



Copyright © 2021 David Fluhr Arnau

Contacto: fluhrd@hotmail.com

<https://rolrock.wordpress.com/>

Canal de Youtube “Rol y Narrativa”

Libro físico disponible en www.Amazon.es

Todos los derechos reservados.

ISBN:9798783399091

“Para lograr un mundo mejor primero hay que imaginarlo”.

Agradecimientos: a Montse y al resto de mi familia por animarme a seguir adelante con este proyecto. A Lobo Blanco por sugerir tan buenas ideas. A Toni, Javi, Jorge, Raúl, Anna, Guillermo, Lena y Lluís, por participar en las pruebas de juego. A todos los miembros del club de rol “Roler Warriors”, por los buenos ratos que pasamos en esos mundos de fantasía. Germán, Gustavo, Marc, Oriol, Sergi, Alex, Kuleti, Richi, Jors y Mensi. Y a mis amigos del colegio Canigó por todos los juegos de fantasía que nos inventamos durante el recreo, fueron protojuegos de rol. Heri, Pere, Frank, Carles, Martí y Eva.



Índice

1.	Introducción	7
2.	La ambientación de Altruistas	8
3.	El sistema de juego Gauss d6.....	17
3.1.	Crear un Personaje Jugador	18
	Habilidades	22
	El equipo	32
	Poderes mágicos y capacidades especiales.....	44
	Experiencia	45
3.2.	Pruebas de habilidad	46
3.3.	El combate.....	52
	La iniciativa	52
	Pruebas de habilidad de combate	54
	Daño y armaduras	60
3.4.	Salud, heridas, curación, y muerte.....	61
3.5.	Terror y pánico	64
3.6.	La magia.....	65
	Hechizos que afectan a la materia y a la energía.....	69
	Hechizos que afectan a los seres vivos.....	73
3.7.	Personajes No Jugadores y criaturas.....	78
	Bestiario.....	88
3.8.	Sucesos aleatorios.....	98
4.	El director de juego.	99
	4.1. Diseñar una aventura interesante.....	99
	4.2. Narrar la Aventura	120
	4.3. Dirigir el juego	131
5.	Evitemos la guerra	136
	5.1 Introducción	136
	5.2 Viajando a Tarantia	144
	5.3 Tarantia	147
	5.4. El monte Golamira	159
	5.5. El rey en peligro	169
	5.6. La bendición de Desitheus.....	181

1. Introducción

¿Qué es un juego de rol? Un juego de rol consiste en recrear entre varias personas una aventura imaginaria en un universo de ficción. Uno de los jugadores interpreta al narrador y el resto a los personajes protagonistas. El narrador es el único que conoce los principales elementos de la trama, mientras que el resto de jugadores la van descubriendo a medida que el narrador presenta el relato. El narrador se encarga de describir las escenas e interpretar a los personajes no protagonistas. Pero nadie, ni siquiera el narrador, conoce cómo se va desarrollar la aventura, ya que esta evoluciona en función de las decisiones y acciones que lleven a cabo los personajes. Los resultados de esas acciones son inciertos, ya que son determinados mediante la interpretación de una tirada de dados. En los juegos de rol no hay ganadores ni perdedores, se trata de pasar un buen rato disfrutando de una aventura de ficción.

¿Qué contiene este libro? El presente libro contiene dos elementos relacionados: una ambientación y un sistema de juego. La ambientación de *Altruistas* no puede decirse que sea típica, ya que se trata de una especie de paraguas que imbrica todos los mundos de ficción posibles. Partiendo de esa premisa, el sistema de juego, *Gauss d6*, se puede utilizar en todo tipo de ambientaciones. Este sistema de juego ha sido diseñado con la intención de ofrecer una experiencia de juego inmersiva y verosímil que permita a los jugadores vivir aventuras en primera persona. Similares a las que todos hemos disfrutado leyendo un buen libro o viendo una buena película. Este libro también tiene un capítulo dedicado al Director de Juego, donde se explican fundamentos de narrativa para crear y preparar aventuras, consejos sobre cómo narrarlas y pautas para dirigir las sesiones de juego. Por último el libro también incluye una extensa aventura, “Evitemos la guerra”, en la que de cinco a siete jugadores podrán experimentar la original propuesta de este juego.

2. La ambientación de Altruistas

Tras experimentar con numerosos juegos de rol se me ocurrió la idea de unir todos esos universos en un mismo juego. Esa idea original fue la génesis de este proyecto. Decidí que el altruismo fuese el tema central de este juego, porque además de que siempre me ha maravillado esta conducta humana, me parece que el altruismo es la motivación idónea para enfrentarse a gran parte de los conflictos y retos que suelen plantearse en las aventuras de los juegos de rol.

La morada de la Barquera

Este apartado sirve tanto de introducción para el Director de Juego como para preparar la primera sesión de juego con sus jugadores.

El ámbito de este juego es el multiverso, un conjunto de universos paralelos que incluye el nuestro. Existe un lugar único en el multiverso llamado La morada de la Barquera. En ese lugar mora la diosa del destino, conocida como la Barquera. Ella creó allí a sus discípulos, almas divinas a su servicio que son representaciones de los propios jugadores. Sí, has leído bien, los discípulos son los jugadores (tus amigos), no los Personajes Jugadores.

Una vez los jugadores hayan tomado asiento en torno a la mesa de juego, y estén preparados para empezar, el DJ les informará de que no entregará ficha de personaje por el momento, lo cual desconcertará un poco a los jugadores. De eso se trata. A continuación, se expone lo que el director de juego (DJ) debería relatar a sus jugadores en su primera sesión:

Alfonso (DJ): *Os despertáis en medio de una gran pradera. El terreno es llano y el horizonte raso allá donde miréis. El sol es radiante y cálido, sin una sola nube en el cielo azul. Sentados sobre la verde hierba, os reconocéis. Sois vosotros mismos; es decir, los PJs os representan como jugadores, no como personajes. Tan solo os visten cómodas túnicas blancas que no cubren vuestros pies descalzos. No recordáis absolutamente nada ni sabéis cómo habéis llegado a ese lugar. Lo que sí*

puedo decirlo es que os sentís realmente bien, en paz y armonía. ¿Qué hacéis?

El lugar donde los jugadores se encuentran no está en la Tierra. Se ubica en un paraje divino donde las leyes naturales parecen distintas. Los jugadores se encuentran en una llanura infinita donde lo único que se divisa en el horizonte es una gran torre de piedra. Tan alta que se ve desde cualquier punto de la llanura. Tanto en la torre como en la llanura los PJs no sentirán en ningún momento frío, calor, cansancio, sueño, hambre o sed. Nada excepto una completa paz interior.

DJ: *Divisáis una torre en el horizonte. Es difícil estimar a qué distancia se encuentra, pero no está cerca. Es un edificio circular de piedra marrón, con un estilo medieval pero de una altura inconmensurable.*

Si los jugadores deciden explorar la pradera se percatarán de que no hay vida animal. No hay hormigas, abejas o pájaros. Tan solo vegetación en una pradera de hierba verde y flores multicolores. Reina el silencio, pues no sopla el viento.

Es de esperar que los jugadores, tarde o temprano, se dirijan hacia la torre ya que no hay nada más que visitar en ese extraño lugar. Por otra parte, si caminan en cualquier otra dirección la torre permanecerá a la misma distancia de ellos, siempre visible. Recordemos que las leyes de la física no aplican en el ámbito de la Barquera.

DJ: *Camináis hacia la torre y llegáis al cabo de poco tiempo. Estaba más cerca de lo que parecía. Una vez en sus inmediaciones os dais cuenta de que es tan alta que su cima se pierde en el cielo. Si rodeáis la torre descubrís una puerta de madera en su base. Es la única entrada y la torre carece de ventanas u otra clase de abertura en sus muros.*

Si alguien tratase de trepar por su superficie no llegaría a ninguna parte, pues su altura es infinita. Además, la distancia al descender parecerá distinta al ascenso. La puerta no tiene cerradura, pero puede abrirse con un empujón. Los jugadores podrían llamar a la puerta o entrar directamente. En todo caso, antes de que decidan entrar la puerta se

abrirá por sí misma hacia el interior. Al otro lado verán a una bella muchacha de melena blanca y ojos azules luminiscentes, ataviada con un largo vestido violeta.

Os mira y dice: «¡Hola! Os estaba esperando». La chica de rostro angelical os sonríe y hace un gesto para que entréis a la torre. Su mera contemplación os reconforta.

—Soy la Barquera y os conozco bien. —La Barquera pronunciará los nombres de los jugadores mientras los mira uno a uno a los ojos—. Por favor, entrad en mi morada.

El interior de la torre está iluminado por un resplandor blanco que no procede de ningún sitio en concreto, simplemente se ve todo iluminado. La planta baja es una gran sala circular, con una mesa de piedra también circular en su centro. No hay ninguna escalera que ascienda por el interior de la torre ni parece que haya plantas superiores. El techo de la sala es tan alto que no se vislumbra.

—Por favor, sentaros aquí —dice la Barquera ofreciéndoo una silla de madera y cuero alrededor de la mesa—. Soy la Barquera, diosa del destino. Conozco el destino de todas las personas. Yo os he creado. Sois mis discípulos, los remos en los que me apoyo para cambiar el destino. Bajo mi tutela viviréis multitud de existencias. Viajaréis a diferentes mundos y allí os encarnaréis en cuerpos mortales. Vuestra misión es cambiar el destino, alterando el curso de los acontecimientos cuando sea necesario. Debéis saber que hay personas inocentes sobre las que se cierne un destino aciago. Vuestro deber es ayudarlas.

Los jugadores pueden plantear preguntas a la Barquera que ella responderá a su manera (ya sabemos que los dioses son muy suyos y a veces se expresan de un modo críptico). Una respuesta podría ser: «Hallaréis la respuesta en el camino».

Una vez los jugadores hayan planteado todas sus preguntas, y estas hayan sido respondidas por la Barquera, se producirá la siguiente escena:

La Barquera irradia una luz blanca, cada vez más intensa hasta el punto que os ciega la luz. Un momento después tenéis la sensación de estar flotando en el aire. No veis ni oís nada. Solo os sentís levitando como una pluma al viento. No tenéis miedo, pues estáis sumidos en un estado mental de placer.

Poco a poco la luz mengua en intensidad hasta que vuestros ojos por fin perciben de nuevo el entorno. Os dais cuenta de que os halláis en otro lugar. Estáis flotando en el cielo, abajo queda la tierra. Voláis como pájaros en el cielo y sentís una sensación de ingravidez como si estuviéseis sumergidos en el agua. Vuestro cuerpo ha cambiado. En realidad, ahora no tenéis cuerpo, sois solo energía. Sin embargo, tenéis consciencia. Descendéis suavemente desde las alturas atravesando las nubes. No podéis cambiar vuestro rumbo pues fluis espontáneamente como una suave brisa. Como un recuerdo, resuena en vuestra conciencia la voz de la Barquera: «Viajaréis a diferentes mundos, y allí os encarnaréis en cuerpos mortales». A continuación, se os cierran los ojos y al volverlos a abrir despertáis en un cuerpo mortal.

En este punto el DJ entregará a cada jugador la ficha de personaje correspondiente a su encarnado. Acto seguido los encarnados (los PJs) escucharán en su mente la voz de la Barquera que les hablará acerca de la misión para la cual han sido enviados a ese lugar.

La misión podría ser una aventura que se circunscriba en la ambientación de cualquier juego de rol. La particularidad es que debería estar enfocada desde la perspectiva de que los PJs son encarnados enviados por la Barquera con al menos uno de estos propósitos:

- Ayudar a determinadas personas inocentes cuyo destino es aciago.
- Vivir una experiencia que les reporte un aprendizaje. Debe entenderse ese aprendizaje en sentido vivencial. De todas las experiencias, sean buenas o malas, se aprende algo. El conocimiento trasciende del propio encarnado al discípulo de la

Barquera cuya sabiduría se nutre de las experiencias de todas sus encarnaciones.

Ahora se explican los principales conceptos de la ambientación del juego:

La Barquera. Es la diosa del destino. Ella conoce el destino de todos los seres vivos. Es altruista. Trata de ayudar a determinadas personas inocentes cuyo destino es aciago. Sin embargo, aunque no puede cambiar el destino a su antojo sí puede influir en él de manera indirecta. Para hacerlo tiene la capacidad de enviar a sus discípulos a través del espacio-tiempo a cualquier punto del multiverso y encarnarlos en seres vivos terrenales, con cuyas acciones puede modificar el curso de los acontecimientos.

El multiverso. Comprende toda la materia, el tiempo y el espacio del conjunto de los universos paralelos existentes, incluido el nuestro. Todos los mundos de ficción existen en el multiverso.

Discípulos de la Barquera. Son almas divinas que sirven a la Barquera. Ella hace que se encarnen en un determinado cuerpo terrenal y aparezcan súbitamente en un lugar y en un momento determinado para llevar a cabo una misión. Cada cuerpo terrenal que encarna un discípulo de la Barquera se denomina encarnado. La Barquera utiliza a sus discípulos como remos para alterar el destino. Un mismo discípulo puede encarnarse tantas veces como la Barquera quiera, incluso puede tener varias encarnaciones simultáneamente.

Los encarnados. Son seres vivos cuyos cuerpos terrenales han sido encarnados por las almas divinas de los discípulos de la Barquera. Sus cuerpos han sido creados por la diosa a imagen y semejanza de quienes habitan en alguno de los mundos del multiverso. Los encarnados son mortales y, como tales, sienten, gozan, sufren, se fatigan, enferman y mueren como los demás. Cada encarnado es diferente. Su aspecto, su carácter y su personalidad son tan naturales como los de cualquier persona corriente de ese mundo. Cada uno de ellos está dotado de ciertos atributos y habilidades, así como de conocimientos del mundo y

de la época a la que son destinados. Cabe destacar el don de lenguas, que les permite comunicarse perfectamente en cualquier idioma. Los encarnados tienen recuerdos ficticios de un pasado que realmente no vivieron, pero que imbrican sus conocimientos, sus habilidades y su personalidad, dando coherencia a quienes son en el presente. Son conscientes de ello, saben cuál es su naturaleza y conocen cuál es su misión en el mundo al que han sido enviados. Conviene aclarar que los encarnados no son personas absolutamente íntegras ni virtuosas; son seres imperfectos, que sienten y padecen como el resto de los mortales. Y pueden tener defectos, manías, vicios, debilidades, etc.

Misiones. Una vez los encarnados se hayan materializado en el mundo al que hayan sido destinados escucharán la voz de la Barquera en su mente que les explicará para qué han sido enviados a ese lugar. Su misión será completar un objetivo marcado por la diosa. La Barquera confía en que sus discípulos hallen la manera de lograrlo. Es decir, que los jugadores no esperen que se les detalle un plan de acción. Serán ellos quienes tendrán que evaluar la situación, elaborar un plan y conseguir la información o material necesario para alcanzar su objetivo. La duración de una misión puede variar desde solo unas horas hasta varios años. O incluso toda la vida del encarnado. Cuando los encarnados se materialicen en el mundo de destino estarán equipados con las ropas y los objetos que la Barquera haya considerado apropiados.

Las misiones de la Barquera se rigen por dos principios fundamentales: altruismo y conocimiento.

- **Altruismo.** La Barquera quiere ayudar a inocentes, buenas personas cuyo destino es aciago. También trata de ayudar a las personas altruistas que ayudan a inocentes. Su lema es: «Ayuda al inocente, o ayuda a quien lo ayuda». El porqué la Barquera decide ayudar a unas determinadas personas en lugar de a otras es algo que escapa al conocimiento de sus discípulos. Así pues, no hay que esperar que las misiones sean épicas y traten de salvar el mundo. La mayoría serán mucho menos ambiciosas; pero si la Barquera lo ha decidido, por algo será. Los caminos de

la diosa del destino son inescrutables. Por ejemplo, imaginémosnos que los discípulos de la Barquera son enviados en misión a la Francia ocupada por los nazis durante el periodo de la Segunda Guerra Mundial. En ese evento murieron millones de personas, pero es posible que la misión de los encarnados sea salvar la vida de una persona en concreto, tal vez a una niña de diez años que es hija de un partisano y cuyo destino es morir víctima de un bombardeo aliado. ¿Por qué la Barquera la ha elegido a ella? Repitémoslo una vez más... Los caminos de la diosa del destino son inescrutables.

- **Conocimiento.** La Barquera quiere que sus discípulos aprendan de sus experiencias, para que ese conocimiento los perfeccione. Su lema es: «El camino es el conocimiento, y el conocimiento es el camino». Así pues, durante el transcurso de las misiones los encarnados viajarán, conocerán culturas y personas de todo tipo, explorarán multitud de parajes naturales e investigarán el porqué de las cosas.

Los encarnados, durante el cumplimiento de sus misiones, deberían regirse por los siguientes principios que forman parte de la doctrina de la Barquera:

- **Trabajo en equipo.** Se ayudarán entre ellos cuando cualquiera lo necesite.
- **El fin no justifica los medios.** Deben lograr los objetivos de la misión causando los menores daños colaterales posibles. O sea, que en orden de evitar una injusticia no deberían provocar otra.

Una vez los encarnados hayan llevado a cabo su misión, o bien cuando ya resulte imposible lograr su objetivo, la Barquera retornará a sus discípulos al lugar celestial donde ella mora. Así que todas las aventuras comienzan con una escena en la que la Barquera se encuentra con sus discípulos y les explica la misión que deben realizar, y terminan con una escena con la Barquera en la que ella les preguntará cuales han sido sus conclusiones acerca de los dilemas morales que se hayan planteado en la

aventura. Planteando preguntas abiertas como: *¿Qué conocimientos habéis adquirido en el camino que habéis transitado? ¿Cuáles son vuestras conclusiones acerca de este asunto* (el que haya sido relevante en la aventura)? *¿Creéis que cometisteis algún error? ¿Os hubiera gustado haber hecho algo de otra manera?* Después la Barquera hará preguntas más concretas sobre cosas que hayan sucedido en la aventura. Por ejemplo *¿Cómo os sentísteis cuando acusaron a a aquel hombre que era inocente? ¿Por qué ayudasteis al Conde?, o ¿Por qué no ayudasteis al Conde?* Uno de los principios de su doctrina es que el fin no justifica los medios. Es posible que los PJs causen daños colaterales innecesarios. Estos diálogos son interesantes porque evidencian el contraste entre la filosofía inmaculada de la diosa del destino, y la realidad que viven los encarnados, que al fin y al cabo son seres mortales gobernados en gran medida por sus propias emociones. La Barquera conoce bien la naturaleza de los encarnados, por lo que no censurará sus comportamientos, ni recriminará sus ideas, pero si tratará de que reflexionen, planteándoles preguntas que les ayuden a sacar sus propias conclusiones y les conduzcan a la senda del altruismo y del conocimiento. Es posible que en la próxima misión tengan que enfrentarse a una situación que les plantee un dilema moral en el que tengan que confrontar sus ideas con la realidad. Así que sería bueno que el DJ anotara las respuestas de cada jugador para que al diseñar la siguiente aventura pueda pensar si sería interesante plantear algún dilema moral que pudiese poner en jaque esas ideas.

La siguiente misión podría ser en ese mismo mundo o bien en otro mundo del multiverso. Si vuelven al mismo mundo, los discípulos de la Barquera se encarnarán de nuevo en los mismos cuerpos e identidades que lo hicieron previamente. Salvo que alguien hubiese muerto, que entonces lo haría con un nuevo cuerpo e identidad, ya que cada encarnado solo puede vivir una vez. Si la siguiente misión fuese en otro mundo, entonces lo normal es que la Barquera les encarne en nuevos cuerpos e identidades propias del mundo al que van a viajar. Excepcionalmente la Barquera puede hacer que los cuerpos e identidades de un mundo viajen a otro mundo. A esto último se le denomina traslado.

Traslados. La Barquera tiene el poder de desplazar a los encarnados a través del espacio y del tiempo a cualquier punto del multiverso. Al hacerlo el cuerpo del encarnado desaparece súbitamente de donde se encuentre y aparece del mismo modo en el lugar y momento que la Barquera haya decidido. Por ejemplo, un encarnado que fue creado en la Roma de la antigüedad como legionario podría ser destinado a una misión en el París del siglo XX. O incluso ser enviado al mundo fantástico de la Edad Hiboria, descrita en los relatos de Robert E. Howard. Cuando un encarnado es trasladado conserva los mismos atributos, conocimientos y habilidades que tenía en el mundo de origen, así como todos sus recuerdos. Además, la Barquera si lo cree oportuno, lo dotará de los conocimientos básicos que pueda necesitar en el mundo de destino, como el idioma, nociones culturales, etc.

¿Puede un encarnado ser díscolo? Sí, un PJ se puede negar a cumplir la misión que le ha encomendado la Barquera, ya que como ser terrenal tiene libre albedrío. En ese caso, es posible que la Barquera decida trasladarlo a otro lugar del multiverso donde aprenda de experiencias que lo reconduzcan hacia su doctrina. En caso de que ni con esas experiencias se logre reconducir la conducta del encarnado la Barquera podría eliminarlo del plano material. Esto se denomina retiro.

Revelados. Son personas normales y corrientes que han sido elegidas por la Barquera para que ayuden a los encarnados durante una misión. Estas personas un buen día escuchan una voz interior que les habla, la voz de la Barquera, y les pide que realicen determinados actos. La diosa en ocasiones recompensa a los revelados dándoles información del futuro que les atañe. En términos de juego, los revelados serían Personajes No Jugadores (PNJs) que podrían ayudar puntualmente a los PJs.



3. El sistema de juego Gauss d6

En el juego de rol se narra una historia. La diferencia fundamental frente a las historias que estamos acostumbrados a leer en los libros o ver en las películas es que esta historia se construye durante la partida; es decir, que antes de empezar a jugar se desconoce cómo se va desarrollar. La historia se construye partiendo de una situación inicial planteada por el DJ. Los jugadores que van a interpretar a los PJs tendrán que tomar decisiones respecto a cómo responder ante esa situación inicial y ante otras situaciones que se vayan planteando durante la partida. Pero, al igual que en el mundo real, cuando alguien quiere hacer algo es posible que lo haga bien, o mal. Es en este punto donde entran las reglas del juego, que se utilizan precisamente para determinar el resultado que tendrán las acciones de los personajes. Las reglas del juego incorporan incertidumbre, así que para averiguar el resultado de la acción de un personaje se tirarán los dados, para que sea el DJ, aplicando esas reglas, quien relate el resultado. El sistema de juego *Gauss d6* es, por tanto, el conjunto de reglas que determinan el resultado de las acciones de los personajes. Éste se rige por los principios siguientes:

- **Sencillez.** Es fácil de aprender y de comprender ya que utiliza descripciones cualitativas asociadas a valores numéricos. Las reglas son simples y se resuelven rápidamente, lo que permite una narración fluida.
- **Verosimilitud.** Las reglas tienen su propia lógica y coherencia. El resultado de una acción depende de las cualidades del personaje, de las circunstancias del entorno y, en parte, del azar. La distribución de probabilidad que se utiliza es una aproximación a la ley normal de Gauss que es el patrón que siguen la mayoría de variables aleatorias en la naturaleza.
- **Inmersión.** La rapidez en la resolución de las acciones, el uso de variables cualitativas, así como la lógica intrínseca de las propias reglas, facilitan que los jugadores se sumerjan en el mundo de

ficción. Se intenta lograr una inmersión, salvando las distancias, similar a cuando soñamos, en que los sucesos que se imaginan se perciben como reales, y la experiencia es subjetiva.

3.1. Crear un Personaje Jugador

Los Personajes Jugadores son importantes porque son los protagonistas de la historia. Este capítulo explica cómo crear un Personaje Jugador (PJ) paso a paso. Cada jugador creará su personaje con la ayuda del DJ, quien le irá indicando cuáles son las diferentes opciones entre las que puede elegir en cada uno de los apartados del proceso. No en vano el DJ es quien sabe qué tipo de aventura tiene pensado jugar y, por tanto, qué tipo de personajes podrían encajar en ella. Toda la información relativa al personaje se debe anotar en la hoja de personaje. Este es un documento que se utiliza durante la partida para consultar la información del personaje y se actualiza cuando sea necesario. Otra posibilidad es que el DJ cree él mismo todos los PJs que van a protagonizar la aventura, para luego asignar uno a cada jugador.

Estos son los pasos que hay que seguir para crear un personaje:

Definir su concepto

Describirlo

Elegir sus atributos

Elegir sus habilidades

Elegir su equipo

Definir sus poderes (si tiene)



Concepto, descripción y atributos

Concepto. Resumir en pocas palabras la idea de personaje que se quiere interpretar. Algunos ejemplos serían: político corrupto, estrella del rock, detective privado, mercenario, pandillero, pirata, piloto de avión, sicario, vagabundo, granuja de los bajos fondos, adolescente irreverente, médico, maestro de ajedrez, rebelde sin causa, etc. ¿De dónde proviene la idea de personaje? Puede que hayamos recordado a alguien que aparecía en una película, en una serie, en un libro, en un comic... O a alguien de la vida real, tal vez un famoso, o una persona de nuestro entorno más cotidiano. Esa idea de personaje será el punto de partida, después tendremos que enriquecer esa idea para construir un personaje único.

Descripción. Definir en líneas generales quién es el personaje, respondiendo a estas diez preguntas (no es obligatorio responderlas todas):

1. ¿Cuál es su sexo y edad?
2. ¿Cómo es su aspecto físico (altura, complexión, color del pelo, color de piel, si tiene melena, barba, bigote, etc.)?
3. ¿Cómo es su personalidad (extrovertido, introvertido, simpático, reflexivo, prudente, impulsivo, pasional, tímido, sensible, irascible, vengativo, compasivo, calmado, enamorado, cobarde, valiente, temerario, amable, envidioso, egoísta, melancólico)?
4. ¿Cómo ha llegado a ser quien es hoy en día (principales eventos de su biografía, de dónde procede, qué experiencias positivas y negativas lo han marcado)?
5. ¿Cuál es su lugar en la sociedad (clase social y profesión)?
6. ¿Cuáles son sus motivaciones y objetivos en la vida? En ocasiones los objetivos vitales se fundamentan en traumas vividos del pasado. Por ejemplo, si nació en una familia muy pobre tal vez ansíe enriquecerse.

7. ¿Cuáles son sus principios vitales (ética, valores, creencias religiosas y filosofía de vida)?

8. ¿Quiénes son o han sido las personas más importantes en su vida?

9. ¿Qué relación tiene con el resto de PJs (de qué los conoce, si son amigos, familiares, etcétera)?

10. ¿Qué otros aspectos del personaje son destacables o peculiares (virtudes, defectos, extravagancias, aficiones, entretenimientos, manías, traumas del pasado que todavía le afectan, fobias, tatuajes o piercings, discapacidades físicas o enfermedades crónicas)?

Ejemplo: Diego tiene veinticinco años, es alto y de complexión fuerte. Tiene el pelo y los ojos negros. Es muy extrovertido, un poco ligón y algo creído. Dejó los estudios a los dieciséis años, pero ha aprendido mucho de la escuela de la vida. Es profesor de educación física y aficionado a los deportes de aventura. Le gustaría enriquecerse para vivir a todo trapo ya que piensa que la vida solo son dos días. Valora la amistad y trata de cultivarla. Cantó en una banda de rap amateur con la que soñaba hacerse famoso, pero que no llegó a nada.

Personaje plano. Es un personaje estereotipado, totalmente previsible y que no evoluciona. Los PJs no deberían ser personajes planos, sino redondos.

Personaje redondo. Es un personaje complejo, con sus propias contradicciones y matices. Debe poseer tanto virtudes como defectos que le proporcionen una personalidad y vida interior. Por ejemplo, alguien puede presumir de ser valiente, pero en realidad no serlo. Debería tener ilusiones y haber sufrido decepciones. El PJ necesita ser imperfecto, con posibilidad de equivocarse y comportarse de manera incorrecta en algunas circunstancias. El PJ evolucionará como resultado de sus vivencias.

Atributos físicos y mentales. Hay que definir cuáles son los atributos físicos o mentales donde destaca nuestro personaje. ¿Es muy fuerte?

¿Posee gran inteligencia? Existen seis atributos: Agilidad, Aspecto, Destreza, Fuerza, Inteligencia e Intuición.

- **Agilidad:** es la capacidad física para el deporte. Comprende la coordinación de movimientos, la elasticidad y los reflejos.
- **Aspecto:** es la apariencia física del personaje, su grado de belleza.
- **Destreza:** es el talento para las habilidades manuales.
- **Fuerza:** es la capacidad para realizar actividades físicas basadas en el esfuerzo muscular.
- **Inteligencia:** es la capacidad de razonar, entender conceptos, memorizar información, analizar problemas y expresarse.
- **Intuición:** es la capacidad mental de procesar la información del entorno de un modo inconsciente.

Los Personajes Jugadores destacan en algunas características por encima de las otras. El jugador debe elegir una de las siguientes opciones: ser superdotado en un atributo y estar bien dotado en otro, o estar bien dotado en tres atributos. El atributo Aspecto es el único atributo que se determina de manera aleatoria; el jugador debe tirar 2d6, si el resultado es un doce, será superdotado, si es diez u once estará bien dotado, y si es menor a diez será normal.

Ser superdotado en un atributo proporciona un bonificador de + 2 a todas las habilidades relacionadas con ese atributo. Estar bien dotado aporta un bonificador de + 1.

El resto de atributos del personaje son normales, es decir que no destacan de forma positiva o negativa. Semejantes a los de una persona corriente. Los atributos normales no proporcionan ningún modificador a las habilidades.

A continuación, un ejemplo de cada una de las alternativas:

Ejemplo primero: Superdotado en Fuerza (+ 2) y bien dotado en Agilidad (+ 1).

Ejemplo segundo: Bien dotado en Fuerza (+ 1), en Destreza (+ 1) y en Intuición (+ 1).

Cada atributo tiene un adjetivo calificativo asociado que ayuda a describir al personaje:

Agilidad: Bien dotado (Ágil), Superdotado (Muy ágil).

Aspecto: Bien dotado (Guapo), Superdotado (Muy guapo).

Destreza: Bien dotado (Hábil), Superdotado (Muy hábil).

Fuerza: Bien dotado (Fuerte), Superdotado (Muy fuerte).

Inteligencia: Bien dotado (Inteligente), Superdotado (Muy inteligente)

Intuición: Bien dotado (Intuitivo), Superdotado (Muy intuitivo).

Habilidades

Denominamos habilidades a las aptitudes que un personaje puede aprender y mejorar a lo largo de su vida. Por ejemplo, si pensamos en un médico, sus conocimientos acerca de enfermedades y su técnica con el bisturí no son innatos, sino que han sido adquiridos con el aprendizaje y mejorados con la práctica y la experiencia. Así pues, Medicina es una habilidad. Cada habilidad se relaciona con un atributo. Por ejemplo, la habilidad de Medicina se relaciona con el atributo de Inteligencia. Las habilidades se pueden mejorar con el aprendizaje. Definimos cuatro niveles diferentes de aprendizaje, de menor o mayor grado de pericia, cada uno de los cuales otorga su correspondiente bonificador de habilidad.

1. Principiante (+ 1)
2. Intermedio (+ 2)
3. Avanzado (+ 3)
4. Maestro (+ 4)

Al crear su personaje el jugador elegirá las habilidades iniciales. Estas deben ser validadas por el DJ teniendo en cuenta la ambientación y las circunstancias que puedan haber condicionado al personaje. Dado que las habilidades surgen del aprendizaje, por coherencia un personaje solo podrá disponer de las habilidades que puedan estar justificadas por su historial. Por ejemplo, si un personaje tiene la habilidad de Informática será porque en el pasado estudió informática. El historial del personaje debe ser razonable, no puede abarcar campos diversos ya que si alguien se especializó en un conocimiento no pudo dedicar gran atención a otros. Teniendo en cuenta lo anterior el jugador puede escoger un total de doce habilidades con diferentes niveles de aprendizaje, tal y como se indica a continuación:

- Dos habilidades a nivel avanzado.
- Cuatro habilidades a nivel intermedio.
- Seis habilidades a nivel principiante.

En la hoja de personaje se deben marcar las casillas de las habilidades indicando los niveles de aprendizaje alcanzados. Como cada habilidad depende de un atributo también se debe marcar las casillas del grado del atributo del que esa habilidad dependa (si se es dotado o superdotado).

A continuación, se presenta un breve listado de habilidades para las principales ambientaciones de referencia, como son la Edad Media, la Edad Contemporánea y la época futurista. Las habilidades se han agrupado en función del atributo del que dependen. Es posible añadir nuevas habilidades si el DJ determina que encajan en la ambientación de la aventura. Al crear una nueva habilidad hay que concretar de qué atributo depende. Por ejemplo, si pensamos ambientar la aventura en la época actual y uno de los PJs es un ejecutivo podríamos crear la habilidad Negocios que se basaría en el atributo de Inteligencia.

Edad Media

Agilidad	Inteligencia	Fuerza
<i>Atletismo</i>	<i>Alquimia</i>	<i>Armas cuerpo a cuerpo</i>
<i>Cabalar</i>	<i>Astrología</i>	<i>Combate sin armas</i>
	<i>Conocimiento de leyendas</i>	<i>Fuerza bruta</i>
Aspecto	<i>Conocimiento de la naturaleza</i>	<i>Intimidar</i>
<i>Seducción</i>	<i>Conocimiento mágico</i>	
	<i>Cultura general</i>	Intuición
Destreza	<i>Leer y escribir</i>	<i>Conocimiento mágico</i>
<i>Armas a distancia</i>	<i>Medicina</i>	<i>Ocultarse</i>
<i>Artesanía</i>	<i>Navegar</i>	<i>Orientación</i>
<i>Construir y desactivar trampas</i>	<i>Oratoria</i>	<i>Percepción</i>
<i>Forzar cerraduras</i>		<i>Perspicacia</i>
<i>Sustraer</i>		<i>Rastrear</i>
<i>Tocar instrumento musical</i>		

Edad Contemporánea

Agilidad	Inteligencia	Fuerza
<i>Atletismo</i>	<i>Biología</i>	<i>Armas cuerpo a cuerpo</i>
<i>Deportes de aventura</i>	<i>Criminología</i>	<i>Combate sin armas</i>
	<i>Cultura general</i>	<i>Fuerza bruta</i>
Aspecto	<i>Derecho</i>	<i>Intimidar</i>
<i>Seducción</i>	<i>Electrónica</i>	
	<i>Explosivos</i>	Intuición
Destreza	<i>Falsificar</i>	<i>Ocultarse</i>
<i>Armas a distancia</i>	<i>Informática</i>	<i>Orientación</i>
<i>Armas de fuego cortas</i>	<i>Medicina</i>	<i>Percepción</i>
<i>Armas de fuego largas</i>	<i>Mecánica</i>	<i>Perspicacia</i>
<i>Forzar cerraduras</i>	<i>Navegar</i>	
<i>Pilotar</i>	<i>Oratoria</i>	
<i>Sustraer</i>	<i>Telecomunicaciones</i>	

Época futurista

Agilidad	Inteligencia	Fuerza
<i>Atletismo</i>	<i>Biotecnología</i>	<i>Armas cuerpo a cuerpo</i>
<i>Deportes de aventura</i>	<i>Cultura general</i>	<i>Combate sin armas</i>
	<i>Electrónica</i>	<i>Fuerza bruta</i>
Aspecto	<i>Exobiología</i>	<i>Intimidar</i>
<i>Seducción</i>	<i>Explosivos</i>	
	<i>Informática</i>	Intuición
Destreza	<i>Inteligencia artificial</i>	<i>Ocultarse</i>
<i>Armas a distancia</i>	<i>Medicina</i>	<i>Orientación</i>
<i>Armas de fuego cortas</i>	<i>Mecánica</i>	<i>Percepción</i>
<i>Armas de fuego largas</i>	<i>Nanotecnología</i>	<i>Perspicacia</i>
<i>Pilotar</i>	<i>Oratoria</i>	
<i>Sustraer</i>	<i>Realidad aumentada</i>	
	<i>Robótica</i>	
	<i>Telecomunicaciones</i>	

Alquimia (Inteligencia). Conocimientos de carácter esotérico sobre los elementos que conforman el mundo. Esta habilidad permite identificar sustancias desconocidas, así como crear preparados alquímicos.

Armas a distancia (Destreza). Manejo de armas tradicionales de proyectiles como el arco, la ballesta o la honda. Esta competencia también incluye el manejo de las armas arrojadizas como el cuchillo, el hacha, la lanza o una granada.

Armas cuerpo a cuerpo (Fuerza). Empleo de todo tipo de armas para el combate cuerpo a cuerpo, como un palo, un cuchillo, una espada, un hacha, una lanza o una porra.

Armas de fuego cortas (Destreza). Dominio de armas de fuego como un revólver, una pistola o una pistola láser.

Armas de fuego largas (Destreza). Manejo de armas de fuego de tamaño superior a una pistola, como escopetas, rifles, fusiles o subfusiles.

