

## ARMAMENTO Y EQUIPO

- **ARMADURA LIGERA:** 20 monedas de ORO  
DE CUERO O PIELS; +1 a CLASE DE ARMADURA; -1 a MOVIMIENTO.
- **ARMADURA MEDIA:** 50 monedas de ORO  
COTA MALLA O ESCAMAS; +2 a CLASE DE ARMADURA; -2 a MOVIMIENTO.
- **ARMADURA PESADA:** 80 monedas de ORO  
DE ACERO O PLACAS; +3 a CLASE DE ARMADURA; -3 a MOVIMIENTO.
- **ESCUDO:** 20 monedas de ORO  
SOLO CON ARMAS A UNA MANO; +1 a CLASE DE ARMADURA.
- **YELMO:** 15 monedas de ORO  
CASCO CERRADO; REDUCE LA PERCEPCIÓN A 2; +1 a CLASE DE ARMADURA.
- **ARMA:** 35 monedas de ORO  
ESPADAS, MAZAS, DAGAS ARROJADIZAS...; A UNA MANO; +1 AL d20 EN COMBATE.
- **ARMA PESADA:** 45 monedas de ORO  
MANDIBLE, ALABARDA...; A DOS MANOS; CRÍTICOS 18, 19 y 20.
- **ARCO:** 30 monedas de ORO  
A DOS MANOS; +1 AL d20 EN COMBATE; 2 TURNOS SI ATACAS EN RETAGUARDIA.
- **BALLESTA:** 40 monedas de ORO  
A DOS MANOS; CRÍTICOS 18, 19 y 20; 2 TURNOS SI ATACAS EN RETAGUARDIA.
- **CARCAJ:** 10 monedas de ORO  
CON MUNICIONES SIN LAS QUE NO SE PUEDEN USAR EL ARCO O LA BALLESTA.
- **JUEGO DE GANZÚAS:** 25 monedas de ORO  
TODAS LAS LLAVES Y HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA CERRADURAS Y TRAMPAS.
- **MATERIAL DE ESCALADA:** 30 monedas de ORO  
CUERDA, GUANTES, GARFIO, CLAVOS... PARA REALIZAR UNA ESCALADA SEGURA.
- **MEDICAMENTOS:** 40 monedas de ORO  
VENDAS Y UNGÜENTOS QUE PERMITEN RECUPERAR HASTA 2 PUNTOS DE IMPACTO EXTRA.
- **OBJETOS DE AVENTURA:** 20 monedas de ORO  
ANTORCHAS, YESCA Y PEDERNA, UNA MANTA, UN ORO DE ACEITE...
- **PROVISIONES:** 10 monedas de ORO  
COMIDA DE VIAJE Y CANTIMPLORA CON AGUA PARA 12 RACIONES.
- **RELIQUIAS SAGRADAS:** 50 monedas de ORO  
VIAL DE AGUA BENIDITA, UN TALISMÁN, FLECHA Y DAGA DE PLATA, UN ESPEJO...

Tener el objeto adecuado sólo permite intentar la prueba; por ejemplo, sólo si tienes Ganzúas puedes intentar abrir una cerradura sin romperla. Los tesoros encontrados durante la aventura se valoran en monedas de Oro, siendo 1 de Oro = 10 de Plata = 100 de cualquier otro metal. El valor de los objetos mágicos es 100+1d20 monedas de Oro cada uno. Ignora cualquier modificador de un objeto "especial" (espada +1), sólo aquellos con capacidades mágicas (espada de fuego) pueden dar ventaja al jugador, permitiéndole repetir una vez la tirada en la que se utilizan. Pero si la segunda tirada es peor, el objeto quedará inutilizado.

## EXPERIENCIA

Consigues 1 XP por cada 100 monedas de Oro obtenidas durante tus aventuras, ya sea directamente con Oro o al vender joyas u otros objetos. También ganas 1 XP por cada Punto de Impacto que hagas de daño a un Monstruo, acabes matándolo tú o no. Cuando consigas veinte veces tu valor actual de Puntos de Impacto en XP, bórralos y "sube de nivel", ganando un nuevo Punto de Impacto. También puedes intercambiar entre ellos uno de los 12 puntos que tienes en Movimiento, Percepción y Salvación al inicio de cada aventura. Además, puedes repetir una vez cualquier tirada que hagas y a cambio gastar 1 XP si mejoras el resultado anterior, describiendo como gracias a tu concepto o rasgo destacado has podido superar la prueba. Ragnar saca 5 al atacar a unas Ratas Gigantes. Como "Veterano Soldado", puede tirar otra vez el d20, y al obtener un 17, gasta 1 XP.



