

**A**ño de nuestro señor 1255. Hace 255 años los demonios conquistaron la Tierra, devastando todo a su paso y haciendo imperar su propio orden. Sólo unos pocos humanos soportan la presión de los demonios, viviendo ocultos en los más recónditos lugares. Tales hombres siguen las enseñanzas verdaderas, creen en Dios, Alá y YHVH. Aunque Dios no ha intervenido en el conflicto directamente su legado es patente: los Justos, nacidos con el poder de Dios y la fe en su religión tratan de combatir al invasor demoníaco.

Es la hora de la lucha por tu ebriedad...

Es la hora de ANNO DOMINI: DRINKING GAME.



## Anno Domini Drinking Game (AD: DG)

Anno Domini: Drinking Game es producto de un día de desbarre vía messenger entre el siempre encantador DoctorM y Lázaro de Vetusta, pero como no queremos que se nos asocie con este tipo de productos firmaremos como Mr. Mocho y Mr. Ziquitaque. Este juego de distribución gratuita coge el ambiente de terror y desolación de Anno Domini y lo transforma en un nefasto juego de bebida y desenfreno. Esperamos que os guste más. Queda por ver si la Ucronía tiene wëbos de poner esto en su página web y organiza algún torneo oficial del AD:DG, la proposición queda ahí.

En AD:DG interpretas un miembro de una de las cuatro grandes facciones del juego, a saber:

- Demonios. Los actuales dueños de la Tierra, servidores del Adversario y mu mala gente.
- Hombres Libres. Que malviven como pueden y se dividen en:
  - ✠ Cristianos.
  - ✧ Judíos (pudiendo escoger entre Nazareo o Cabalista).
  - ☪ Islámicos.

Escoger facción en AD: DG es algo vital para el desarrollo de la partida, dado que esto marcará el tipo de capacidades que tendrás a tu disposición y qué alianzas puedes establecer con otros jugadores. Tu objetivo en el juego será imponerte a los demás por el vil método de la fuerza bruta (alcohólicamente hablando), Esto es: dejarles K. O. tras hacerles beber litros y litros de bebida (léase calimotxo, cerveza, whisky...).

## ¿Cómo Jugar?

AD: DG tiene un sistema de reglas basado en dados de diez caras (d10 en adelante). El número de ellos que necesitarás es variable y depende del modo de juego que vayas a realizar, existen dos modos de juego básico:

- Pillar la del Demonio. En este modo de juego, los jugadores necesitan 3 dados más uno de diferente color, que es el llamado "Dado del Juicio". La Dificultad en este modo de juego siempre es 4.
- Beber como si no hubiera Dios. En este modo de juego los jugadores necesitan tantos dados como jugadores haya más uno, de diferente color, que es el llamado "Dado del Juicio". Advertimos que esta modalidad es mucho más letal que la anterior y tu estómago se puede resentir durante horas (y seguramente tu cabeza mañana por la mañana). La Dificultad en este modo de juego es igual al número de jugadores.




Pero, ¿Cómo narices se tiran los dados? coges los dados correspondientes más el del Juicio en la mano y agitas esta violentamente para que los dados se meneen. Después, abres la mano al tiempo que la deslizas sobre la mesa a poca altura....

No, Ahora en serio.

Cuando tiras los dados debes comprobar el resultado de cada uno de ellos con el valor de Dificultad. Recuerda que tanto la Dificultad como el número de dados dependen del modo de juego según lo que acabas de leer hace tres párrafos (imposible que no te acuerdes). Cada dado que saque igual o menos que la Dificultad de marras es un éxito. Sólo hay un par de complicaciones (bueno esta bien, son cuatro):

Siempre que sale un cero en un dado, cuéntalo como éxito y vuelve a tirarlo en busca de otro éxito. Si sale un nuevo cero, pues suma y sigue.





El Dado del Juicio es un dado especial. Cada éxito en el Dado del Juicio (o ManuDado como también se le conoció en sus orígenes) cuenta como dos.

Si sale un cero en el Dado del Juicio, además del par de éxitos correspondientes y de volver a tirar, ocurre un Beneficio (sigue leyendo y pronto sabrás que es esta cosa).