Artesanía (Destreza). Conjunto de habilidades manuales relacionadas con oficios tradicionales de creación y reparación de objetos y utensilios a partir de materias primas naturales, como la herrería, la orfebrería o la carpintería.

Astrología (Inteligencia). Conocimiento de los astros, constelaciones y cómo afectan al destino de las personas. Esta habilidad sirve para realizar augurios sobre personas o eventos basándose en la situación de los astros en un momento preciso.

Atletismo (Agilidad). Aptitud para realizar actividades físicas como correr, saltar, trepar, nadar o dar volteretas.

Biología (Inteligencia). Conocimiento de los seres vivos, sean animales o plantas. Comprende los conocimientos sobre su anatomía, fisiología, así como sobre su modo de vida.

Biotecnología (Inteligencia). Disciplina científica que utiliza un conjunto de tecnologías aplicadas en biología y medicina para alterar y mejorar las características naturales de los organismos vivos.

Cabalgar (Agilidad). Pericia para montar a caballo o sobre cualquier otro animal que pueda utilizarse como montura. También incluye la aptitud en el manejo de carros tirados por animales.

Combate sin armas (Fuerza). Disciplina física que consiste en pelear usando el propio cuerpo (puñetazos, patadas, cabezazos, etc.) o realizando maniobras de lucha libre como una presa, un empujón o una zancadilla. Las artes marciales estarían incluidas dentro de esta habilidad.

Conocimiento de la naturaleza (Inteligencia). Competencia sobre fenómenos naturales, animales, y plantas.

Conocimiento de leyendas (Inteligencia). Sabiduría sobre cuentos e historias legendarias de tradición oral.

Conocimiento mágico (Inteligencia o intuición). Sabiduría arcana sobre hechicería. Conocimientos acerca de qué componentes y rituales son precisos para realizar un determinado conjuro. A nivel principiante e intermedio, el PJ es capaz de identificar componentes mágicos y reconocer rituales realizados por otros magos. Pero hasta alcanzar los niveles avanzado o maestro el PJ no es capaz de realizar hechizos por sí mismo. Ser superdotado en Inteligencia (para los hechizos que afectan a la materia y a la energía) o en Intuición (para los hechizos que afectan a los seres vivos) es un requisito para lanzar hechizos. El conocimiento mágico del personaje depende del atributo que tenga mejor dotado entre inteligencia e intuición.

Construir y desactivar trampas (Destreza). Pericia para montar trampas, así como para inutilizarlas y/o desarmarlas.

Criminología (Inteligencia). Conocimiento de los aspectos técnicos y policiales de los hechos criminales, como el robo o el asesinato.

Cultura general (Inteligencia). Entendimiento de los aspectos más relevantes de las diferentes ciencias, artes y costumbres de una determinada sociedad.

Deportes de aventura (Agilidad). Pericia en deportes que se realizan en entornos naturales y que requieren de ciertos conocimientos técnicos. Algunos ejemplos incluyen el esquí, la escalada, la espeleología o el submarinismo.

Derecho (Inteligencia). Estudio de las leyes, así como del funcionamiento de la administración pública y el sistema judicial.

Electrónica (Inteligencia). Conocimientos de ingeniería basados en la conducción de electrones por materiales semiconductores. Esta habilidad permite crear, modificar, inutilizar o reparar dispositivos electrónicos.

Exobiología (Inteligencia). Campo de entendimiento acerca de formas de vida extraterrestres.

Explosivos (Inteligencia). Competencia sobre las propiedades de los materiales explosivos, así como la fabricación, uso y desactivación de artefactos explosivos.

Falsificar (Inteligencia). Aptitud técnica para realizar imitaciones que aparenten autenticidad.

Forzar cerraduras (Destreza). Pericia respecto a la apertura de puertas con la ayuda de herramientas.

Fuerza bruta (Fuerza). Entrenamiento para realizar proezas físicas como derribar una puerta de un empujón, doblar barrotes de hierro con las manos o levantar un objeto pesado.

Informática (Inteligencia). Uso profesional de ordenadores. Esta habilidad incluye diferentes aspectos como la programación, diseño de software, redes, bases de datos y pirateo.

Inteligencia artificial (Inteligencia). Conocimiento de los sistemas de emulación de inteligencia aplicados a las máquinas. Esta habilidad comprende desde la interacción con una IA hasta su programación.

Intimidar (Fuerza). Capacidad de amedrentar a alguien mediante amenazas y coacciones para obtener su cooperación.

Leer y escribir (Inteligencia). Habilidad para expresarse y entender la lengua escrita. Incluye la capacidad para redactar e interpretar textos.

Mecánica (Inteligencia). Conocimiento y destreza en el montaje, reparación o sabotaje de maquinaria.

Medicina (Inteligencia). Entendimiento sobre el funcionamiento del cuerpo humano, la salud, la enfermedad y las causas de muerte. Permite diagnosticar y tratar heridas y dolencias mediante el uso de técnicas curativas y/o la administración de medicinas.

Nanotecnología (Inteligencia). Estudios científicos sobre la tecnología para manipular la materia a escala atómica o molecular. También es la habilidad en el manejo de dispositivos que utilizan esa tecnología aplicada en la creación de materiales, aplicaciones electrónicas o biomédicas.

Navegar (Inteligencia). Conjunto de conocimientos sobre el transporte en embarcaciones. Incluye la capacidad de interpretar una carta de navegación, orientarse en el mar, organizar a la tripulación y conocer los diferentes componentes de un barco y su propósito.

Ocultarse (Intuición). Destreza para esconderse usando el entorno. Permite deslizarse desapercibido entre una multitud de personas, moverse con sigilo y disfrazarse para evitar ser reconocido.

Oratoria (Inteligencia). Capacidad para influir en otras personas a través del diálogo. Esta habilidad engloba técnicas como la elocuencia, la diplomacia, el engaño, el chantaje, la cortesía, el soborno, el liderazgo y la negociación. El DJ considerará los argumentos que utilice el jugador al

interpretar a su PJ. Si éstos fueran convincentes podría otorgar una ventaja (+ 2) a la prueba de habilidad de Oratoria, o incluso directamente un éxito si considera que son muy convincentes, y por tanto es fácil convencer al interlocutor.

Orientación (Inteligencia). Pericia para ubicarse utilizando los elementos físicos del entorno. Sirve para no perderse al viajar por terrenos desconocidos.

Percepción (Intuición). Esta habilidad permite captar información del entorno a través de los sentidos. Es la habilidad para ver, escuchar y oler; detalles del medio que podrían pasar desapercibidos para la mayoría de las personas.

Perspicacia (Inteligencia). Facultad para percatarse de cosas que pasan inadvertidas a los demás. Permite deducir las intenciones de alguien que trata de ocultarlas.

Pilotar (Destreza). Aptitud para el manejo de vehículos. Al adquirir esta habilidad es necesario especificar qué tipo de vehículos abarca: motos, coches, aviones, naves espaciales, etc.

Rastrear (Intuición). Habilidad para detectar, a través de la observación del entorno, indicios de que alguien o algo ha transitado por un lugar determinado. También permite localizar a una persona o animal siguiendo su rastro.

Realidad Aumentada (Inteligencia). Conocimiento de dispositivos electrónicos que dan al usuario información adicional sobre el entorno. Al observarlo a través de un dispositivo de realidad aumentada los elementos virtuales se superponen a los reales. Algunos ejemplos de este tipo de dispositivos son los navegadores de mapeado y posicionamiento, los visores de infrarrojos o los aparatos de telemetría.

Robótica (Inteligencia). Ciencia de la tecnología de diseño, construcción, programación y reparación de robots.

Seducción (Aspecto). Capacidad para resultar físicamente atractivo a otras personas. Es la habilidad para resaltar la propia belleza natural, moverse voluptuosamente y tener una conversación sugerente.

Sustraer (Destreza). Habilidad para robar objetos sin violencia ni ser descubierto.

Telecomunicaciones (Inteligencia). Dominio de los sistemas de comunicación a distancia, bien seapor cable o por ondas, así como el manejo de equipos de radio, televisión y telefonía.



El equipo

En la hoja de personaje hay un espacio para anotar los objetos que un personaje lleva encima y puede utilizar durante la aventura. El equipo inicial será determinado por el DJ teniendo en cuenta el concepto de personaje. Por ejemplo, sería normal que un policía disponga de una pistola, pero no un médico. Durante la aventura los personajes podrán comprar artículos con su dinero. A continuación, se presenta un listado de equipo de diferentes épocas. No es un repertorio exhaustivo, tan solo algunos ejemplos. El DJ, en función de la situación, decidirá si un artículo concreto está disponible y cuál es su precio. Los precios están expresados en monedas de plata para la Edad Media, euros para la Edad Contemporánea y créditos para la época futurista. El dinero inicial de un personaje vendrá determinado por su poder adquisitivo relativo, a criterio del DJ, que usará como base el concepto de personaje.

Época	Poder adquisitivo			
	Bajo	Medio	Alto	
Edad Media	20	100	500	Monedas
Edad Contemporánea	200	1.000	5.000	Euros
Época Futurista	2.000	10.000	50.000	Créditos



Edad Media

Armas	<u>Daño</u>	<u>Precio</u>	Protecciones	<u>Precio</u>
Alabarda	2d6+1	50	Armadura de cuero	40
Arco corto	1d6+1	25	Armadura de cuero reforzada	60
Arco largo	1d6+2	50	Armadura de malla	120
Ballesta	1d6+3	70	Armadura de placas	200
Cuchillo	1d6+2	10	Escudo grande	60
Espada	2d6	35	Escudo pequeño	30
Espadón	2d6+2	60	Miscelánea	<u>Precio</u>
Garrote	1d6+1	5	Antorcha y yesquero	2
Garrote a 2 manos	1d6+3	10	Caballo	75
Hacha	1d6+3	25	Carro	75
Hacha a dos manos	2d6+1	50	Cuerda 30 metros y garfio	5
Honda	1d6	3	Ganzúas	5
Lanza corta	1d6+3	25	Herramientas	10
Lanza de caballería	2d6+3	60	Mochila	5
Látigo	1d6+1	15	Pernoctar en una posada	2
Mangual	2d6+1	40	Pluma, tinta, y pergamino	20
Maza	2d6	30	Ración de comida y bebida	1

Edad Contemporánea

Armas	<u>Daño</u>	<u>Precio</u>	Miscelánea	<u>Precio</u>
Bate de beisbol	1d6+2	100	Bengala	20
Cuchillo	1d6+2	30	Botiquín médico	200
Escopeta	2d6+2	1.500	Coche	15.000
Explosivo y detonador	3d6	1.000	Cuerda 30 metros y garfio	50
Fusil de asalto	2d6+2 x 4	4.000	Gafas visión nocturna / termovisión	500
Fusil de francotirador	2d6+3	3.000	Ganzúas	20
Granada	2d6+2	100	Granada de humo	50
Hacha	1d6+3	100	Herramientas	100
Pistola	2d6 x 2	400	Linterna	30
Pistola de electrochoque	1d6+2	300	Mochila	50
Porra	1d6+1	50	Motocicleta	5.000
Puño americano	1d6+1	50	Munición	100
Subfusil	2d6+1 x 3	2.000	Ordenador portatil	800
Protecciones		<u>Precio</u>	Prismáticos	100
Armadura de Kevlar y casco		500	Silenciador	60
			Smartphone	200

Época Futurista

Armas	<u>Daño</u>	<u>Precio</u>	Miscelánea	<u>Precio</u>
Cuchillo	1d6+2	300	Bengala	200
Explosivo y detonador	3d6	10.000	Consola de inteligencia artificial	10.000
Fusil de asalto / Fusil laser	2d6+2 x 4	40.000	Consola de realidad aumentada	5.000
Fusil de francotirador	2d6+3	30.000	Exoesqueleto	50.000
Granada	2d6+2	1.000	Gafas visión nocturna / termovisión	5.000
Pistola / pistolaser	2d6 x 2	4.000	Granada de humo	500
Porra aturdidora	1d6+2	500	Herramientas multiusos	1.000
Subfusil	2d6+1 x 3	20.000	Inhibidor de frecuencias	1.000
Espada laser	2d6	30.000	Jetpack	200.000
Protecciones		<u>Precio</u>	Linterna	300
Armadura de Kevlar y casco	8.000		Mochila	500
			Munición	1.000
			Ordenador de bolsillo	8.000
Miscelánea			Prismáticos	1.000
Aerodeslizador	300.000		Sensor de movimiento	2.000
Botiquín médico	2.000		Silenciador	600
Comunicador	500		Traje de vacío	8.000

Descripción del equipo

Aerodeslizador: es un vehículo futurista que flota a escasa distancia del suelo. Es la evolución del coche y funciona con un motor de propulsión. Para su manejo se requiere la habilidad de Pilotar (Aerodeslizador).

Alabarda: arma medieval a dos manos usada por la infantería, especialmente para luchar contra enemigos montados. Similar a una lanza, se compone de una gran vara de madera con el extremo metálico en punta y un filo semejante al de un hacha. Es un arma pesada que requiere para manejarla que el personaje sea superdotado en Fuerza. Debido a su gran tamaño, un personaje a pie necesita asirla con ambas manos y no puede cargarse a la espalda. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas de cuerpo a cuerpo.

Antorcha y yesquero: es un palo de madera en cuyo extremo tiene material inflamable, normalmente una tela impregnada en brea. El yesquero es un útil tradicional que se sirve del pedernal para generar una chispa que prenda fuego a una yesca que actúa como combustible.

Arco corto: arma de proyectiles tradicional que se maneja a dos manos. El arco corto es pequeño y manejable, por lo que es posible cargárselo a la espalda. Su alcance efectivo es de cincuenta metros. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas a distancia.

Arco largo: arma de proyectiles tradicional que se maneja a dos manos. El arco largo es más potente que su versión corta, pero también es más grande y aparatoso por lo que debe llevarse siempre en la mano. Su alcance efectivo es de cien metros. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas a distancia.

Armadura de cuero: armadura ligera compuesta de piel de animal curtida que cubre todo el cuerpo de su usuario. Reduce el daño recibido por golpe en 1 punto. Portar esta armadura no requiere un mínimo de Fuerza y la puede llevar cualquier persona.

Armadura de cuero reforzada: armadura compuesta de piel de cuero, remachada con piezas metálicas. Reduce el daño recibido por golpe en 2 puntos. Portar esta armadura requiere estar bien dotado o superdotado en el atributo de Agilidad o en el atributo de Fuerza.

Armadura de kevlar y casco: armadura tejida con *kevlar*, un material sintético muy resistente. Se complementa con un casco metálico para proteger la cabeza. Solo un personaje bien dotado o superdotado en el atributo Fuerza puede utilizar esta armadura. Reduce el daño recibido por un impacto en 4 puntos.

Armadura de malla: es una armadura metálica conformada por anillas de hierro forjado o acero. Es resistente pero pesada. Solo un personaje bien dotado o superdotado en el atributo Fuerza puede utilizar esta armadura. Reduce el daño recibido por un impacto en 3 puntos.

Armadura de placas: es una armadura de metal compuesta de varias planchas de hierro o acero ligadas con correas y remaches. Solo un personaje que sea superdotado en Fuerza puede llevarla. Reduce el daño recibido por un golpe en 4 puntos.

Ballesta: es un arco montado sobre una estructura de madera que dispara proyectiles. Tiene mayor potencia que un arco pero su principal inconveniente es que requiere un turno entero para cargar el proyectil, de modo que solo se puede disparar una vez cada dos turnos. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas a distancia.

Bate de béisbol: aunque está diseñado para jugar a béisbol su forma de porra permite que se use como arma blanca a dos manos. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas a cuerpo a cuerpo.

Bengala: es un proyectil de iluminación que se lanza a gran altura para que resulte visible desde grandes distancias. Suele utilizarse como señal de auxilio.



Botiquín médico: caja o maletín que contiene material de primeros auxilios, medicinas y material quirúrgico básico. Para su manejo se requiere la habilidad de Medicina.

Caballo: animal domesticado por el hombre desde la antigüedad y utilizado como medio de transporte. Es habitual equiparlo con una silla de montar para el jinete y alforjas para transportar carga. Para su manejo se requiere la habilidad de Cabalgar.

Cargador: pieza metálica que se inserta en las armas de fuego. Contiene los proyectiles que se disparan.

Carro: plataforma de madera con ruedas diseñada para ser tirada por una o varias monturas. Sobre ella pueden transportarse tanto personas como mercancías. Para su manejo se requiere la habilidad de Cabalgar.

Coche: vehículo motorizado sobre ruedas con carrocería metálica y ventanas de vidrio. Está diseñado para el transporte de hasta cinco personas. Su aspecto y tamaño varía según el modelo. Para su manejo se requiere la habilidad de Pilotar (Coche).

Comunicador: dispositivo electrónico que funciona con ondas de radio que sirve para comunicarse con otros comunicadores en un radio de hasta diez kilómetros.

Consola de inteligencia artificial: dispositivo electrónico que incorpora un programa informático que simula la inteligencia humana. Se puede interactuar con él mediante comandos de voz. No todas las inteligencias artificiales son iguales y pueden tener diferentes funcionalidades. Algunas consolas de IA están diseñadas para que las pueda utilizar cualquier persona, pero para su configuración o programación se requiere la habilidad de Inteligencia Artificial.

Consola de realidad aumentada: dispositivo electrónico que incorpora un programa informático que facilita al usuario información en tiempo real acerca de los elementos del entorno más cercano. Suele incluir funcionalidades como mapeado y posicionamiento GPS, así como la

descripción detallada de los lugares más cercanos. Obtiene la información de su base de datos, de internet o de señales que emiten otros dispositivos cercanos mediante radiofrecuencia. Al observar el entorno a través de un dispositivo de realidad aumentada los elementos virtuales se superponen a los elementos reales. Algunas consolas de RA están diseñadas para que las pueda utilizar cualquier persona, pero para su configuración o programación se requiere la habilidad de Realidad Aumentada.

Cuchillo: instrumento que se usa para pinchar y cortar. Tiene un mango que puede ser de madera o plástico y una hoja de metal afilado. Su versatilidad permite su uso como herramienta y arma. También puede arrojararse hacia un objetivo cercano (hasta unos diez metros de distancia). Para su manejo se requiere la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo, salvo que se arroje que en cuyo caso se usará la habilidad de Armas a distancia.

Cuerda y garfio: la cuerda es una herramienta compuesta por filamentos de tejido entrelazados que le confieren gran resistencia. Se puede utilizar para atar a una persona o animal. También puede usarse para trepar y escalar, en cuyo caso debe complementarse con un garfio para anclar el extremo superior o un mosquetón para asegurarse en caso de caída.

Escopeta: arma de fuego larga muy común en la caza de animales. Su manejo requiere ambas manos. Dispara gran cantidad de pequeños proyectiles (perdigones) y su alcance efectivo es de treinta metros. Requiere la habilidad de Armas de fuego largas.

Escudo grande: arma defensiva para protegerse de armas cuerpo a cuerpo, proyectiles tradicionales (arco, ballesta u honda) y armas arrojadas (lanza, hacha o cuchillo). Proporciona un modificador de - 2 a la prueba de habilidad del oponente cuando intente atacar al portador. Está limitado a una parada por turno. Por escudo grande entendemos aquel que debido a su tamaño no puede cargarse a la espalda por lo que debe llevarse en la mano en todo momento. Es un objeto pesado y para manejarlo requiere que el personaje sea superdotado en Fuerza.

Escudo pequeño: arma defensiva para protegerse de armas cuerpo a cuerpo, armas de proyectil tradicionales (arco, ballesta u honda) y armas arrojadas (lanza, hacha o cuchillo). Proporciona un modificador de - 1 a la prueba de habilidad del oponente cuando intente atacar al portador. Está limitado a una parada por turno. Por escudo pequeño entendemos aquel que debido a su tamaño puede cargarse a la espalda cuando no está en uso. Para manejar un escudo pequeño se requiere que el personaje esté bien dotado o sea superdotado en el atributo Fuerza.

Espada: arma para el combate cuerpo a cuerpo compuesta por una hoja metálica afilada y una empuñadura que permite manejarla con una mano. Para su uso se requiere la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo.

Espada láser: es un arma futurista compuesta por un mango para empuñarla y una barra de energía de un metro de largo que inflige daño por ignición. Un interruptor en la base del mango permite activarlo. Mientras está apagada el filo de energía desaparece, siendo solo visible el mango. Su pequeño tamaño hace posible guardar la espada láser en el bolsillo. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo.

Espadón: espada de gran tamaño que debe empuñarse con ambas manos. Es un arma pesada que requiere que el personaje sea superdotado en Fuerza. Dado su volumen no puede cargarse a la espalda y debe ser acarreada en la mano. Para su uso es necesaria la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo.

Exoesqueleto: es un armazón mecánico articulado que envuelve a la persona que lo lleva puesto. Está diseñado para aumentar la fuerza y resistencia de operarios industriales y de soldados en combate. El portador puede realizar maniobras que requieran fuerza bruta sin cansarse.

Explosivo y detonador: material explosivo sintético utilizado en demoliciones controladas. El radio de efecto depende de la cantidad de explosivo utilizado. Para su manejo se requiere la habilidad de Explosivos.

Fusil de asalto: arma de fuego larga de disparo automático utilizada por soldados de infantería de los ejércitos modernos. Para su manejo se necesitan ambas manos y estar bien dotado o ser superdotado en Fuerza. Permite disparar ráfagas de cuatro ataques por turno a uno o varios objetivos dentro de un ángulo de 45 grados desde el cañón del arma. Su alcance efectivo es de cien metros. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas de fuego largas.

Fusil láser: es la evolución del fusil de asalto. Dispara haces de energía en lugar de munición balística. Funciona con una batería de larga duración. Para su manejo se requieren ambas manos y estar bien dotado o ser superdotado en Fuerza. Permite disparar ráfagas de cuatro ataques por turno a uno o varios objetivos dentro del ángulo de 45 grados desde el cañón del arma. Su alcance efectivo es de cien metros y para su manejo se requiere la habilidad de Armas de fuego largas.

Fusil de francotirador: es un rifle con mira telescópica que dispara balas de gran calibre. Su alcance efectivo es de doscientos metros. Dispone de un bípode ya que para disparar se necesita apoyarlo sobre una superficie plana. Debe manejarse con ambas manos. Para disparar se necesita un turno previo para fijar el bípode y buscar el objetivo. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas de fuego largas.

Gafas de visión térmica: instrumento óptico portátil que aporta una visión cromática según la temperatura de la superficie de los cuerpos y objetos del campo de visión. Puede detectar variaciones en la temperatura inferiores a un grado en un radio de cien metros.

Gafas de visión nocturna: instrumento que convierte la luz débil e infrarroja en luz visible y permite ver en la oscuridad con una imagen monocromática.

Ganzúas: juego de herramientas metálicas de pequeño tamaño que se utiliza para forzar cerraduras mecánicas. Para su manejo se requiere la habilidad de Forzar cerraduras.

Garrote: palo grueso de madera que puede utilizarse como arma contundente. Según su tamaño puede manejarse con una mano (si es pequeño) o a dos manos (si es grande). Para su manejo se requiere la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo.

Granada: pequeña bomba con material explosivo diseñada para ser arrojada con la mano. Explota en el turno siguiente a su lanzamiento. La metralla inflige daño a quienes se encuentren a diez metros de radio siempre y cuando que no haya obstáculos entre la gradada y el objetivo. Para lanzarla es necesaria una prueba de habilidad de Armas a distancia. Si tiene éxito la granada estallará en el lugar deseado. Si falla, la granada habrá caído en un lugar diferente del deseado sin causar daños. Una pifia podría suponer que la granada estallase antes de ser lanzada o que rebotara y cayese en un lugar que pusiera en peligro al lanzador o a un compañero. Para su manejo se requiere la habilidad Armas a distancia.

Granada de humo: pequeña bomba con material químico para ser arrojada con la mano. Una vez lanzada libera un humo gris muy espeso. Este tarda un turno en comenzar a propagarse por un volumen de unos treinta metros cúbicos. El humo bloquea la visibilidad, pero no es tóxico.

Hacha: arma de filo que se usa con una mano para talar árboles y cortar leña. Durante la Edad Media fue utilizada como arma de combate. Su principal ventaja es que puede usarse tanto en el combate cuerpo a cuerpo como ser arrojada contra un objetivo a diez metros de distancia. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo (o Armas a distancia en caso de ser empleada como arma arrojadiza).

Hacha a dos manos: hacha de gran tamaño que debe empuñarse con las dos manos. Es un arma pesada y para manejarla se requiere que el personaje sea superdotado en Fuerza. Dado su gran tamaño no puede cargarse a la espalda y debe ser acarreada en la mano. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo.

Herramientas: *kit* de utensilios para montar, desmontar, reparar o sabotear maquinaria.

Honda: arma primitiva compuesta por un pedazo de cuero unido a dos tiras o cordeles. Se coloca una piedra en el cuero y se utiliza el movimiento de rotación del lanzador para tensar las tiras hasta que la piedra coge un impulso, después se libera uno de los extremos de modo que la piedra se proyecta en la dirección deseada. Su alcance efectivo puede ser de hasta veinticinco metros. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas a distancia.

Inhibidor de frecuencias: es un dispositivo electrónico que crea un campo de ondas en una zona circundante que bloquea la conectividad de otros aparatos que funcionen con ondas. El radio de acción es de unos diez metros.

Jetpack: es un medio de propulsión individual sujeto a la espalda del piloto quien lo controla con unos mandos. Usa un motor propulsor a chorro que permite volar al usuario. Para su manejo se requiere la habilidad de Pilotar (*Jetpack*).

Lanza corta: arma de asta compuesta por una vara de madera de aproximadamente dos metros de largo y una punta metálica. Es apta tanto en combate cuerpo a cuerpo como a distancia, pudiendo arrojarse sobre un oponente a veinticinco metros. Dado su gran tamaño no puede cargarse a la espalda y un usuario a pie deberá llevarla en las manos. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo, salvo que sea arrojada en cuyo caso se usará la habilidad de Armas a distancia.

Lanza de caballería: arma de asta compuesta por una vara de madera de aproximadamente tres metros de largo y una punta metálica. Solo puede usarse montado a caballo en una carga contra un enemigo. Después de embestir el jinete puede maniobrar para volver a embestir o bien prescindir de la lanza de caballería. Es un arma pesada y para manejarla se requiere que el personaje sea superdotado en Fuerza. Dado su gran tamaño no puede cargarse a la espalda y acarrearla a pie requiere ambas manos.



Látigo: arma para el combate cuerpo a cuerpo que consiste en una tira larga de cuero unida por un extremo a una vara por donde se sujeta. Se lanza y se recoge rápidamente para golpear con el extremo flexible al objetivo. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo.

Linterna: Utensilio manual y portátil que sirve para proyectar luz.

Mangual: es una maza compuesta de un palo con una cadena y una bola maciza cubierta de pinchos en su extremo. Hace más daño que una maza corriente pero tiene el riesgo de que si se obtiene una pifia en la tirada de habilidad el usuario se golpea a sí mismo. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo.

Material de escalada: todo lo necesario para practicar este deporte: cuerda, garfio, mosquetones, etc.

Maza: arma medieval contundente compuesta de una vara y un cabezal de hierro macizo. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo.

Motocicleta: vehículo de dos ruedas provisto de motor y que permite el transporte de una o dos personas. Para su manejo se requiere la habilidad de Pilotar (Moto).

Ordenador portátil: computadora de tamaño reducido que se alimenta con una batería.

Pistola: arma de fuego corta semiautomática que puede dispararse con una mano. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas de fuego cortas.

Pistola láser: arma a distancia de una mano que proyecta haces de energía. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas de fuego cortas.



Pistola de electrochoque (pistola taser): dispara a una distancia de hasta cinco metros unas agujas conectadas por cable a la pistola que provocan una descarga eléctrica al impacto. Es necesario recoger el cable tras cada disparo, este proceso requiere un turno completo. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas de fuego cortas.

Pluma, tinta y pergamino: son los instrumentos que se utilizaban en la Edad Media para escribir. El pergamino es una piel de res limpia y estirada acondicionada para escribir sobre ella. La pluma pertenecía a un pájaro grande y la tinta era una solución concentrada de algún pigmento natural.

Porra: arma contundente consistente en un palo hecho de madera o de algún material sintético duro. Se maneja con una sola mano y requiere la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo.

Porra aturdidora: arma futurista similar a una porra cuyo extremo emite descargas eléctricas al contacto. Puede usarse con una mano y para su manejo se requiere la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo.

Prismáticos: instrumento óptico binocular que permite ver con detalle a grandes distancias.

Puño americano: arma compuesta por unas anillas metálicas por las que se introducen los dedos de la mano. Su función es aumentar la dureza de los puñetazos. Para su manejo se requiere la habilidad de Combate sin armas.

Sensor de movimiento: dispositivo que, mediante la emisión de ondas, detecta si se produce algún movimiento dentro de su área de alcance.

Silenciador: dispositivo que se ajusta al cañón de algunas armas de fuego para amortiguar el ruido producido por el disparo.

Smartphone: teléfono inteligente con conexión a internet.

Subfusil: arma de fuego automática de pequeño calibre diseñada para manejarse a dos manos. Para su manejo se requiere la habilidad de Armas de fuego largas.

Poderes mágicos y capacidades especiales

Poderes mágicos. La magia está presente en muchos mundos de fantasía. Si la aventura va a tener lugar en un mundo donde la magia existe los PJs podrían ser magos, individuos poderosos que tienen la capacidad de conjurar hechizos. Pero la magia no es accesible a todo el mundo. Primero se deben adquirir los conocimientos esotéricos de la magia, ya sea a través de un maestro o mediante el estudio de grimorios. El sistema de magia de *Altruistas* considera que hay dos categorías diferentes de magia. La primera es aquella que afecta a la materia y a la energía. La segunda influye en los seres vivos.

Requisitos para que un PJ pueda usar la magia:

- Tener la habilidad de Conocimiento mágico a nivel avanzado o maestro.
- Ser superdotado en Inteligencia para usar la magia que afecta a la materia y a la energía.
- Ser superdotado en Intuición para usar la magia que afecta a los seres vivos.

Quienes cumplan con estos requisitos conocerán de inicio hasta cinco hechizos. Estos hechizos pueden ser seleccionados por el jugador, con el visto bueno del DJ, del listado de hechizos disponibles en el capítulo de magia.

Capacidades especiales. Si la aventura tiene lugar en un mundo de fantasía el personaje podría no ser humano sino una criatura fantástica. En ese caso el PJ podría tener alguna capacidad singular que le confiera una ventaja concreta. Se puede consultar el listado de capacidades especiales en el apartado 3.7 donde se describen a las criaturas.



Experiencia

En el transcurso de las aventuras los PJs desarrollan su potencial al aprender de la experiencia. La evolución de las capacidades de los personajes se organiza en niveles de desarrollo. Al crear un personaje nuevo éste comenzará a nivel 1. Cada vez que un PJ haya completado una aventura subirá un nivel. Por completar una aventura se entiende la participación del PJ en un módulo estándar que implica normalmente de una a tres sesiones de juego. Si se participara en una campaña de mayor duración los PJs subirían de nivel cada vez que hayan completado una de las aventuras que componen la campaña. 10 es el nivel máximo que puede alcanzar un PJ; a partir de ese momento habrá desarrollado todo su potencial. Cada vez que un PJ suba de nivel se deben hacer los siguientes ajustes en su ficha de personaje:

- **Salud.** Hay que subir en uno su valor de Puntos de Vida (PV). Los PV totales se calculan sumando quince al nivel de desarrollo del personaje.
- **Habilidades.** La mejora de las habilidades depende del nivel alcanzado:
 - a. Niveles 2 a 5: mejora una habilidad de nivel intermedio a nivel avanzado y otra habilidad de nivel principiante a nivel intermedio.
 - b. Niveles 6 a 10: mejora una habilidad de nivel avanzado a maestro, otra habilidad de nivel intermedio a nivel avanzado y una tercera de nivel principiante a nivel intermedio.

Con independencia del nivel del personaje, el DJ siempre tiene la opción de otorgar una nueva habilidad a nivel principiante si lo cree oportuno. Sin embargo, esto debe estar justificado a partir de lo sucedido en la aventura o ser coherente con el perfil del personaje.



3.2. Pruebas de habilidad

En el transcurso de la aventura los jugadores querrán que sus personajes realicen determinadas acciones. Llegado el caso el DJ pedirá al jugador que realice una prueba de habilidad para determinar el resultado de dicha acción. Para conocer el resultado el DJ indicará primero cuál es la habilidad que debe usarse. Por ejemplo, para correr se usaría la habilidad de Atletismo. A continuación, el jugador tirará dos dados de seis caras (2d6) y sumará al resultado de la tirada el bonificador total de su habilidad, que es la suma entre el bonificador de su nivel de aprendizaje y el bonificador de su atributo.

Ejemplo. Supongamos que un personaje va a realizar una tirada de Atletismo. Su nivel de desarrollo de la habilidad es avanzado, lo cual le otorga un +3. A esto se añade el bonificador del atributo del que depende Atletismo, en este caso Agilidad (+1). El bonificador total de habilidad será de +4.

La regla del 10. Si el resultado de sumar el bonificador total a la tirada es igual o mayor a diez (10) la acción es un éxito; si es inferior a diez se considera un fallo.

Éxito y fallo absoluto o relativo. Hay algunas acciones cuyo resultado solo puede ser absoluto: o se consigue o no. Por ejemplo, si lanzamos una piedra a una botella, o bien le damos, o bien no le damos. No existe término medio. Sin embargo, hay otras acciones que pueden tener múltiples resultados. Si quisiéramos conducir lo más rápido posible desde nuestra casa al hospital, el valor de la tirada determinaría el tiempo necesario en recorrer la distancia. En ese tipo de acciones la diferencia entre un éxito y un fallo es relativa. Si superamos la prueba de habilidad significará que lo habremos hecho relativamente bien, y si no la superamos es que lo habremos hecho relativamente mal.

Crítico y pifia. Algunas veces los resultados de las acciones tienen un resultado imprevisto, mucho mejor o peor de lo habitual. Estas situaciones se producen cuando en la tirada de 2d6 de la prueba de habilidad se obtiene un resultado de doble seis o doble uno. El primer caso se considerará un crítico y el segundo, una pifia. En tal caso no se tendrá en cuenta el bonificador de habilidad que tenga el personaje; el resultado es un crítico o una pifia.

Resumiendo, hay cuatro posibles desenlaces de una prueba de habilidad:

- **Éxito** (10 o más): el resultado de la acción es bueno y se logra el objetivo satisfactoriamente.
- **Fallo** (menos de 10): el DJ puede interpretar el resultado de cualquiera de las siguientes maneras:
 - o No se logra el objetivo que se pretendía.
 - o Se logra el objetivo, pero el resultado es peor de lo que le hubiera gustado. Ejemplo: en una negociación el personaje logra que le rebajen el precio de un artículo, pero no tanto como quería.
 - o Se logra el objetivo, pero empleando más tiempo del que le hubiera gustado. Ejemplo: trepando un árbol, el personaje logra trepar todo el árbol, pero le lleva mucho tiempo hacerlo.
 - o Se logra el objetivo, pero sucede algo malo. Ejemplo: forzando una cerradura, se logra abrir la puerta, pero haciendo mucho ruido.
- **Crítico** (doble seis): el resultado de la acción es extraordinariamente bueno. Esto sería aplicable a acciones cuyo resultado pueda tener algún tipo de graduación. Por el contrario, si el resultado es dicotómico (se consigue o no se consigue) el resultado de un crítico sería igual al de un éxito ordinario.

- **Pifia** (doble uno): el resultado de la acción es extraordinariamente malo. El desenlace es lo opuesto a lo que se pretendía lograr o ha provocado un problema. Por ejemplo, una pifia en una prueba de habilidad de Atletismo podría suponer golpearse contra el suelo a consecuencia de una caída.

Dificultad. Cuando los jugadores quieran realizar una acción, antes de tirar los dados, el DJ deberá decidir según su criterio cuál es la dificultad de dicha acción.

- **Fácil:** todas aquellas acciones que el DJ considere que son fáciles para el personaje se resolverán directamente como un éxito, sin necesidad de realizar ninguna prueba de habilidad. Por ejemplo, es fácil conducir un coche para alguien que tenga el permiso de conducir.
- **Dificultad intermedia:** se debe realizar una prueba de habilidad sin modificador por dificultad. Son aquellas acciones que suponen un reto asumible para el personaje y por tanto su resultado es incierto.
- **Difícil:** se debe realizar una prueba de habilidad con un modificador de - 2 a la tirada. Debería haber alguna circunstancia en la ficción que sirva para argumentar por qué una acción es especialmente difícil.
- **Imposible:** si el DJ estima que no es factible que un personaje realice satisfactoriamente una determinada acción esta se resolverá directamente como un fallo, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad. Por ejemplo, sería imposible que un PJ forzara la caja acorazada de un banco usando solo un bolígrafo. Por otra parte, es posible que una misma acción se considere imposible para un PJ, pero factible para otro, dependiendo de los conocimientos y habilidades de cada uno. Por ejemplo, para una persona corriente sería imposible pilotar una nave espacial, pero para un astronauta sería factible.