**NIVEL DE PUNTOS DE IMPACTO**

1 2 3 4 5 6

**CLASE DE ARMADURA**

**PERCEPCIÓN**

**MOVIMIENTO**

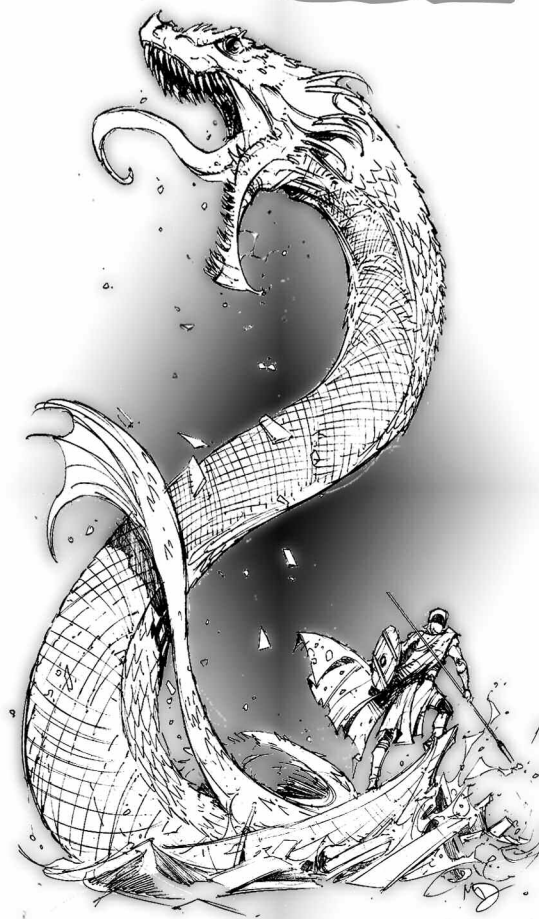
**ARMAMENTO Y EQUIPO**

**ORO**

**XP**

**CARGA**

## MICROJUEGO DE ROL DE LA VIEJA ESCUELA



IDEA Y DISEÑO: selaibur@yahoo.es  
ARTE Y PORTADA: max-dunbar.com  
MAPA: eneko menica

CC BY NC SA

## PERSONAJES

Para jugar a **Tesoros & Monstruos** necesitas dados de 6 y 20 caras (d6 y d20), un manual con la ficha del personaje por jugador, y algo para escribir y borrar. Empieza pensando como es el aventurero con el que quieres jugar, para que sea más fácil convertirlo en tu personaje.

Tu personaje tendrá un **Nombre**, un **concepto** o **rasgo destacado**, y una **descripción** o **dibujo** para saber mejor que aspecto tiene.

El jugador quiere como concepto alguien curtido en mil batallas: un veterano soldado.

El principal atributo de tu personaje son sus **Puntos de Impacto**. Empiezas con 1 punto, y lo indicas sombreando el número 1. Marca con una X el cuadro de debajo para mostrar que tu personaje tiene ese Punto de Impacto. Los Puntos de Impacto miden el "nivel" de tu personaje, su estado de forma y potencial. Si sufre daño, borra las X correspondientes, y vuelve a marcarlas al recuperarte de esos daños.

Personaje de nivel 1 sano: NIVEL DE PUNTOS DE IMPACTO 1 2 3 4 5 6

Personaje de nivel 1 dañado: NIVEL DE PUNTOS DE IMPACTO 1 2 3 4 5 6

El siguiente atributo de tu personaje es la **Clase de Armadura**, su capacidad defensiva en el Combate. Pero una Armadura más pesada y ruidosa dificultará las acciones que requieran agilidad o sigilo. Empiezas con una Clase de Armadura de 12, y aumentas esa puntuación según la Armadura que lleves, o si además usas Yelmo o Escudo.

