

**MENTIDEROS** se trata de un juego de capa y espada minimalista ubicado en el Siglo de Oro y diseñado para partidas cortas o autoconclusivas.

Por orthanc (Persorol) <http://persorol.blogspot.com.es/>

## CREACIÓN DE PERSONAJE

### DESCRIPCIÓN

Elige un nombre para tu personaje, un apodo (si es preciso) y describe su porte y su carácter en unas pocas líneas.

### VENTAJAS:

- Indica la **profesión** de tu personaje (otorga un bonus +1).
- Añade una **ventaja del pasado**. Puede ser una vivencia, experiencia, conocimiento que tu personaje haya aprendido (otorga un bonus +1).
- Añade un **objeto, artilugio o arma** para tu personaje. Describe cómo le ayuda en su faceta del día a día (otorga un bonus +1).
- Añade una **virtud** para tu personaje. Descríbela lo más concretamente posible (otorga un bonus +3).

### ATRIBUTOS

Completa sus **atributos**, es decir, sus cualidades básicas. Para ello añade cinco dados (tres D6, uno D8 y uno D10) entre **Físico**, **Intelecto**, **Destreza**, **Percepción** y **Carisma**.

### ATRIBUTOS SECUNDARIOS

Por último, completa los siguientes atributos secundarios para tener listo a tu personaje:

- Puntos de osadía: lanza 1d4.
- Puntos de vida: lanza 2d6 (En caso de no llegar a 5 puntos se vuelven a lanzar los dados).

### EJEMPLOS DE VIRTUDES COMUNES

DE FÍSICO Y DESTREZA	CULTURALES	SOCIALES
Fuerza bruta	Otro Idioma	Regateo
Robabolsas	Saber de la Historia	Sangre fría
Atlético	Leer y Escribir	Verborrea
Discreción	Una artesanía	Empatía
Juego de manos	Teología	Galantería
Salud de acero	Música	Negociador
Trepamuros		Ojos atentos

### EJEMPLO DE PERSONAJE JUGADOR

**Nombre:** Salvador Ruipérez de Ávila

**Alias:** El Gorrión

**Descripción:** Salvador es un antiguo soldado de los tercios de Flandes, regresado a la ciudad de Sevilla tras sufrir una herida que le provocó la pérdida de una mano. Pese a ello, ahora se dedica a visitar los mentideros de la ciudad para conocer los pormenores de los asuntos de la villa, las disputas y

los negocios turbulentos. Y es que gracias a eso puede ofrecer su espada ropera al mejor postor. Y de él se dice que es hábil como ninguno.

**Profesión:** Mercenario (+1)

**Ventaja del pasado:** Soldado de los Tercios (+1)

**Objeto o Arma:** Espada ropera (+1), herramienta de su actual trabajo.

**Virtud:** Ojos bien abiertos por doquier (+3)

**Atributos:** Físico: d6, Intelecto: d6, Destreza: d8, Percepción: d10, Carisma: d6

**Puntos de osadía (1d4):** 3

**Puntos de Vida (2d6):** 10

### SISTEMA DE TIRADAS

Cuando un personaje quiera realizar una acción de relevancia se ha de lanzar el dado correspondiente al ATRIBUTO que necesite utilizar para llevarla a cabo.

La **dificultad base** de todas tiradas es 5. Si se saca un 5 o más la acción se consigue. Se pueden añadir a una tirada diferentes **bonus** para conseguirla; para ello, el jugador/a ha de describir razonablemente cómo su profesión (+1), su ventaja del pasado (+1), un objeto o arma (+1) o su virtud (+3) le ayudan a hacerlo. Sólo se pueden aplicar dos bonus como máximo en una sola tirada, sumando sus valores al resultado del dado lanzado.

Además, un jugador puede invertir un punto de osadía tras una una tirada fallida para convertirla en un éxito automático. Si el Director de Juego quiere plantear alguna acción de complicada resolución, la dificultad puede ascender como máximo hasta 8.

### ENFRENTAMIENTOS

Cuando dos contendientes (PNJ's o PJ's) se oponen en un enfrentamiento o combate ambos tiran dados de **Físico** (para peleas o virtudes físicas), de **Intelecto** (para duelos de inteligencia o virtudes culturales) o de **Destreza** (para el uso armas de filo, de fuego o virtudes sociales).

El **resultado de mayor valor gana la contienda** y en caso de combate se resta 1 punto de vida al derrotado por cada lance perdido. Llegar a 0 implica la **muerte del personaje**.

Se puede recuperar 1 punto de vida mediante atención medica o por descanso durante unas horas (ambos una vez por escena, misión o escenario, a elección del Director).



Mentideros by www.persorol.blogspot.com.es is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

v. 1.0