Ejemplo: *Un PJ pretende trepar a un árbol muy alto cuyo tronco está resbaladizo por la lluvia. Dadas las circunstancias (que es muy alto y resbaladizo) el DJ pide que se haga una prueba de habilidad de Atletismo de dificultad difícil (- 2). El PJ tiene un bonificador de + 2 en esa habilidad. El jugador tira 2d6 y obtiene un 8, lo que da un resultado total de 8 (8 + 2 - 2) que al ser inferior a 10 supone un fallo, por lo que el PJ no logra trepar el árbol. Aunque si el PJ tiene todo el tiempo del mundo para subir a ese árbol, el fallo en la acción podría interpretarse como que lo consigue, pero el resultado es peor de lo esperado, en este caso sería que el PJ tarda un buen rato en conseguir trepar ese árbol.*

Ayuda o ventaja: si al realizar una determinada acción el personaje recibe una ayuda significativa de otro personaje, o bien se ayuda de cualquier elemento circunstancial que le proporcione una ventaja relevante, tendrá un bonificador de + 2 a la tirada de esa prueba de habilidad.

El cómo, importa, y mucho. El jugador puede explicar al DJ cómo su PJ va a realizar una determinada acción para que le resulte más fácil. Por ejemplo, no es lo mismo trepar a un árbol usando sólo las manos que con la ayuda de una escalera. En el primer caso, el DJ exigiría una prueba de habilidad de Atletismo de dificultad intermedia mientras que en el segundo caso podría considerar que se trata de una acción fácil y concederle un éxito directamente. Si en lugar de una escalera el PJ utiliza una cuerda para trepar, el DJ podría considerar que la acción no puede considerarse fácil, pero si que el PJ cuenta con una ayuda o ventaja, lo que le daría un bonificador de + 2 a la prueba de habilidad.

No tengo la habilidad. Si un personaje pretende realizar una acción, pero carece de la habilidad relacionada, el DJ tendrá que valorar si es razonable o no que el PJ pueda lograr lo que pretende hacer. En caso de que no sea razonable, se resolverá la acción directamente como un fallo. En caso de que si sea razonable que el PJ tenga la posibilidad de lograr lo que se propone, el jugador podrá hacer una prueba de habilidad sin bonificador de habilidad (+0), pudiendo el DJ aplicar adicionalmente un modificador por la dificultad (difícil -2) si lo considera oportuno. En el caso de que la acción se considere fácil, se resolvería con un éxito automático.

Acciones irrelevantes. En caso de que una acción no tenga la más mínima trascendencia para la trama el DJ, si quiere, puede determinar directamente su resultado, en base al resultado que considere más probable, sin necesidad de pedir que se haga una prueba de habilidad. Este recurso puede ser conveniente cuando el DJ quiera acelerar el ritmo de la partida.

Pista imprescindible para la trama. Cuando una pista sea imprescindible para que los PJs puedan seguir el hilo conductor de la trama el DJ debería facilitarles que consigan esa pista sin necesidad de realizar la prueba de habilidad pertinente. Ya que de no conseguir una pista clave la partida podría quedar estancada. En estos casos el reto de la pista sería qué hacer con ella, y no tanto como encontrarla.

Callejón sin salida: es cuando la aventura se estanca porque los PJs no logran superar un obstáculo, y aparentemente no hay otra manera de continuar con la aventura. El DJ debería identificar si en el guión de la aventura se ha planteado algún obstáculo que puede convertirse en un callejón sin salida. Una vez identificado puede resolverlo de tres maneras. La primera manera y más obvia es eliminar ese obstáculo del guión de la aventura. La segunda manera consiste en rebajar la dificultad del obstáculo para que sea fácil de superar, y por tanto no requiera realizar una prueba de habilidad. La tercera opción sería mantener el obstáculo tal y como se había planteado y en caso de que los PJs fallen la prueba de habilidad, se interprete el fallo como que se supera el obstáculo, pero que también sucede algo malo.

Acciones enfrentadas. Cuando el resultado de una acción dependa de dos personajes con intenciones opuestas el resultado de dicha acción se resolverá haciendo que cada uno de los personajes realice una tirada de la prueba de habilidad que corresponda. Quien obtenga mayor resultado habrá ganado. En caso de empate entre un PJ y un PNJ ganará el PJ. En caso de empate entre dos PJs, se repetirán las tiradas. Las acciones enfrentadas pueden basarse en la misma habilidad, Atletismo en caso de una carrera, o en habilidades contrapuestas, como Ocultarse y Percepción.

Un PJ pretende infiltrarse sigilosamente en un campamento orco, pero hay un centinela vigilando desde lo alto de un torreón. El DJ determina que se haga una tirada enfrentada de la habilidad de Ocultarse del PJ (+ 3) contra la habilidad de Percepción del orco (+ 1). Las tiradas de dados tienen como resultado un 6, el PJ tiene un bonificador de + 3, lo que arroja un resultado total de 9. El orco obtiene un 7 y se le aplica un + 1 por lo que se convierte en un 8. Dado que el resultado del PJ es mayor que el del orco el PJ logrará infiltrarse en el campamento sin ser descubierto.

Acción continuada. Se produce cuando una acción se prolonga en el tiempo. En estos casos se hará una única prueba de habilidad. El DJ resumirá lo sucedido en ese tiempo teniendo en cuenta el resultado obtenido. En una acción prolongada la diferencia entre un éxito y un fallo es relativa. Por ejemplo, cabalgar un kilómetro y tener éxito implicaría un menor tiempo invertido, mientras que un fallo retrasaría la llegada del personaje.

Expectativa de éxito. Las personas sabemos qué es lo que se nos da bien hacer. Cuando nos planteamos realizar una acción, solemos tener una expectativa sobre si seremos capaces o no de llevarla a cabo. Para plasmar esa idea en *Altruistas* se proporciona una expresión cualitativa que acompaña al valor del bonificador total:

Bonificador total	Expectativa de éxito
+1 o +2	Poco probable
+3 o +4	Bastante probable
+5 o +6	Muy probable

Ejemplo. Si nuestro personaje tiene un bonificador total de + 5 en la habilidad de Atletismo implicará que es muy probable que tenga éxito al realizar una acción de ese tipo.



3.3. El combate

En este apartado se explican las reglas que rigen los combates en *Altruistas*. ¿Por qué unas reglas específicas para los combates? Porque en las escenas de acción varios personajes realizan acciones simultáneamente e interactúan entre ellos. El sistema regulará en qué orden se resuelven cada una de esas acciones simultáneas y determinará el resultado de los enfrentamientos. Estas reglas de combate tratan de simular las luchas de una manera verosímil y trepidante sin perder sencillez en su explicación.

La iniciativa

Las escenas de combate se dividen en turnos de acción. La duración aproximada de un turno es cinco segundos, en ese tiempo los personajes pueden realizar una acción de movimiento, una acción ofensiva y una acción defensiva. Tres en total. El turno de acción se subdivide en las siguientes fases que se resuelven en el orden indicado:

1. **Fase de declaración:** cada jugador comunica al DJ qué acción realizará su personaje en ese turno. El DJ declara las intenciones de los PNJs.
2. **Fase de combate con armas a distancia:** en primer lugar, actuarán los personajes que usen armas a distancia.
3. **Fase de combate cuerpo a cuerpo:** en esta fase actuarán los personajes que utilicen armas cuerpo a cuerpo.
4. **Fase de otras acciones:** el último lugar será para los personajes que quieran ejecutar acciones de otro tipo.

Cada personaje actúa una única vez por turno, durante la fase que corresponda a la acción que pretenda llevar a cabo. No obstante, si va a efectuar una acción ofensiva podrá realizar simultáneamente su acción

de movimiento. En cambio, su acción defensiva deberá realizarla en el momento en que sea objeto de un ataque. Si se diera el caso de que un personaje es blanco de varios ataques en el mismo turno tendrá que decidir frente a cuál de ellos ejecutará su acción defensiva.

Si en una misma fase actuasen varios personajes lo harían por orden de iniciativa. La iniciativa se determina al inicio del combate y permanece hasta que este haya concluido. Para calcular la iniciativa de cada PJ se lanza 1d6 y al resultado se suma el bonificador de su atributo de Agilidad (normal, + 0; bien dotado, + 1; y superdotado, + 2). El valor de iniciativa de los PNJs es fijo y depende únicamente de su Agilidad. Un PNJ puede tener una agilidad normal (4), ser ágil (5), o muy ágil (6). El personaje con el valor de iniciativa más alto actuará en primer lugar, luego quien posea el segundo valor más alto y así, sucesivamente. En caso de empate, actuará antes un PJ que un PNJ.

Retrasar la iniciativa: cuando a un jugador le llegue el turno de actuar tiene la opción de posponer su acción a un momento posterior del turno, si le interesa que actúe otro personaje antes que él.

Ataque por sorpresa. Si un oponente está desprevenido el atacante obtendrá un bonificador de + 2 a la tirada de iniciativa.

Estar apuntando. Cuando alguien está apuntando con un arma a distancia a un oponente consigue un bonificador de + 2 a su tirada de iniciativa. Un ejemplo típico de las películas del *Far West* sería cuando un pistolero está apuntando a otro que todavía no ha desenfundado su pistola. Si éste último tratase de desenfundar y disparar, quien ya estaba apuntando probablemente dispararía primero.

Movimiento. La duración de un turno es de cinco segundos el personaje, si lo desea, puede desplazarse durante ese tiempo. En su turno un personaje puede moverse aproximadamente diez metros caminando, el doble si corre. Para correr el personaje deberá superar una prueba de habilidad de Atletismo. En el caso de que el personaje utilizase algún medio de transporte, como un caballo, la distancia recorrida sería la que

corresponda a ese medio de transporte para un lapso de tiempo de cinco segundos. A pesar de que hablamos de unidades de tiempo (segundos) y de distancia (metros) en el juego se deberían utilizar como referencias aproximadas. En la narración es recomendable usar expresiones relativas como: *cerca de, lejos de, al lado de, frente a o detrás de.*

Pruebas de habilidad de combate

Cuando un personaje pretenda atacar a otro tendrá que hacer una prueba de habilidad de alguna de las siguientes habilidades en función del arma utilizada: Armas a distancia, Armas cuerpo a cuerpo, Armas de fuego cortas, Armas de fuego largas o Combate sin armas.

Regla del 10. Para saber si el ataque tiene éxito o no se tirará 2d6 y al resultado se le aplicarán los siguientes modificadores: un bonificador positivo por el nivel de la habilidad de combate y uno negativo en función de la defensa del oponente (si este trata de parar o esquivar).

Si el resultado es igual o superior a 10 el ataque habrá tenido éxito, por lo que habrá que determinar qué daño se inflige al oponente. En la tabla de equipo se indica el daño que provoca cada arma.

Crítico. Si en la tirada de 2d6 del atacante se obtuviera un doble 6 se considerará un éxito crítico. El daño infligido será el máximo posible por el arma. El DJ puede, si lo considera pertinente, añadir alguna consecuencia adicional, como por ejemplo que el oponente caiga derribado, y quede aturdido sin poder actuar durante un turno.

Pifia. Si en la tirada de 2d6 del atacante se obtuviera un doble 1 se considerará una pifia. Aparte de no infligir ningún daño alguno al adversario se producirá una situación perjudicial para el atacante, a discreción del DJ. Ejemplos de pifias en combate podrían ser: perder el arma, atacar a un aliado, herirse a sí mismo, tropezar y caer, etc.

Defensa. Cada personaje puede realizar una acción defensiva por turno: parar o esquivar. En caso de que el personaje sea atacado por varios oponentes tendrá que especificar de cuál de ellos intenta defenderse.

- **Parar.** Es necesario un escudo para efectuar una parada. Existen dos tipos de escudos: pequeño y grande. El pequeño proporciona un modificador de - 1 al ataque del oponente mientras que un escudo grande aporta un - 2. También es posible parar un ataque a distancia usando un escudo, pero no ataques mágicos.
- **Esquivar.** Para esquivar un ataque es necesario que el personaje sea bien dotado o superdotado en el atributo de Agilidad. En tal caso se aplica un modificador de - 1 y - 2 respectivamente a la tirada de ataque del oponente. La esquivas solo es aplicable a los ataques cuerpo a cuerpo, no se pueden esquivar ni los ataques a distancia ni los mágicos.

Maniobras evasivas contra ataques a distancia

- **Blanco en movimiento.** Un blanco en movimiento es difícil de impactar, especialmente si se mueve de un modo errático. El personaje que pretenda correr de ese modo para evitar ser impactado tendrá que hacer una prueba de habilidad de Atletismo. Si tiene éxito el atacante recibirá un modificador de - 2 a la prueba de ataque.
- **Cobertura parcial.** Parapetarse parcialmente detrás de un obstáculo que resista los proyectiles aporta un modificador de - 2 a la prueba de habilidad del tirador. La cobertura debe cubrir al menos la mitad del cuerpo para ser efectiva. Es posible disparar desde una posición de cobertura parcial si el tirador puede asomar la cabeza y los brazos que sostienen el arma.
- **Cuerpo a tierra.** Impactar a un objetivo que se encuentre cuerpo a tierra es difícil, por lo que el tirador obtendrá un modificador de - 2 a la prueba de habilidad para impactar. Para que la posición

de cuerpo a tierra sea efectiva debe encontrarse a más de diez metros de distancia del tirador, ya que si estuviese más cerca tendría ángulo de disparo sobre todo su cuerpo.

Alcance. Las armas de proyectiles tienen un alcance limitado. Aunque lo más habitual es que los enemigos se encuentren dentro del alcance de un arma el DJ puede considerar situaciones especiales:

- **Muy cerca** (a bocajarro): es fácil y el éxito se considera automático.
- **Ni muy cerca ni muy lejos:** sin modificadores.
- **Lejos:** es difícil y el modificador a la prueba de habilidad es de -2.
- **Demasiado lejos:** es imposible y se considera un fallo automático.

Acciones especiales en combate. A continuación, se explica cómo resolver situaciones especiales que pueden producirse durante un combate.

Ventaja. En términos generales si el atacante tiene algún elemento a su favor que le proporcione una ventaja relevante, tendrá un bonificador de + 2 a la tirada de esa prueba de habilidad de combate. Por ejemplo si tiene el terreno a su favor.

Ataque de precisión. Es posible apuntar a una zona concreta del cuerpo del enemigo. En tal caso, el personaje debe declarar que quiere efectuar un ataque de precisión. Esto implica un modificador de - 2 a la prueba de ataque. Si se ha apuntado a una parte del cuerpo donde se encuentren órganos vitales, en caso de éxito el daño que ocasione al objetivo se multiplicará por dos. Es posible realizar ataques de precisión con armas cuerpo a cuerpo, con armas a distancia, y con combate sin armas, pero no con los ataques mágicos. Los PNJs y criaturas realizarán ataques de precisión contra los PJs si su habilidad de ataque tiene un modificador de +5 o de +6) para maximizar el daño infligido.

Ataque por la espalda. Cuando se ataca por la espalda a un enemigo se otorga un bonificador de + 2 a la prueba de habilidad del atacante. Esto se aplica solo a los ataques cuerpo a cuerpo, no a los ataques a distancia ni a los ataques mágicos. Además, el enemigo, al estar desprevenido, no podrá realizar ninguna acción defensiva (parada o esquivar) frente a ese ataque.

Ataque de barrido. En el combate cuerpo a cuerpo es posible atacar en el mismo turno a dos enemigos adyacentes. Se realizará una prueba de habilidad para cada uno de los dos ataques, aplicando en ambos casos un modificador de - 2 a la tirada de ataque.

Atacar con dos armas: es posible atacar con dos armas, una en cada mano, a un mismo enemigo objetivo, siempre que las armas utilizadas sean pequeñas y manjeables, como por ejemplo dos cuchillos o dos pistolas. Se realizará una prueba de habilidad para cada uno de los dos ataques, aplicando en ambos casos un modificador de - 2 a la tirada de ataque.

Armas automáticas. Estas armas son capaces de disparar varias veces por turno. En la tabla de equipo, donde se indica el daño que inflige cada arma, se especifica el número de ataques por turno que puede realizar dicha arma. Por ejemplo, el fusil de asalto provoca un daño de $2d6 + 2 \times 4$, lo que significa que puede hacer hasta cuatro ataques por turno. El portador de un arma automática puede repartir este número de impactos entre varios objetivos siempre que estos se encuentren dentro de un ángulo de 45 grados desde la perspectiva del tirador. En ese caso el atacante tendrá que hacer una prueba de ataque por cada enemigo objetivo. El daño que inflige el arma a cada objetivo se calcula tirando el daño base del arma y multiplicándolo por el número de impactos que se dispararon contra ese objetivo. Las armas automáticas pueden usarse en modo ráfaga al máximo de su cadencia de disparo con un modificador de -2 a la tirada de ataque o en modo no automático disparando un único proyectil por turno, en este último caso sin modificador a la tirada de ataque.

Un personaje dispara con un fusil de asalto a dos enemigos que se encuentran adyacentes. El fusil de asalto es capaz de realizar hasta cuatro ataques por turno. El tirador decide atacar a ambos enemigos y disparar dos veces a cada uno. El PJ realiza dos pruebas de habilidad, una para cada enemigo. En la primera obtiene un resultado de 7, al que se aplica +3 de su habilidad de Armas de fuego largas y -2 por disparar a varios blancos. El resultado final es 8. Como es inferior a 10 se considera un fallo. El segundo ataque obtiene un resultado de 11 al tirar los dados, tras aplicar +3 de su habilidad y -2 por atacar a varios objetivos se obtiene un resultado final de 12, por lo que se considera un éxito. Después se procede a calcular el daño para lo cual el jugador tira 2d6 + 2 obteniendo un resultado de 7 que después multiplica por el número de impactos (dos en este caso). El daño infligido al segundo oponente es 14.

Recargar munición. Para simplificar y agilizar el desarrollo de los combates se dará por supuesto que las armas tienen munición suficiente para la duración del mismo y que la recarga se hace de manera inmediata. La excepción es la ballesta, cuyo tiempo de recarga es un turno.

Como regla opcional, si el DJ quiere, se puede llevar la cuenta de la munición restante de cada arma, lo que añade realismo y complejidad al juego. Una manera simplificada de hacer esto sería considerar que cualquier arma de fuego tiene munición suficiente para disparar durante cinco turnos. Los jugadores y el DJ deberán llevar la cuenta de la munición restante en el arma. Durante el turno de recarga no es posible disparar, aunque sí moverse. En el caso de las armas de proyectiles medievales (arco y ballesta) se debe restar una flecha o virote cada vez que se dispare, teniendo en cuenta que un carcaj tiene una capacidad máxima de veinte flechas.

Cambiar de arma. Con el propósito de simplificar y agilizar las escenas de acción se considera que efectuar un cambio de arma es inmediato siempre y cuando sea parte del equipo del personaje. De este modo, un personaje podría atacar con un arco en el primer turno y durante el segundo turno desenvainar una espada para atacar con ella.

Combate a caballo. Un personaje que tenga la habilidad de Cabalgar puede combatir montado a caballo. Si el jinete combate cuerpo a cuerpo contra alguien que va a pie obtendrá un bonificador de + 1 a su tirada de ataque debido a la ventaja que supone atacar desde una posición elevada. Sin embargo, si el jinete recibe un golpe que le ocasione cinco puntos de daño o más, tendrá que efectuar una prueba de habilidad de Cabalgar. Un fallo implica que se cae del caballo. Si esto sucede el golpe contra el suelo provocará 1d6 puntos de daño al jinete.

Combate sin armas. Con esta habilidad es posible realizar las siguientes acciones de lucha:

- **Golpear:** a base de puñetazos, patadas, codazos, rodillazos o cabezazos se inflige al oponente 1d6 de daño.
- **Empujar:** esta maniobra consiste en abalanzarse sobre un oponente con la intención de desplazarlo. Se debe realizar una prueba de habilidad enfrentada de Combate sin armas, si el atacante gana, su rival será desplazado tres metros en la dirección que desee el atacante.
- **Hacer una presa:** esta maniobra se debe hacer por la espalda. Si la presa tiene éxito la víctima no podrá realizar ninguna acción mientras no consiga zafarse. Cada turno podrá hacer una prueba de habilidad enfrentada de Combate sin armas para liberarse. Quien realiza la presa tampoco podrá realizar otras acciones mientras mantenga la presa.
- **Derribar al contrario:** esta maniobra consiste en empujar al oponente o golpear sus piernas para hacerle perder el equilibrio. Se debe realizar una prueba de habilidad enfrentada de Combate sin armas. Es una maniobra difícil (-2) para el atacante. Si se gana, el contrincante caerá al suelo derribado. Atacar a alguien que ha sido derribado supone una ventaja (+2).
- **Desarmar:** consiste en golpear la mano o el brazo que sostiene el arma del enemigo para que esta salga despedida. Es una acción de Combate sin armas difícil (-2). Si tiene éxito el arma del oponente saldrá despedida a varios metros de distancia.

Daño y armaduras

Cada arma tiene asociado un valor de daño (ver tabla de equipo). Por ejemplo, una espada inflige un daño de 2d6. El daño ocasionado por el ataque debe restarse al valor de los Puntos de Vida (PV) actuales del personaje que haya sido impactado.

Armaduras. Estos utensilios están compuestos por elementos materiales que protegen diversas partes del cuerpo del personaje. Reducen la cantidad de daño que recibe un personaje cada vez que es impactado.

Armaduras medievales:

- **Armadura de cuero.** Reduce un punto el daño recibido por cada impacto.
- **Armadura de cuero reforzada.** Reduce dos puntos el daño recibido por cada impacto. Para poder utilizarla se requiere estar bien dotado o ser superdotado en Agilidad o en Fuerza.
- **Armadura de malla metálica.** Reduce tres puntos el daño recibido por cada impacto. Para poder utilizarla se requiere estar bien dotado o ser superdotado en Fuerza.
- **Armadura de placas metálicas.** Reduce cuatro puntos el daño recibido por cada impacto. Para poder utilizarla se requiere ser superdotado en Fuerza.

Un personaje equipado con armadura de placas es golpeado con una espada. La tirada de daño 2d6 obtiene como resultado 7, valor al que se aplica un modificador -4 debido a la armadura. El daño total del ataque es 3 en lugar de 7. El jugador reduce esa cantidad de sus Puntos de Vida.

Armadura moderna. Es una armadura compuesta por *kevlar*, un material sintético de alta resistencia. Reduce en cuatro los puntos de daño recibidos por impacto. Para poder utilizarla se requiere estar bien dotado o ser superdotado en Fuerza.

Un PJ dispara con una pistola (valor de daño 2d6 x2) a un oponente equipado con armadura de kevlar. La prueba de ataque es un éxito de modo que el atacante lanza 2d6 de daño. El resultado es 9, que se reduce a 5 tras aplicar la reducción de la armadura (-4). El valor resultante se multiplica por el número de proyectiles que dispara el arma, dos en el caso de una pistola, por lo que el daño final infligido es de 10 puntos de daño.

Como afectan las armaduras a la movilidad: si un personaje se pone una armadura sin cumplir el requisito de atributo se moverá con mucha dificultad; el DJ decidirá según su criterio que limitaciones de movimiento tendrá. Otro caso diferente es el de las armaduras medievales metálicas (de malla, o de placas), ya que aun cumpliendo el requisito de atributo, cualquier prueba de habilidad de Atletismo será difícil (-2).

3.4. Salud, heridas, curación, y muerte

En este apartado se explican las reglas relacionadas con la salud de los PJs. Los PNJs tienen sus propias reglas que se explican en el apartado 3.7.

Puntos de vida (PV): representan el estado de salud del personaje. Los Puntos de Vida de un PJ pueden verse reducidos por heridas sufridas en combate o por accidentes. Los PV pueden recuperarse con la habilidad Medicina y mediante reposo.

Los puntos de vida totales: un PJ sano tendrá como máximo un total de PV igual a quince más su nivel de desarrollo. Así un PJ de nivel 1 tendrá 16 PV. Y uno de nivel 10 tendrá 25 Puntos de Vida.

Los puntos de vida actuales: son los PV que el PJ tiene en un momento determinado. Inicialmente los PV actuales del PJ son iguales a sus PV totales. Pero los PV actuales varían cada vez que un PJ es herido o se recupera del daño recibido. En todo caso, los PV actuales nunca podrán superar a los PV totales.

Herido leve: es el estado de salud de un PJ que, pese haber sufrido alguna herida, mantiene sus PV actuales por encima de cero. Cuando un PJ está herido leve siente dolor y debilidad, pero es capaz de realizar acciones con normalidad.

Herido grave: es el estado de salud en el que se encuentra un PJ cuando sus Puntos de Vida actuales llegan a cero o se sitúan en negativo. En este estado el PJ cae inconsciente. Además, perderá 1 PV cada hora mientras no reciba atención médica.

Heridas incapacitantes: Ésta es una regla opcional. Cuando un personaje es gravemente herido es posible que haya sufrido una herida incapacitante. Esto significa que, aunque reciba atención médica su cuerpo podría quedar incapacitado temporalmente. Para determinar si un herido grave queda incapacitado se lanza 1d6 y se interpreta el resultado de la siguiente manera:

Resultado	Efecto
1 a 3	No hay secuelas
4	Un brazo queda incapacitado
5	Una pierna queda incapacitada
6	Totalmente incapacitado

Una persona totalmente incapacitada es aquella que ha sufrido daños severos en alguno de sus órganos internos. En consecuencia, se encuentra tan debilitada que no es capaz de llevar a cabo ninguna acción física.

La duración de una secuela puede ser desde unos días hasta varias semanas dependiendo del tipo de herida y de los cuidados médicos recibidos. Queda en manos del sentido común y de la bondad del DJ determinar cual será su duración en cada caso.

Estado crítico: es el estado de salud de un PJ cuando sus PV actuales se sitúan por debajo de - 5 PV. En ese estado el PJ se debate entre la vida y

la muerte. El jugador tendrá que hacer una tirada de vida o muerte que consiste en lanzar 2d6 y aplicar un bonificador que depende del nivel del personaje. El bonificador se calcula dividiendo el nivel del personaje entre dos y redondeando hacia arriba. Por ejemplo un personaje de nivel 5 tendría un bonificador de + 3. Si el resultado de la tirada es 10 o más habrá superado el estado crítico y la salud de su PJ remontará a razón de 1 PV por hora hasta situarse en 1. Si, por el contrario, el resultado es inferior a 10 el PJ morirá irremediamente.

Letalidad en modo campaña: Ésta es una regla opcional. Si los mismos PJs van a jugar una serie de aventuras encadenadas (una campaña), el DJ puede considerar conveniente reducir el riesgo de que los PJs mueran en mitad de la campaña. Para ello se podría permitir a cada PJ repetir una tirada de vida o muerte fallida una sola vez a lo largo de toda la campaña.

Descarga de adrenalina. Cuando una persona se encuentra en una situación de peligro de muerte, su cuerpo reacciona liberando una gran cantidad de adrenalina y cortisol (las hormonas del estrés). Este mecanismo biológico ayudó a la supervivencia de la humanidad durante la prehistoria, en una época en la que nuestros ancestros vivían rodeados de depredadores. Los hombres tenían la necesidad de luchar o huir si querían sobrevivir. La descarga adrenal aumenta el ritmo cardíaco y la presión arterial, incrementando por unos instantes las capacidades físicas del individuo. En términos de juego un PJ desencadenará una descarga de adrenalina cuando reciba un daño que le deje con sólo uno o dos Puntos de Vida. Inmediatamente el PJ podrá realizar una acción extra, que tendrá que elegir entre huir o luchar. Solo es posible desencadenar una descarga de adrenalina en cada combate.

Curación. Para curar a un herido se necesita tener la habilidad de Medicina y disponer de material clínico apropiado (medicinas, material quirúrgico, vendas, hilo y aguja para suturar). El tratamiento de una herida requiere tiempo y condiciones adecuadas. El médico realizará una única prueba de la habilidad de Medicina para el conjunto de heridas del paciente. Un éxito en la prueba de habilidad producirá los siguientes efectos según la gravedad de la herida:

- **Curación de herida grave:** el paciente se estabiliza así que no pierde Puntos de Vida adicionales. Además, recuperará 1 PV cada hora hasta que sus PV actuales se sitúen en +1. El paciente continuará inconsciente hasta que sus PV se encuentren en positivo.
- **Curación de herida leve:** el paciente recuperará tantos PV como el bonificador total de la habilidad de Medicina del médico. Por ejemplo, si el médico tuviese un bonificador de +5 el paciente recuperaría 5 PV. Si es crítico cura el doble.

Si se diera el caso de que el herido fuera tratado por varios médicos, se realizaría una sola prueba de habilidad por el personaje que tenga la habilidad de curación más alta, añadiendo un bonificador de +2 en la prueba de habilidad por la ayuda recibida.

Reposo y curación natural. Un herido leve recupera 2 PV cada día, siempre y cuando haga reposo y esté bien alimentado.

Extenuación: el cansancio extremo o la inanición, pueden afectar al estado de salud de un personaje. Si el DJ considera que un personaje se encuentra en una situación extenuante, podría decidir que su salud se reduce en algunos puntos de vida. La pérdida de puntos de vida por este motivo debe hacerse de manera gradual. Por ejemplo si un personaje camina por el desierto sin beber agua, cada cierto tiempo perderá un punto de vida.

3.5. Terror y pánico

Ésta es una regla opcional. Cuando un PJ se enfrenta a una situación terrorífica es posible que le dé un ataque de pánico. Será el DJ quien valore si una situación puede ser tan estresante para el PJ como para que pueda sufrir una crisis de ansiedad. Si es el caso, el DJ pedirá al jugador que haga una tirada de 2d6 a la que sumará su nivel de desarrollo dividido

entre dos, redondeando hacia arriba. Si el resultado es diez o más, será un éxito, de manera que el PJ controlará su miedo y podrá actuar con normalidad. Si el resultado es inferior a diez, será un fallo, de manera que sufrirá un ataque de pánico, y el PJ pasará a ser controlado por el DJ transitoriamente, quien decidirá si éste huye, se esconde, grita, le tiemblan las manos, se queda paralizado en estado de shock, etc. Si el resultado de la tirada de dados es un dos, será una pifia, lo que significará que el PJ se desmaye. Cada turno el jugador podrá repetir la tirada de pánico hasta que logre superarla y recuperar el control de su PJ.

3.6. La magia

La magia existe en muchos mundos de fantasía, así que podría darse la circunstancia de que algún PJ fuese un mago. A continuación, se explica cuáles son los requisitos necesarios para aprender a realizar hechizos mágicos:

1. Ser superdotado en Inteligencia o ser superdotado en Intuición. Los magos que son superdotados en Inteligencia pueden aprender hechizos que afectan a la materia y a la energía. Los magos superdotados en Intuición pueden aprender hechizos que afectan a los seres vivos.
2. Tener a disposición un maestro que pueda enseñar a practicar la magia o un grimorio del que poder aprender de forma autodidacta. El aprendizaje de nuevos hechizos requiere de varias semanas de estudio y de práctica.
3. Tener la habilidad de Conocimiento mágico a nivel avanzado o maestro.

Los personajes con la habilidad de Conocimiento mágico a nivel principiante e intermedio no pueden aprender hechizos, aunque sí conocer algunos conceptos básicos que les permitan identificar componentes mágicos o reconocer rituales que realicen otros magos.

Hechizos iniciales. Un personaje de nivel 1 que tenga la habilidad de Conocimiento mágico a nivel avanzado comenzará con hasta cinco hechizos ya aprendidos.

Realizar hechizos. Para hacer un hechizo el mago tiene que realizar una prueba de la habilidad de Conocimiento mágico. Si el resultado es 10 o más el hechizo se activa, pero si el resultado es menor de 10 se considera un fallo. Un mago tiene una capacidad limitada para hacer hechizos cada día que viene determinada por su nivel de desarrollo más cinco. Por ejemplo, un mago de nivel 1 podría conjurar hasta seis hechizos diarios. Los hechizos fallidos también cuentan para el cómputo de hechizos diarios realizados. Si en la tirada de la prueba de habilidad para hacer un hechizo sale un dos, el resultado será una pifia, lo que significará que además de perder el hechizo se produce un efecto negativo inesperado, a discreción del DJ. Del mismo modo si en la tirada sale un doce, el resultado será un crítico, se produce un efecto positivo inesperado, a discreción del DJ.

Ritual mágico. Al realizar un hechizo el mago debe pronunciar en voz alta unas palabras mágicas, hacer determinados gestos con las manos. Por lo tanto, para ejecutar un hechizo es necesario que el mago tenga ambas manos libres y pueda hablar. El tiempo necesario para llevar a cabo un ritual mágico es un turno de acción, salvo que en la descripción del hechizo se especifique otra duración. Mientras se lleva a cabo el ritual el mago no podrá realizar ninguna otra acción. En muchos lugares la magia está mal vista, incluso perseguida, por lo que el hecho de tener que hacer pases de manos y verbalizar palabras mágicas es un inconveniente para el mago, ya que le hacen reconocible. También es posible ejecutar un hechizo sin realizar su ritual mágico, pero es difícil (-2).

Contacto visual. Los hechizos que afectan a los seres vivos, por norma general, para poder realizarlos requieren que se produzca un contacto visual entre el mago y el ser vivo objetivo. Los hechizos que afectan a la materia y a la energía, por normal general, para poder realizarlos requieren que el mago vea bien el objetivo.

Resistencia a la magia. Los hechizos que afectan a los seres vivos no siempre producen efecto pues la resistencia a la magia del objetivo influye en el resultado. Una vez el mago haya ejecutado con éxito el hechizo el objetivo realizará una tirada de Resistencia a la magia para ver si realmente es afectado por el hechizo. Esta tirada se calcula tras lanzar 2d6 y sumar el nivel de desarrollo del PJ dividido entre dos (redondeado hacia arriba). En cambio, si el objetivo es un PNJ a la tirada de Resistencia a la magia se le suma el bonificador que corresponda a la categoría del PNJ; Esbirro: +1; Tipo duro: +2; Villano +3; Super villano +4. Si el resultado es 10 o más lo habrá resistido, en caso contrario sufrirá los efectos del hechizo. Los hechizos que afectan a la materia y a la energía no requieren tirada de resistencia a la magia ya que éstos solo afectan de manera indirecta a los personajes.

Un PNJ mago ejecuta un hechizo para dormir a un PJ de nivel 3. El mago hace una prueba de habilidad de conocimiento mágico y obtiene un éxito. El PJ objetivo trata de resistirse al hechizo y obtiene un 7 en la tirada. A este valor añade la mitad de su nivel que es 2 (después de redondear) lo cual proporciona un resultado total de 9. Al ser inferior a 10 significa que ha fallado la tirada de resistencia y el hechizo surte efecto en el PJ objetivo.

Listado de hechizos. Un poco más abajo se describe la lista de hechizos de *Altruistas*. Este listado no es exhaustivo y el DJ puede crear más si lo considera oportuno. Para ello debe seguir los siguientes pasos:

1. Describirlo: cuál es su objetivo, efecto, alcance y duración.
2. Clasificarlo dentro de una de las dos categorías: afecta a la materia y energía, o afecta a los seres vivos.

Parámetros de los hechizos

En la descripción del hechizo se usan algunos parámetros como el alcance o la duración.



- **Objetivo:** indica a quién o a qué afecta el hechizo.
- **Alcance:** es la distancia máxima que puede existir entre el mago y el objetivo, en el momento en que se ejecuta el hechizo. Salvo que en la descripción del hechizo se indique otra cosa el alcance dependerá del conocimiento mágico que tenga el mago:
 - Avanzado: a un paso de distancia del mago.
 - Maestro: a cualquier distancia mientras que el mago pueda ver bien a su objetivo.

Una vez ejecutado el hechizo, éste continúa activo mientras el mago siga concentrado, aunque aumente la distancia entre el mago y el objetivo más allá del alcance del hechizo.

- **Duración:** salvo que en la descripción del hechizo se especifique que el hechizo es instantáneo, los hechizos mantienen su efecto durante todo el tiempo que el mago permanece concentrado. El mago, si quiere, puede cancelar el efecto del hechizo simplemente cesando la concentración. El tiempo máximo durante el cual un mago puede mantener la concentración en un hechizo depende del conocimiento mágico que tenga:
 - Avanzado: un minuto.
 - Maestro: una hora.

Mientras el mago está concentrado en un hechizo, no puede realizar otro, y si desea realizar cualquier otra acción le resultará difícil hacerla (-2 a cualquier prueba de habilidad).



Hechizos que afectan a la materia y a la energía

Andar sobre el agua. La persona objetivo puede caminar sobre el agua como si se tratara de tierra firme.

Armadura. La persona objetivo queda envuelta por una armadura mágica que absorbe hasta 3 puntos de daño de un único impacto. Esta armadura se desplaza con el personaje, sumándose a la que pudiese llevar puesta.