Si sale un nueve en el ManuDado, digo Dado del Juicio, ocurre un Perjuicio.

Vale, ahora ya sé cómo se tiran los dados pero, ¿Para qué sirven? Pues bien, cada éxito que obtengas en la tirada es un vaso que puedes distribuir entre tus compañeros de juego (dáselo a quién te apetezca) mientras que si durante tu tirada obtienes un Beneficio ese dado no sólo cuenta doble, sino que además pones regla. Sí, la que tu quieras...si necesitas ejemplos de poner reglas, aquí tienes algunas:

- Beber con la mano izquierda.
- Brindar antes de beber.
- No se pueden decir nombres propios.
- No se pueden decir tacos.

...y un largo etcétera. Si alguien se salta una regla, debe deber un vaso. Las reglas que incluyen pagar prendas son especialmente gratificantes y muy del gusto de los autores del juego (hay fotos que lo atestiguan).

Para el terrible caso de obtener un Perjuicio, pueden suceder dos cosas: que sea Perjuicio con éxito y sin éxitos. Si es un Perjuicio con algún éxito en los otros dados el honroso jugador que haya obtenido tal tirada debe beberse TODOS los vasos que le tocaban distribuir, mientras que si saca Perjuicio sin éxitos (Dios es cruel a veces) debe beber al menos un vaso cada vez que alguien tire los dados hasta que le vuelva a tocar tirar a él. Incluso si el que tira los dados no saca ningún éxito el jugador del Perjuicio beberá un vaso gratuito.

Tras la tirada de dados, el turno pasa al jugador de la derecha y así sucesivamente hasta lograr una graaan cogorza...

## Nos Poderes

Pero bueno, ¿En este juego no había Poderes? Po'zi po'zi, y aquí los tienes. ¿Cómo afectan al juego? Pues verás, todos los jugadores tienen un poder que pueden usar UN turno de cada ronda, es decir, una sola vez desde que tiras los dados hasta que vuelve a tocar tirarlos. Algunos poderes sólo se pueden usar en tu turno, porque afectan a los vasos que distribuyes, mientras que otros pueden usarse en el turno del jugador que quieras, porque

afectan a los vasos que recibes o como se distribuyen los vasos de otros, etc. Recuerda que para ti la ronda empieza cuando tiras los dados, momento en que estas en disposición de usar de nuevo tu poder, sin importar cuantos turnos han pasado desde que lo usaste la última vez.

Puedes escoger uno de tu facción, el que más rabia te de, aunque determinarlos al azar también puede ser divertido. Tira entonces un dado para las decenas y otro para las unidades, como si fuera la lotería esto (1d100 como todo el mundo sabe, pero siempre es divertido explicarlo como si alguien que no fuera un friqui empedernido fuera jamás a jugar esta cosa) y consulta el numerito que hay junto al poder. El resultado que sea es el tuyo. Sí, es cierto que hay poderes mejores que otros y sí, es cierto que hay poderes que no sirven absolutamente para nada... ¿De veras no te parece así más divertido? A continuación figuran los distintos poderes por facciones.

## Poderes Judíos


### 01-05 Cábala

La Cábala es un conocimiento místico mágico religioso supersticioso a la par que hebreo. Los cabalistas pueden utilizar, una vez por ronda, el poder de la cábala que elijan entre los siguientes:

- **Sod.** El usuario de Sod controla los números y por lo tanto si alguien saca a lo largo de la ronda los mismos éxitos que él, será el usuario de Sod el que distribuya los vasos.
- **Kavannah.** Un jugador con Kavannah puede decidir que un turno "medita" y por lo tanto nadie le puede enviar vasos.
- **Merkavah.** Puedes ordenar a una persona que distribuya los vasos a tu antojo.
- **Golems.** Los cabalistas poseen el secreto de la fabricación de Golems. Puedes escoger a tu Golem después de que se hayan tirado los dados y el Golem deberá beber por ti, pero no puede ser quién te los envíe.
- **Amuletos.** Un cabalista puede hacer un amuleto de protección que haga restar dos vasos menos del total a quién lo use.