La Clase de Armadura sube de 12 a 15 después de sumar una Armadura Media (+2) y un Yelmo (+1).

Hay tres atributos más que muestran las posibilidades de tu personaje de sobrevivir: **Movimiento**, **Percepción** y **Salvación**. Reparte 12 puntos entre ellas, con un mínimo 2 y un máximo de 6.

- **Movimiento** indica cuantas Áreas del mapa puedes explorar antes de descansar. También es tu rapidez para un ataque Sorpresa o para Huir.
- **Percepción** es tu capacidad de atención para notar si hay trampas, puertas secretas, monstruos al acecho, etc.
- **Salvación** muestra como de fuerte es tu instinto de supervivencia para evitar morir por veneno, fuego, magia y peligros especiales.

Repartimos los 12 puntos, con 4 a Salvación, 2 a Percepción, y 6 a Movimiento, que se queda en 3, tras las penalizaciones de Armadura y Carga.

Al inicio de cada partida debes comprar **Armamento y Equipo** con 200 monedas de Oro de la LISTA DE ARMAMENTO Y EQUIPO. Recuerda ajustar tus puntuaciones según estas pertenencias. Apunta también un Cuchillo y/o un Bastón, y una Bolsa de Cuero para poder llevar el Oro que te sobre ahora y el que encuentres en tus aventuras.

Pero todo lo que lleves será una **Carga** para tu personaje. Cada cinco objetos, marca una X en un cuadro de Carga y resta 1 a tu Movimiento. Finalmente, anota 1 XP, la experiencia inicial de tu personaje.

**ARMAMENTO Y EQUIPO**

ARMADURA DE ESCAMAS CASI

YELMO CASI

MANDIBLE C18-19-20

ALABARDA 4000

CUCHILLO

BOLSA DE CUERO

ESTUCHA ACORDADO

OBJETOS DE AVENTURA

PROVISIONES (12)

**ORO**

**XP**

**CARGA**

## INTRODUCCIÓN

**Tesoros & Monstruos** es un microjuego de rol que tiene como objetivo aprovechar los módulos de las primeras ediciones de D&D y similares aventuras y “dungeons” que existen para otros juegos.

Esto no significa que puedas usar cualquier aventura de D&D “tal cual”, ya que habrá algunas que supongan más trabajo. Utiliza el mapa del módulo, adapta los valores de los Monstruos, e ignora toda misión más allá de la exploración y el saqueo de la mazmorra.

En **Tesoros & Monstruos** destacan las siguientes características:

- **Espada y Brujería**: si bien se puede “mazmorrear” en casi cualquier ambientación, un entorno de espada y brujería es ideal para jugar. Los personajes no son héroes inmaculados que deben salvar el mundo, sino aventureros y mercenarios que buscan fama, poder o riquezas, y la mejor forma de hacerlo es coger un arma, equiparse bien, y junto con otros compañeros, adentrarse en antiguas ruinas y profundas cavernas en busca de tesoros. Los personajes serán hombres y mujeres normales, no razas semihumanas de extrañas costumbres y capacidades mágicas, aunque éstas las encuentren en sus aventuras. Además, la magia será algo malvado y peligroso, brujería, algo desconocido que temerán los personajes. Aunque encuentren y utilicen algún artefacto mágico en un momento concreto, queda fuera de su alcance el uso de magia y conjuros. Los brujos y sacerdotes no salen de aventuras, esperan en sus torreones y templos a que otros arriesgen el pellejo a cambio de una recompensa.

- **Peligro**: el gran riesgo de entrar en cuevas, mazmorras, ruinas, o catacumbas para saquearlas es que todas las amenazas que encuentren los aventureros no tendrán una “dificultad ajustada” a su nivel, si no que cualquier peligro puede ser mortal. Los jugadores deben estar alertas y usar su ingenio para ayudar a sus personajes, buscando siempre la mejor alternativa ante esas amenazas, ya que a veces un enfrentamiento directo significará su muerte. Y será mejor que los enemigos no sean descritos como “un orco de nivel 2, con 7 puntos de vida”, y destacar más su aspecto monstruoso, sin dar puntuaciones: “una criatura humanoide de aspecto fiero, piel grisacea y grandes garras y colmillos”.