Atravesar cuerpo sólido. El mago es capaz de atravesar un cuerpo sólido de hasta un palmo de grosor a nivel avanzado o hasta un metro de grosor a nivel maestro.

Aura de oscuridad. La persona objetivo se envuelve en una oscuridad artificial de modo que resulta imposible verlo si se encuentra en un lugar oscuro o en penumbra. El aura cubre a la persona y sus pertenencias y se desplaza con ella cuando se mueve.

Calentar metal. El mago puede calentar una superficie de metal de unas dimensiones máximas de 20 x 20 centímetros hasta ponerla al rojo vivo. Si lo que se calienta es la parte de un arma con la que se va a golpear a un enemigo, el arma hará un daño adicional de +2 puntos de daño.

Control del agua. El mago es capaz de condensar, congelar o evaporar un volumen de agua de hasta diez litros.

Demoler. El mago transforma un volumen de hasta un metro cúbico de piedra en arena fina, tras mantener la concentración durante un minuto a nivel avanzado, o instantáneamente a nivel maestro.

Desintegrar. El mago desintegra un volumen de hasta 10 x 10 x 10 centímetros de cualquier materia inorgánica tras mantener la concentración durante un minuto a nivel avanzado, o instantáneamente a nivel maestro. Alcance: contacto.



Duplicar objeto. El mago puede hacer una copia de un objeto que tenga unas dimensiones lo suficientemente pequeñas como para poder contenerlo en su puño cerrado. El objeto duplicado se desintegrará cuando haya transcurrido la duración del hechizo.

Escudo de fuerza: El mago crea un escudo de fuerza invisible que no se puede atravesar (equivalente a un muro de piedra, pero invisible).
Objetivo: un espacio de hasta $3 \times 3 \times 0,2$ metros.

Escalofrío. El mago enfría a una persona objetivo, provocando que ésta sienta un frío intenso que le hace difícil (-2) realizar cualquier prueba de habilidad.

Espuma. El mago crea un bloque de espuma con unas dimensiones máximas de $1 \times 1 \times 1$ metro sobre una superficie firme. La espuma es densa y difícil de atravesar, si alguien quedara atrapado en ella requeriría superar una prueba de habilidad de Fuerza bruta para liberarse. También puede usarse para amortiguar caídas. El bloque de espuma se descompone y desaparece una vez haya transcurrido la duración del hechizo.

Explosión de fuego. De la palma del mago brota una bola de fuego dirigida hasta un punto elegido por él, dentro del alcance del hechizo. Cuando impacta al objetivo la bola de fuego estalla provocando 1d6 de daño a todos los seres vivos que se encuentren en el área de efecto, a excepción del propio mago. No puede haber obstáculos físicos entre el mago y el objetivo. Objetivo: un área de efecto de hasta $10 \times 10 \times 10$ metros. Duración: instantáneo.

Gas tóxico. El mago genera un gas tóxico pestilente que causa 1d6 puntos de daño por turno a quien lo respire a excepción del propio mago. Este hechizo no tiene efecto si se realiza al aire libre.

Identificar sustancia. El mago analiza las características de una sustancia o material, lo identifica y determina sus propiedades físicas y químicas.

Levitar. El mago levita en trayectoria estrictamente vertical ascendiendo o descendiendo a una velocidad máxima de dos metros por turno. No puede cargar con pasajeros ni con objetos pesados. También puede usarse para amortiguar caídas. Por ejemplo, si el mago cae por un precipicio podría usar este hechizo para aterrizar suavemente en el suelo.

Localizar objeto. El mago averigua en qué dirección y a qué distancia aproximada se encuentra un objeto conocido que haya sido tocado por el mago con anterioridad. Alcance: el objeto debe estar a menos de diez kilómetros de distancia.

Luz. La mano del mago proyecta una iluminación mágica que permite ver en la oscuridad como si se estuviese a plena luz del día, en un radio de hasta diez metros alrededor del mago.

Luz cegadora. El mago genera una potente luz que ciega durante un turno a todas las personas que se encuentren dentro del alcance del hechizo, con la única excepción del propio mago. Duración: instantáneo.

Llamas. El mago genera unas llamas de fuego que prenden los materiales de la zona y abrasan a quien se encuentre en ese lugar. Esto inflige 1d6 puntos de daño por turno. Objetivo: un espacio de dimensiones máximas de 2 x 2 x 2 metros.

Niebla. Se crea un banco de niebla espesa que impide la visión a través de ella en un espacio que ocupa unas dimensiones máximas de 10x10x10 metros. El mago puede ver a través de la niebla que ha creado como si esta no existiera. La niebla se disipa cuando al finalizar la duración del hechizo.

Rayo. El mago provoca una descarga eléctrica a un enemigo infligiéndole 2d6 de daño, ignorando cualquier armadura metálica. Duración: instantáneo.

Resistencia al calor. La persona objetivo resiste el calor y el fuego no le produce ningún daño.

Resistencia al frío. La persona objetivo puede soportar el frío; éste no le produce ningún daño.

Respirar bajo el agua. La persona objetivo es capaz de respirar bajo el agua.

Ruidos estridentes. El mago produce extraños y potentes ruidos que perturban la mente de todas las personas (excepto la del propio mago) que se encuentren dentro del alcance del hechizo. Esto les provoca un modificador de - 2 a las pruebas de habilidad.

Saltar. La persona objetivo puede realizar un salto desde una superficie firme. El salto se eleva hasta tres metros de altura y diez de longitud. El aterrizaje se produce con suavidad y no produce daño por caída. Duración: instantáneo.

Silencio. Se silencian todos los sonidos alrededor de una persona objetivo, de manera que nadie puede oírlos, pero ella tampoco puede oír nada.

Telequinesis. Se puede desplazar un objeto de hasta diez kilogramos de masa desde su posición inicial hasta un lugar elegido por el mago, siempre y cuando el mago mantenga contacto visual con el objeto en todo momento, no haya obstáculos en su trayectoria, ni el objeto esté sometido a ninguna fuerza que lo retenga. El objeto se mueve a una velocidad similar a la que lo haría una persona al caminar.

Torbellino. Se crea un potente torbellino de aire en un espacio de unas dimensiones máximas de 2 × 2 × 2 metros. Cualquier persona afectada por el torbellino debe superar una prueba de habilidad de Atletismo o salir despedida a tres metros de distancia en dirección opuesta a la posición del mago. El objetivo se considera derribado. El torbellino también desplazará los objetos ligeros que no se encuentren sujetos.

Transmutar líquido: cambia el color y el sabor del contenido de un recipiente de líquido.

Ventisca. El mago genera un viento gélido, acompañado de granizo, que puede afectar a un espacio de hasta 2 x 2 x 2 metros. Las criaturas que se encuentren en dicho espacio tendrán difícil (-2) realizar cualquier acción.

Vibraciones. Un objeto de hasta cinco kilogramos de masa vibra con intensidad durante un instante. Si es frágil, se rompe. Si está sostenido por alguien, este deberá superar una prueba de habilidad de Fuerza bruta para evitar que se le caiga. Duración: instantáneo.

Visión lejana. La persona objetivo es capaz de ver aquello que se encuentre hasta a cien metros de distancia como si estuvieran a una distancia de un metro.

Visión nocturna. La persona objetivo es capaz de ver en la oscuridad como si estuviese a plena luz del día.

Hechizos que afectan a los seres vivos

Agilidad. La persona objetivo tiene un modificador de + 2 a las pruebas de la habilidad de Atletismo mientras dure el efecto del hechizo.

Amistad. La persona objetivo considera al mago como un buen amigo y lo ayudará en lo que pueda. Este hechizo funciona con desconocidos que todavía no se hayan formado una opinión acerca del mago, pero no con aquellas personas que ya fuesen enemigas suyas previamente.

Apaciguar. El ser vivo objetivo será incapaz de realizar acciones violentas salvo que haya sido agredido antes o se le ataque tras conjurar el hechizo.

Árbol mágico. El mago puede hacer que un árbol mueva su estructura (tronco, ramas, etc.) como si estuviese animado. También puede aumentar el tamaño del árbol hasta el doble de su tamaño inicial. Los movimientos del árbol se producen con cierta lentitud, aproximadamente a la mitad del ritmo de una persona ordinaria.

Aturdir. El mago puede aturdir a un ser vivo objetivo, causándole que le sea difícil (-2) realizar cualquier acción, mientras dure el hechizo.

Borrar recuerdo. El mago puede borrar temporalmente un recuerdo concreto de la mente de la persona objetivo. El recuerdo borrado será una secuencia ininterrumpida de hasta un minuto de duración. Transcurrido la duración del hechizo la persona objetivo recuperará el recuerdo borrado.

Calmar. El mago puede calmar a una persona que esté sumida en un estado de ansiedad o pánico, logrando que recobre un estado mental sosegado.

Convocar animal. Un determinado animal que se encuentre a menos de un kilómetro de distancia acudirá en presencia del mago lo antes posible. Puede convocarse a un individuo específico conocido por el mago o a uno cualquiera de su especie.

Convencer. El mago da un bonificador de + 2 a las pruebas de habilidad de Oratoria de una persona objetivo mientras dure el efecto del hechizo.

Curación. El mago cura a un personaje herido 1d6 PV mediante la imposición de manos. Alcance: contacto. Duración: instantáneo.

Detectar presencias. El mago detecta la presencia, y ubicación (dirección y distancia aproximada), de todas las personas o criaturas ocultas en un radio de unos veinte metros. Esto no le permite conocer sus identidades, solo su especie (si son personas, u otro tipo de animal o criatura).

Dormir. El mago puede hacer que un ser vivo quede sumido en un sueño. El objetivo puede despertarse debido a ruidos y golpes, como cuando uno duerme normalmente. En todo caso se despertará al finalizar la duración del hechizo.

Drenar energía. El mago causa un punto de daño por asalto a un ser vivo objetivo, a la vez que recupera un punto de vida por asalto. Solo puede drenar energía mientras él mismo esté herido. También puede usarse

para curar un punto de vida a un ser vivo objetivo a la vez que el propio mago pierde un punto de vida por asalto.

Encantar animal. Un animal objetivo queda bajo el control mental del mago y hará todo lo que éste le ordene. Mientras el animal está encantado el mago se encuentra sumido en un trance y permanecerá quieto y con los ojos cerrados. El mago percibirá la realidad a través de los sentidos del animal. Una vez el animal haya sido encantado, éste podrá alejarse del mago una distancia máxima de un kilómetro.

Encantar persona. El mago puede dar una orden a la persona objetivo y ésta la realizará en la medida de lo posible, siempre que no implique daño físico sobre la propia persona encantada. La persona objetivo recuperará su libre albedrío una vez haya transcurrido la duración del hechizo.

Empatía. El mago intuye las emociones que siente un ser vivo cercano. Con dicha intuición el mago puede determinar si está enfadada, de buen humor, desconfía, miente, etc.

Escuchar. El mago escucha las conversaciones de las personas que tenga al alcance de la vista como si estuvieran junto a él.

Ilusión. El mago provoca que la persona objetivo vea una ilusión óptica estática a nivel avanzado, o dinámica a nivel maestro, de un objeto o ser vivo pequeño. Tanto la persona objetivo, como la ilusión óptica deben estar dentro del alcance del hechizo.

Inadvertido. La persona objetivo no puede percibir la presencia del mago. A efectos prácticos, es como si el mago no estuviese en ese lugar.

Interrogar a los muertos. El mago puede formular una pregunta concreta a una persona muerta y obtener de ésta una respuesta sincera. El difunto solo puede expresarse con un sí, no o no lo sé. El DJ si lo cree oportuno podría hacer que el muerto le pida al mago que haga algo a cambio, y que si no lo cumple, el muerto se le aparezca en pesadillas para recordárselo.



Karma. El enemigo objetivo recibirá el mismo daño que él mismo provoque en sus ataques mientras dure el hechizo.

Leer la mente: El mago mentalmente hace una pregunta a una persona, de la que obtendrá una respuesta afirmativa o negativa, siempre que ésta pueda ser contestada con un sí o con un no, en caso contrario la respuesta será “no lo sé”. La persona objetivo no es consciente de lo que sucede.

Localizar ser vivo. El mago conoce la ubicación de un ser vivo que haya visto previamente y se encuentre en un radio de hasta un kilómetro. El hechizo le permite conocer en qué dirección y a qué distancia aproximada se encuentra.

Maldición. Si la persona objetivo falla una prueba de habilidad el resultado de dicha prueba se considerará una pifia.

Metamorfosis. El ser vivo objetivo sufre una alucinación sobre el aspecto físico del mago. La víctima considera al mago otra persona u ser vivo. La imagen proyectada debe tener un tamaño similar al del mago, aunque las dimensiones exactas pueden variar hasta un cincuenta por ciento.

Miedo. El ser vivo objetivo tendrá miedo del mago. Esto implica que no podrá acercarse a él y tratará de huir si el mago se le aproxima.

Motivación. La persona objetivo obtiene un bonificador de +1 para realizar una prueba de habilidad determinada.

Onda mental. El mago genera una onda mental que causa $2d6 + 2$ a un ser vivo objetivo. La onda mental ignora cualquier tipo de armadura. El mago pierde todos los puntos de vida que le queden, quedándose a cero puntos de vida, e inconsciente. Duración: instantáneo.

Paralizar. El mago puede paralizar a una persona, quedando también el propio mago paralizado mientras mantenga la concentración, hasta un tiempo máximo igual a la duración del hechizo.

Paranoia agresiva. El ser vivo objetivo piensa que todas las personas que lo rodean planean matarlo. Su reacción será matarlas antes de que le maten, empezando por la que se encuentre más cerca.

Premonición. El mago intuye qué sucederá en relación a un asunto concreto desde el momento en que se realice el hechizo hasta el día siguiente. La premonición permite elaborar una pregunta acerca del futuro que se pueda responder con un sí o un no. El DJ responderá teniendo en cuenta qué es lo más probable que vaya a suceder tal y como están las circunstancias en el momento presente. Las posteriores acciones de los personajes podrían alterar ese futuro.

Sedución. La persona objetivo se siente sexualmente atraída por el mago.

Telepatía. El mago puede comunicar telepáticamente un mensaje a un amigo. El mensaje será escuchado en la mente del objetivo como si le hablase la voz del mago. Alcance: diez kilómetros.

Visión reciente. El mago puede intuir quien o quienes han estado en el mismo lugar en el que se encuentra el mago al realizar el hechizo, durante la última hora a nivel avanzado, o durante el último día a nivel maestro.

Viaje astral. El mago, que debe permanecer quieto y con los ojos cerrados mientras dure el hechizo, entra en un estado de trance que le permite desdoblarse su consciencia y su cuerpo físico. La consciencia del mago se separa de su cuerpo y se desplaza por el espacio a una velocidad similar a la de una persona caminando. Durante el viaje el mago es capaz de ver y escuchar como si estuviese físicamente en el lugar en el que ha proyectado su consciencia; sin embargo, no es capaz de percibir nada de lo que suceda en el lugar donde se encuentra su cuerpo físico. Si el DJ lo considera oportuno, es posible que durante el viaje astral la consciencia del mago se encuentre con entes espirituales amistosos u hostiles, que le guíen o le impidan acceder a ciertos lugares.



3.7. Personajes No Jugadores y criaturas

El multiverso está poblado por incontables seres vivos. Los PJs seguramente se encontrarán con algunos de ellos en el transcurso de sus aventuras, desde personas corrientes que viven vidas sencillas (el campesino que siembra los campos, el tabernero que sirve cervezas o el alguacil que vigila las calles) a personajes singulares. Todos esos personajes son los Personajes No Jugadores (PNJs) y son interpretados por el DJ. El DJ debe dotar a los PNJs de personalidad: pensar como ellos lo harían y hablar en primera persona, ya que estos personajes se expresan por boca del DJ. Algunos PNJs podrían ayudar de alguna forma a los PJs y otros, en cambio, podrían ser sus enemigos. A estos últimos se los conoce como antagonistas. En los mundos de ficción también existen criaturas fantásticas, seres increíbles que, al igual que el resto de PNJs, podrían estar del lado de los PJs o enfrentarse a ellos. En este apartado se describen las reglas para gestionar tanto a los PNJs como a las criaturas.

Personajes No Jugadores (PNJs). La creación de PNJs se rige por reglas diferentes a las empleadas para crear a los PJs. El mecanismo es más sencillo. A continuación, se explican los principales elementos que definen a un PNJ.

1º Concepto. Definir quién es el PNJ, darle un nombre que sea fácil de recordar y que le imprima carácter. Ofrecer una descripción sobre su físico, personalidad, cuál es su relación con el resto de personajes (si la tiene) y cuáles son sus motivaciones. Es recomendable dar a cada PNJ algún rasgo singular que lo haga reconocible y fácil de recordar, como una gran barba, un tatuaje, la nariz rota, una cicatriz, la voz grave o aguda, que sea tuerto, una forma de vestir extravagante, etc.

2º Habilidades principales. Definir una o dos habilidades en las que el PNJ se haya especializado. Por ejemplo, si el personaje es un maestro de escuela sus habilidades principales podrían ser Cultura general y Oratoria.

3º Categoría del PNJ. Definir la categoría del antagonista según la importancia que tenga en la historia. Su categoría determina los bonificadores de las habilidades principales y secundarias, así como sus PV.

<i>PNJs</i>	Habilidades principales	Habilidades secundarias	PV
Esbirro	+3	+1	8
Tipo duro	+4	+2	15
Villano	+5	+3	20
Super villano	+6	+4	25

El DJ puede modular la dificultad de un enfrentamiento con PNJs, no solo poniendo más o menos enemigos, sino también eligiendo la categoría de cada uno de ellos.

Los Puntos de Vida (PV) de un PNJ determinan el daño que éste puede soportar. Un PNJ cae inconsciente cuando sus PV llegan a cero, y muere cuando se sitúan en negativo. Un PNJ inconsciente morirá cuando haya transcurrido una hora, salvo que reciba antes atención médica.

4º Habilidades secundarias. Son aquellas que, sin ser sus habilidades principales, el PNJ también emplea de manera habitual. No es necesario definir las al crear el personaje, el DJ podrá decidir durante la partida si considera que una determinada acción que quiere llevar a cabo un PNJ corresponde a una habilidad secundaria o no. Por ejemplo, si hablamos de un comerciante, podemos considerar que la habilidad de Percepción no es su habilidad principal pero que es una habilidad que usa de manera habitual, por lo que el DJ decide que sea una habilidad secundaria de ese PNJ.

Si un PNJ pretende realizar una acción asociada a una habilidad que no se considera para él ni principal ni secundaria, el DJ tendrá que valorar si es razonable o no que el PNJ pueda lograr lo que pretende hacer. En caso de que no sea razonable, se resolverá la acción directamente como un fallo. En caso de que si sea razonable que el PNJ tenga la posibilidad de lograr lo que se propone, tendrá que realizar una prueba de habilidad sin bonificador de habilidad (+0), pudiendo el DJ aplicar adicionalmente un modificador por la dificultad (difícil -2), si lo considera oportuno. En el caso de que la acción se considere fácil, se resolvería con un éxito automático.

5º Equipo. Son los objetos que posee un personaje. No es necesario predefinir todo el equipo que tiene un PNJ, el DJ puede improvisar durante la partida qué objetos considera que tiene un personaje a partir del concepto del PNJ. Por ejemplo, sería lógico que un policía llevase encima una pistola, una porra y unas esposas.

6º Iniciativa y defensa. La iniciativa, la habilidad de Atletismo y la capacidad de un PNJ para esquivar, manejar un escudo o portar una armadura dependen de su Agilidad y su Fuerza.

Agilidad	Esquiva	Iniciativa	Atletismo
Normal	0	4	+1
Ágil	1	5	+3
Muy ágil	2	6	+5

Fuerza	Equipo posible	
Normal	Armadura de cuero o de cuero reforzada	Sin escudo
Fuerte	Armadura de cuero, de cuero reforzada, de malla o de kevlar	Escudo pequeño
Muy fuerte	Cualquier armadura	Cualquier escudo

7º Resistencia a la magia. Si la aventura se desarrolla en un mundo donde existe la magia es necesario dotar a los PNJs de cierta resistencia a la misma. El bonificador de Resistencia a la magia es el mismo que el bonificador de habilidades secundarias: Esbirro: +1; Tipo duro: +2; Villano +3; Super villano +4.

8º Hechizos: si el PNJ es un mago:

Esbirro y Tipo duro: no pueden realizar hechizos.

Villano: puede realizar hasta 10 hechizos diarios a nivel avanzado.

Super villano: puede realizar hasta 15 hechizos diarios a nivel maestro.

Se deja a criterio del DJ que hechizos conocen los magos PNJs. Aunque deberían ser todos de la misma clase (o bien hechizos que afectan a la materia y a la energía, o hechizos que afectan a los seres vivos.)

Ejemplo de creación de un PNJ.

«Corcho» es un capitán corsario. Un hombre malcarado que no confía ni en su sombra. Es severo con sus secuaces y despiadado con sus enemigos. Conocido por haber asaltado medio centenar de barcos, su fama le precede en todas las ciudades costeras a las que arriba para aprovisionarse y reclutar hombres ambiciosos que no conozcan los escrúpulos. Es toda una leyenda. Le apodan «Corcho» porque nadie ha sido capaz de hundirle. Su aspecto físico recuerda a un viejo lobo de mar. Su rostro está parcialmente cubierto por una pelambrea negra y una abultada barba. Y las numerosas cicatrices y la ausencia de algunos dientes son testimonio de una vida violenta.

Súper villano. PV: 25. Iniciativa: 6. Esquiva: 2 (muy ágil). Habilidades principales: Armas cuerpo a cuerpo (+ 6), Navegar (+ 6). Habilidades secundarias: (+ 4). Equipo: Trabuco, sable y navaja oculta en el cinto. Su buque es una balandra, La sogla negra, un barco ágil al viento y eficaz en los abordajes. Cincuenta aguerridos marineros componen la tripulación de ese navío.

Creación de criaturas. En términos generales se considera una criatura a cualquier ser vivo no humano, bien sea un animal o fantástico (como un duende, un dragón o todo tipo de monstruos imaginarios). En este apartado se muestra qué elementos definen a una criatura.

1º Concepto. Definir cómo es su aspecto físico y su comportamiento (si es amigable u hostil, si es solitario o vive en grupo, cuál es su hábitat natural o si es de actividad diurna o nocturna).

2º Habilidades principales. Definir una o dos habilidades en las que la criatura destaque. Las habilidades más comunes entre las criaturas incluyen Combate sin armas, Atletismo, Ocultarse y Percepción. Si las habilidades que normalmente se usan para los seres humanos no se ajustan bien a la forma de actuar de una criatura en cuestión, se puede crear una nueva habilidad para esa criatura.

3º Habilidades secundarias. Son aquellas que, sin ser las habilidades principales de la criatura, también usa de manera habitual. No es necesario definirlas al crear la criatura, el DJ decidirá durante la partida si considera que una criatura tiene acceso o no a una determinada habilidad.

4º Iniciativa y defensa. La iniciativa y la capacidad de una criatura para esquivar dependen de su Agilidad.

Agilidad	Esquiva	Iniciativa	Atletismo
Normal	0	4	+ 1
Ágil	1	5	+ 3
Muy ágil	2	6	+ 5



5º Categoría. La categoría de una criatura se define en base a su peligrosidad, y determina los bonificadores de las habilidades principales y secundarias.

<i>Categoría</i>	Habilidades principales	Habilidades secundarias
Peligrosa	+ 3	+ 1
Bastante peligrosa	+ 4	+ 2
Muy peligrosa	+ 5	+ 3
Extremadamente peligrosa	+ 6	+ 4

6º Puntos de vida y daño. El tamaño relativo de la criatura determina tanto sus PV totales como el daño que causan sus ataques físicos.

Tamaño	PV	Daño
Pequeño (0 a 10 kg)	2	1d6
Mediano (10 a 80 kg)	8	1d6+2
Grande (80 a 250 kg)	25	2d6
Muy grande (250 a 500 kg)	50	2d6 + 2
Enorme (500 kg o más)	100	2d6 + 4

Los puntos de vida que se indican en la tabla son solo orientativos. El DJ puede definir otro valor de puntos de vida para una criatura si lo considera oportuno. Una manera sencilla de calcular los PV de una criatura podría ser dividir el peso en kg del animal entre diez, con un mínimo de 2 y un máximo de 100 PV. Por ejemplo, un animal que pesase 40 kg tendría 4 PV. Estos serían algunos ejemplos de animales de cada tamaño: un gato (pequeño), un lobo (mediano), un gorila (grande), un

búfalo (muy grande), un elefante (enorme)

Los Puntos de Vida (PV) de una criatura determinan el daño que puede soportar. Una criatura cae inconsciente cuando sus PV llegan a cero, y muere cuando se sitúan en negativo. Una criatura inconsciente morirá cuando haya transcurrido una hora, salvo que se le realicen curas antes.

7º Piel. El grosor y la dureza de la piel de la criatura constituyen una protección contra el daño. En la tabla siguiente se indica la reducción de daño que se aplica tras recibir un ataque. La mecánica es igual a la de portar una armadura.

Piel	Protección
Normal	0
Dura	1
Muy dura	2

8º Resistencia a la magia. Las criaturas, al igual que las personas, tienen cierta resistencia a la magia. Cuando un mago trata de hechizar a una criatura el DJ realizará una tirada de resistencia para determinar si el hechizo hace o no efecto. El DJ lanzará 2d6 y sumará, un bonificador, según la categoría de la criatura. Si el resultado total es 10 o más habrá resistido el hechizo. En caso contrario, sufrirá sus efectos. El bonificador de Resistencia a la magia depende del tamaño de la criatura.

Tamaño	Resistencia a la magia
Pequeño (0 a 10 kg)	+1
Mediano (10 a 80 kg)	+2
Grande (80 a 250 kg)	+3
Muy grande (250 a 500 kg)	+4
Enorme (500 kg o más)	+5



9º Capacidades especiales. Algunas criaturas poseen ciertas aptitudes que las hacen diferentes. A continuación se definen algunas de ellas. El DJ puede crear nuevas capacidades especiales si las considera adecuadas al mundo fantástico donde se vaya a desarrollar la aventura.

Agallas: confiere a la criatura la capacidad de respirar bajo el agua.

Aguijón: se trata de un apéndice anatómico puntiagudo que le permite hacer un daño extra por veneno de 1d6. Si el ataque es un éxito el objetivo es paralizado durante un turno.

Alas: la criatura dispone de alas que le confieren la capacidad de volar.

Aletas: extremidades adaptadas al medio acuático que permiten desplazarse por el agua a gran velocidad.

Aliento de fuego: la boca de la criatura puede proyectar un chorro de fuego que abrasa a quienes se encuentren frente a ella. Este ataque causa 1d6 puntos de daño.

Arrollar: la criatura puede realizar en un mismo turno un ataque cuerpo a cuerpo a cada uno de los enemigos que se encuentren en su trayectoria de movimiento, sin que se le aplique ningún modificador a la prueba de habilidad.

Cola prensil: una extremidad adicional que confiere la capacidad de agarrar.

Electroshock: esta capacidad permite a una criatura acumular en su cuerpo gran cantidad de electricidad que posteriormente puede liberar. Cuando se ve acorralada la criatura genera en su piel una tensión eléctrica que electrocuta a cualquier enemigo cada vez que le toque. Esta sacudida eléctrica produce 1d6 puntos de daño.

Escupir ácido: capacidad para escupir por la boca un chorro de ácido que corroe todo aquello con lo que entra en contacto. Este ataque causa 1d6 puntos de daño.

Extremidades adhesivas: la criatura posee unas poderosas extremidades que se adhieren con facilidad a cualquier superficie. Esto le confiere la capacidad de moverse por superficies verticales.

Extremidades múltiples: la criatura es capaz de utilizar varias extremidades de modo independiente, lo que permite realizar varios ataques simultáneos sin que se le aplique ningún modificador a la prueba de habilidad. Como ejemplo, tanto una hidra como un pulpo gigante tendrían esta capacidad especial.

Hedor: capacidad defensiva que sirve para ahuyentar a los enemigos desprendiendo un olor fétido y repugnante que provoca a los personajes cercanos un modificador de - 1 a sus pruebas de habilidad.

Invulnerabilidad: la criatura resiste el daño recibido (no pierde puntos de vida). Normalmente la invulnerabilidad no será total, salvo que estemos describiendo a un Dios, o a algo parecido. En el resto de casos se definirá a qué tipo de daño es vulnerable o invulnerable la criatura. Por ejemplo, una criatura podría ser invulnerable a las armas convencionales, pero ser vulnerable a las armas de plata, al fuego, a la magia, etc.

Metamorfosis: habilidad para transformarse temporalmente en otra criatura. El proceso de cambio no es inmediato, puede prolongarse varios minutos u horas en función de la criatura.

Mimetismo: la criatura puede modificar el color de la piel a voluntad para ocultarse en el entorno (del mismo modo que los camaleones).

Olfato prodigioso: capacidad de detectar la presencia de un ser vivo en un radio de treinta metros gracias el olfato. Además, permite rastrear el olor de un personaje o criatura que haya estado en ese lugar veinticuatro horas antes.

Regeneración: cualidad de curación innata. El sistema inmunitario de la criatura le permite recuperar un Punto de Vida cada hora.



Resistencia al fuego: esta capacidad permite a la criatura soportar temperaturas muy elevadas durante un tiempo limitado. La piel se protege temporalmente con una sustancia ignífuga que segrega el propio organismo.

Rugido: refleja la posibilidad de emitir un sonido potente que puede escucharse a un kilómetro de distancia. A menudo se utiliza para intimidar a los enemigos de la criatura.

Salto: unas potentes extremidades inferiores permiten a la criatura dar saltos de hasta quince metros de longitud y tres metros de alto. Esa distancia puede variar dependiendo del tamaño y capacidades físicas de la criatura.

Sónar: la criatura dispone de un órgano interno que emite frecuencias y capta cómo estas rebotan con los objetos de su entorno. El sonar le permite detectar cualquier ser vivo en movimiento que se encuentre en su radio de alcance. Este puede oscilar desde los treinta metros hasta los trescientos, según la criatura.

Tentáculos: prolongaciones anatómicas que permiten a la criatura realizar ciertas proezas como coger objetos, realizar ataques a físicos a cierta distancia o apresar a sus víctimas.

Telepatía: capacidad para comunicarse mentalmente con otros seres vivos que tengan esta misma capacidad y se encuentren dentro del radio de acción que, en función del tipo de criatura, puede ser de varios kilómetros.

Vampirismo: es la habilidad para drenar salud mordiendo a una víctima y alimentándose de su sangre. Cuando la criatura muerde a una presa recupera tantos PV como la mitad del daño causado (redondeando hacia abajo). El drenaje de salud no permite elevar los Puntos de Vida por encima de su máxima capacidad.

Visión nocturna: habilidad para ver en la oscuridad con la misma claridad que el día.

Visión periférica: la criatura tiene varios ojos situados de tal modo que puede ver un radio de 360 grados.

Visión telescópica: los ojos de la criatura son capaces de observar a mayor distancia que el alcance natural del ojo humano. Sus ojos pueden ver objetos situados lejos como si se encontrasen diez veces más cerca.

Visión termográfica: capacidad para distinguir el calor que emiten los cuerpos y objetos del entorno. Permite apreciar el contraste térmico entre distintos objetos.

Bestiario

A continuación, se presentan una serie de animales y criaturas fantásticas listas para jugar. El DJ puede crear nuevas criaturas si lo desea, siguiendo los pasos de creación de criaturas anteriormente descritos.

Águila: ave de presa de gran tamaño. Vuela a gran altura desde donde divisa sus presas con su prodigiosa vista. Criaturas similares: el halcón, el buitre y el cuervo.

PV: 2. Iniciativa: 5. Esquiva 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 5), Daño (Garras): 1d6. Atletismo (+ 3). Habilidades secundarias: + 3.

Basilisco: serpiente alada que es capaz de volar y de matar con la mirada.

PV: 2. Iniciativa: 5. Esquiva 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 5), Daño (Garras): 1d6. Atletismo (+ 3). Habilidades secundarias: + 3. Capacidades especiales: Vuela. Si algún incauto cruza la mirada con el basilisco deberá hacer una tirada de resistencia a la magia. Si la falla sufrirá 1d6 de daño por conmoción mental.

Caballo: animal cuadrúpedo capaz de recorrer grandes distancias al galope. Los caballos salvajes rehúyen de los hombres. En cambio, aquellos que han sido domesticados suelen ser dóciles.

PV: 40. Iniciativa: 5. Esquiva: 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 3), Daño (Coz): 2d6+2. Atletismo (+ 3). Hab. secundarias: + 1.

Ciervo: animal mamífero rumiante que suele vivir en pequeños rebaños. Los machos tienen una gran cornamenta que usan para luchar contra otros machos para dirimir quien es el macho dominante de la manada.

PV: 12. Iniciativa: 4. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 3), Daño (Cuernos): 2d6. Atletismo (+ 1). Habilidades secundarias: + 1.

Cocatriz. Es una criatura bípeda con cuerpo de serpiente de gran tamaño, alas y cabeza de gallina.

PV: 8. Iniciativa: 5. Esquiva 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 4), Daño (Picotazo): 1d6. Atletismo (+ 3). Habilidades secundarias: + 2. Capacidades especiales: Vuela. Si algún incauto cruza la mirada con la cocatriz deberá hacer una tirada de resistencia a la magia. Si la falla sufrirá 1d6 de daño por conmoción mental.

Cocodrilo: animal reptil que suele vivir en los ríos y en sus márgenes. Es un depredador silencioso que espera oculto a que la presa se le acerque para asestar un ataque mortal.

PV: 20. Piel muy dura (2). Iniciativa: 5. Esquiva: 1. Habilidades principales: Ocultarse: +5, Combate sin armas (+ 5), Daño (Mordisco): 2d6. Atletismo (+ 3). Habilidades secundarias: + 3. Capacidad especial: cuando muerde a una presa no la suelta hasta matarla. Los turnos siguientes sacude a su presa, provocándole 2d6 de daño por turno. Para liberarse de la presa por mordedura el PJ tendrá que superar una prueba de Fuerza bruta.

Diablillo: criatura demoníaca con forma de hombre de pequeña estatura que tiene un par de alas a la espalda que le permiten volar. Su aspecto es repulsivo, tiene ojos grandes, orejas puntiagudas, colmillos prominentes, garras en sus extremidades, un par de pequeños cuernos en el cráneo y una cola trasera. Criatura similar: la arpía.



PV: 8. Iniciativa: 5. Esquiva: 1. Habilidades principales: Volar (+4), Combate sin armas (+ 4), Daño (Garras): 1d6+2. Habilidades secundarias: + 2. Capacidad especial: puede realizar algunos hechizos que afectan a los seres vivos como Encantar persona, Inadvertido, o Maldición.

Dragón: reptil alado de gran tamaño. Tiene el cuerpo recubierto por duras escamas. Ataca con sus poderosas garras y su aliento de fuego. Está dotado de gran inteligencia y es eminentemente malvado, pues disfruta de la destrucción.

PV 100. Piel muy dura (2). Iniciativa 5. Esquiva 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 6), Daño (Garras): 2d6 + 4. Volar (+ 6). Habilidades secundarias: + 4. Capacidades especiales: Vuela. Aliento de fuego. La boca de la criatura puede proyectar un chorro de fuego que abrasa a quienes se encuentren frente a ella. Este ataque causa 1d6 puntos de daño.

Elefante: es el animal terrestre de mayor tamaño. Puede pesar varias toneladas. Es cuadrúpedo. Su rasgo anatómico más característico es una larga tropa que tiene en la cara con la que puede coger objetos. Tiene un par de colmillos que utilizan para defenderse.

PV: 100. Piel dura (1). Iniciativa: 4. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 3), Daño (Topetazo): 2d6+4. Atletismo (+ 1). Habilidades secundarias: + 1. Capacidad especial: Arrolla. La criatura puede realizar en un mismo turno un ataque cuerpo a cuerpo a cada uno de los enemigos que se encuentren en su trayectoria de movimiento.

Escorpión gigante: criatura fantástica similar a un escorpión, pero del tamaño de un caballo. Tiene ocho patas, dos extremidades delanteras que terminan en potentes pinzas que usa para atacar y una cola en cuyo extremo hay un aguijón venenoso. Criatura similar: araña gigante.

PV: 25. Piel dura (1). Iniciativa: 4. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 4), Daño (Pinzas): 2d6, (Aguijón): 1d6. Atletismo (+ 1). Habilidades secundarias: + 2. Capacidades especiales: Puede realizar dos ataques cada turno, uno frontal con sus pinzas y otro por la retaguardia

con su aguijón. El aguijón venenoso paraliza a la víctima durante un turno.

Estirge: es una criatura voladora pequeña que succiona la sangre para poder sobrevivir. Tiene forma de pájaro con alas parecidas a las de un murciélago, los ojos amarillos, cuatro patas con las que se agarra a sus víctimas y un pico alargado con el que succiona la sangre. Criatura similar: el murciélago.