### 06-10 Nazareato

El Nazareato es una serie de leyes de obligado cumplimiento que permiten a un hombre consagrarse a la causa divina. Por sus excepcionales características, siempre lanza tres dados más, aunque puede pedir ayuda a Dios tirando un dado, y si en éste sale par suma un vaso más, pero si sale impar deberá beber él ese vaso. No podemos olvidar mencionar que los mandatos del nazareato incluyen beber vino, comer uvas, llevar la cabeza



rapada y hacer con los cadáveres cosas que no podemos mencionar en este libro.

## Dones Cristianos

11-12 **Bendecir.** Puedes consagrar a alguien para la gloriosa tarea de beber. Una persona de tu elección bebe al menos un vaso cada tirada hasta que vuelva a ser tú turno.

13-14 **Combatir.** Dios da a sus Justos la capacidad de luchar de forma increíble. Puedes obligar a quien te mande beber que beba por ti.

15-16 **Curar.** Los Justos con este Don pueden evitar los males del alcohol. Descuentas dos vasos de los que manda beber el que ha tirado.

17-18 **Exorcizar.** Exorcizar es un Don que permite ordenar a otras criaturas. Puedes decirle a una persona que distribuya los vasos de la manera que tú quieras.

19-20 **Fulgir.** Los Justos con Fulgir tienen un aura de Fe palpable que envuelve lo que les rodea, por ello, tus compañeros de juego de la izquierda y la derecha beben un vaso siempre que te toque beber a ti (aunque esto no quita el número de vasos que te tienes que beber).

21-22 **Inspirar.** Sirve para restablecer la moral de los demás. Puedes evitar que una persona beba hasta dos vasos de los que le han mandado.

23-24 **Orar.** Con este Don, el Justo se encomienda a Dios antes de la batalla. El jugador tira un dado y después hace la tirada normal. Si en la tirada normal saca menos éxitos de los que pone el dado manda tantos como sacara ese dado que tiró al principio, pero si saca más los vasos que falten para llegar al número obtenido por la tirada se los bebe él.

25-26 **Pastorear.** Pastorear es un Don que permite la empatía con los animales, por ello, los Justos con este Don mandan beber (aparte de lo que saquen con los dados) tantos dados como animales haya en el lugar de juego (es decir, si jugáis con una cacatúa al lado, pos nada, el tipo de Pastorear os manda un vaso como mínimo siempre que tira).

27-28 **Percibir.** En Anno Domini este poder se usa para tocar los wëbos al personal, así que aquí no seremos menos: anulas un poder. Hala, dos piedras.

29-30 **Profetizar.** El Justo ha sido bendecido con el Don de predecir el futuro. El jugador dice un número de vasos y si quién tira saca dicho número el jugador con Profetizar los distribuye, pero si se equivoca debe destinársele a él al menos un vaso.

31-32 **Proveer**. Los Justos que posean Proveer mandan el DOBLE de lo que saquen en los dados.

33-34 **Resistir**. El Don de Resistir sirve para aguantar mejor el alcohol que debe ingerir el Justo. Los que posean este Don beben dos vasos menos de los que se les mande durante el turno (mínimo cero).

## Dones Islámicos

35-36 **Agua de Alá**. Este Don permite a los hijos de Alá crear líquido de la nada. El jugador siempre manda dos vasos más de lo que indique la tira-da.

37-38 **Barro de Alá**. El Barro de Alá otorga a los Justos una sabiduría y habilidad sobrenatural. El jugador tira dos dados más en sus "ataques".

39-40 **Fuego de Alá**. El Fuego de Alá protege de los daños. El jugador bebe un vaso menos un turno y un vaso menos el siguiente turno.

41-42 **Luz de Alá**. La Luz de Alá es un ataque que ciega a los rivales cercanos. Cuando le toque tirar, el jugador manda un vaso a quién esté a su izquierda, frente o derecha.







43-44 **Piedra de Alá.** La Piedra de Alá aumenta la resistencia de los Justos. Una vez cada ronda, reduce el número de vasos que debe beber a la mitad. Algunos eruditos sospechan que "Pasar por la Piedra de Alá es un Don distinto y más poderoso, pero son rumores sin confirmar...".

45-46 **Tierra de Alá.** El Justo crea una barrera mística que ocasiona que todo aquél que le mande beber beba a su vez un vaso.