- **Supervivencia**: si la sensación de peligro para los personajes es alta, los jugadores valorarán mucho más cada ventaja que tengan, ya sea la efectividad de su arma, las provisiones que les quedan, cuanta carga pueden llevar, cada cuanto tiempo tienen que descansar... En definitiva, dar la importancia necesaria a la gestión de los recursos del personaje y el trabajo en equipo del grupo. Porque si bien aunque el objetivo al iniciar la aventura era la búsqueda de fortuna y gloria, terminará siendo escapar con vida. Aunque si puede ser con algunos tesoros, mejor...

- **Sencillez**: una buena partida de rol debe ser sencilla de jugar, de crear personajes y de usar las reglas para la exploración y el combate. Así será más fácil a los jugadores involucrarse en la aventura, sin situaciones cuya resolución sea demasiado larga. Y si una regla puede entorpecer el juego en algún momento, el sentido común y el consenso entre los jugadores servirá para resolverlo y que la aventura avance.

- **Equilibrio**: el director de juego debe actuar como un árbitro neutral durante la partida. No irá en contra los jugadores, pero tampoco les podrá ayudar constantemente. Los jugadores deben saber que el destino de sus personajes depende de ellos, de como de cautos e ingeniosos sean durante la aventura, y que si mueren, será por haber tenido mala suerte con los dados, por un exceso de confianza, o por falta de atención a los peligros de la partida. La mejor señal de una buena partida de rol es que cuando muera alguno de los personajes, el jugador quiera crear un nuevo personaje de inmediato para seguir jugando.

## EXPLORACIÓN

**Proezas**: no necesitas tirar dados en pruebas físicas sencillas, solo si son especialmente difíciles. Hay dos tipos de Proezas, las que dependen de tu agilidad y la armadura te molesta para moverte o ser sigiloso, y las que dependen de tu fuerza, como romper puertas o empujar objetos.

- Proezas de agilidad: tira un d20, suma tus Puntos de Impacto, y si iguales o superas tu Clase de Armadura, logras tu objetivo.

- Proezas de fuerza: tira un d20, suma tus Puntos de Impacto, y si iguales o superas la dificultad (15 o 20) logras tu objetivo.

*Ragnar llega a un punto donde el tunel está bloqueado por una roca (Proeza15), y debe empujarla para salir. Tira el d20 y obtiene 14, que con su Punto de Impacto 1 le permite desbloquear el tunel...*

*¡y descubrir el cubil de dos Ratas Gigantes! Tira de nuevo el d20 para pasar desapercibido (Proeza), pero saca un 7, y ni su Punto de Impacto logra igualar o superar su Clase de Armadura 15. ¡Las Ratas le atacan!*

**Movimiento**: salas, grutas, pasillos, mazmorras... cualquier terreno de varios metros “destacado o numerado” en el mapa de juego es un Área.

La puntuación de Movimiento de tu personaje indica cuantas Áreas del mapa puede recorrer antes de tener que hacer un Descanso. Pero si los personajes no quieren o no pueden descansar, deben hacer una tirada de Salvación por Agotamiento tras cada Área explorada sin Descanso.

*Ragnar, con un Movimiento de 6, resta 2 puntos por su Armadura Media y 1 por su Carga, así que puede explorar 3 Áreas antes de un Descanso.*

**Percepción**: cuando tu aventurero entra en un Área del mapa, puede descubrir si hay trampas, puertas secretas, monstruos acechando, etc.

Cada personaje tira un d6 y compara su dado con su Percepción, y todo el grupo detectará lo que el personaje con el mejor resultado:

- Sacar menos que Percepción permite descubrir todos los peligros y cosas ocultas... ¡otra cosa es lo que hagan los personajes tras saberlo!

- Sacar igual o más que Percepción supone que los personajes entren en ese Área sin saber que sorpresas puede haber, pero pueden volver a tirar si investigan en los sitios donde, aún sin saberlo, haya algo oculto.

- Sacar un 6 hace que al acercarse, se activen las trampas, se bloqueen las puertas secretas, y que Ataquen por Sorpresa los Monstruos...