PV: 2. Iniciativa: 5. Esquiva: 1. Habilidades principales: Volar (+5), Combate sin armas (+ 5), Daño (Pico): 1d6. Habilidades secundarias: + 3.

Fantasma: es el alma errante etérea de una persona que falleció en el pasado, pero cuya alma no ha podido migrar a una nueva existencia quedando varada en una especie de limbo. No pueden materializarse en una entidad corpórea, pero si ejercer sobre el mundo físico el poder de la telequinesis moviendo pequeños objetos.

PV: 2. Iniciativa: 4. Habilidades principales: Ocultarse: +4. Habilidades secundarias: + 2. Capacidades especiales: Es prácticamente imposible ver a un fantasma pues es solo una sombra y puede atravesar los cuerpos materiales. Tiene visión nocturna. Es invulnerable a cualquier ataque físico, excepto si éste se realiza con un arma que haya sido creada en un ritual sagrado o esotérico para poder destruir fantasmas. Tiene el poder de la telequinesis que le permite mover pequeños objetos.

Gigante: criatura humanoide mucho más grande que un ser humano normal. Su altura oscila entre los dos metros y medio y los tres metros. Suele vivir en parajes deshabitados como las zonas montañosas. Rehúye a los humanos.

PV: 25. Iniciativa: 4. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 3), Daño: 2d6. Percepción (+ 3). Atletismo: +1. Habilidades secundarias: + 1.

Gólem: criatura mágica creada de barro y piedras. Es enorme, puede medir hasta tres metros de altura. Es fuerte pero su inteligencia es muy deficiente. No tiene la capacidad de hablar.

PV: 30. Piel muy dura (2). Iniciativa: 4. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 4), Daño: 2d6+2. Atletismo: +1. Habilidades secundarias: + 2.

Gorila: es un gran primate que vive en los bosques y se alimenta de vegetales. Normalmente se desplaza a cuatro patas, aunque también puede ponerse de pie y liberar sus manos. Puede utilizar herramientas sencillas. Suele vivir en manadas de entre diez y quince individuos controladas por un macho dominante. Es territorial y responderá con agresividad ante una intrusión.

PV: 15. Iniciativa: 5. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 4), Daño: 2d6. Atletismo (+ 3). Habilidades secundarias: + 2.

Grifo: criatura fantástica cuya parte frontal es la de un águila gigante, con pico afilado, garras poderosas, y un par de alas que le permiten volar. La parte posterior es la de un león.

PV: 20. Iniciativa: 5. Esquiva: 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 5), Daño: 2d6 (garras y pico). Atletismo: +3. Habilidades secundarias: + 3.

Gusano gigante: criatura fantástica con forma de gusano que puede alcanzar hasta los diez metros de largo y dos de perímetro. Tiene una enorme boca que contiene decenas de pequeños dientes muy afilados. Suele habitar en zonas pantanosas, lodazales, y en el interior de cuevas húmedas.

PV: 50. Iniciativa: 4. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 4), Daño: 2d6+2 (Mordedura o aplastamiento). Atletismo: +1. Habilidades secundarias: + 2.

Hidra: criatura fantástica de gran tamaño. Su aspecto es similar al de un dragón con la diferencia de que la hidra es una criatura terrestre que tiene tres cabezas.

PV 100. Piel muy dura (2). Iniciativa 4. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 5), Daño (Mordisco): 2d6 + 4. Habilidades secundarias: + 3.

Capacidades especiales: La hidra es capaz de realizar hasta tres ataques simultáneos en un mismo turno (uno con cada cabeza).

Ígneo: criatura fantástica, elemental del fuego. Puede adoptar diferentes formas, desde una pequeña esfera de fuego flotante, a un cuerpo de hombre o animal compuesto únicamente de fuego. Criaturas similares: fuego fatuo y salamandra.

PV: 8. Iniciativa: 5. Esquiva: 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 4), Daño: 1d6+2 (Quemadura). Atletismo: +3. Habilidades secundarias: + 2. Capacidad especial: Invulnerabilidad a cualquier ataque físico, excepto si éste se realiza con un arma a base de agua o de frío, o con un arma que haya sido creada en un ritual sagrado o esotérico para poder destruir Ígneos.

Kraken: criatura fantástica colosal que habita en el mar o en los lagos y tiene la forma de un enorme pulpo o calamar. Tiene hasta diez tentáculos que utiliza tanto para propulsarse por el agua como para estrangular a sus presas.

PV: 60. Iniciativa: 4. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 5), Daño: 2d6+2 (Estrangulamiento). Atletismo: +1. Habilidades secundarias: + 3. Capacidades especiales: El kraken es capaz de realizar hasta cinco ataques simultáneos a diferentes enemigos. Cuando logra apresar a un enemigo con uno de sus tentáculos no la suelta hasta matarlo. Los turnos siguientes estrangula a su presa, provocándole 2d6+2 de daño por turno. Para liberarse de la presa el PJ tendrá que superar una prueba de Fuerza bruta, o bien cercenar el tentáculo con un ataque localizado al mismo.

Licántropo: también llamado hombre lobo o lobisome, es un hombre que ha sufrido una metamorfosis por la cual es medio hombre medio lobo. Su cuerpo está cubierto de abundante pelo, sus manos y pies tienen unas afiladas garras.

PV: 8. Iniciativa: 5. Esquiva: 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 4), Daño (Garras): 1d6+2. Atletismo (+ 3). Habilidades secundarias: + 2. Capacidad especial: Metamorfosis. Puede transformarse de hombre a

lobo y viceversa. El proceso de metamorfosis no es inmediato, requiere de algunos minutos.

Lobo: es el ancestro del perro común. Vive en entornos salvajes. Los lobos suelen atacar en manada a presas fáciles. Criaturas similares: el perro, la hiena y el lobo gigante que es igual que el lobo pero de mayor tamaño.

Lobo común: PV: 6. Iniciativa: 5. Esquiva 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+3), Daño (Mordisco): 1d6+2. Atletismo (+3). Habilidades secundarias: +1. Capacidad especial: Aullido (lo usa para comunicarse con otros miembros de la manada que se encuentran lejos).

Lobo gigante: PV: 20. Iniciativa: 5. Esquiva 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+4), Daño (Mordisco): 2d6. Atletismo (+3). Habilidades secundarias: +2. Capacidad especial: Aullido.

Muerto viviente: es una criatura fantástica creada tras resucitar a un muerto. El muerto viviente tiene el aspecto de un cadáver putrefacto o bien de un simple esqueleto. Criaturas similares: el esqueleto y el necrófago.

PV: 6. Iniciativa: 4. Habilidades principales: Combate sin armas (+3), Daño (Mordisco): 1d6+2. Atletismo (+1). Habilidades secundarias: +1.

Orc: es una criatura fantástica de complexión humanoide, aspecto desagradable y actitud agresiva. Al ser una criatura inteligente se rige por las reglas de creación de pnjs. Criaturas similares: el goblin, el trago, y el kobold.

Oso: es un animal mamífero omnívoro de gran tamaño que suele vivir en las montañas. Es muy peligrosos ya que es muy rápido a pesar de tener un pesado cuerpo. Tienen unas poderosas mandíbulas y garras con las que despedazan a sus presas.

PV: 50. Iniciativa: 5. Esquiva: 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+5), Daño (Mordisco y zarpazo): 2d6+2. Atletismo (+3). Habilidades secundarias: +3. Capacidad especial: Arrollar. Puede realizar

en un mismo turno un ataque cuerpo a cuerpo a cada uno de los enemigos que se encuentren en su trayectoria de movimiento.

Quimera: monstruo alado de tres cabezas: una de macho cabrío, otra de león y una tercera de dragón. Su cuerpo tiene el tamaño de un toro. Ataca precipitándose en picado sobre sus víctimas, golpeando con sus cuernos de macho cabrío, mordiendo con su mandíbula de león, y abrasando con su aliento de fuego de dragón.

PV 25. Iniciativa: 5. Esquiva: 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 5), Daño: 2d6 (cornada y mordisco). Volar (+ 5). Habilidades secundarias: + 3. Capacidades especiales. Vuela. Puede efectuar tres ataques cada turno, dos ataques cuerpo a cuerpo y un ataque de aliento de fuego. La boca de la cabeza de dragón puede proyectar un chorro de fuego que abrasa a quienes se encuentren frente a ella. Este ataque causa 1d6 puntos de daño.

Serpiente: animal reptil sin extremidades que se desliza por el suelo gracias a su movimiento ondulatorio. Aunque también hay algunas que son inofensivas las más peligrosas son las serpientes venenosas y las constrictoras.

Serpiente venenosa: PV: 2. Iniciativa: 5. Esquiva: 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 4), Daño (Mordisco): 1d6. Atletismo (+ 3). Habilidades secundarias: + 2. Capacidad especial: al morder inyecta un veneno que paraliza a la víctima durante un turno.

Serpiente constrictora: PV: 4. Iniciativa: 4. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 3), Daño (Estrangulamiento): 1d6. Atletismo (+ 1). Habilidades secundarias: + 1. Capacidad especial: puede enroscarse alrededor de una extremidad de su víctima dejándola inutilizada. Una vez estrangula a su presa no la soltará hasta asfixiarla. Para liberarse de la presa el PJ tendrá que superar una prueba de Fuerza bruta.

Tiburón: es el mayor y más peligroso animal depredador de los océanos. Mide unos tres metros de largo, y destaca por encima de todo su gran boca repleta de afilados dientes.

PV: 20. Iniciativa: 6. Esquiva: 2. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 6), Daño (Mordisco): 2d6. Nadar (+ 5). Hab. secundarias: + 4.

Tigre: es el más grande de los felinos y dispone de unos colmillos prominentes. Ruge para intimidar a sus presas a las que preferiblemente ataca por la espalda mientras tratan de huir. Es un cazador solitario. A pesar de su gran tamaño, es rápido en distancias cortas y puede dar saltos en carrera de hasta cinco metros. Animales similares: el león, la pantera, el leopardo, y el jaguar.

PV: 20. Iniciativa: 6. Esquiva: 2. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 6), Daño (Zarpas y dientes): 2d6. Atletismo (+ 5). Habilidades secundarias: + 4. Capacidad especial: Rugido.

Tiranosaurio: dinosaurio enorme de unos diez metros de longitud y tres metros de altura. Es bípedo y se mueve con rapidez. Su cráneo puede alcanzar el metro y medio de largo. Posee unas grandes fauces con dientes muy afilados. Es carnívoro y muy agresivo.

Puntos de vida: 100. Piel muy dura (2). Iniciativa: 5. Esquiva: 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 6), Daño (Fauces): 2d6 + 4. Atletismo (+ 3). Habilidades secundarias: + 4.

Toro: mamífero cuadrúpedo rumiante de gran tamaño. De su anatomía destaca los grandes cuernos que tiene sobre la cabeza con los que embiste a sus enemigos. Un ejemplar adulto puede pesar unos seiscientos kilos. Tienen una visión algo limitada que les impide distinguir las siluetas de los objetos si no están en movimiento. Animales similares: el búfalo y el bisonte.

Puntos de vida: 60. Iniciativa: 4. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 4), Daño (Cornada): 2d6 + 4. Atletismo (+ 1). Habilidades secundarias: + 2.

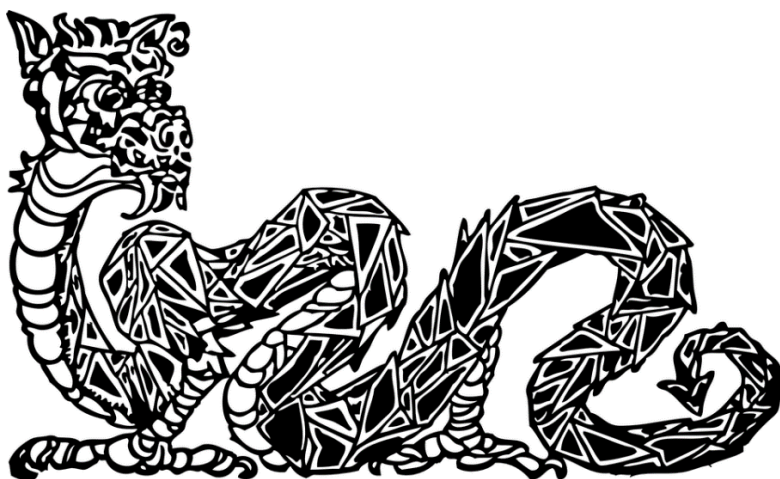
Troll: criatura fantástica de aspecto humanoide, pero es más alta y bastante más corpulenta que un ser humano. Destacan por su gran fuerza y reducida inteligencia. Tienen una gran nariz y grandes orejas que les

confieren unos agudos sentidos. Algunos viven en cuevas, otros en lo alto de las colinas o en las montañas. Aunque no suelen alejarse de su guarida, si se encuentran con algún extraño tienden a ser hostiles.

Puntos de vida: 25. Piel dura (1). Iniciativa: 4. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 3), Daño (Puñetazo o patada): 2d6. Atletismo (+ 1). Habilidades secundarias: + 1.

Vampiro: criatura fantástica que tiene el aspecto de un humano con la diferencia de que tiene los colmillos algo más prominentes y la piel pálida. Los vampiros son creados a partir del cadáver de un ser humano, en un ritual que solo puede llevar a cabo otro vampiro. Los vampiros se alimentan únicamente de sangre. Son criaturas igual de inteligentes que un humano corriente. Tienen un punto débil y es que no soportan la luz solar, puede llegar a matarles si se exponen a ella durante unos minutos.

Puntos de vida: 8. Iniciativa: 4. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 4), Daño (Mordisco): 1d6+2. Atletismo (+ 1). Habilidades secundarias: + 2. Capacidad especial: Vampirismo: pueden drenar salud mordiendo a un ser vivo alimentándose de su sangre. Cuando la criatura muerde a una presa recupera tantos PV como la mitad del daño causado (redondeando hacia abajo).



3.8. Sucesos aleatorios

En el proceso de narración de la aventura, el DJ debe ir tomando algunas decisiones sobre las cosas que suceden en la ficción. Algunas cosas suceden por qué así están previstas en el guion de la aventura. Otras en cambio surgen como decisiones al vuelo que toma el DJ de manera improvisada. Por último, hay otras situaciones que el DJ prefiere determinar de manera aleatoria. En este último caso el DJ puede utilizar las reglas siguientes:

Sucesos dicotómicos: son aquellos en los que lo que se quiere determinar tiene solo dos posibles resultados, o sucede, o no sucede. En ese caso el DJ debe definir cuál es el grado de probabilidad del suceso, y lanzar 1d6 para determinar lo que pasa. En la siguiente tabla se indica cual es el resultado necesario que suceda un hecho según su probabilidad a priori:

Probabilidad	Resultado
Muy poco probable	6
Poco probable	5+
Probable	4+
Bastante Probable	3+
Muy probable	2+

Sorteo: son situaciones en las que hay que decidir a qué personaje le sucede algo en concreto. Un ejemplo sería cuando el DJ quiere decidir a qué PJ va a atacar un enemigo. El sorteo se realiza tirando 1d6 para cada personaje con posibilidades de ser objeto del suceso. El personaje que obtenga el resultado más alto será a quien le suceda. En caso de que dos o más personajes hayan empatado en el mayor resultado, tendrán que hacer una segunda tirada para desempatar. El DJ puede considerar dar un bonificador de + 1 a los personajes que por su situación relativa tengan una mayor probabilidad de que les suceda, así como dejar fuera del sorteo a los personajes que tengan pocas probabilidades.

4. El director de juego.

En este juego de rol hay dos clases de jugadores: quien interpreta al Director de Juego (también llamado narrador o máster) y el resto de jugadores en el rol de Personajes Jugadores. Este capítulo trata de explicar la labor del Director de Juego (DJ), así como proporcionarle las pautas necesarias para llevar a cabo sus diferentes funciones. Estas incluyen diseñar la aventura, narrar la misma y hacer de árbitro durante la partida. A continuación, se desarrolla cada una de ellas.

4.1. Diseñar una aventura interesante

Para escribir una aventura se puede obtener inspiración tras leer aventuras de otros autores, ver películas, leer literatura y cómics o jugar a videojuegos. Es aconsejable analizar esos contenidos de ficción tratando de diseccionar qué elementos componen la narración. Este estudio debería localizar los personajes principales, cuál es el gancho, el conflicto o el clímax de la trama. Tras un proceso de análisis e interpretación de varias obras narrativas es posible detectar algunos patrones narrativos que podrían extrapolarse, adaptando lo que sea necesario, a una aventura de creación propia.

Géneros narrativos

El concepto de género para una obra narrativa tiene su origen en el teatro de la antigua Grecia. En aquella época se clasificaba la obra según su estilo: tragedia, comedia y drama. En la actualidad, tras el desarrollo de la literatura y el cine, la clasificación de estilos narrativos se ha diversificado. A continuación, se abordan algunos estilos que tienen potencial para ser jugados en una partida de rol. Las aventuras de *Altruistas* pueden encuadrarse en un género determinado o ser una combinación de varios géneros.

Acción. Son escenas que se basan en la violencia o en las capacidades físicas de los personajes. Algunos de los elementos más relevantes son las peleas, persecuciones, rescates y fugas. Las escenas de acción proporcionan ritmo y emoción a la aventura. Los jugadores sentirán cómo les sube la adrenalina, se pondrán alerta al ver a sus personajes en peligro y tendrán que tomar decisiones vitales con rapidez.

Aventuras. Son partidas ambientadas en lugares exóticos o inexplorados, tales como antiguas ruinas abandonadas o entornos naturales salvajes como la jungla, el desierto o las regiones heladas. En esos lugares los PJs se enfrentarán a situaciones de peligro.

Bélico. Son aventuras que transcurren en tiempos de guerra, cuando es posible observar las consecuencias y crueldad de la misma. Los PJs podrían luchar en batallas, realizar misiones de infiltración en territorio enemigo para realizar acciones de sabotaje o participar en un rescate de prisioneros.

Ciencia ficción. Son aventuras que transcurren en ambientaciones futuristas, basadas en descubrimientos científicos y elementos tecnológicos más avanzados que los actualmente existentes. Algunos componentes habituales de las ambientaciones de ciencia ficción pueden ser las naves espaciales, los robots o los implantes cibernéticos.

Comedia y humor. Aunque podría plantearse una aventura basada de forma íntegra en el género de la comedia (lo cual sería bastante surrealista y seguramente hilarante) el humor es un ingrediente que puede incluirse en aventuras de cualquier género en momentos puntuales. Su propósito es desatar las risas de los jugadores y liberar un poco de tensión. Una manera de hacerlo es presentar algún personaje o situación divertida que, aunque no tenga un peso importante en la trama, provoque un efecto hilarante. Otra técnica para explotar el recurso del humor es aprovechar cuando un personaje sufra una pifia para que la acción tenga un desenlace cómico. Por ejemplo: «Has pifiado. En lugar de convencer a la condesa de que os preste ayuda sin querer le has escupido en toda su cara, a lo que ha reaccionado planchándote la mejilla de un

buen bofetón. Te da la espalda y ves cómo se marcha dejándote allí plantado».

Distopía. Es un mundo imaginario donde la sociedad está organizada de una manera indeseable o perversa. Es lo contrario a una utopía. Algunos elementos frecuentes de las sociedades distópicas suelen ser la carencia o restricción de derechos y libertades, un gobierno dictatorial o autoritario, guerra, un férreo control de la información y uso de la propaganda, esclavitud, represión policial o desigualdades económicas y sociales.

Épico. Son tramas basadas en una serie de metas o búsquedas heroicas que requieren esfuerzo y coraje. Los PJs son héroes que deben completar una gesta de cuyo resultado dependen otras personas. Los PJs asumen riesgos, e incluso sacrificarían su vida llegado el caso, si con ello logran salvar a muchos más.

Fantasía. Son aventuras ambientadas en mundos imaginarios poblados por criaturas fantásticas, donde los dioses y la magia existen e interfieren en el mundo. En este contexto se puede incluir todo lo que podemos imaginar (en sentido literal). Este género también englobaría una versión de nuestro propio mundo donde existieran criaturas fantásticas o se produjeran fenómenos paranormales.

Histórico. Este género se caracteriza por estar ambientado en una época histórica determinada, como la antigua Roma, el Egipto faraónico, la Edad Media o la conquista de América. Los PJs podrían estar involucrados en sucesos históricos trascendentes. Por ejemplo, podrían formar parte de la primera expedición de Colón que llegó a América. Pero también es posible jugar aventuras al margen de los sucesos históricos más relevantes, aunque usando el marco histórico como ambientación en la cual se desarrolla la aventura.

Misterio. Las personas tenemos un interés innato por adentrarnos en lo desconocido. En el caso de una historia queremos conocer las incógnitas que rodean a la misma. Así pues, el misterio es un elemento fundamental

de cualquier obra de ficción. Para mantener el interés de los jugadores es conveniente que los PJs, con sus pesquisas, vayan desvelando poco a poco los enigmas de la trama.

Post-apocalíptico. El mundo ha sufrido una catástrofe a escala planetaria que lo ha transformado radicalmente. Solo unas pocas personas han sobrevivido. En este contexto los objetivos de los PJs serán sobrevivir al día a día de un mundo caótico. Los alimentos escasean y las amenazas abundan. Más allá de la supervivencia, los PJs tendrán que explorar un mundo en ruinas y tratar de averiguar la causa de la catástrofe. Y qué consecuencias están por venir. Ejemplos de catástrofes apocalípticas suelen ser una guerra nuclear a escala planetaria, el impacto de un meteorito sobre la superficie terrestre, una invasión alienígena o una pandemia devastadora.

Romántico. El amor es un tema eterno en la narrativa. Dentro de este género se encuentran historias que plantean un conflicto relacionado con el amor, como el cortejo, el matrimonio, el amor no correspondido, el amor prohibido, los celos, el desengaño amoroso, el despecho, el adulterio, el crimen por amor, la pérdida de un ser amado y el desamor. Aunque el tema amoroso puede representar el conflicto principal de la trama, en muchas obras literarias y cinematográficas el amor es una subtrama que avanza en paralelo a la trama principal. En una aventura de rol pueden introducirse este tipo de subtramas de la mano de PNJs seductores que se sientan atraídos por algún PJ.

Suspense. Es el interés que tienen los jugadores por conocer el avance de la trama y sentirse parte de ella. Generamos suspense cuando damos una información incompleta a los jugadores, de modo que los obligue a plantearse preguntas y deban actuar para obtener las respuestas. Si un Director de Juego no es capaz de lograr que los jugadores se hagan preguntas la partida será aburrida. Así que a la hora de diseñar una escena se debe valorar qué preguntas plantearán los jugadores y qué respuestas podrán obtener a partir de la información de las escenas previas. Si los jugadores se hacen preguntas, y existe un hilo conductor para obtener las respuestas, la intriga los hará avanzar por la trama. Para

que una pregunta genere suspense no debe poder contestarse rápida y fácilmente; al contrario, debe requerir cierto tiempo y esfuerzo. La manera correcta de cerrar el suspense es utilizando la sorpresa, que se consigue dando una respuesta inesperada a la pregunta que se habían planteado los jugadores. Por ejemplo, si investigamos un asesinato no tendría ninguna gracia que el principal sospechoso fuese el asesino, es mucho más interesante y divertido para los jugadores descubrir que el asesino fue alguien de quien no habían sospechado. Eso sí, las respuestas inesperadas deben ser coherentes con la trama. No vale sacarse conejos de la chistera.

Otra manera de generar suspense es facilitar a los PJs una información que otros personajes de la trama no conocen. Eso podría condicionar las acciones de los PJs para avisar o ayudar a los PNJs. Por ejemplo, si los PJs descubren que una horda de orcos se aproxima hacia una aldea para saquearla los PJs tratarán de apresurarse para alertar a los aldeanos. El suspense en este caso hace que los PJs se inquieten y se impacienten por ayudar a quienes están en peligro.

Otra manera de generar suspense es avanzar algo de información sobre eventos futuros. Si alguien les dice a los PJs que hay un hombre muy sabio que podría ayudarles, pero que vive en una cueva de las montañas a un día de camino desde donde se encuentran, los PJs tendrán interés en ir a visitarlo. Incluso antes de llegar a la cueva del hombre sabio. Ese suspense no se habría generado si en el viaje de los PJs, por casualidad, se encontraran con el hombre sabio del que nunca antes habían oído hablar.

Dentro de lo que sería el suspense se denomina *cliffhanger* (que significa, literalmente, estar colgado de un acantilado) al recurso de finalizar una sesión de rol en el momento en que aparece una nueva amenaza, reto u oportunidad para los PJs. Esto hace que los jugadores tengan un aliciente adicional por continuar la historia la próxima sesión.

Terror. Si la aventura que queremos jugar pertenece al género de terror utilizaremos atmósferas angustiosas con elementos macabros. Los PJs se enfrentan a amenazas reales o sobrenaturales que los superan y a

personajes antagonistas perturbados y crueles. Las escenas de terror tratan de provocar en el jugador miedo y repugnancia.

Tragedia. Trata sobre eventos que enfrentan a los PJs a una fatalidad inexorable. Podría acontecer la muerte del PJ. O de sus seres queridos. El propósito es despertar en los jugadores sentimientos de incertidumbre y de compasión. La tragedia puede encerrar una finalidad aleccionadora y pueden ser causadas por los hombres, pero también por la naturaleza. Incendios, terremotos o naufragios son buenos ejemplos. La motivación de los PJs ante una tragedia debe ser la supervivencia, ya sea escapando o resistiendo.

Superhéroes. Los PJs y ciertos PNJs tienen poderes sobrenaturales. Estos podrían incluir una fuerza o una rapidez sobrehumana. O la capacidad para volar. Los PJs se servirán de estos poderes para enfrentarse a amenazas que podrían suponer una catástrofe para la comunidad. Normalmente los PJs tendrán que enfrentarse a un antagonista que también tiene superpoderes, además de sus esbirros.

Ucronía. Es una versión de nuestro mundo con la premisa de que algunos hechos históricos sucedieron de manera diferente a como realmente se desarrollaron. El género versa sobre reescribir la Historia. Por ejemplo, un mundo donde el Imperio romano hubiese mantenido su esplendor hasta nuestros días.

La estructura narrativa

Antes de jugar, el DJ debe preparar un guion sobre la trama de la aventura. Un guion de rol es diferente a uno de película de cine, principalmente porque la historia no está predefinida de antemano sino que irá evolucionando durante la sesión de juego. La historia final será el resultado de las decisiones y acciones de los Personajes Jugadores.

Es posible que durante el transcurso de la partida la historia difiera de lo previsto en el guion ya que el DJ no puede prever todas las posibles decisiones que los jugadores podrían tomar acerca de sus PJs. El guion no

pretende ser exhaustivo, ni prever todas las situaciones posibles, sino definir solo los elementos fundamentales de la trama. Se debe dejar margen para la improvisación.

Existen diferentes esquemas posibles para estructurar una aventura. En este apartado se explica el esquema narrativo más habitual, el que se organiza en tres actos: introducción, nudo y desenlace. Veremos también los diferentes elementos que componen la estructura narrativa y cómo utilizarlos.

La sinopsis. Es un pequeño resumen sobre la trama de la aventura que nos servirá de base para posteriormente elaborar el guion. Posiblemente nuestra inspiración comience con una primera idea sobre el tipo de aventura que nos gustaría jugar. Hay que definir a grandes rasgos cuál será la situación de partida, el conflicto argumental, cómo los PJs se verán implicados en él, cuáles serán sus principales retos y dificultades, el clímax de la trama, cómo pueden llegar los personajes hasta él y qué posibles desenlaces tendría la historia a partir de las decisiones de los PJs.

La introducción. Sirve para introducir a los PJs en la trama. En primer lugar, se ubicará a los PJs en la ambientación, dónde se encuentran, en qué momento histórico, qué relación tienen entre ellos y qué están haciendo en el momento actual. Luego se les presentará el conflicto y el gancho.

El conflicto. Los PJs tienen que lograr un objetivo, pero hay alguien (un personaje antagonista) o algo (un obstáculo) que se interpone y a lo que se deben enfrentar para poder completarlo. El objetivo del conflicto puede ser un determinado logro personal o colectivo, pero también puede ser un problema que los PJs deban superar. A veces únicamente sobrevivir, soportar o superar una situación adversa. Toda historia necesita un conflicto, y el formato de la aventura se basa en el planteamiento, nudo y desenlace de un conflicto principal. Sin embargo, esto no impide que puedan aparecer conflictos secundarios a lo largo de la trama.

A continuación se enumeran algunos ejemplos de los diferentes tipos de conflictos.

- **Conflictos violentos:** un crimen, un robo, una agresión, una guerra, una insurrección, un secuestro, un cautiverio, una persecución, una amenaza, una intimidación, un asesinato, un rescate, un abuso, una conducta aberrante, etc.
- **Conflictos políticos:** tratar de influir en los gobernantes, conspirar contra ellos, espiar, una rebelión, la corrupción o la ambición de poder.
- **Conflictos emocionales:** un amor no correspondido o prohibido, los celos, el desengaño amoroso, el despecho, el adulterio, el crimen por amor, la pérdida de la persona amada, el desamor, etc.
- **Conflictos religiosos:** el fanatismo religioso, la herejía, la persecución religiosa, la guerra entre facciones religiosas, la lucha por el poder dentro de la iglesia, los sacrificios humanos, los conflictos con los dioses, etc.
- **Conflictos contra la naturaleza:** la enfermedad, la supervivencia ante catástrofes naturales, el enfrentamiento con animales salvajes, la exploración de lo desconocido, las expediciones a parajes extremos como el desierto, las zonas heladas o el espacio exterior.
- **Conflictos psicológicos:** los dilemas éticos, y morales, las fobias, los trastornos mentales, la venganza, el ansia de poder, la ambición desmedida, la rebeldía, los traumas psicológicos, la locura, el sacrificarse por un ideal, el remordimiento y la soledad.
- **Conflictos familiares:** los malos tratos, la violencia de género, la disputa por una herencia, la enemistad, el agravio, la rivalidad, la deshonra o la pérdida de un familiar.

- **Conflictos con la autoridad:** un abuso de la autoridad, una traición, una conspiración, esclavitud, injusticia, explotación, crueldad, etc.
- **Conflictos sobrenaturales:** el miedo a lo desconocido, presenciar fenómenos paranormales, enfrentarse a seres o fuerzas sobrenaturales.
- **Conflictos de misterio o descubrimiento:** un enigma por resolver o una incógnita por descubrir. Puede tratarse de un concepto intelectual, un descubrimiento científico, un suceso histórico o cualquier información que sea importante para los PJs.

El gancho. Es la razón por la cual los personajes se involucran en la trama. El desencadenante que hace que los PJs tengan una motivación para lograr el objetivo que conforma el conflicto. Un buen gancho debería plantearse como algo que los PJs necesitan o están obligados a hacer. Es importante hacer sentir a los PJs que son imprescindibles para resolver el conflicto que plantea la trama, que todo depende de ellos. Si los PJs no actúan, la fatalidad será un hecho. Así se logra que se impliquen. En la ambientación de *Altruistas* el gancho será generalmente una misión encomendada por la Barquera. El cometido consistirá o bien en ayudar a alguien o bien en alguna misión para que sus discípulos adquieran una experiencia vital que amplíe sus conocimientos acerca del multiverso y sus pobladores.

El nudo argumental. Es la parte más extensa de la historia e implica un recorrido por diferentes escenas donde los personajes se enfrentarán a retos que pondrán a prueba sus capacidades. En el transcurso del nudo argumental los PJs tendrán oportunidad de conseguir información que les permita avanzar en la trama y completar su objetivo. Algunos de los elementos del nudo argumental podrían ser realizar un viaje, buscar información, resolver un misterio, enfrentarse a personajes antagonistas, proteger algo o a alguien, enfrentarse a peligros y afrontar imprevistos.



Para mantener el interés de los jugadores es conveniente que la tensión vaya en aumento a medida que avanza la historia. Los PJs deberían enfrentarse a situaciones cada vez más complicadas y peligrosas. Los retos que se planteen deberían empujar a los PJs a la acción; es decir, que su inacción trajera malas consecuencias para ellos mismos o para otras personas a las que quieren salvaguardar.

Durante la aventura las acciones de los PJs deben tener consecuencias (axioma de acción-reacción). De modo que hay que pensar qué complicaciones podrían encontrarse los PJs según qué pretendan hacer. Un obstáculo podría presentarse como una barrera que impida a los PJs alcanzar su objetivo. Un revés es un tipo de complicación en la cual sucede algo que deja a los personajes en una situación peor de la que se encontraban con anterioridad. Para ello es útil pensar qué elementos tienen a favor los PJs y plantear situaciones que amenacen esas ventajas y puedan anularlas o volverlas en su contra. En todo caso, debe respetarse la coherencia de la historia. Las cosas suceden por algún motivo, deben tener lógica y poder explicarse a través de las motivaciones de los personajes antagonistas. O por la propia idiosincrasia de la ambientación en general.

Durante el nudo argumental es posible que los PJs tengan la oportunidad de conseguir ayuda para el clímax. El DJ puede introducir esas ayudas de manera evidente (cuando los jugadores son conscientes de que han conseguido algo que les ayudará en el futuro) o de manera velada (cuando los jugadores no son conscientes de que han conseguido algo que les será de utilidad en el futuro). Por ejemplo, los personajes encuentran un objeto que les permite abrir una puerta blindada, pero en ese momento no son conscientes de que en un futuro próximo se encontrarán con una puerta blindada que se interpone en su objetivo. Quien sí lo sabe es el DJ, pues ha situado esa ayuda de manera premeditada. Ese tipo de recursos se deben introducir en la escena de manera que encajen con naturalidad. Se debería evitar que a los jugadores les parezca incoherente la aparición de un elemento tan importante.

El desenlace. El avance de la trama desembocará en el clímax argumental. Este debería ser el momento de máxima tensión de toda la historia, cuando los protagonistas se enfrentarán al villano o al mayor reto de la partida. El resultado del conflicto debe tener consecuencias, sea para bien o para mal. En el momento del clímax, o tras él, es adecuado desvelar los misterios de la trama que todavía no hubieran sido expuestos. Es hora de explicar qué ha sucedido con cada uno de los elementos o personajes que han participado en la trama. En el caso de aventuras entrelazadas el desenlace puede ser un buen momento para plantear el gancho de la siguiente, provocando una situación de suspense y despertando el interés de los jugadores por la próxima sesión de juego. En la ambientación de *Altruistas* una vez los encarnados finalicen una misión la Barquera podría encomendarles una nueva en el mismo lugar y tiempo en que se encuentran. O bien trasladarlos a otro lugar del multiverso.

Las escenas. Son cada una de las partes de la historia en la que coinciden los mismos personajes en un escenario concreto. Tanto la introducción como el nudo y el desenlace están compuestos por escenas. Y estas contienen los siguientes elementos: escenario, personajes y eventos.

El escenario. Es el entorno físico donde se desarrolla la escena. Es conveniente elegir escenarios que apoyen tanto a la ambientación como el tono de la narración. Si queremos una aventura situada en la Edad Media un escenario apropiado podría ser un castillo o una abadía, ya que son escenarios que evocan lo que ya conocen los jugadores acerca del período. Para una aventura de terror, por el contrario, un cementerio o una casa encantada serían más apropiados.

Personajes No Jugadores. El DJ debe planificar qué PNJs aparecerán en la escena, cuál será su comportamiento y de qué manera podrían interactuar con los PJs. Los PNJs pueden caracterizarse describiendo su aspecto (su físico y vestimenta) y su manera de hablar (qué dicen y cómo lo dicen). Para crear personajes interesantes conviene detallar también su personalidad y cuáles son sus intereses y motivaciones. También es conveniente proporcionar información sobre su trasfondo, la historia

personal del individuo, una serie de vivencias que lo hace único y ayuda a entender por qué el personaje es como es. Si hay un elevado número de PNJs sería conveniente facilitar a los jugadores que puedan recordar a un individuo concreto. La manera más eficaz para identificar a un personaje es utilizando un arquetipo cultural. A partir de dicho concepto se le pueden añadir detalles que lo personalicen. Por ejemplo, si presentamos a Roldán, el herrero del pueblo, de entrada nos vamos a imaginar el arquetipo del herrero. Un tipo corpulento, de fuertes brazos y escasa cultura. Partiendo de esa descripción básica podemos añadir detalles como destacar en su rostro un gran mostacho negro, darle una voz grave y una forma de hablar marcada por la rudeza.

Los PNJs, según el papel que tengan en la historia, pueden clasificarse en cuatro categorías: personajes antagonistas, personajes principales, personajes secundarios y personajes figurantes.