47-48 **Viento de Alá.** Viento de Alá se usa para que una ráfaga de viento devuelva los vasos a quién los envió, puedes hacerlo con los vasos que desees.

## Poderes Demoníacos

49-50 **Alacridad.** Bebes tan rápido que nadie se da cuenta, por ello, puedes ignorar una de las veces que te manden beber durante la ronda.

51-52 **Armadura.** Los Demonios que poseen Armadura resisten mejor los "ataques" de sus rivales, por ello, beben hasta dos vasos menos un turno cada ronda (mínimo cero).

53-54 **Armamento.** Los Demonios con Armamento son expertos en hacerte beber más de la cuenta, por eso mandan dos vasos más lo que saquen en los dados.

55-56 **Atadura.** Los Demonios con Atadura logran que alguien beba por ellos: escoge a otro jugador para que beba por ti.

57-58 **Corrupción.** Doblas el número de vasos que manda beber alguien (pero no puedes ser tú quién los tire).



59-60 **Destrucción.** Destrucción es el Poder de degradar las cosas. Un demonio con Destrucción puede eliminar 1d vasos de los que se manden durante esa ronda.

61-62 **Disociación.** Un demonio con disociación tiene tantas copias de sí mismo que confunde a quienes le atacan. Siempre que le manden beber 3 o más vasos, dos de ellos van para los que estén a su derecha e izquierda (uno para cada).

63-64 **Empatía.** Este Poder permite a un Demonio captar las emociones de los demás, habilidad que puede utilizar para "dar penita" a quién le mande beber, así que una vez por ronda puede obligar a alguien que le fuera a mandar beber a que le mande un único vaso.

65-66 **Ensoñación.** La capacidad de introducirse en los sueños de los demás permite a un demonio que indique a otro jugador por ronda cómo debe distribuir los vasos que saque con su tirada.

67-68 **Ignición.** Aquéllos demonios con el poder de Ignición son capaces de deshacer un cierto número de vasos de los que les manden. Tira un dado y esos vasos son los que evitas durante esta ronda (distribúyelos entre los que te manden beber).

69-70 **Ilusionismo.** Con Ilusionismo un demonio puede crear vasos ilusorios en el turno de otro. Cada vaso que alguien tenga que beber debe ir precedido de la tirada de un dado, y si sale "0" , "1" o "2" es que ese vaso es ilusorio y no debe beberse.

71-72 **Impulsión.** Empujas los vasos que te toquen beber hacia otro jugador.

73-74 **Incorporeidad.** Tu capacidad para hacerte intangible hace que no se te puedan mandar vasos. Debe usarse un turno por ronda.

75-76 **Invocación.** En cualquier momento de la ronda puedes invocar dos vasos y endiñárselos al tipo que juega.

77-78 **Maldición.** Una persona a tu elección debe beber el doble de lo que le toque. Debe utilizarse en un turno que no sea el tuyo..

79-80 **Metamorfosis.** Sirve para transformarse un bisho (¿Y qué tiene que ver esto con el AD: DG? Pues mucho, ¿Qué sería de un manual básico sin sus misterios por resolver para desentrañar en futuras ediciones -mucho más caras- del juego?).

81-82 **Necromancia.** El poder de los muertos te permite cambiar un vaso por otro de un licor de graduación superior (chupito de Tequila, Orujo, Vodka, Aguarrás...).

83-84 **Ocultación.** Después de que alguien tire (pero antes de que distribuya los vasos) puedes ocultarte y evitar que te mande vasos.

85-86 **Pestilencia.** Este poder es tan horrible, increíble y desequilibrante que, que, que...tendrás que esperar dos suplementos más para saber qué hace (Saldrá en el mismo suplemento que la Cábala Oscura, que por cierto es la pera limonera y tal y cuál...no olvides comprarlo!!!!).

87-88 **Plaga.** Al igual que las Siete Plagas de Egipto, tu envías siete vasos en lugar de tirar (pero deben distribuirse entre al menos tres personas).

89-90 **Posesión.** Puedes poseer el cuerpo de otra persona para que ésta beba por ti. También puedes usarlo para beber tú en su lugar.