*Ragnar y Efen sacan un 4 y un 3 en Percepción con el d6 al entrar en el cubil de las ratas, y aunque Ragnar (Percepción 2) no veía nada raro, gracias a Efen (Percepción 4) ven una joya oculta bajo unos huesos.*

**Salvación**: tu personaje puede sufrir el efecto de Trampas, Venenos, Agotamiento, Brujería, Poderes Especiales de los Monstruos, etc., que dañan 1, 2, 4 o 6 Puntos de Impacto, según su potencial, o que le afectan aún sin herirle, generalmente hasta que pueda descansar o ser curado. Cuando la aventura te indica hacer una tirada de Salvación, lanza un d6:

- Sacar menos que tu Salvación, permite a tu personaje reducir el daño que iba a recibir a la mitad o evitar totalmente el efecto negativo.

- Sacar igual o más que tu Salvación hace que tu personaje sufra en su totalidad el daño o efecto negativo con el que ha sido afectado.

*Ragnar ha sido mordido por una Rata Gigante, que puede afectarle con una Enfermedad. Tira por su Salvación (4), y al sacar un 5, queda inconsciente, febril y tembloroso hasta tener un Descanso.*

**Descanso**: si los personajes están en un Área despejada de peligros, pueden tomar un tiempo para recuperarse. Cada vez que un personaje se tome un Descanso, tiene que gastar 1 ración de Provisiones para poder recuperarse, bien 1 Punto de Impacto perdido por daños, o bien eliminar los efectos negativos de haber fallado una tirada de Salvación.

*Ragnar recupera la consciencia tras un Descanso atendido por Efen, aunque al reponerse de su Enfermedad no recupera Puntos de Impacto.*

## COMBATE

**Monstruos**: primero debemos adaptar los datos de los Monstruos:

- Clase de Armadura: es el número que debes igualar o superar para golpearle. En D&D es decreciente, réstala de 19 para obtener su valor.

- Puntos de Impacto: el daño que soporta el Monstruo antes de morir. Tendrá 1 Punto de Impacto por cada dado de golpe, o si no se mencionan, por cada 8 puntos de golpe completos, hasta un máximo de 12.

- Salvación: igual a sus Puntos de Impacto, mínimo de 2, máximo de 6.

- Poderes Especiales: Veneno, Magia, Petrificación, etc. Pueden usarlos tantas veces en Combate como su valor inicial de Puntos de Impacto.

- Daño: serán los Puntos de Impacto del Monstruo cuando golpea, en un único ataque, y repartido entre los personajes a los que acierta.

*Rata Gigante [CA12 / PI1 / Sv2 / PE(Enfermedad) / Dñ1]*

**Iniciativa**: al encontrarse con Monstruos, cada personaje puede tirar un d6, y si saca menos que su Movimiento, logrará un Ataque Sorpresa, como cualquier otro ataque contra los Monstruos pero sin que estos ataquen ese turno. Pero si alguno de los personajes saca un 6 en el d6... ¡serán los Monstruos los que hagan a todos un Ataque Sorpresa!

*Ragnar intenta un Ataque Sorpresa contra las Ratas Gigantes, pero falla con un 4 en el d6 (su Movimiento es 3), y comienza un Combate normal.*

**Atacar**: todos los implicados en el enfrentamiento lanzan un d20. Los personajes deben sumar sus Puntos de Impacto a la tirada y tener en cuenta las características de su arma. Todas dañan 1 Punto de Impacto.

Se van resolviendo los ataques de mayor a menor resultado total, donde el atacante debe igualar o superar la Clase de Armadura rival para dañar sus Puntos de Impacto. Aquellos que han logrado golpear o que han sido golpeados no pueden recibir ataques hasta el siguiente turno.

*Ragnar ataca a las Ratas y saca 6, +1 del Hacha y +1 Punto de Impacto, se queda en 8. Las Ratas sacan más, 15 y 11, así que atacan primero.*

*Una iguala la Clase de Armadura de Ragnar (15), y le muerde: debe borrar una X de los Puntos de Impacto. La otra Rata y Ragnar han fallado.*

Si un personaje esta desarmado o en desventaja por mala visibilidad o malas condiciones del terreno, su Clase de Armadura se considera 10.