- **Personajes antagonistas:** son aquellos PNJs que se enfrentan de alguna manera a los intereses de los PJs. Para crearlos es posible inspirarse en personas que tengan intereses contrapuestos a los de los jugadores. Un arquetipo bastante interesante es el traidor, que en un primer momento se presenta como un amigo o aliado de los personajes protagonistas para más tarde desenmascarse como traidor. Esto añadiría una sorpresa inesperada a la trama. El antagonista más importante de la trama se denomina villano. Como personaje importante que es se debe cuidar su apariencia física, su forma de ser y de hablar, sus antecedentes, sus motivaciones y algunas particularidades que lo hagan único. Este individuo debe tener una coherencia interna entre sus motivaciones, su personalidad y su trasfondo. Hay que definir con qué recursos y aliados cuenta, qué podría utilizar en contra de los PJs. El villano tiene un objetivo contrario o que se opone al de los PJs. Hay que definir cuáles son los planes del villano para lograr sus objetivos y cómo podría reaccionar a las acciones de los PJs. Se debe evitar caer en la simpleza de que el villano haga el mal porque es malo. Necesita algún interés que motive su

comportamiento. Eso sí, es factible que el villano considere que el fin justifica los medios.

- **Personajes principales:** son personajes que pueden ayudar a los PJs. Estos pueden ser amigos, familiares, acompañantes, aliados, mentores, informadores, etc. Cada uno de ellos juega un papel relevante en la aventura. En *Altruistas* algunos personajes principales podrían ser revelados, personas corrientes que han escuchado la voz de la Barquera pidiendo que ayude a los PJs. Estos personajes, aunque puedan resultar de ayuda para los PJs, podrían también provocar algún inconveniente. Quizá no están dispuestos a ayudar sin una contrapartida. O podrían tener algún conflicto con los PJs, lo cual añadiría interés a la trama.
- **Personajes secundarios:** son personajes que pueden coincidir e interactuar con los PJs pero que realmente no tienen importancia para la trama. Un ejemplo podría ser el tabernero que atiende a los PJs. Proporciona alimento y bebida e incluso podría ofrecer alguna información sobre la ciudad, pero no es un personaje clave en el desarrollo de la aventura.
- **Personajes figurantes:** es el conjunto de personas que dan vida a un lugar. Gente que se encuentra en el mismo lugar que los PJs pero que sigue su propia rutina cotidiana. Los campesinos cosechando el campo, los compradores que concurren en un mercado, los clientes de la taberna, etc.

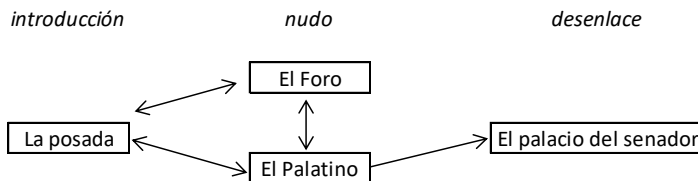
Eventos. Son situaciones que transcurren durante una escena y que podrían afectar de alguna manera a los PJs.

- **Eventos que apoyan a la ambientación.** En ocasiones puede utilizarse un evento para apoyar la ambientación. Si los personajes visitaran un templo podría suceder que en ese momento se estuviera practicando algún tipo de ceremonia religiosa.

- **Eventos importantes para la trama.** En otras ocasiones hay acontecimientos que afectan directamente a los PJs o a sus intereses. Si los personajes necesitan comprar un libro antiguo este podría adquirirse en una subasta que forma parte de la trama.

El hilo conductor. Representa las diferentes escenas de la trama que se relacionan entre sí de modo que los PJs avanza de una escena a otra de manera lógica. En un momento de la partida los PJs deberían ser capaces de obtener información que les permita pasar a la siguiente escena y hacer que la trama avance en el proceso. De no ser así, los jugadores podrían encontrarse en un punto muerto sin saber qué hacer.

Ejemplo. Si los personajes se encuentran en la Roma imperial una escena podría tener lugar en la posada donde están alojados; otra en el Foro, donde podrán conseguir la información que necesitan; otra en el monte Palatino y una última en la casa de un senador. El siguiente esquema muestra cómo estarían conectadas las escenas.



Sandbox: es el término que se utiliza para definir una estructura narrativa en la que los PJs pueden explorar con total libertad un gran número de localizaciones y elegir, entre las diversas opciones que se les plantea, cuáles serán sus acciones. Este tipo de estructura narrativa maximiza la sensación de libertad de los jugadores. Sin embargo, requiere de mayor preparación por parte del DJ y una mayor capacidad de improvisación por su parte. En una estructura *sandbox* los personajes tienen libertad total para ir donde quieran y hacer lo que consideren oportuno. Pero en la

práctica el DJ debe planificar un número limitado de localizaciones, PNJs y conflictos; los suficientes para dar a los jugadores la impresión de que se encuentran en un mundo vivo y lleno de posibilidades. Allí pueden ser libres para hacer lo que quieran. Eso sí, deberán atenerse a las consecuencias de sus actos.

Por ejemplo, si los PJs se encontrasen en un pueblo típico del *Far West* el DJ podría elaborar el mapa del pueblo donde situaría las principales localizaciones (como el salón, la oficina del *sheriff*, la tienda de abastos y una granja). En cada una de estas localizaciones el DJ creará los PNJs que podrían encontrarse allí. Por último, preparará posibles conflictos. Por ejemplo, en el salón podría producirse una disputa durante una partida de cartas en la que los personajes se ven envueltos). Otro ejemplo podría ser la petición de ayuda por parte del *sheriff* para dar caza a un forajido que se esconde en una mina cercana. En un formato *sandbox* los jugadores podrían interaccionar como quisieran con los PNJs que se vayan encontrando: aceptar o no el trabajo que les ofrece el *sheriff*, involucrarse o no en la pelea del salón, o simplemente abandonar el pueblo y dirigirse a otro lugar.

En el diseño de estructuras *sandbox* pueden utilizarse, si se desea, variables aleatorias para determinar ciertos elementos de la trama. Al introducir el azar ni siquiera el DJ conoce *a priori* qué situaciones enfrentarán los PJs. En el anterior ejemplo podría definirse una variable aleatoria de posibles eventos que podrían suceder en el pueblo: un ataque de los indios, el asalto de la granja por un grupo de cuatreros o la llegada en diligencia de un misterioso personaje. Lo que finalmente sucederá se determinará a través de una tirada de dados por parte del DJ. Siguiendo con el ejemplo anterior, el DJ lanza 1d6. Si el resultado es 1 o 2, los indios atacan el pueblo; 3 o 4, son los cuatreros quienes asaltan la granja; 5 o 6, un misterioso personaje entra en escena llegado en diligencia. El uso de variables aleatorias en la propia trama genera una incertidumbre que, bien explicada, podría ayudar a que los jugadores perciban el mundo de ficción de manera más viva y realista al haber elementos de la trama que no están predeterminados.

Esquema de sucesos. Es una herramienta para ordenar visualmente las relaciones de causa y efecto de los diferentes elementos de la trama. Aunque no se pueden prever todas las situaciones que se darán en la partida puede ser útil tener en cuenta posibles consecuencias de las acciones de los PJs. Para el resto de situaciones el DJ tendrá que servirse de su experiencia para improvisar. Por ejemplo, los jugadores están reunidos con un senador de Roma. Quieren que les proporcione información y la situación se complica. Si intimidan lo suficiente, el senador les proporcionará lo que piden. Pero si el asunto se les va de las manos podrían matar al senador. Esto implicaría que habría redadas en la ciudad y sus puertas permanecerían cerradas mientras se busca a los culpables.

Evitar el encarrilamiento. Se llama encarrilamiento a la sensación que pueden tener los jugadores si consideran que la historia avanza según un guion predeterminado; sin que ellos puedan hacer nada por alterarla. Conviene aclarar que los juegos de rol se diferencian de la literatura y del cine en que la historia es incierta. Su desenlace depende de las acciones de los Personajes Jugadores. Por lo tanto, si los PJs carecen de esa importancia, o no son libres para decidir, se pierde la esencia del juego. Para evitar el encarrilamiento el autor de la aventura debe ponerse en la piel de los PJs y prever cuáles serán las diferentes decisiones y acciones que podrían tomar en cada escena. De este modo el DJ podrá desarrollar cada uno de esos caminos alternativos. Nunca se puede estar seguro de qué van a hacer los PJs, pero con un poco de sentido común y de lógica es posible intuir lo más probable. También es importante dejar margen para improvisar lo que vaya sucediendo durante la partida. Por ejemplo, en una determinada escena ubicamos un PNJ que podría ayudar o perjudicar a los PJs. Durante la partida, el DJ podrá usarlo de una manera o de otra en función de cómo se desarrollen las circunstancias y de lo que considere oportuno en ese momento.

Ejemplo. En un rincón de la taberna hay un ladronzuelo tomando una cerveza. Ese individuo está al corriente de todos los rumores de la ciudad,

así que podría venderles información a los PJs y trabajar como de guía de la ciudad. Pero también correr la voz de que los PJs están en la ciudad (quizá los PJs están en busca y captura), robarles una bolsa de monedas o buscar a sus compinches para asaltar a los PJs a la salida de la taberna.

Subtramas. Son estructuras narrativas de menor entidad que se superponen a la trama principal. Las subtramas, al igual que las tramas principales, tendrán una estructura en tres actos (introducción, nudo, y desenlace). Las subtramas pueden usarse para dar profundidad a los personajes o a la ambientación, pero sobretodo se deben emplear para enriquecer la trama principal creando nuevos problemas, complicaciones o intrigas; agudizando el conflicto principal y dando, si cabe, más fuerza al clímax.

Campaña. Se denomina campaña a una sucesión de varias aventuras que tienen un nexo en común y que son protagonizadas por los mismos PJs.

Metatrama. Es una línea argumental global que se superpone a la trama principal de la aventura que viven los PJs. La metatrama está vinculada a la ambientación, en tanto en cuanto esta se circunscribe a un momento histórico y a un ámbito geográfico determinado. Por ejemplo, si la aventura que van a jugar los PJs está ambientada durante la Segunda Guerra Mundial la metatrama sería el conjunto de acontecimientos históricos de esa época (eventos como el desembarco de Normandía, la batalla de Stalingrado o la toma de Berlín por los Aliados). En un mundo de ficción la metatrama sería el conjunto de sucesos históricos que tienen lugar en dicho mundo.

Recursos narrativos

A continuación se explican una serie de recursos narrativos que se pueden tener en cuenta a la hora de preparar una aventura para hacerla, si cabe, más interesante.

Cuenta atrás. Establecer una limitación temporal para que los PJs resuelvan el conflicto añade tensión. Si se supera el límite temporal las consecuencias serán trágicas. Los jugadores sienten presión cuando son conscientes de que el tiempo para lograr su objetivo se agota. Tendrán que apresurarse y posiblemente asumir ciertos riesgos con el fin de resolver el conflicto a tiempo. Es una buena manera de hacer la aventura más emocionante. La cuenta atrás puede estar definida o indefinida. Una cuenta atrás definida marcaría una cronología exacta (cinco días, por ejemplo) y una cuenta atrás indefinida es más difusa (antes de que el villano reúna a sus tropas).

Dificultad. La aventura debería ser lo bastante difícil como para suponer un reto para los jugadores, pero no tan difícil que resulte imposible concluirla con éxito. La virtud se encuentra en un punto intermedio. La dificultad de la aventura es, en todo caso, una elección de guion donde se tiene en cuenta qué se quiere que experimenten los jugadores. Una opción es plantear diversos retos de diferentes dificultades, algunas sencillas y otras más difíciles. Con este planteamiento el interés reside en que los jugadores valoren su propio potencial y analicen qué posibilidades tienen para superar cada uno de los retos. Los jugadores deberían meditar bien sus decisiones antes de aventurar a sus PJs a retos demasiado difíciles y peligrosos. La muerte de un PJ durante la sesión es factible, y aunque puede ser una experiencia ingrata para el jugador afectado tiene un poderoso efecto ejemplificador. Los PJs no son invulnerables y las decisiones que toman los jugadores tienen consecuencias. Esta idea de responsabilidad es esencial para que los jugadores se metan en la piel de sus personajes y disfruten de una buena inmersión en el mundo de ficción.

Algo que puede resultar difícil de calibrar es la dificultad de los combates. Una buena manera de hacerlo es hacer una simulación del combate antes de la partida y, en función del resultado, quitar, añadir o modificar a los oponentes.

Dilema moral. En ocasiones los PJs se enfrentan a ellos mismos, a sus principios, en un dilema ético o moral. Ejemplos de este tipo de

situaciones serían las siguientes: ¿Es ético dejar morir a una persona inocente para salvar a otra? ¿Es correcto matar a una enemiga aun sabiendo que está embarazada? ¿Qué estamos dispuestos a hacer por dinero? ¿Cómo se debe tratar a un prisionero herido? Los dilemas morales dan pie a interesantes debates entre los jugadores. En la ambientación de *Altruistas* los encarnados deben regirse por el principio de que el fin no justifica los medios. Pero aun sabiendo que su comportamiento debería ser ético hay margen para el debate, ya que diferentes jugadores podrían tener diferentes opiniones sobre si un comportamiento es ético o no lo es.

Disyuntivas. Son situaciones en las que los PJs se ven en la tesitura de tener que elegir entre dos opciones, lo cual puede generar un debate interesante en la mesa de juego donde cada jugador puede expresar su opinión al respecto. La decisión final debería tomarse de manera conjunta. Por ejemplo, si se les plantea dos opciones de viaje para llegar a un mismo destino, uno más largo y seguro, y otro más corto y peligroso, ¿qué ruta decidirán tomar?

Elipsis temporal. Es un recurso narrativo que consiste en hacer un salto en el tiempo. También puede ser un breve resumen de lo que ha sucedido entre un momento anterior y otro posterior. Puede ser útil saltarse periodos de tiempo en los que no sucede nada relevante para la trama. Por ejemplo: «El viaje dura tres días y transcurre sin incidencias. Os encontráis cruzando el puente que permite el acceso a la ciudad».

Flashback. Consiste en contar cosas que sucedieron en el pasado pero son importantes para entender el presente. Son recuerdos de los propios personajes, pero se presentan a los jugadores en un momento posterior a los hechos. Al diseñar el guion hay que tener en cuenta que no tienen por qué coincidir la cronología de los hechos con el orden en que se relatan. El *flashback* es un recurso que se suele combinar con otro denominado *in media res*, que consiste en comenzar la aventura en un punto intermedio de la trama para añadir frenetismo, comenzando directamente en una escena de acción. Posteriormente el Director de Juego usará un *flashback* para revelar acontecimientos pasados.

Giro argumental. Consiste en presentar sucesos imprevistos o sorpresas. Las historias previsibles son aburridas, por ello es importante que cualquier trama tenga al menos un giro argumental. Algunos ejemplos podrían ser que una persona que los PJs consideraban un aliado sea en realidad un traidor. O que una información resulte ser falsa y eso provoque que los PJs caigan en una trampa. También puede plantearse un giro argumental en el propio gancho de la trama. Si este gancho era que los jugadores debían viajar a un país extranjero en busca de una persona podría suceder algo durante el camino que altere la concepción inicial. El auténtico gancho resulta ser la supervivencia de los personajes. El barco podría haber sido abordado por piratas que llevan a los PJs como prisioneros a una isla. El nuevo conflicto es escapar con vida.

Ingredientes para una buena aventura

Recapitulamos a continuación los principales elementos narrativos de una aventura de rol, como si fuesen los ingredientes de una receta maestra. Utilizarlos todos o solo una parte queda a discreción del creador de la aventura. Pues no existe una única receta válida.

1. Definir el conflicto principal, organizar el guion en tres actos (introducción, nudo y desenlace) y subdividirlo en escenas.
2. Plantear un gancho convincente que motive a los PJs a implicarse en la trama.
3. Situar los elementos principales de cada escena: escenario, personajes y eventos.
4. Determinar el hilo conductor que conecta las escenas entre sí. Qué deben hacer los PJs o qué sucesos son necesarios para avanzar en una escena.
5. Caracterizar a los personajes principales y los antagonistas: su descripción física, personalidad, motivaciones, trasfondo, papel en la trama y algún rasgo distintivo que los haga únicos.
6. Describir las escenas para que transmitan la atmósfera adecuada.

7. Introducir misterios e incógnitas en la trama que los PJs deban investigar y les haga reflexionar.
8. Combinar escenas de estilos diferentes para que la partida no resulte monótona. Introducir secuencias de acción para dar ritmo, escenas de interacción social donde los jugadores tengan ocasión de interactuar con otros personajes y escenas de exploración o investigación. Pensar en qué emociones se quieren imbuir en cada escena (inquietud, miedo, alegría o ira).
9. Crear suspense, a través de información o pistas, que despierten el interés de los jugadores por seguir indagando. Los PJs necesitan plantearse preguntas que les cueste tiempo y esfuerzo responder. Y dichas respuestas deberían sorprenderlos.
10. Plantear dilemas morales para que los jugadores debatan sobre qué hacer ante una situación delicada.
11. Mantener la coherencia de lo que sucede en la escena. El comportamiento de los PNJs debe responder a sus motivaciones y los sucesos deben ser verosímiles.
12. Sorprender a los jugadores con giros argumentales inesperados pero lógicos.
13. Calibrar bien la dificultad de los retos para que no sean ni demasiado fáciles ni demasiado difíciles para los PJs. Incrementar la tensión sobre los PJs a medida que la historia avance hasta llegar a un clímax que plantee a los jugadores el mayor reto de la aventura. Su resultado será determinante sobre las consecuencias del conflicto principal.
14. Evitar el encarrilamiento. Los PJs deben tener libertad de acción y de movimientos en todo momento. El avance de la trama y el desenlace de la historia no deben estar predeterminados, sino que deben ser abiertos y condicionados por las acciones de los PJs.

Dirigiendo aventuras creadas por otros autores. Si nunca has creado el guion de una aventura de rol es recomendable que antes de ponerte a ello leas y dirijas aventuras de otros autores. Dado que la ambientación de *Altruistas* engloba diferentes trasfondos y universos es posible seleccionar una aventura de cualquier juego de rol y adaptarla a *Altruistas*. Tan solo se debe modificar el gancho de la aventura, pues los PJs serían encarnados enviados por la Barquera para una misión en la que deben ayudar a alguien, evitar que algo malo suceda o bien vivir una instructiva experiencia en el aprendizaje de los PJs. Otra variante consiste en realizar algunas modificaciones sobre el guion original para adaptarla a nuestro gusto, añadiendo o modificando escenas y creando subtramas.

4.2. Narrar la Aventura

Cuando se lee una buena novela nuestra mente visualiza la escena a medida que avanzamos en la lectura. Nos sumimos en un estado en el que no percibimos las cosas de nuestro entorno. Si vemos una película en el cine todos nuestros sentidos están inmersos en la historia; mientras tanto, la sala y el resto de espectadores pasan desapercibidos. Durante esos momentos nos sumergimos en un mundo de ficción y nuestra percepción queda parcialmente desconectada del mundo real. Los juegos de rol pueden lograr ese mismo efecto. Al menos si se utilizan los recursos adecuados para potenciar la inmersión durante una partida de rol.

Es una obviedad, pero resulta difícil concentrarse en una partida si el ambiente es ruidoso o está lleno de distracciones. Por ello es recomendable jugar en un lugar tranquilo.

Una de las funciones del Director de Juego es narrar la aventura. El DJ describe la escena a los jugadores y controla a los PNJs o criaturas que allí se encuentren. Esta descripción es subjetiva ya que se sirve de los sentidos: lo que se ve, oye, huele o siente al estar en ese escenario. Cada jugador, a su vez, narra el comportamiento de su propio personaje.

Cuando se presente una nueva escena el DJ hará una primera descripción breve de los elementos más relevantes que la componen. De este modo, los jugadores recibirán una primera impresión de lo que se espera. Si los jugadores tienen interés por algún elemento el DJ puede describirlo con más detalle.

La voz del narrador. La función del narrador de una aventura de rol es distinta a la de una obra literaria. En un juego de rol es una voz subjetiva desde el punto de vista de los PJs; el narrador literario puede ser una voz omnipresente. Es decir, que el narrador de rol solo puede contar lo que saben y perciben los PJs. En las obras literarias, por el contrario, el narrador relata hechos que son ajenos a los PJs. Si el narrador de rol quiere que los PJs descubran algo será bien porque lo hayan experimentado o porque otro personaje les haya informado. Otra diferencia entre el narrador de rol y el narrador literario es que el primero no debe dar sus propias conclusiones, ni siquiera opiniones, sino que debe limitarse a describir lo que perciben los PJs para que sean los jugadores quienes deduzcan por sí mismos.

El tono narrativo. Es la actitud o tipo de discurso que emplea el narrador para relatar los hechos. El tono puede ser solemne, sombrío, irónico, romántico, despiadado, épico, humorístico, explícito, naif, respetuoso, políticamente incorrecto, dramático, trepidante, jocoso, vehemente o aterrador. No debería narrarse igual una escena de acción que una de terror o un pasaje humorístico. El narrador puede modular su tono de voz, variar el ritmo de locución, usar un determinado vocabulario o gesticular. Todo ello con el propósito de enfatizar el tono narrativo que se pretende conseguir en una determinada escena.

El inicio de la partida. Antes de comenzar a jugar el DJ podría hacer un pequeño resumen a los jugadores sobre circunstancias interesantes o extraordinarias que tiene la ambientación para aquellos que no la conozcan. Si se trata de la continuación de una partida previa conviene que el DJ haga un resumen de lo que sucedió en la sesión anterior y explique en qué punto se encuentran ahora. Captar la atención y despertar el interés de los jugadores por la aventura desde el primer

momento es esencial, por lo que el DJ debería plantear el conflicto narrativo tan pronto como sea posible. También es buen momento para plantear a los PJs algún misterio que los intrigue. Si se trata de una aventura de acción esta debería presentarse en la primera escena para que los jugadores experimenten una situación de tensión. Es mejor que averigüen cuanto antes de qué va esto. Este tipo de estímulos para enganchar a los jugadores a la partida deben hacerse en la primera media hora de juego. No es conveniente demorarse, pues se corre el riesgo de que el interés de los jugadores por partida languidezca.

Diferencia entre narración cualitativa y cuantitativa. El sistema de juego tiene la función de establecer reglas sobre cómo resolver las acciones que realizan los personajes durante la aventura. Pero hay un problema. Cada vez que hablamos de reglas desconectamos nuestra imaginación de la ficción. Sería como si mientras se ve una película de cine también estuviera a la vista todo lo que queda fuera de plano: el set de rodaje, el equipo de producción, etc. Lo ideal sería que las reglas fueran invisibles para los jugadores. Si esto no es posible, ¿qué tal si los jugadores tratan de no discutir sobre las reglas y se focalizan en la narración de la aventura? Resulta difícil divertirse si se menciona regularmente los valores numéricos de las habilidades o de las tiradas de dados. El DJ, así como el resto de jugadores, debería tratar de referirse a los elementos cuantitativos de las reglas lo menos posible. Y si lo hiciera convendría que añadiese una descripción cualitativa. Por ejemplo, en lugar de decir que nuestro PJ tiene un +4 en su habilidad de Atletismo, que la acción tenía dificultad -2 o que obtuvo un 6 en los dados, sería deseable que se dijera que el PJ es Ágil, domina Atletismo a nivel avanzado y que resulta difícil atrapar al ladrón. Finalmente el jugador le perdió la pista entre la muchedumbre.

Tiradas de dados, las justas. Los dados son otro elemento que nos desconecta momentáneamente de la ficción, por lo que su uso debería limitarse a los casos estrictamente necesarios. No es preciso realizar una prueba de habilidad cuando la dificultad de la acción se considere fácil (éxito automático). O cuando el DJ considere absurdo que el personaje

pueda realizar la acción con éxito (fallo automático). En última instancia, es el DJ quien decide cuándo es preciso realizar una prueba de habilidad.

Diferencia entre contar y mostrar. Son dos técnicas de narración diferentes pero complementarias. Contar un suceso consiste en resumirlo conceptualmente; mostrarlo es describirlo desde el punto de vista subjetivo de los PJs, dando detalles para que sean los jugadores quienes deduzcan lo que está pasando. Un ejemplo de contar sería: «Tu enemigo te ataca con una espada». Y un ejemplo de mostrar sería: «El hombretón que tienes frente a ti profiere un terrible grito, alza su espada y corre a tu encuentro con una expresión de furia en su rostro». Mostrar tiene un tempo más lento que contar ya que requiere más palabras para facilitar que los jugadores puedan deducir lo que está sucediendo. El buen narrador debería saber combinar ambas técnicas ya que cada una tiene sus ventajas. Narrar contando imprime mayor velocidad al relato. Es adecuado para momentos en los que transcurren situaciones de menor trascendencia para la trama o en situaciones donde el papel de los PJs es menos importante. En esos casos lo que prima es que los jugadores entiendan qué ha sucedido o está sucediendo sin que sean necesarios excesivos detalles. Por el contrario, narrar mostrando es conveniente en situaciones en las cuales se pretende describir una escena para causar una determinada impresión o emoción a los jugadores. También cuando queremos describirles con fidelidad una escena para que tomen decisiones de manera consecuente.

Intencionalidad narrativa. El narrador debería pensar y tener claro en cada momento cuál es su intencionalidad a la hora de narrar una determinada escena o pasaje. Debe ser consecuente y evitar perderse en la narración con hechos que no estén aportando nada por ser redundantes o irrelevantes. No conviene aburrir o confundir a los jugadores. Estos son algunos ejemplos de intencionalidad en la narración: describir el escenario donde se encuentran los PJs; describir a los personajes principales, tanto su aspecto como sus emociones; transmitir el ambiente de la escena; captar la atención y el interés de los jugadores hacia algo; transmitir una determinada emoción a los jugadores (miedo,

ira, pena, alegría o ternura); provocar una reacción de los PJs; plantear a los jugadores un reto, un desafío o un dilema moral; o hacer que la trama avance presentando un nuevo elemento de la misma (un personaje, un suceso, una pista).

Ritmo de la narración. Es la velocidad a la que avanza la trama en relación al tiempo de juego. Cada pasaje de la aventura puede necesitar un ritmo determinado. No es lo mismo una escena de acción cargada de frenetismo que otras escenas donde se busca profundizar en la ambientación, provocar emociones o plantear un misterio. En estas últimas es necesario un tempo más lento que permita describir más detalles de la escena mientras se permite a los jugadores observar y reflexionar. Una vez quede claro qué ritmo debe tener una escena es posible modularlo de varias maneras. Como se explicó anteriormente, narrar contando es más rápido que narrar mostrando. Pero también se controla el tempo regulando el momento en que entra en escena un nuevo elemento de la trama.

Ejemplo. Los PJs están comprando en un mercado cuando de repente alguien provoca un incendio en una caseta cercana. La gente grita y corre mientras un hombre aprovecha el revuelo para atacar a uno de los PJs y después huir entre la muchedumbre. El narrador podría optar por diferentes tempos. En un tempo lento, los jugadores tendrían tiempo para visitar tranquilamente el mercado, charlar con la gente, hacer averiguaciones y comprar productos. Por otro lado, en un tempo rápido el suceso del incendio se produciría en cuanto los personajes entrasen en el mercado.

En un extremo se sitúa el narrador que describe con todo lujo de detalles la escena, interpreta a los personajes secundarios dedicándoles el tiempo suficiente para caracterizarlos bien y retiene el avance de la trama para que los jugadores puedan decidir qué hacer. En el otro extremo estaría el narrador que describe la escena con unas pocas pinceladas y reduce el tiempo de decisión de los jugadores. Su propósito es hacer avanzar la trama de manera trepidante.

Interpretar al personaje. Conviene aclarar que los jugadores deben interpretar a sus personajes considerando todas las cualidades del mismo. Esto implica hablar como lo haría su personaje y tomar las decisiones acordes a su personalidad. La actitud del PJ probablemente no tendrá nada que ver con la manera de pensar o con lo que haría el jugador si se encontrase en esa misma situación. Distinguir pues entre personaje y jugador puede parecer una obviedad, pero es algo que todos deberían tener claro.

Cada jugador puede interpretar a su personaje en primera persona como si fuese un actor de teatro. El narrador se encargará a su vez de interpretar en primera persona a los PNJs. Para caracterizar bien a cada personaje se pueden utilizar tonos de voz personalizados. Siempre tratando de transmitir sus emociones (alegría, tristeza o ira) a través de la manera de hablar. Se puede utilizar el vocabulario y las expresiones propias de su nivel cultural e incluso gesticular con las manos para enfatizar el tono del discurso. Naturalmente no seremos capaces de interpretar a los personajes tan bien como lo hacen los actores profesionales, pero todo esfuerzo interpretativo contribuirá a caracterizar mejor al personaje.

Narración compartida. Además de describir las escenas, el DJ debe ceder la palabra a los jugadores para que expliquen lo que hacen sus personajes. Cuando el jugador indique las acciones de su personaje se basará en las descripciones del entorno que proporcionó el narrador, aunque puede añadir más detalles. Si el narrador dijo que estaban sentados en una mesa de una taberna comiendo, el jugador podría añadir detalles dentro de la coherencia de la propia escena. Por ejemplo: «Me levanto, cojo la jarra de cerveza y vierto el contenido sobre la cabeza de Tiko». El narrador no dijo que estuvieran bebiendo cerveza, pero el hecho de que el jugador añada ese detalle es coherente con la escena y aporta detalle. Sería perfectamente válido. El narrador es quien valora si algo es coherente con la escena o no. En caso de no serlo puede corregir al jugador. Por ejemplo, si en la escena anterior el jugador dice: «Cojo una piedra del suelo y se la tiro a Tiko a la cabeza» el narrador puede corregir

al jugador afirmando que el suelo de la taberna está hecho de madera y no hay piedras que lanzar.

La improvisación. Cuanto mejor se prepare el guion de la aventura menos veces tendremos que improvisar. Y más fácil resultará. Es aconsejable tener un plan de contingencia para las diversas situaciones que podrían darse. El guion de la aventura no debe ser lineal sino que debe prever distintas situaciones en función de las acciones de los PJs. Pero, por mucho que el DJ prepare la aventura, siempre es posible que los jugadores se salgan del guion previsto y tomen decisiones que sorprendan al narrador. Ante una situación imprevista el narrador debe improvisar lo mejor que pueda para que los jugadores no perciban que esa parte de la historia no estaba definida.

Es recomendable que cuando el DJ este improvisando se apoye en la misma idea que ha sugerido el jugador y le deje llevarla a cabo. Siempre y cuando esta tenga sentido. Por ejemplo, si un jugador quiere que su personaje suba a una colina para otear el horizonte el narrador podría apoyarse en su idea diciendo que efectivamente hay una colina cercana y que desde allí arriba se divisa muy bien toda la región. Si el narrador integra ideas de los jugadores la historia será más rica y la experiencia de juego más satisfactoria. Por el contrario, si cada vez que un jugador propone algo que el narrador no tiene previsto este le responde con una negativa (porque no desea improvisar) solo conseguirá empobrecer la experiencia de juego.

Cuando se improvisa el DJ debe mantener la coherencia de la escena. Por ello no se debería introducir elementos ajenos o extraños. Además, es preferible recurrir a los que ya hay en la escena, o a elementos nuevos pero previsibles, frente a buscar una originalidad que pueda desentonar. Por ejemplo, si los jugadores inician un tiroteo en plena calle sería previsible que los peatones se tiren al suelo, huyan y avisen a la policía.

Para improvisar a un PNJ lo más fácil es pensar en un personaje plano estereotipado. Uno que sea sencillo y reúna las características típicas. Algunos ejemplos son: un comerciante parlanchín, un viejo cascarrabias,

un funcionario corrupto, un aldeano servicial, un niño travieso, un viejo sabio, etc. Existe otra manera solvente de improvisar un PNJ que consiste en reciclar uno que apareciera en una historia previa y pueda encajar bien en la escena. Basta con modificar su nombre.

Si lo que se necesita improvisar es una localización, el DJ podría recurrir igualmente a lugares típicos o a aquellos que conozca bien de otras historias.

Aunque improvisar es una práctica constructiva existe el riesgo de que las ocurrencias de los jugadores les hagan seguir pistas falsas y pierdan mucho tiempo en eventos que no aportan nada al desarrollo de la trama. En ese caso el DJ, de la manera más sutil y coherente posible, podría tratar de reconducir el foco de atención hacia la línea argumental principal.

Qué hacer si el grupo se separa. Los juegos de rol tienen algunas limitaciones. Una de ellas es que el narrador no se puede multiplicar, por lo que si los PJs deciden separarse no habrá más remedio que narrar primero lo que les sucede a unos y después a otros. Esta situación provoca que los jugadores tengan que esperar para continuar la partida, lo cual resulta tedioso. Especialmente si transcurre mucho tiempo entre grupo y grupo. Los jugadores deberían ser conscientes de esta limitación del juego e intentar no separarse si no es necesario. Si aun así lo hicieran es importante que permanezcan separados el menor tiempo posible.

Las escenas de acción. Deberían transmitir a los jugadores las mismas sensaciones que en la vida real les provoca la violencia (tensión, miedo a la muerte, agresividad, subida de adrenalina o ira). Para mantener el ritmo trepidante en las escenas de acción es importante que estas se narren con fluidez, por lo que hay que evitar en la medida de lo posible las interrupciones (discutir acerca de las reglas o prolongar un debate entre los jugadores sobre cómo deberían actuar).



Un combate debería finalizar cuando uno de los bandos se percate de que va a ser derrotado. Llegado el caso es probable que intente huir o rendirse. Pocas personas en su sano juicio luchan hasta morir si creen que no tienen opciones de vencer. Cada turno el DJ debería valorar la moral de los PNJs y, en función de si ha muerto su líder o si se hallan en inferioridad numérica, decidir si siguen combatiendo, huyen u optan por la rendición. Por el contrario, si son los enemigos los que tienen una clara ventaja durante la pelea, estos podrían instar a los PJs a que se rindieran. Aparte de la moral del grupo que se basa en sus expectativas de victoria, también hay que tener en cuenta como pueden cambiar las expectativas de cada individuo en el transcurso del combate. Normalmente una persona gravemente herida, preferirá rendirse, huir, o hacerse el muerto, antes que seguir luchando y exponerse a que otra herida lo mate.

Para que un combate sea trepidante es conveniente que no intervengan en la escena demasiados personajes, ya que eso hace que los turnos de acción sean muy largos y la acción narrativa se ralentice. Si, por circunstancias de la historia, el combate implica a un gran número de enemigos existen mecanismos para que la acción sea más fluida; fraccionar las escenas de combate en escaramuzas es una forma de hacerlo. De este modo los PJs irán encontrando nuevos enemigos tras haber eliminado a los anteriores. Por ejemplo, si los personajes son unos forajidos del salvaje oeste que van a asaltar un banco el DJ podría fraccionar la acción en diferentes escaramuzas: primero se enfrentan a dos guardias que hay en la puerta del banco, más tarde a un rehén armado y, tras salir del banco, contra los hombres del *sheriff* en las calles de Kansas. Podría haberse planteado una única escena de acción en la que los forajidos se enfrentasen con todos los enemigos a la vez, pero es preferible fraccionar la acción en diferentes escenas para que nunca haya demasiados personajes combatiendo al mismo tiempo.

Cuando el DJ describa a los enemigos debería tratar de impresionar a los jugadores para que sientan miedo o respeto, especialmente hacia la figura del antagonista principal, quien debería ser alguien más duro y peligroso.

La manera de lograr que cada combate sea único y perdure en la memoria de los jugadores es hacer que los personajes interactúen con el escenario. Esto ayudará también a que los jugadores se imaginen mejor la escena. Para empezar, el DJ debería pensar en escenarios sugerentes para las escenas de acción, como la cubierta de un barco, la plaza del mercado, un casino, etc. Cuando el escenario es evocador resulta divertido que los personajes utilicen a su favor elementos de este en el transcurso de una pelea para esconderse, buscar cobertura, usar armas improvisadas, etc. También puede resultar espectacular relatar proezas acrobáticas de los personajes durante un combate como saltos, volteretas... Estos son algunos ejemplos de narración de un combate: «El bodeguero levanta un barril de vino y os lo arroja», «el sicario salta por encima de la mesa, da una voltereta y dispara», «el *sheriff* se pone a cubierto detrás del abrevadero», «el granjero os amenaza con una hoz», etc.

El narrador debería ser imaginativo a la hora de describir los combates y alejarse tanto como sea posible de un discurso simplificado de «te ataca. Te da. Te hace equis puntos de daño». Cada acción puede describirse de una manera diferente, de igual modo que cada herida puede ser diferente.

El grandullón se acerca hacia ti, agarra una silla y la levanta por encima de su cabeza mientras grita: «¡Te vas a enterar!». Desenfundas tu revolver a toda prisa, aprietas el gatillo y disparas sobre su pierna derecha. El rugido de tu arma resuena en todo el establecimiento mientras el pobre desgraciado emite un alarido de dolor y rabia al caer al suelo. Hay que decir que el DJ no es el único que puede describir las acciones de combate, es bueno que cada jugador describa la acción de su personaje desde su punto de vista subjetivo. *Doy una patada a la puerta y entro en la habitación a la carrera, pistola en mano, dispuesto a disparar contra el primero que se me cruce.*

Las batallas multitudinarias son un caso particular de las escenas de acción. En este caso resulta imposible resolver una a una las acciones de todos los participantes, por lo que el DJ debería echar mano de los siguientes recursos: el foco de la acción y la elipsis temporal.