91-92 **Regeneración.** Te afecta menos el alcohol. Bebes la mitad de los vasos que te correspondan.

93-94 **Tentación.** Puedes poner una prueba a uno o dos jugadores y si no la superan beben cinco vasos. Por ejemplo, escoge a dos jugadores para que se den un beso completo (sí, lengua, etc.) Si no lo hacen beben cinco vasos. Este poder te impide tirar este turno

95-96 **Transfiguración.** Puedes sustituir los vasos que te toquen a ti por coca cola, agua u otra bebida inocua.

97-98 **Turbación.** Incitas a beber a alguien de tal forma que deberá beber el doble la próxima vez que le toque beber.

99-00 **Viaje.** Si emprendes un "viaje" (sea ir al lavabo, pedir la siguiente ronda o ir a por tabaco) puedes enviar un vaso a cada uno (por las molestias).

## Variaciones

Para que no se diga que este no es un juego muy completo he aquí algunas posibles variaciones sobre la forma de jugar:

- Gente corriente. Olvidémonos de los poderes y simplemente tiremos los dados y bebamos como locos.
- Elegidos (versión multipoder). Los poderes son lo que da todo el rollo, así que todo el mundo tiene dos poderes del mismo credo. Si se determinan los poderes al azar, pues, que coño, ¿es que no puede haber un cabalista cristiano con el poder de Posesión? Bueno quizás no.
- Elegidos (versión multiuso). Los poderes se pueden usar no una si no dos veces por ronda (o tres, o las que sean siempre que no sean todas y haya turnos suficientes en cada ronda).

- Cábala Total (maletero del chrevolet mix). Todo el mundo es cabalista hasta que se demuestre lo contrario y cada ronda puede elegir una de las cosas que se pueden hacer con la cábala.

Para terminar tan magna obra, un resumen de todas las reglas de AD: DG, para que no tengáis que leer esta obra cumbre de la literatura borrachil cada vez que juguéis.

## Reglas Básicas de Juego

Modo de juego "**Diablo**": se tiran 3 dados + el Dado del Juicio, la Dificultad es siempre 4.

Modo de juego "**Dios**": se tiran tantos dados como jugadores haya (más el Dado del Juicio) y la Dificultad es también el número de jugadores.

Si sale Beneficio, se pone regla.

Si sale Perjuicio pero hay algún éxito el jugador se bebe todos los vasos que le tocaría mandar.

Si sale Perjuicio pero no hay ningún éxito el jugador bebe al menos un vaso cada vez que alguien tire hasta que le toque de nuevo su turno.

## Sobre los autores

Mr. Mocho vive en un planeta aparte donde además de dedicarse a la psicología y la simulación de datos inventa sistemas de juego y defiende la superioridad de la especie mocha. Entre sus filias está el sacar fotos de desnudos, preferiblemente con objeto de publicarlo en su página web. Niega toda relación con el "Doctor M" y Libros Ucronía.

Mr. Ziquitaque vive en una ciudad mu al norte y se dedica a la ancestral técnica de convertir los días de 24 horas en días de 48 horas, efecto que pocos saben realizar en la actualidad. Antes de este juego ha realizado otras magnas obras de características similares que por supuesto no vamos a mencionar ahora (Mundo de Demencia). Niega todo parecido con Lázaro de Vetusta al cuál cataloga de "falso, robasocios y capullo integral".

## Sobre Anno Domini

Anno Domini Adventus Avernus ad Terram es un juego de rol de Libros Ucronía muy currado y que desarrolla todos estos preceptos de una forma mucho más seria. Si aparte de emborracharte te gusta jugar partidas de rol interesantes ambientadas en una ucronía fantástico-medieval (hay gente para todo), no lo dudes y adéntrate en el Infierno en la Tierra.



# Anno Domini Drinking Game

Basado en un desvarío original de Lázaro de Vetusta

Creado y Escrito por Lázaro de Vetusta & Doctor M

Lázaro de Vetusta es miembro del colectivo Mercnarios-Rol

Anno Domini es un juego megaguay de Libros Ucronía.

visítanos en <http://www.librosucronia.com/annodomini>

Publicado en NOSOLOROL <http://www.librosucronia.com/nsr>

