**John:** Lo persigo.

**Máster:** Tira «seguir»... (John tira dos dados), lo siento, fallas. Ya casi es de noche y estás muy cansado.

Ahora tú, Sky. La tienda está más o menos en orden. El informe de los agentes de policía dice que no se han hallado huellas digitales. El forense, por su parte, fija la muerte por estrangulamiento entre las 0 h y la 1 h de ayer. Posteriormente a la muerte por asfixia, la víctima sufrió un corte en el abdomen en forma de «S», realizado con un arma poco afilada y muy gruesa, de unos 15 cm de longitud. La trastienda está completamente revuelta. Hay claras señales de lucha y una mancha de sangre seca en el suelo. Dibujado con tiza sobre la mancha de sangre se ve el perfil de la posición que ocupaba el cadáver. Los libros de contabilidad de la joyería se encuentran encima de la mesa de trabajo y por todas partes pueden verse tiradas, a causa de la lucha, joyas muy valiosas.

**Sky:** Examinó más a fondo la trastienda.

**Máster:** Tira percepción a -3.

**Sky:** Bien, lo logré.

**Máster:** Bajo unos fardos encuentras algo que está fuera de lugar en esta joyería. Son algunas cuentas de cristal, piedras no preciosas, y unas plumas. Sin duda formaban parte de un collar. En la tienda no hay bisutería.

**Sky:** Bien, me llevo las cuentas, las piedras y las plumas. También me llevo los libros de cuentas de la joyería.

Después de comer, por la tarde, llevaré los libros a un contable para que los examine y pasará por las bisuterías del pueblo. Quizá alguien sea capaz de contarme alguna cosa sobre las cuentas.

**Máster:** Esto te llevará toda la tarde. El contable te dice que tardará dos o tres días en examinar los libros. Los bisuterios, por su parte, después de mirar atentamente el material, afirman en general que no son materiales usuales de bisutería. Uno de ellos, medio en serio medio en broma, te comenta que parece un abalorio indio.

**Sky:** Bien, llevo todo esto a un etnólogo.

**Máster:** En este pueblo no hay etnólogos, de todas formas ya es de noche.

**Sky:** Vuelvo al hotel.

**Máster:** Luis, Charlie, ¿que buscáis en el periódico?

**Luis:** Yo busco referencias sobre la piedra verde.

**Charlie:** Y yo, las noticias sobre el asesinato.

**Máster:** El archivo del periódico está muy desordenado. Además de los periódicos atrasados contiene notas para artículos y fotografías no publicadas. Perdéis toda la mañana buscando esta información. El encargado se aburre e intenta echaros una mano, pero más bien os hace perder el tiempo con preguntas como: ¿Habéis matado muchos gángsters? ¿Sois duros?...

**Charlie:** (Interrumpe) Me harto. Le digo: «Mira, necesito que me hagas un favor muy importante. Sé que en el verano del 37 publicasteis una foto de un tipo con sombrero y una cicatriz en la mejilla. Te doy 5 pavos si la encuentras. Es muy importante.»

**Máster:** Intentas quitártelo de encima, ¿eh? Bien, veamos si se da cuenta de que le estás engañando (el máster tira dos dados contra la percepción del empleado). No se entera, se pone a buscar la foto como un loco y os deja en paz.

Ya casi es la hora de comer. Tú, Luis, tira contra «percepción -4».

**Luis:** Perfecto, paso.

**Máster:** Encuentras una pequeña noticia en la que se critica el comercio ilícito del patrimonio arqueológico nacional. Se pone como ejemplo la reciente compra por parte de un ciudadano honrado de esta ciudad de una reliquia india, una piedra verde con inscripciones. Se informa que la mayoría de estas piezas provienen del expolio de hallazgos clandestinos.

Ahora tú, Charlie, tira percepción.

**Charlie:** Correcto, hoy están bien los dados.

**Máster:** No hay nada excesivamente interesante en las notas del periodista, pero si una foto en la que puede verse a un borracho dormido en el portal de enfrente de la joyería.

ETCETERA...