El foco de la acción. Consiste en que solo se resuelvan las acciones de los PJs y de los enemigos con los que los PJs se enfrentan directamente. Es decir, da igual que en la batalla haya tres mil hombres, pues se va a ignorar a todos excepto aquellos que interaccionan directamente con los PJs. El foco de acción puede ser dinámico. De esta manera se desplaza la ubicación y aparecen o desaparecen PNJs a medida que transcurre el tiempo.

La elipsis temporal. Consiste en dar saltos narrativos hacia adelante obviando partes de la batalla. Así se evita que el combate consuma más tiempo de juego del que el DJ considere conveniente. Por ejemplo, en una batalla medieval el narrador podría narrar la carga de caballería inicial, resolverla en tres o cuatro turnos; luego dar un salto en el tiempo hasta el momento en que se produzca el enfrentamiento entre la infantería, a lo que dedica también tres o cuatro turnos; después dar otro salto en el tiempo hasta el momento en que los enemigos se repliegan y los PJs pueden perseguirlos, otros tres o cuatro turnos; y dar un último salto temporal hasta el final de la batalla. De este modo, una batalla que habría necesitado una enorme cantidad de turnos de juego se resuelve en menos tiempo mientras se conserva el sabor de la experiencia. Todos los momentos representativos de la batalla son jugados, pero su duración se reduce.

Materiales de soporte a la narración. Durante la partida el DJ puede utilizar, si lo desea, material audiovisual que lo ayude a representar la escena. Existen diversos recursos a nuestra disposición que, pese a no ser imprescindibles, son recomendables para mejorar la inmersión de los jugadores en la escena.

Los mapas permiten a los jugadores determinar en qué parte del mundo se encuentran. Los dibujos tipo croquis sirven para mostrar, *a grosso modo*, la situación de la escena. Para dibujar un croquis se puede usar un papel y un lápiz, o mejor aún, una pizarra con rotuladores no permanentes, de manera que se pueda ir pintando y borrando sobre la marcha para reflejar los cambios que se produzcan durante el transcurso de la escena.

La escenografía, las miniaturas de personajes o las fichas o *tokens* nos ayudarán a indicar la posición relativa de cada personaje en el escenario.

Las imágenes de lugares o de personajes que podemos enseñar a los jugadores, bien sean en papel o presentadas en la pantalla de una *tablet* o de un teléfono móvil, pueden ayudar a los jugadores a hacerse una impresión más clara de qué ven sus personajes.

La música ambiental y los efectos de sonido tienen un efecto envolvente sobre los jugadores.

Es importante que los materiales de soporte se gestionen con agilidad para que no interrumpan ni entrecorten la narración. Es preferible usar pocos recursos pero bien gestionados que muchos pero gestionados torpemente.

4.3. Dirigir el juego

Como su propio nombre indica una de las labores del DJ es actuar como Director de Juego. Su cometido consiste básicamente en ser el responsable de la aplicación e interpretación de las reglas de juego; no obstante, su función cubre también algunos otros aspectos de la conducción del juego, tal y como se verá más adelante.

El grupo de juego. Dos personas son suficientes para jugar una partida de rol, una en el papel del narrador y otra como PJ. Sin embargo, es recomendable que jueguen más personas ya que parte de la diversión del juego consiste en trabajar en equipo, mediante la proposición y el debate de ideas. Aunque claro, un grupo de jugadores demasiado numeroso haría que la dinámica de la partida se ralentizase, incluso se tornase caótica, si varias personas quisieran hacer uso de la palabra al mismo tiempo. Lo ideal es un punto intermedio, ni muchos ni pocos jugadores. Un grupo de cuatro a seis jugadores (incluido el DJ) sería perfecto.

Duración de la partida. Una aventura puede ser tan larga como el DJ quiera, ya que puede ir enlazando el final de una aventura con la siguiente. Esto se denomina campaña. Si la aventura fuese larga esta tendría que fraccionarse en varias sesiones de juego. Una sesión de juego transcurre cada vez que los jugadores se reúnen para jugar. Debido a que los jugadores deben reunirse (sea físicamente o a través de internet), atender a la narración y participar activamente en el juego la duración de la sesión de juego no debería ser muy larga. Llega un momento en el que los jugadores se cansan y empiezan a sentirse incómodos. Por otra parte, la duración de la sesión de juego no debería ser tampoco demasiado corta. Como mínimo se debe jugar una escena completa para no dejarla sin concluir. Lo recomendable es que una sesión de juego dure entre tres y cinco horas, pudiendo hacer algún descanso durante la misma si a los jugadores les apeteciese.

El papel del DJ. En los juegos de rol no hay ganadores ni perdedores, se trata de divertirse viviendo una aventura de ficción. En lugar de ser un juego competitivo, como es el ajedrez, el rol se considera un juego cooperativo. Esto significa que los jugadores trabajan juntos para lograr un objetivo en común. Pero, ¿qué hay del DJ? ¿Está de parte de los jugadores o en su contra? La respuesta es que ni lo uno ni lo otro: el DJ debe ser imparcial, ceñirse al guion de la aventura, al resultado de las tiradas de dados y a las reglas de juego.

Las reglas del juego. El DJ debe conocer bien las reglas del juego para aplicarlas correctamente durante la partida. No obstante, las reglas en los juegos de rol, pese a su importancia, no son sagradas. El DJ puede cambiarlas si lo considera conveniente. En tal caso, debería informar al resto de jugadores de los cambios que va a introducir. Esos cambios deben ser consistentes en su aplicación. Lo que no sería correcto es que el DJ cambiase las reglas a su gusto durante la partida.

El DJ debería tratar de ser justo en la aplicación de las reglas y evitar que los jugadores tengan la impresión de que toma decisiones arbitrarias para perjudicarles. O que provoca agravios comparativos. Un buen DJ debería aplicar las reglas de manera imparcial.

Turnos de palabra. La dinámica de la partida debería ser que cualquier jugador pueda intervenir en la narración cuando lo desee. Eso sí, esperando a que termine quien tenga el uso de la palabra en ese momento; es decir, sin atropellarse unos a otros. Si fuera necesario poner orden en la conversación el DJ será el encargado de conceder los turnos de palabra. En caso de que algún jugador esté acaparando la conversación el DJ podría retirarle el uso de la palabra. Por el contrario, cuando un jugador esté participando poco el DJ podría interpelarlo.

Pruebas de habilidad. El DJ es quien decide cuándo una acción llevada a cabo por un PJ, o por un PNJ, requiere de una prueba de habilidad. También decidirá qué habilidad debe usarse para realizar dicha prueba y qué dificultad entraña (fácil, dificultad intermedia, difícil, o imposible). Una acción debería requerir una prueba de habilidad cuando, a criterio del DJ, entrañe algo de dificultad para el personaje y a la vez que tenga relevancia para la historia. No tiene sentido hacer pruebas de habilidad para acciones triviales o intrascendentes. En esos casos es preferible que el DJ narre directamente el resultado que considere más lógico.

El éxito, el fallo, el crítico y la pifia de una prueba de habilidad deben tener sus correspondientes consecuencias en la narración. Si un PJ falla una prueba de habilidad no podrá volver a intentar hacer la misma acción salvo que el DJ considere que hay algún motivo que lo justifique, como tratar de tener éxito por otros medios.

El metajuego. Es una situación anómala que se produce cuando un jugador toma una decisión por su personaje en base a una información que él conoce como jugador pero que su personaje ignora. Por ejemplo, si en la Edad Media todavía no se había descubierto la pólvora un jugador no podría esperar que su personaje la fabrique. Otro ejemplo común se produce cuando un PJ descubre a un enemigo oculto pero el resto de personajes del grupo no lo han visto. Se consideraría metajuego que estos últimos actuasen como si lo hubiesen visto cuando no es el caso. Si el DJ observa que algún jugador está haciendo metajuego debería advertirle para que rectifique. El propósito es salvaguardar la coherencia de la escena.

Deus ex machina (o «master mamá»). Se denomina *deus ex machina* al hecho de que el DJ resuelva el conflicto argumental sin que realmente haya sido mérito de los PJs. En otras palabras, se saca un conejo de la chistera para salvar la situación de los PJs. Esta no es, de ningún modo, una manera correcta de proceder sino un error, ya que la historia carece de interés cuando todo está predeterminado o tutelado por el DJ. El problema fundamental de esa sobreprotección es que hace que la experiencia de juego pierda toda la emoción. Para evitar suspicacias, el DJ debería realizar todas sus tiradas de dados a la vista de los jugadores en lugar de ocultarlas tras la pantalla del DJ. Ser imparcial y transparente es la mejor manera de transmitir a los jugadores la sensación de riesgo, de modo que sean conscientes de que sus decisiones y acciones tienen consecuencias. Si los PJs se enfrentan a amenazas creíbles, se sentirán vulnerables. Esto es esencial para vivir aventuras emocionantes.

La muerte del PJ. Puede resultar un evento desagradable para el jugador, pues posiblemente se había encariñado de su personaje. Pero, para bien y para mal, la muerte del PJ es un elemento imprescindible en el juego de rol. Esto no quiere decir que todos los PJs tengan que morir, ni mucho menos, pero debe ser una posibilidad. La gracia del juego radica en percibir la muerte como un riesgo potencial creíble. Solo así los jugadores se tomarán en serio los retos a los que se enfrenten. ¿Qué gracia tendría que los personajes pudiesen superar cualquier desafío? Ninguna. En cambio, si los retos son peligrosos los jugadores tendrán que analizar bien cada situación y tomar la decisión más acertada, aunque en algunos casos eso suponga tener que huir o renunciar a algo.

La muerte debe aceptarse como algo natural, intrínseco a la vida. Y aunque puede provocar desánimo en el jugador también abre la puerta para que un nuevo PJ entre en juego. Es conveniente que el DJ tenga preparado algunos personajes ya creados con el fin de introducirlos durante la sesión de juego si se diera el supuesto de que un PJ muriera durante la partida. El nuevo PJ debería ser igual o más interesante que el anterior. Pero también diferente. No tendría gracia que el personaje que se introduce sea un calco del que acaba de morir, ya que en ese caso

estaríamos banalizando la muerte. Y toda muerte debe implicar una pérdida.

En la ambientación de *Altruistas* es relativamente sencillo introducir a un nuevo personaje en la aventura. La Barquera podría crear un nuevo encarnado para el discípulo cuyo personaje falleció. El nuevo encarnado debe ser diferente del anterior. Este se introducirá en el juego en algún lugar próximo al resto de encarnados. La introducción del nuevo personaje no será inmediata sino que se producirá en una escena posterior, cuando el DJ considere que es más oportuno. Una vez reunido con los demás podrán proseguir con la misión.



5. Evitemos la guerra

5.1 Introducción

Altruistas es un juego de rol singular debido a que los jugadores pueden vivir aventuras en cualquier, repito, cualquier mundo de ficción. *Evitemos la guerra* es una aventura inspirada en el relato *The Phoenix on the Sword*, del escritor estadounidense Robert E. Howard, quien la escribió en 1932. En ella los PJs viajarán a Aquilonia, el más glorioso de los reinos hiborios, para tratar de evitar que estalle una guerra.

Si esta es la primera vez que los jugadores juegan a *Altruistas*, en primer lugar el DJ debería narrarles la escena introductoria donde se explica que los jugadores son discípulos de la Barquera, información que se encuentra en el capítulo segundo de *Altruistas*. Una vez hecho esto, el DJ podría continuar por aquí.

DJ: *Estáis sentados en el suelo, en algún lugar al aire libre, con los ojos cerrados. Escucháis en vuestra mente una voz interior que reconocéis como la voz de la Barquera.*

«Queridos discípulos. Debéis viajar a Tarantia y encontrar a Desitheus. Solo él conoce el paradero de Epemitreus, quien puede otorgaros el don del ave fénix. Solo si contáis con ese don podréis salvar al rey de Aquilonia. Si el rey muriese, se desencadenaría una terrible guerra en los reinos hiborios, en la cual perecerían miles y miles de inocentes. Confío en que vosotros podréis evitar la guerra. Salvad al rey. No me falléis».

Acto seguido, el DJ entregará a cada jugador una ficha de personaje de entre las seis que se detallan a continuación.

Los Personajes Jugadores: Esta aventura está pensada para que la jueguen de cuatro a seis jugadores.

1. Makrus, bárbaro cimmerico.
2. Chuskar, soldado aquilonio.
3. Ónix, ladrona zamoria.
4. Troskas, alquimista aquilonio.
5. Wu, monje guerrero kitano.
6. Tumana, chamana hyrkania.

Cada uno de los PJs tiene un trasfondo que es en realidad una amalgama de recuerdos virtuales que nunca sucedieron, creados por la Barquera para imbricar la personalidad, habilidades y conocimientos de cada uno de los encarnados. De manera que tanto su aspecto como su mentalidad resultan tan naturales y coherentes como las de cualquier otra persona de ese mundo. Si los jugadores lo prefieren, pueden cambiar el nombre o el sexo del personaje que elijan.

Makrus, bárbaro cimmerico

Es un prodigio de la naturaleza, un gigantón, joven, musculado y melenudo. Le divierte la lucha. No teme a nada a excepción de la brujería. Vive el presente con intensidad. Si logra un botín se apresura a gastarlo en comer, beber y yacer con mujeres. Es generoso con sus amigos y despiadado con sus enemigos. Adora al dios Crom, quien guarda el secreto del acero. Como buen bárbaro, está acostumbrado a sobrevivir en parajes salvajes. Pasó su infancia en las frías tierras de Cimmeria, donde las condiciones de vida son duras, especialmente durante el invierno. Por el contrario, no le agrada, ni entiende, el estilo de vida de las ciudades civilizadas, donde una minoritaria elite goza de absurdos privilegios mientras el resto de la gente vive en pequeñas barracas infestadas de ratas, y rinde pleitesía a esa elite social.

Nivel de desarrollo: 1. Puntos de vida: 16.

Atributos: superdotado en Fuerza (+2) y bien dotado en Agilidad (+1). Iniciativa (+1). Esquivar: 1.



Habilidades:

- Nivel avanzado: *Armas cuerpo a cuerpo* (+5) y *Atletismo* (+5).
- Nivel intermedio: *Cabalgar* (+3), *Fuerza bruta* (+4), *Intimidar* (+4) y *Combate sin armas* (+4).
- Nivel principiante: *Armas a distancia* (+1), *Conocimiento de la naturaleza* (+1), *Ocultarse* (+1), *Orientación* (+1), *Percepción* (+1) y *Rastrear* (+1).

Equipo: ropa sencilla, armadura de cota de malla (3), espadón (2d6+2), cuchillo (1d6+2), zurrón, odre de agua, raciones de viaje y 20 monedas de plata.

Chuskar, soldado aquilonio

Es un hombre de unos treinta años de edad, fornido, mide 180 cm y pesa 90 kg. Su aspecto es intimidatorio. Su negra y espesa barba oculta parcialmente una fea cicatriz que recorre su cara. Tiene trasfondo marcial, por lo que es disciplinado. Sirvió durante un tiempo como soldado en la Legión Negra, el ejército regular de Aquilonia, así que conoce bien las artes de la guerra. Es un hombre precavido, que sabe que tan importante es el escudo como la espada, tanto protegerse como atacar.

Nivel de desarrollo: 1. Puntos de vida: 16.

Atributos: superdotado en Fuerza (+2) y bien dotado en Destreza (+1).

Habilidades:

- Nivel avanzado: *Combate a distancia* (+4) y *Combate cuerpo a cuerpo* (+5).
- Nivel intermedio: *Atletismo* (+2), *Cabalgar* (+2), *Ocultarse* (+2) y *Percepción* (+2).

- Nivel principiante: *Fuerza bruta (+3)*, *Intimidar (+3)*, *Combate sin armas (+3)*, *Oratoria (+1)*, *Perspicacia (+1)* y *Rastrear (+1)*.

Equipo: ropa sencilla, armadura de cota de malla (3), espada (2d6), escudo grande (2), arco corto (1d6+1) y flechas, cuchillo (1d6+2), zurrón, odre de agua, raciones de viaje y 50 monedas de plata.

Wu, monje guerrero kitano

Tiene la piel amarillenta y los ojos rasgados, que son propios de la etnia oriental a la que pertenece. Lleva la cabeza rasurada. Mide 170 cm y pesa 70 kg. Todo su cuerpo es pura fibra. Es un hombre callado, puede parecer serio. Es vegetariano, ya que respeta a todos los animales. Adora al Yun, dios de la selva. Wu sigue un código de honor que se fundamenta en proteger a los débiles. Reacciona indefectiblemente ante las injusticias. Viajó desde Kithai hasta Occidente con la intención de conocer bien el mundo antes de retirarse para siempre a un monasterio.

El cómo se convirtió en monje es una curiosa historia. De niño mató a su hermano, involuntariamente. Fue en una de tantas peleas, juegos de niños, que se fue de las manos. Evidentemente no quería matarlo. Su hermano Yin, que era dos años mayor que Wu, solía meterse con él. Aquel fatídico día, mientras ambos peleaban, Wu se quitó de encima a su hermano de un empujón, y la fatalidad quiso que este cayera al suelo y se golpeará contra una piedra. Aunque a todas luces fue un accidente, Wu no ha dejado nunca de atormentarse por ello. Tampoco ayudó el hecho de que sus vecinos de la aldea donde vivía con sus padres rumorearan y le hiciesen el vacío.

Los padres de Wu quedaron muy conmocionados por el suceso, a la vez que avergonzados. Pidieron consejo al caudillo del pueblo, quien les sugirió que introdujeran a Wu como novicio en el templo de la Grulla, para que los monjes apaciguaran su ira. Wu pasó el resto de su infancia y adolescencia sirviendo a los monjes, y recibiendo a cambio sus enseñanzas.

Aprendió artes marciales, pero también aprendió que con el diálogo se pueden resolver muchos conflictos, o que huir puede ser en determinadas circunstancias más eficaz que luchar. La meditación le ayudó a controlar su ira. A ojos de los demás, parece una persona muy tranquila y sosegada; sin embargo, su paciencia tiene un límite y en contadas ocasiones, cuando la situación es insostenible, puede reaccionar con una agresividad desmedida.

Nivel de desarrollo: 1. Puntos de vida: 16.

Atributos: superdotado en Fuerza (+2) y bien dotado en Agilidad (+1). Iniciativa (+1). Esquivar: 1.

Habilidades:

- Nivel avanzado: *Combate sin armas* (+5) y *Atletismo* (+4).
- Nivel intermedio: *Armas cuerpo a cuerpo* (+4), *Armas a distancia* (+2), *Ocultarse* (+2) y *Percepción* (+2).
- Nivel principiante: *Cabalgar* (+1), *Conocimiento de la naturaleza* (+1), *Fuerza bruta* (+3), *Oratoria* (+1), *Rastrear* (+1) y *Perspicacia* (+1).

Equipo: ropa sencilla, armadura de cuero reforzada (2), katana (2d6), zurrón, cuchillo (1d6+2), odre de agua, raciones de viaje y 20 monedas de plata.

Troskas, alquimista aquilonio

Es un hombre ya maduro, que peina canas y viste con la elegancia de un noble. No sin razón, ya que pertenece a un linaje de Aquilonia que resultó damnificado por la purga del anterior rey, Numenides. Por ello profesa una gran simpatía hacia el actual rey de Aquilonia, quien derrocó al tirano de Numenides. Troskas es un líder nato, extrovertido, buen negociante y diplomático. Es orgulloso, y en ocasiones puede resultar un poco vanidoso, especialmente cuando dialoga con ignorantes y analfabetos.

Siempre le ha interesado el conocimiento. Es de las pocas personas de todos los reinos hiborios que está versada en alquimia. Ha dedicado gran parte de su vida a leer los escasos manuscritos que atesoran los conocimientos alquímicos, y a viajar en busca de los componentes necesarios para experimentar sus fórmulas mágicas.

Nivel de desarrollo: 1. Puntos de vida: 16.

Atributos: superdotado en Inteligencia (+2) y bien dotado en Intuición (+1).

Habilidades:

- Nivel avanzado: *Alquimia* (+5) y *Conocimiento mágico* (+5).
- Nivel intermedio: *Armas a distancia* (+2), *Cultura general* (+4), *Medicina* (+4) y *Oratoria* (+4).
- Nivel principiante: *Atletismo* (+1), *Cabalgar* (+1), *Leer y escribir* (+3), *Ocultarse* (+2), *Percepción* (+2) y *Perspicacia* (+3).

Equipo: ropa elegante, arco corto (1d6+1) y flechas, mochila, bolsa con componentes mágicos, vendas y hierbas curativas, yesca y pedernal, odre de agua, odre de vino, antorcha y 100 monedas de plata.

Hechizos: Identificar sustancia, Niebla y Torbellino.

Hechizos diarios: 6

Ónix, ladrona zamoria

Es una chica muy joven, poquita cosa, delgada de poco comer pero musculada de mucho correr, trepar y saltar. Tiene la tez morena y unos vivarachos ojos negros que delatan su juventud. Tanto su manera de vestir como su corte de pelo parecen los de un varón joven, tiempo atrás se percató de que con ese aspecto pasaría desapercibida, lo cual es crucial en el buen hacer de cualquier ladrón.

Ónix es pragmática, considera que robar es el atajo a la riqueza. Adora a Bel, dios de los ladrones, al que se encomienda antes de cada «trabajo». En su tiempo libre disfruta de la amistad, el juego y las fullerías. Es una persona muy expresiva, que ríe a carcajadas ante una situación graciosa o refunfuña airadamente ante cualquier contratiempo.

Nivel de desarrollo: 1. Puntos de vida: 16.

Atributos: Superdotada en Destreza (+2), bien dotada en Agilidad (+1). Iniciativa (+1). Esquivar: 1.

Habilidades:

- Nivel avanzado: *Armas a distancia* (+5) y *Sustraer* (+5).
- Nivel intermedio: *Atletismo* (+3), *Forzar cerraduras* (+4), *Ocultarse* (+2) y *Percepción* (+2).
- Nivel principiante: *Armas cuerpo a cuerpo* (+1), *Cabalgar* (+2), *Combate sin armas* (+1), *Construir y desactivar trampas* (+3), *Oratoria* (+1) y *Perspicacia* (+1).

Equipo: ropa sencilla, capa con capucha, armadura de cuero reforzada (2), arco largo (1d6+2) y flechas, mochila, cuchillo (1d6+2), ganzúas, herramientas, cuerda con garfio, yesca y pedernal, antorcha, odre de vino, raciones de viaje y 20 monedas de plata.

Tumana, chamana hyrkania

Mujer madura con facciones orientales, cara redonda, pelo y ojos negros. Viste con una túnica de lino y unas sandalias. Tiene un tocado sobre la frente del que cuelgan cintas de colores que caen sobre su rostro. Lleva consigo un tambor chamánico que utiliza en sus rituales mágicos. Aprendió la tradición chamánica de su abuela. Cree que todas las personas y objetos albergan espíritu (el río, el bosque, el viento, los animales, etc.) y por tanto hay que respetarlas.

Es una persona tranquila y respetuosa con todos los seres vivos. Tumana siempre agradece a los espíritus que le son propicios con un ritual que consiste en ofrecer una pizca de comida o bebida en el lugar donde se encuentre. Es una mujer bondadosa y generosa, que disfruta ayudando a los demás. Proviene de un pueblo nómada, los turanos, por lo que siempre ha viajado mucho y carece de apego hacia ningún lugar concreto. Viajar es la pura esencia de la vida, que no es sino un largo viaje desde la infancia hasta la senectud.

Nivel de desarrollo: 1. Puntos de vida: 16.

Atributos: superdotada en Intuición (+2) y bien dotada en Inteligencia (+1).

Habilidades:

- Nivel avanzado: *Conocimiento mágico* (+5) y *Medicina* (+4).
- Nivel intermedio: *Armas a distancia* (+2), *Conocimiento de la naturaleza* (+3), *Oratoria* (+3) y *Percepción* (+4).
- Nivel principiante: *Alquimia* (+2), *Astrología* (+2), *Atletismo* (+1), *Cultura general* (+2), *Leyendas* (+2) y *Ocultarse* (+3).

Equipo: túnica de lino, sandalias, tocado de chamana, tambor de chamana, vendas y hierbas curativas, componentes mágicos, arco corto (1d6+1) y flechas, odre de agua, raciones de viaje, yesca y pedernal, antorcha y 20 monedas de plata.

Hechizos: Apaciguar, Curación y Empatía.

Hechizos diarios: 6

Qué hacer si muere un PJ

En el hipotético caso de que alguno de los PJs muera durante el transcurso de la aventura, la Barquera enviaría un nuevo PJ de remplazo, diferente al anterior, para sustituirlo. El DJ debería elegir el momento y

la manera más adecuada para que el nuevo PJ se encuentre con el resto del grupo.

5.2 Viajando a Tarantia

El punto de partida

Al abrir los ojos, los PJs se darán cuenta de que se encuentran en una zona agreste, sentados en círculo sobre el suelo. Tienen una nueva consciencia, la de quien acaban de encarnar en ese mundo, que incorpora recuerdos de toda una vida, desde su infancia hasta el presente, pero conservan los recuerdos de su anterior existencia como discípulos de la Barquera. Por lo que saben a qué han venido a ese mundo, a cumplir la misión que ella les encomendó.

Los PJs se encuentran en Ofir, uno de los reinos hiborios que comparte frontera con Aquilonia, en una dehesa de pinos y encinas desde donde pueden contemplarse algunas colinas en el horizonte. El cielo es de un azul intenso que contrasta con las blancas nubes dispersas. La vegetación es poco frondosa, con rojas amapolas denotan la estación primaveral. El canto de los gorriones queda relegado a un segundo plano cuando los PJs oyen el trote de caballos a poca distancia. Si se acercan, verán que dos carros tirados por caballos recorren un camino que se encuentra un poco más adelante. El primer carro lo conduce un hombre delgado de mediana edad, con la piel curtida por el sol, vestido con ropa humilde. Llama la atención que maneja las riendas del carro solo con la mano derecha, es manco. El segundo carro lo conduce un chaval de unos catorce años de edad, que viste un pantalón de lino y lleva el torso al descubierto.

El señor mayor se llama Omar y es el padre del chico, Afrod. Entre ellos se hablan a gritos debido a ligera sordera que padece el progenitor. Si los PJs tratan de interaccionar con ellos, Omar detendrá la marcha del carro para atenderles. En un primer momento se mostrará algo desconfiado,

pero en cuanto se percate de que los PJs no son salteadores de caminos, sino viajeros, será amable y simpático con ellos, incluso les ofrecerá agua y comida (queso de cabra) por si estuviesen hambrientos. Su hijo Afrod, en cambio, es tímido y no se dirigirá a los PJs salvo que estos lo interpielen directamente.

Omar y su hijo proceden de Shem, un reino situado al sudeste de Ophir. Viajan a Tarantia para vender un cargamento de pieles de cabra. Si los PJs le dicen a Omar que ellos también viajan a Tarantia, Omar les propondrá continuar el viaje juntos. En sus carros hay sitio para todos. «Viajando juntos, el camino será más seguro», dirá Omar. También les informará de que se encuentran a unas horas de viaje de la frontera de Ophir con Aquilonia. Aún quedan tres días para llegar a Tarantia montados en carro, pero si van a pie tardarán el doble. Si le preguntan a Omar sobre cómo perdió el brazo izquierdo, les responderá que fue por una picadura de una áspid del desierto, una serpiente venenosa. Tuvo que decidir entre perder el brazo o la vida.

Omar: Nivel 1. Puntos de vida: 8. Iniciativa: 4. Habilidades principales: *Oratoria* (+3), *Conocimiento de la naturaleza* (+3). Habilidades secundarias (+1). Equipo: ropa humilde, un cuchillo y una bolsa con 5 monedas de plata. Cargamento del carro: pieles de cabra por valor de 100 monedas de plata, diez quesos de cabra y un barril de agua.

Afrod: Nivel 1. Puntos de vida: 8. Iniciativa: 3. Habilidad principal: *Atletismo* (+3). Habilidades secundarias (+1). Equipo: ropa humilde.

La guardia fronteriza

Después de un par de horas de viaje en las que los PJs no se han cruzado con nadie por el camino, observarán a unos veinte metros de distancia a dos jinetes parados en medio del sendero. Visten como soldados, con armadura y yelmo. Uno de ellos lleva una sobrevesta que luce un emblema de un león dorado sobre un fondo negro. Los PJs que procedan de Aquilonia lo reconocerán enseguida como el símbolo de la guardia real de Aquilonia. Ese soldado hace una señal levantando su brazo para que

los viajeros se detengan, al tiempo que alza la voz para dar el alto. «Detengan la marcha. Somos la guardia fronteriza».

Esos hombres se hacen pasar por guardias fronterizos, pero en realidad son unos estafadores que se dedican a extorsionar a los viajeros. Si algún PJ supera una prueba de habilidad de *Percepción* se dará cuenta de que la sobrevesta del soldado está muy deteriorada, raída y manchada de barro seco, lo que podría hacerle sospechar. Además de los dos bandidos con monturas, hay otros cuatro rufianes escondidos entre la maleza y detrás de rocas, dos a cada lado del camino. Para descubrir a los hombres que están ocultos es preciso que alguno de los jugadores anuncie expresamente que mira hacia los márgenes del camino y supere una prueba de habilidad *Percepción*.

El plan de los «guardias fronterizos» consiste en demandar a los viajeros un peaje de cincuenta monedas de plata por persona para entrar en Aquilonia. Mientras los PJs no se muestren agresivos, y paguen un buen dinero sin rechistar demasiado, la cosa no irá a mayores. Los «guardias» permitirán a los PJs continuar el viaje. Pero en caso de que los PJs se muestren agresivos o inicien una trifulca, aparecerán a toda prisa el resto de los granujas que aguardan una señal para echarse encima de los PJs y darles jarabe de palo para que entren en razón. Si en la pelea cayesen al menos dos bandidos, el resto de la banda huiría.

Guardias/bandidos: Puntos de vida: 8. Iniciativa: 4. Habilidades principales: *Armas cuerpo a cuerpo* (+3) y *Armas a distancia* (+3). Habilidades secundarias (+1). Equipo: espada (2d6) y arco corto (1d6+1) y flechas.

Sortija de la serpiente enroscada: si los PJs registran a los bandidos que han caído en combate descubrirán que uno de ellos lleva una llamativa sortija de oro en el dedo índice de su mano derecha. La joya tiene la forma de una serpiente enroscada, con dos ojos de ámbar. Su valor, por el oro que contiene, sería de unas 100 monedas de plata, pero su valor mágico es incalculable. Lo que desconocen los PJs es que este anillo, si estuviera en manos de un hechicero, podría conferirle un gran poder. Pero la sortija

está maldita y quien la posea sufrirá terribles pesadillas cada vez que duerma. Además, con el paso del tiempo esa persona se irá transformando en alguien egoísta, arrogante, cruel y vengativo. ¿Cómo llegó esta misteriosa joya a manos de un salteador de caminos? Pues como cualquiera podría imaginar, porque se la robó a una viajera incauta. Este objeto jugará un papel trascendente durante el clímax argumental de esta aventura, por lo que es importante que los PJs lo vean y tengan la oportunidad de hacerse con él.

5.3 Tarantia

Realizar el viaje desde la frontera entre Ophir y Aquilona hasta Tarantia llevará a los PJs casi un día entero, durante el cual no sucederá nada reseñable. La parte final del viaje los conducirá por el camino real que discurre al margen del caudaloso río Khorotas. Al atardecer, llegarán a Tarantia.

La capital de Aquilonia es una ciudad amurallada construida sobre una colina ubicada junto a un meandro del río Korothis. En la parte sur de la ciudad se encuentra una de las puertas de la muralla, que permanece abierta hasta el anochecer. Por ella acceden a intramuros tanto los comerciantes venidos de otros pueblos y ciudades como los campesinos que trabajan durante la jornada en los cultivos de la vega del río y regresan a sus casas antes del anochecer. La puerta meridional está custodiada por un cuerpo de guardia formado por cuatro soldados. Al paso de los PJs por la misma, uno de los guardias les dará el alto ya que los PJs tienen pinta de extranjeros, al menos alguno de ellos. El guardia les preguntará acerca de por qué han venido a la ciudad. Salvo que le respondan con alguna impertinencia, el guardia no mostrará ningún impedimento y les dejará entrar en la ciudad.

Guardias: Puntos de vida: 8. Iniciativa: 4. Armadura de cuero (1). Habilidades principales: *Armas cuerpo a cuerpo (+3)* y *Armas a distancia*

(+3). Habilidades secundarias (+1). Equipo: lanza corta (1d6+3), y cuchillo (1d6+2).

A continuación se describen las principales localizaciones de interés de Tarantia, de manera que los jugadores puedan decidir qué lugares visitar y en qué orden. La ciudad se divide en dos zonas bien diferenciadas: el barrio bajo y el barrio alto. Para mayor claridad, se enumeran con subíndices de capítulo cada una de las diferentes localizaciones donde se pueden encontrar los PJs durante su estancia en Tarantia, aunque los PJs no tienen por qué visitarlas en este mismo orden.

El barrio bajo

El barrio bajo ocupa la parte baja de la colina. Es un laberinto de callejuelas estrechas de casas humildes y chabolas. Allí se puede encontrar el gran mercado, los talleres gremiales, así como gran cantidad de tabernas, burdeles, casas de juego y otros negocios de baja estofa. Durante el día sus calles están bastante concurridas por gente de todo pelaje, lo que incluye un buen número de mendigos, ladrones y timadores. La única calle pavimentada con adoquines es el paseo de los Leones, que asciende desde la puerta sur hasta el barrio alto. El nombre de los leones encaja con la calle, porque a ambos lados se alzan hileras de estatuas de leones, símbolo del rey. El resto de las calles son de tierra.

El gran mercado se sitúa en una plaza céntrica del barrio bajo y se extiende por las calles colindantes. Es el lugar perfecto para adquirir casi todo tipo de bienes, ofrecidos por animosos comerciantes venidos de lo largo y ancho del reino.

Los gremios. Artesanos y profesionales de todo tipo se organizan en gremios. Dentro de un gremio existen tres niveles de trabajadores: maestros, profesionales y aprendices. El líder de cada gremio es el maestro de mayor edad.



Encuentro con Keth y Ascalante

En el caso de que alguno de los PJs se haya hecho con la sortija de oro que tenían los bandidos, una mujer se le acercará mientras los PJs se pasean por el barrio bajo. Keth es una joven de tez morena y ojos negros que viste con una tela de buena calidad en tonos verdes y azules. Se dirigirá al personaje que tenga en su poder la sortija, incluso aunque este no lleve la joya a la vista.

La chica muestra una expresión de puro terror en el rostro y habla apresuradamente: «Mi nombre es Keth. Usted tiene una sortija que me fue robada. —Señalará la sortija si es que el PJ la lleva puesta—. Es una joya que ha formado parte del legado familiar de mis antepasados durante muchas generaciones. Le pido, por favor, que me la devuelva, si es tan amable, y le estaré eternamente agradecida».

Por su manera de hablar, se nota que Keth es una chica de ascendencia noble. Un éxito en una prueba de habilidad de *Cultura general* permitiría saber que sus rasgos y color de su piel la identifican como originaria de Estigia, un lejano reino al sureste de Aquilonia, gobernado por una teocracia de sacerdotes que adoran a Set, el dios serpiente.

Lo que los PJs ignoran es que Keth es una hechicera, y dispone de un hechizo que le permite localizar su sortija si se acerca a cierta distancia. Por eso se ha dirigido a los PJs. No es casualidad. Si los PJs no se hubieran apoderado de la sortija, Keth les abordaría de todos modos, ya que con su hechizo detectará que recientemente han estado en contacto con ella.

Si los PJs no acceden a entregarle la sortija, Keth les ofrecerá dinero. Primero, cien monedas; luego, doscientas; y, como máximo, ofrecerá trescientas monedas de plata. Keth no tiene dinero propio, por lo que si el trato implica dinero informará a los PJs que de acudirán más tarde buscarlos para abonarles el pago. Una vez se lo haya robado a su amo Ascalante.



Antes de que la conversación termine, un hombre alto y delgado se acercará. En su cabeza rapada por los lados destaca una larga melena negra en el centro. Sin mediar palabra agarrará a Keth por el pelo y le dará un fuerte tirón que la forzarán a torcer su cuello y gritar de dolor. El hombre dirá lo siguiente: «¡Maldita perra! Te advertí que no te separases de mí. No olvides que eres mi esclava». La reprimenda no irá a más.

El hombre mide casi dos metros, y es fuerte como un roble. Lleva puesta una coraza y una capa con capucha de tela negra. Mirará a los PJs y les dirá: «Espero que mi esclava no les haya molestado. Les pido disculpas si lo ha hecho». El hombre se dará cuenta de que los PJs son extranjeros y les ofrecerá trabajo: «Mi nombre es Ascalante. Veo que son extranjeros, y resulta que necesito mercenarios para un trabajo bien pagado. Prefiero que sean extranjeros, porque la misión será en esta ciudad y como afecta a las grandes esferas del reino es mejor que nadie los conozca. ¿Estarían interesados?».