Además del ataque normal, con Arco o Ballesta se puede atacar desde Retaguardia en 2 turnos, apuntar y disparar, con al menos un aliado en el frente. Y sólo podrán recibir Ataques Sorpresa o desde Retaguardia.

*Con Ragnar luchando frente a las Ratas, Efen dispara una flecha desde la Retaguardia: apunta este primer turno, y tira el d20 en el segundo.*

**Huir**: si en vez de atacar, intentas huir a otra Área, debes sacar con un d6 menos que tu Movimiento. Pero si sacas un 6, recibes 1 daño extra.

*Ragnar intenta huir de las Ratas, pero falla con un 5 (Movimiento 3).*

**Críticos y Pifias**: si tu personaje saca un 20 en el d20, es un Ataque Crítico, y podrás dar un segundo golpe con éxito directamente, o Proteger a otro personaje durante todo el turno. Si sacas un 1 en el d20, es una Pifia; tira otra vez el d20, y el resultado será el objeto de tu Armamento y Equipo que pierdes, según el orden en que los tengas anotados. Los Monstruos no hacen Críticos ni Pifias en sus tiradas con el d20.

*Efen saca un 20 tras disparar su arco, y mata a la primera Rata, y al ser un Crítico, también mata a la otra Rata con un segundo golpe directo.*

**Heridas**: tu personaje está Herido si tiene todos sus Puntos de Impacto dañados, y no puedes sumarlos al tirar el d20. Si estando Herido recibe más daño, haz una tirada de Salvación. Si fallas, tu personaje ha muerto. Si tienes éxito sigue vivo, pero queda inconsciente y con una Herida Grave (cojo, tuerto) que limitará “su nivel”: tacha el 6 y su casilla de los Puntos de Impacto. Con la siguiente Herida Grave tachas el 5, la siguiente el 4, etc. Y cuando taches el Punto de Impacto 1, tu personaje habrá muerto.

## AVENTURA

La Gruta de la Sierpe Marina

*Los aventureros se adentran una gruta costera, donde según cuenta la leyenda, una Gran Sierpe Marina guarda los tesoros arrebatados a los barcos que destruía en alta mar.*

1. La entrada a la gruta descendiendo hasta una gran caverna, donde la única luz, como en el resto de la gruta, es la que portan los aventureros. Humedad y goteo de agua constante hacen el suelo resbaladizo.

2. Pequeña cueva de la que sale un tunel de frente y dos a los lados.

3. Cubil: una gran roca tapona la entrada al cubil (Proeza15) donde dos Ratas Gigantes [CA12 / PI1 / Sv2 / PE(Enfermedad) / Dñ1] devoran unos restos de pescado. En el fondo del cubil, oculto bajo unos restos (T.Percepción), hay una esmeralda de gran tamaño (1200 Oro).

4. Una gran caverna alargada está atravesada por un torrente de agua del mar, y sólo se puede pasar saltando desde una elevación (Proeza), ya que el agua arrastrará al mar a cualquier aventurero que intente cruzarlo o se caiga. Al fondo hay un montón de pescado y restos. Un Gusano Carroñero [CA13 / PI3 / Sv3 / PE(Veneno) / Dñ3] atacará a quien se acerque. Lleva un colgante (600 Oro) rodeándole el cuello.

5. Esta caverna también está atravesada por el torrente de agua del mar, aunque aquí un viejo puente de madera lo cruza, pero se romperá (T.Percepción) si se cruza, siendo muy difícil salir del agua (Proeza).

6. Tras descender un tunel, donde se ven varias marcas de erosión de algo grande arrastrándose, los aventureros encuentran durmiendo a una Gran Sierpe Marina [CA18 / PI6 / Sv6 / PE(Veneno) / Dñ6] en una enorme caverna. Está embarazada (T.Percepción), y tiene una montaña de monedas y joyas a su alrededor (24000 Oro). Cada 1000 monedas que los aventureros cojan, se arriesgan a despertar a la Sierpe

(Proeza) y que les ataque. Si los aventureros luchan más de 3 turnos con ella, aparecerá otra Gran Sierpe Marina.