Ascalante ofrecerá a cada uno de los PJs 100 monedas de plata por adelantado, y 200 más al concluir el trabajo. Si los PJs solicitan los detalles de la misión, o negocian la recompensa, Ascalante les pedirá que se pasen dentro de un rato por la casa del barón Dion, donde podrán hablar largo y tendido. En Tarantia todo el mundo conoce ese fabuloso palacio en el barrio alto, así que lo encontrarán si preguntan a los transeúntes.

En el caso en que los PJs no acepten entregar ni vender la sortija a Keth, entonces ella contratará a un ladrón para que siga a los PJs y les robe la sortija en cuanto tenga ocasión.

Keth es una mujer joven, de tez morena, pelo y ojos negros. Desciende de una familia noble de Estigia que cayó en desgracia y fue condenada al ostracismo. Ella guarda en secreto su identidad, ya que Estigia es considerado un reino enemigo en casi todos los reinos hiborios, y por supuesto también en Aquilonia. Por vicisitudes de la vida, perdió a su familia y acabó convirtiéndose en esclava. En su Estigia natal aprendió las artes de la brujería, aunque eso también lo mantiene en secreto. Es una persona orgullosa y vengativa.

La sortija de la serpiente enroscada es una reliquia familiar que contiene un gran poder mágico. Esta le fue robada hace un tiempo en Shem. Sería capaz de cualquier acto para recuperarla, ya que con la sortija colocada sobre su dedo anular obtiene un poder mágico de sus ancestros que le permite conjurar hechizos de gran poder. Una vez consiga recuperar su sortija, esperará hasta el momento adecuado para vengarse de Ascalante, quien la ha maltratado desde que la compró como esclava en un mercado de Shem.

Keth: Puntos de vida: 20. Iniciativa: 4. Habilidades principales: *Conocimiento mágico* (+5), *Seducción* (+5). Habilidades secundarias (+3). Equipo: vestido colorido y componentes mágicos. Hechizos: Localizar objeto, Silencio y Niebla.

Ascalante es un hombre joven, alto y delgado. Tiene la cabeza rapada por los lados, pero conserva una larga melena negra en la parte central. De personalidad egoísta y cínica, también es orgulloso y ambicioso, dispuesto a utilizar a sus aliados como herramientas para lograr sus propios fines.

Ascalante: Puntos de vida 20. Armadura: coraza (4). Iniciativa: 5. Esquivar: 1. Habilidad principal: *Armas cuerpo a cuerpo* (+5). Habilidades secundarias (+3). Equipo: espada (2d6), cuchillo (1d6+2) y bolsa con 200 monedas de plata.

Ladrón: Puntos de vida: 15. Iniciativa: 6. Esquivar: 2. Habilidades principales: *Sustraer* (+4) y *Forzar cerraduras* (+4). Habilidades secundarias (+2). Equipo: ropa oscura, capa con capucha, ganzúas y cuchillo (1d6+2).

El barrio alto

En la parte superior de la colina viven las familias más adineradas de Tarantia, en caserones de piedra o palacetes que en muchos casos cuentan con un pequeño jardín y un pozo propio para abastecerse de agua. Algunos edificios disponen de altas torres y grandes cúpulas. Más

arriba se encuentra la acrópolis, donde se ubica la ciudadela en cuyo interior se haya el palacio real. Otros lugares destacados del barrio alto son la cancillería, el gran templo de Mitra y la fuente de los leones.

La fuente de los leones es el nombre de la mejor posada del barrio alto, ubicada en una plaza en torno a una fuente. La posada está regentada por el señor Margon, un hombre de mediana edad que rebosa vitalidad y se desvive por atender lo mejor posible a sus clientes. Es un negocio familiar donde también trabajan su mujer, hijos e hijas. El edificio es un caserón de dos plantas, en la planta inferior se sitúa un gran salón donde se sirve comida y bebida; en la planta superior se encuentran las habitaciones. Pernoctar en la posada tiene un coste de tres monedas de plata por persona, una buena ración de comida y bebida cuesta una moneda adicional. Desde el exterior se puede acceder a los establos donde los clientes pueden dejar sus caballos atendidos sin coste extra.

La clientela habitual la componen viajeros que se alojan temporalmente y gente del barrio que viene a comer y a beber. Dado que la posada se encuentra bastante cerca de la ciudadela, bastantes soldados se pasan por allí tras finalizar su servicio. La especialidad de la casa es el pato del Khorotas asado. Al anochecer, el salón se llena de clientes atraídos no solo por la buena comida, sino también por la presencia de un juglar llamado Rinaldo que toca música con un laúd y relata historias satíricas acerca de Noak, el rey de Aquilonia, al que se refiere como «El Usurpador» por haber asesinado al anterior monarca, Numedides. Se mofa del rey de Aquilonia, describiéndole con sorna como un zafio descerebrado. El público ríe sus chanzas a carcajadas.

Estos son los rumores que los PJs podrían escuchar en el salón de la posada si interaccionan con los parroquianos:

«La Legión Negra se marchó de la ciudad hace una semana para guerrear en la frontera contra los pictos». La Legión Negra es el ejército regular de Aquilonia.



«El conde Trocero ha tenido que marcharse de la ciudad a toda prisa para asistir al funeral de su padre, que vivía en Poitain». Poitain es una región que se encuentra en el sur de Aquilonia. El conde Trocero es la mano derecha del rey de Aquilonia, y actúa como senescal cuando el rey se ausenta de la capital.

Rinaldo es el juglar más famoso de Tarantia. Viste un traje extravagante de franjas amarillas y negras. Está a sueldo del barón Dion, un rico noble de la ciudad, bajo el encargo de acudir de taberna en taberna para difamar al actual rey de Aquilonia.

Rinaldo: Puntos de vida: 15. Iniciativa: 4. Habilidad principal: *Oratoria* (+4). Habilidades secundarias (+2). Equipo: laúd y bolsa con 10 monedas de plata.

El gran templo de Mitra

El gran templo de Mitra forma parte de la acrópolis de Tarantia. Es un templo de una sola planta rectangular de techo alto, construido con alabastro. En su parte frontal hay una escalinata que conecta con un amplio porche soportado por robustas columnas. El portón de entrada es de madera chapada en bronce.

Al entrar lo primero que uno se encuentra es una estatua de mármol del profeta Epemitreus que, con los brazos extendidos, da simbólicamente la bienvenida a sus seguidores. La sala principal es grande y diáfana, en ella se congregan un centenar de personas para rezar a Mitra o participar en la liturgia. Bajo el perfume del incienso, la estancia está iluminada por un tragaluz situado en el techo. En una pared al fondo de la sala hay un grabado de Mitra, la imagen de un joven fornido con una larga y espesa barba rectangular. A sus pies, sus fieles depositan ramas de olivo, flores y monedas a modo de ofrendas. A su lado se halla el púlpito desde donde el sumo sacerdote oficia las ceremonias religiosas.

El templo cuenta con una congregación de un centenar de monjes que se encargan de difundir las enseñanzas de Mitra por todo el reino, y de

ayudar al sumo sacerdote en lo que mande, pues cumplen voto de obediencia. Visualmente los adeptos son fácilmente reconocibles, pues se rasuran la cabeza y visten una túnica de color ocre, excepto el sumo sacerdote, cuya túnica es de color púrpura. En el sótano del templo se encuentran los aposentos del sumo sacerdote y las celdas de una docena de monjes que viven internados.

Desitheus es el sumo sacerdote del templo de Mitra. Es un hombre viejo, calvo y barba blanca que viste una túnica de color púrpura y se ayuda de un cayado para caminar. Es una persona carismática, con don de gentes, que ha consagrado su vida al culto de Mitra. Los PJs podrán encontrar a Desitheus si visitan el templo de su dios. Un día antes de que llegaran los PJs a la ciudad, Desitheus tuvo un sueño extraordinariamente vívido en el que Mitra le comunicaba que el rey de Aquilonia estaba en peligro, ya que un demonio de Set lo atacaría en su propia alcoba mientras dormía. Le dijo también que ese demonio del averno solo podría ser vencido por el ave fénix y que pronto llegarían los elegidos para enfrentarse al demonio, unos héroes extranjeros que buscarían a Desitheus para pedirle ayuda. Mitra le ordenó que guiara a esos elegidos hasta la tumba del profeta Epemitreus «El sabio», donde obtendrían el don del ave fénix que les permitiría vencer al demonio y salvar al rey de Aquilonia.

Si los PJs hablan con Desitheus y le piden ayuda para encontrar la tumba de Epemitreus, este se dará cuenta de que la experiencia de la noche anterior no fue un simple sueño, sino un mensaje de Mitra. Desitheus pedirá a los PJs que lo acompañen a sus aposentos para discutir el asunto. El paradero de la tumba del profeta es un secreto guardado por los sumos sacerdotes que se han sucedido al frente del templo de Mitra durante un milenio.

En circunstancias normales, Desitheus se dejaría matar antes que revelar el sagrado secreto, pero esta vez es diferente. El mismísimo Mitra se lo ha ordenado. Desitheus se ofrecerá a acompañar a los PJs hasta el mausoleo de Epemitreus, solo si le juran por Mitra que jamás revelarán a nadie la ubicación de la tumba. Si los PJs lo juran, Desitheus les pedirá que se preparen para acompañarle de viaje hacia el monte Golamira,

donde se encuentra la tumba secreta, ya que solo él puede guiarles hasta el emplazamiento exacto.

Desitheus: Puntos de vida: 20. Iniciativa: 4. Habilidades principales: *Oratoria (+5)*, *Conocimiento mágico (+5)*. Habilidades secundarias (+3). Equipo: cayado, zurrón, odre de vino, cuchillo (1d6+2), rollo de cordel, yesca y pedernal, velas, raciones de viaje y bolsa con 20 monedas de plata. Hechizos: Apaciguar, Leer la mente, Convencer, Empatía y Escuchar.

El palacio del barón Dion

El palacio del barón Dion se sitúa en la zona más elegante del barrio alto. Es un caserón de piedra de dos plantas, rodeado por un gran jardín donde también hay un establo, un pozo y un pequeño huerto. En la casa trabajan media docena de sirvientes que realizan las diversas tareas domésticas. Además, hay un guardia que vigila la puerta de entrada y otro que hace las veces de guardaespaldas, acompañando al barón a todas partes. En la planta baja se encuentra un enorme salón donde el barón suele celebrar reuniones con importantes personalidades de la ciudad. En esa misma planta hay una cocina, una despensa y un baño. En el piso superior se hallan la alcoba del barón y su mujer, Palmira, y otras cuatro habitaciones para el resto de los miembros de su familia e invitados. En el sótano se localiza la bodega.

El mismo día que los PJs llegan a Tarantia, en la casa de Dión se trama un complot contra el rey de Aquilonia. Dion es actualmente el noble más rico del reino y ambiciona el trono. Con el propósito de derrocar al actual monarca, Dión propició el retorno de Ascalante desde su exilio para que ejecute el complot. Ascalante ha reclutado a un grupo de mercenarios con los que planea infiltrarse en la fortaleza real para asesinar al monarca. Ascalante tiene sus propios motivos para degollar al rey, ya que durante el reinado de Numedides, Ascalante era un conde bien situado hasta que el nuevo gobernante lo despojó de su título nobiliario y expropió sus tierras. Desde entonces, Ascalante ha vivido como un forajido, buscando fortuna en los reinos extranjeros. El barón Dion es

quien se hace cargo de todos los gastos relativos al complot, como son el pago de mercenarios, espías, sobornos, etc.

Si los PJs visitan al barón Dión en su casa estarán presentes en la reunión el propio Dión, Ascalante y Rinaldo, así como la joven Keth, que estará sentada junto a Ascalante con un semblante contrariado. Ella no dirá ni una palabra durante toda la reunión. Si los PJs quieren negociar la suma a cobrar por participar en el complot, Dión les ofrecerá de entrada cien monedas de plata a cada uno ahora y otras doscientas al finalizar el trabajo, aunque aceptará pagar hasta el doble si los PJs superan una prueba de habilidad de *Oratoria*.

Ascalante explicará a los PJs los detalles: «La misión es simple. Nos infiltraremos en la ciudadela una de estas noches y mataremos al rey mientras duerme. Con vosotros, seremos quince hombres en total. Esperaremos a que sea noche cerrada, cuando todos duerman en la fortaleza salvo los soldados que estén de guardia. El oficial de la guardia, Gromel, es uno de los nuestros y nos estará esperando al otro lado de la puerta. Una vez dentro del recinto nos dirigiremos sigilosamente hasta el dormitorio del rey, ¡y allí lo machacaremos! Aunque matarlo no será tarea fácil, pues el viejo león se resistirá con uñas y dientes. Por eso es importante que seamos muchos y le atacemos todos a la vez».

Ascalante les explicará a los PJs que el asalto se llevará a cabo dentro de cuatro o cinco días, en cuanto hayan finalizado los preparativos del complot. Rinaldo, que también está presente en la reunión, será quien, cuando llegue el momento, avisará a los PJs en la posada donde estén alojados.

Guardias de Dión: Puntos de vida: 8. Iniciativa: 4. Armadura de cuero (1). Habilidades principales: *Armas cuerpo a cuerpo* (+3). Habilidades secundarias (+1). Equipo: Espada (2d6).

El barón Dión es un señor bajito de barriga prominente, tiene los ojos azules y el pelo rubio rizado. Viste con ropas de seda. Es cínico y charlatán.

Barón Dion: Puntos de vida: 20. Iniciativa: 4. Habilidad principal: *Oratoria* (+5). Habilidades secundarias (+3). Equipo: ropa elegante y 200 monedas de plata. En sus aposentos, oculto en el doble fondo de un armario, guarda un cofre cerrado con llave que contiene 1 000 monedas de plata.

Dión ha financiado importantes operaciones encubiertas relacionadas con el complot. Por un lado, hizo llegar una buena cantidad de plata a los pictos, un reino vecino enemigo, para que perpetrasen varias incursiones en la frontera con Aquilonia, lo que precipitó la decisión del rey de Aquilonia de enviar a la Legión Negra hasta allí, dejando únicamente en Tarantia la guarnición de Dragones Negros, que es la guardia personal del rey. Otra maniobra en la misma línea para debilitar el entorno del rey fue la contratación de un sicario para que asesinara al padre del conde Trocero, lo que supuso que Trocero, que es la persona que ejerce de senescal cuando Noak no se encuentra en la capital de reino, tuviese que ausentarse durante unos días para acudir al entierro de su padre.

La cancillería

La cancillería de Tarantia se encuentra en una casa de piedra de una sola planta en cuyo interior destaca un gran salón con una gran mesa redonda donde se celebran las reuniones del Consejo, que es el órgano que dicta las leyes del reino e imparte justicia. En las paredes de la sala del Consejo hay dispuestos una serie de estantes de madera repletos de papiros que contienen leyes y anotaciones sobre asuntos relativos a la gobernanza del reino. El órgano está compuesto por algunos nobles y líderes gremiales designados por el rey.

En una estancia separada se encuentra la vivienda del canciller, quien se llama Publius. Es un hombre de unos sesenta años de edad, delgado y de escaso pelo blanco, que ya fue canciller con el anterior rey, Numedides. Se ha ganado la confianza del monarca actual con su honestidad, lealtad y sabiduría. Noak considera a Publius su mejor consejero y delega en él prácticamente toda la gobernanza del reino, excepto las cuestiones militares, ya que esos temas los sabe manejar el propio rey mejor que nadie. Publius, a su vez, valora al monarca, al que considera un buen

hombre que acudió en auxilio de las gentes de Aquilonia cuando Numedides perdió la cabeza y se tornó una persona arbitraria, cruel y sanguinaria. Publius es una persona íntegra que jamás traicionaría a Noak.

En caso de que los PJs hablen a Publius sobre la conspiración, este se lo tomará con cautela, ya que, si bien es cierto que el rey tiene muchos enemigos, tampoco puede dar credibilidad a todos los rumores, especialmente si proceden de extranjeros. Eso sí, tratará de que los PJs le faciliten toda la información posible y transmitirá esa información al rey si considera que podría contener algo de veracidad. Lo que no hará Publius es tomar ninguna medida contra el barón Dión, pues es una persona demasiado influyente. De ninguna manera querría granjearse su enemistad acusándolo de algo sin disponer de pruebas. Si la información del complot llegase a oídos de Noak, este tomaría, como medida prudencial, el hacerse acompañar, día y noche, de algunos soldados de total confianza para que lo protejan.

Publius: Puntos de vida: 20. Iniciativa: 4. Habilidades principales: *Cultura general* (+5) y *Oratoria* (+5). Habilidades secundarias (+3). Equipo: túnica gris, bolsón de cuero, pluma, tinta y papiro.

La ciudadela

El palacio real se encuentra en la ciudadela, que está delimitada por una muralla de piedra de seis metros de altura, con almenas y torres de vigilancia. Los soldados destinados a la defensa de la fortaleza real son llamados los Dragones Negros, un cuerpo de elite formado por algunos de los mejores soldados del ejército de Aquilonia.

Tras los muros se encuentra una zona ajardinada bastante grande, en un extremo de la cual se encuentra el palacio real, formado por varias construcciones de piedra con brillantes cúpulas doradas. El acceso al interior de la ciudadela no está permitido al público.

Soldados: Puntos de vida: 8. Iniciativa: 4. Armadura de cuero (1).

Habilidades principales: *Armas cuerpo a cuerpo* (+3). Habilidades secundarias (+1). Equipo: Espada (2d6) y arco corto (1d6+1).

5.4. El monte Golamira

El viaje desde Tarantia hasta el monte Golamira dura dos días a caballo. Desitheus instará a los PJs a viajar lo más rápido posible, ya que está en juego la vida del rey de Aquilonia y deben cumplir la voluntad de Mitra.

El viaje los llevará a través de la campiña de Aquilonia, donde se alternan zonas agrestes con campos de cultivo en torno a pueblos. Durante la marcha se cruzarán con algún que otro viajero y gentes locales que se desplazan por los caminos para sus quehaceres cotidianos. La primera noche pernoctarán en una posada que Desitheus conoce bien, situada en el camino de los reyes a su paso por la villa de Morat. Es un lugar tranquilo donde podrán descansar y reponer fuerzas. El segundo día de viaje, siempre guiados por Desitheus, tomarán un camino hacia el oeste que se dirige hacia las montañas que suponen la frontera natural entre Aquilonia y Nemedía, su reino vecino.

El paisaje allí se torna más abrupto y boscoso. El tiempo es más frío y húmedo a medida que ascienden hacia las montañas. Al anochecer del segundo día de viaje llegarán al pie del monte Golamira, donde se encuentra un monasterio de Mitra. La cumbre de la montaña es de negra roca y sus laderas son verdes, de pura vegetación. El monte Golamira es sagrado, un lugar de peregrinaje para los seguidores de Mitra. El monasterio es una gran construcción de madera de varios niveles de altura, rematada en su parte superior por tejados a dos aguas. El emplazamiento se encuentra en un pequeño claro del bosque por donde discurre un riachuelo.



El monasterio de Mitra

A la llegada de los PJs, dos monjes se encuentran en el exterior del monasterio, fácilmente reconocibles por tener la cabeza rasurada y vestir túnicas de color ocre. Se afanan en recolectar algunos peces que han quedado atrapados en una trampa en forma de cuña hecha con cantos rodados. Cuando los monjes observen a los PJs llegar se acercarán para saludarles, especialmente a Desitheus, al que conocen de anteriores visitas. Uno de los monjes acompañará al grupo hasta la puerta del monasterio, y una vez dentro irá a buscar al prior, Casum, un anciano entrañable.

Casum habla con parsimonia a la vez que mesa su blanca barba de chivo, y sonríe casi todo el rato. El prior les ofrecerá alojamiento en unas celdas privadas, como las que usan los monjes de la congregación. También les invitará a cenar con ellos en una gran sala diáfana que utilizan tanto de comedor como de sala de encuentro. La comida que les ofrecen se compone de pescado de río, hortalizas que ellos mismos cultivan y frutos del bosque.

Desitheus no revelará al prior el verdadero motivo de su viaje, sino que afirmará que acompaña a los PJs, amigos suyos, a visitar Golamira. Lo cual es bastante creíble porque a lo largo del año acuden al monasterio cientos de peregrinos que desean visitar la sagrada montaña. La intención de Desitheus es pernoctar en el monasterio y, al amanecer, antes de que los monjes se hayan levantado, partir hacia el lugar donde se halla la tumba del profeta Epemitreus.

Buscando la tumba de Epemitreus

Desitheus despertará a los PJs al alba. Recogerán sus cosas y abandonarán silenciosamente el monasterio, mientras los monjes duermen. Dado que el camino a seguir discurre por terreno abrupto, tendrán que recorrerlo a pie, lo que les obligará a dejar sus caballos a buen recaudo en el monasterio. Ascenderán durante más de una hora

por la falda del monte Golamira hasta un lugar donde se alzan siete monolitos muy antiguos. Se trata de una obra megalítica construida en tiempos inmemorables, compuesta por siete menhires dispuestos en línea recta y orientados hacia la cumbre de la montaña. En algunos de los árboles cercanos se pueden observar multitud de tiras de tela de colores atadas a las ramas. Son ofrendas a Mitra colocadas por los peregrinos.

Este lugar transmite a los PJs una sensación de paz y armonía, causada por la energía telúrica del emplazamiento. Desitheus se acercará hasta el último menhir de la fila, el de más abajo y extraerá de su petate una vieja bobina de cuerda. Pedirá a uno de los PJs que sujete un extremo de esta mientras él sostiene la bobina y camina cuesta abajo, en la misma dirección que la fila de menhires hasta que la cuerda quede completamente extendida. Entonces se detendrá en ese punto y pedirá al PJ que sostiene la cuerda que vaya hasta donde él se encuentra. Después repetirá la operación hasta recorrer siete veces la distancia de esa cuerda, siempre en la misma dirección de la fila de menhires, montaña abajo. Llegado ese punto, dirá: «Es aquí. La tumba de Epemitreus se halla en este preciso lugar. Por favor, ayudadme a encontrarla».

Esta parte de la montaña no es muy frondosa, hay algunas encinas dispersas y bastantes arbustos y hierbas. A simple vista no se aprecia ninguna tumba ni nada que se le parezca, esa tumba, según las crónicas, se construyó hace más de mil años, y ni el propio Desitheus sabe que se construyó bajo tierra. El túnel de acceso se bloqueó con una roca. Si los PJs dedican un poco de tiempo a explorar la zona y tienen éxito en una prueba de habilidad de *Percepción*, descubrirán una extraña roca, de unos dos palmos de alto, con forma de pirámide de cuatro lados. Desde luego no parece una piedra natural, sus ángulos perfectos permiten deducir que la roca fue tallada por el hombre. Tiene líquenes adheridos que evidencian cierta antigüedad. Si los PJs tratan de cogerla, levantarla o moverla se darán cuenta de que está incrustada en el suelo. Si escarban un poco, con la ayuda de un palo o de un arma, descubrirán que la roca es en realidad más grande, pero que parte de ella está enterrada.

Mientras los PJs se encuentran enfrascados en averiguar qué es esa roca, alguno de ellos, quien supere una prueba de habilidad de *Percepción*, descubrirá que un hombre de mediana edad se acerca hacia ellos. Viste ropa humilde y porta un bastón que usa para ayudarse al caminar. Desitheus reaccionará frunciendo el ceño y dirá: «Nadie puede saber por qué estamos aquí. Rápido, acudid a su encuentro y deshaceos de él como sea. ¡Que no se acerque!».

Desitheus no puede tolerar que nadie descubra dónde se halla la tumba de Epemitreus, el secreto que han guardado los sumos sacerdotes de Mitra desde tiempos inmemoriales. Ese hombre es solo un peregrino madrugador que pasea por la montaña sagrada. Pero se trata de un tipo curioso y preguntará a los PJs sobre su presencia allí. Los PJs podrían librarse de él de varias formas, tal vez la más sencilla sea convencerle para que se marche en otra dirección, con algún buen argumento, si superan una prueba de habilidad de *Oratoria*.

Una vez se hayan librado del peregrino fisgón, podrán continuar con la búsqueda de la tumba de Epemitreus. Si escarban durante un rato en los márgenes de la roca, descubrirán que mide tres veces más de lo que aparentaba, y que debajo de ella existe un oscuro pasadizo subterráneo.

La tumba de Epemitreus

Una oquedad de un metro y medio de diámetro por unos dos metros de fondo permite acceder al principio de un túnel que se adentra en las entrañas de la montaña. Para llegar desde el exterior los PJs tendrán que descender como puedan. Una manera de hacerlo sería descolgarse con los brazos, para luego dejarse caer. En tal caso tendrán que realizar una prueba de habilidad de *Atletismo*. Un éxito implicará ejecutar la maniobra sin ningún tipo de problema. Un fallo significará que se logra, pero con cierta lentitud y torpeza. Y una pifia supondrá una caída y un buen topetazo contra el suelo que causará 1d6 puntos de daño.

Una vez en el interior del túnel, los PJs tendrán que encender una antorcha o una vela para iluminarse, ya que allí abajo la oscuridad es

absoluta. El túnel mide unos dos metros de ancho y está orientado en línea recta, con una ligera pendiente descendente. Cada cierta distancia se pueden ver un par de postes a cada lado, que sustentan una viga de madera que afianza el techo. Unos metros más adelante parece que el túnel termina con un gran tablero de madera atravesado de lado a lado y de arriba abajo. El tablero está trincado con dos postes de madera parcialmente enterrados en el suelo. Se puede retirar el tablero de su emplazamiento si primero se quitan los dos postes de madera, que pueden extraerse superando una prueba de habilidad de *Fuerza*, o bien excavando y extrayendo la tierra que los sustenta, lo que será algo más laborioso y requerirá bastante tiempo.

Al retirar el tablero descubrirán que el túnel continúa. Justo al otro lado, hallarán unos cuantos cadáveres (siete en total). A juzgar por el estado de los esqueletos y sus ropas, parecen muy antiguos. Si se inspeccionan los huesos con detenimiento, y se supera una prueba de habilidad de *Medicina*, se podrá deducir por el tamaño de sus huesos que todos eran todos varones adultos. Los esqueletos parecen completos, y no se observa fractura alguna que pueda ofrecer indicios sobre cómo murieron esos hombres. En realidad esos esqueletos son los restos de los trabajadores que participaron en la construcción de la catacumba. Fueron encerrados allí con vida para que no pudieran revelar a nadie la existencia y ubicación de la sagrada tumba.

Si los PJs continúan avanzando por el túnel, llegarán a un lugar donde se hallan dos puertas. Una enfrente, y otra a la derecha. La primera es un portón de hierro de unos dos metros de alto, y metro y medio de ancho; la de la derecha es una pequeña puerta de madera con refuerzos metálicos. Ambas entradas están cerradas con llave. Las cerraduras serían difíciles de abrir, pero Desitheus porta una extraña y vieja llave de siete dientes con la que pueden abrirse ambas puertas.

La puerta pequeña que queda a la derecha franquea el acceso a una cámara de unos cuatro metros de largo por tres de ancho. En el suelo de la cámara yacen siete cadáveres más, sobre viejas y raídas alfombras. Los cadáveres corresponden a siete monjes mártires que se sacrificaron

voluntariamente (envenenándose) en un ritual que llevaron a cabo al terminar la construcción del mausoleo. Si los PJs los examinan, con un éxito en una prueba de habilidad de *Percepción*, encontrarán entre los despojos un pergamino escrito en la antigua lengua de Aquerón, un antiguo imperio de una era ya olvidada. Si algún PJ sabe leer, descubrirá lo siguiente: «Mitra creó el mundo en siete días». En el reverso puede leerse: «El ave fénix renació de sus propias cenizas». Si ningún PJ sabe leer, será el propio Desitheus quien lo haga. La cámara no tiene ninguna otra salida, aparte de la puerta por la que entraron.

El gran portón da acceso a un pasillo suspendido en el aire, como si fuese un puente, pero muy estrecho, de solo un par de palmos de ancho. Una suerte de pasarela sin barandillas. Está construido sobre un oscuro foso. Si los PJs arrojan una antorcha al fondo, podrán ver que tiene unos tres metros de profundidad. Abajo el suelo está cubierto por una gran cantidad de pinchos metálicos, dispuestos de manera que puedan trinchar a los incautos que se caigan al intentar cruzar la pasarela, que mide unos diez metros de largo.

Es difícil ver qué hay más allá debido a la oscuridad, aunque si algún PJ supera una prueba de habilidad de *Percepción* difícil (-2) le parecerá ver que en el otro extremo hay una pequeña puerta abovedada. En principio no parece muy complicado atravesar el puente sin caerse. Lo que no saben los jugadores, pero lo descubrirán en cuanto uno de ellos decida atravesar el puente, es que el suelo de la pasarela no es firme, sino que al pisarlo toda la pasarela gira de manera rotatoria. Esto se debe a que en el interior del puente hay un eje de hierro que va encajado en rodamientos metálicos a cada extremo de este. Así que cada PJ que trate de atravesar el puente tendrá que superar una prueba de habilidad de *Atletismo* difícil (-2) para evitar precipitarse al foso. Si caen en la trampa, el golpe y los cortes causados por los pinchos causarán 2d6 puntos de daño. Si a algún jugador se le ocurre examinar de cerca el puente antes de poner un pie sobre él, un éxito en una prueba de habilidad de *Percepción* permitirá descubrir una palanca de hierro situada bajo él, en la misma pared donde se apoya el puente. Se puede acceder a la palanca

colocándose en el suelo al borde del foso y estirando el brazo. Si accionan la palanca, el puente se bloqueará y podrán pasar sobre él sin que se active el eje.

En el otro extremo del puente hay una puerta de hierro situada en el centro de una pared de roca. La puerta es inusualmente pequeña, de solo un metro de altura aproximadamente y muy extraña, ya que en lugar de cerradura cuenta con un gran pomo circular con un extraño grabado. Si los PJs observan el grabado con detenimiento verán que hay una cruz que divide el pomo en cuatro partes. La parte superior izquierda tiene una estrella dibujada; la superior derecha, dos estrellas; la inferior izquierda, tres; y la inferior derecha, cuatro.

El pomo es un sistema de apertura que funciona de la siguiente manera: si tiras de él se desbloquea. Acto seguido puede girarse en el sentido de las agujas del reloj y soltarse con cualquiera de las cuatro posiciones del grabado (una, dos, tres o cuatro estrellas) en la parte superior. Cada vez que alguien manipule el pomo, oirá un chasquido metálico en su interior. Ese ruido lo produce un mecanismo de la puerta que suma un contador igual al número de estrellas del grabado que haya quedado en la parte superior del pomo. La puerta solo se abrirá si la suma de contadores es igual a siete. Si en algún momento la suma de contadores supera siete, una púa metálica impulsada por un resorte saldrá del centro del pomo y se clavará en la mano de quien la esté manipulando, causándole 1d6 puntos de daño. Cada vez que se dispara la púa, el contador de apertura regresa a cero e inmediatamente la púa vuelve a recogerse en el interior del pomo.

Si los jugadores no son capaces de abrir la puerta usando el pomo, podrían echarla abajo usando sus armas o herramientas, pero al ser de hierro tardarían varias horas en conseguirlo.

El mausoleo de Epemitreus se encuentra al otro lado de esa pequeña puerta abovedada. La puerta se construyó tan pequeña para despistar a los saqueadores de tumbas. Al contrario de lo que pudiera deducirse por su reducido tamaño, al otro lado de la puerta hay una enorme cámara

cuadrada. La luz de las antorchas de los PJs se refleja en una gran estatua dorada situada en una de las paredes. La escultura mide unos dos metros de alto y es una representación de Epemitreus, el profeta, reconocible por su larga y espesa barba, su cuerpo erguido y sus brazos cruzados sobre el pecho. El color dorado se debe a que la piedra de la estatua está recubierta con polvo de piritita, un mineral de color dorado.

En cuanto los PJs se dispongan a explorar la cámara se darán cuenta que en el suelo hay un enorme grabado con forma de estrella de siete puntas que ocupa gran parte de la extensión de la estancia. En el centro de la estrella, formando parte del grabado, puede distinguirse la silueta de un pájaro con sus alas desplegadas. Con un éxito en una prueba de habilidad de *Leyendas* se puede saber que podría representar al ave fénix, un ave legendaria que renació de sus cenizas. El ave fénix representa la inmortalidad. Otro detalle del grabado es que en cada uno de los extremos de las siete puntas de la estrella se inscribe una palabra rodeada por un círculo. Los PJs que sepan leer podrán reconocer en cada una de esas palabras los siete días de la semana. Si ningún PJ sabe leer, será Desitheus quien las lea en voz alta.

Si alguno de los PJs se sitúa sobre uno de esos círculos, observarán que el círculo comienza a irradiar una extraña luminiscencia. Misteriosamente, una agradable sensación de bienestar embriagará al PJ. Si los PJs hacen lo mismo con cada uno de los siete círculos que hay en los extremos de la estrella, todo el grabado del suelo se iluminará con una luz rojiza, lo cual creará una espectacular visión del ave fénix dentro de la estrella de siete puntas. Entonces los PJs sentirán una sensación de bienestar cercana al éxtasis. La estatua de Epemitreus comenzará entonces a irradiar una luz blanca, y se oirá una voz penetrante pero pausada: «Bienvenidos a mi morada. Os estaba esperando. Aquilonia se encuentra en el filo del precipicio hacia una destrucción total. Solo vosotros podéis salvar al rey. Bendigo ahora vuestras armas con el símbolo del ave fénix. Con ellas podréis enfrentaros a los servidores de Set. Partid raudos hacia Tarantia, y salvad al rey».

Dicho lo cual, Epemitreus desaparecerá. De pronto su estatua, así como todos los grabados del suelo, se apagarán. Entonces podrán verse unos pequeños destellos que emiten las armas de los PJs. Todas ellas tienen ahora un diminuto grabado con la representación del ave fénix, el cual irradia una tenue luz mágica que solo es perceptible en la oscuridad. Aunque los PJs no lo saben, ahora sus armas tienen la capacidad de dañar a las criaturas del averno (todo tipo de demonios), engendros que son invulnerables a las armas mundanas. Sin embargo, las armas de los PJs no causarán efectos adicionales al atacar a seres vivos normales.

Salir de la tumba de Epemitreus no resultará fácil. El primer reto, retornar por la pasarela, no debería ser muy difícil de superar, pues ya fueron capaces de sortearlo a la ida. Pero después se enfrentarán a un segundo reto, que a pesar de no ser excesivamente peligroso sí será una buena ocasión para asustar un poco a los jugadores.

Cuando los PJ estén cruzando la pasarela de vuelta oirán un fuerte ruido que proviene del algún lugar de la catacumba, difícil de precisar. Primero se escucha un estruendo, como si se hubiera derrumbado un túnel, y justo después acontece un perturbador rugido que erizará la piel de los PJs. Después vuelve el silencio más absoluto.

Lo que ha sucedido, aunque los PJs no lo saben de momento, es que un oso que merodeaba por esa parte de la montaña cayó en el foso que los PJs abrieron para acceder al túnel. El oso, incapaz de trepar de vuelta al exterior, se quedará agazapado en el túnel. Al ser de pelaje negro y no hacer demasiado ruido, no podrá ser descubierto por los PJs hasta que no se encuentren muy cerca de él. Si los dos PJs que marchan delante no superan entonces una prueba de habilidad de *Percepción*, el oso se les abalanzará por sorpresa y los PJs perderán automáticamente la iniciativa.

Oso: El oso de las montañas es una mole imponente. Su pelaje es negro y sus garras están afiladas como cuchillos. Es un depredador agresivo. Se mueve más rápido de lo que uno podría pensar al ver su gran corpulencia.



PV: 50. Iniciativa: 5. Esquiva: 1. Habilidades principales: Combate sin armas (+ 5), Daño (Mordisco y zarpazo): 2d6+2. Atletismo (+ 3). Habilidades secundarias: + 3. Capacidad especial: Arrollar. Puede realizar en un mismo turno un ataque cuerpo a cuerpo a cada uno de los enemigos que se encuentren en su trayectoria de movimiento.

Ladrones de caballos

Una vez de vuelta en el exterior, Deshiteus instará a los PJs a que recolocuen sobre el foso la enorme roca que ocultaba el acceso al pasadizo. Nadie debe saber que en este enclave se halla la tumba sagrada del profeta.

Tras recolocar la roca, Deshiteus tratará de ocultarla con trozos de maleza. Tras lo cual dirá a los PJs lo siguiente: «No hay tiempo que perder. Recordad lo que os dijo Epemitreus. Debemos llegar a Tarantia lo antes posible. Volvamos al monasterio a por nuestros caballos. Tenemos que emprender el viaje de vuelta a la capital».

Los PJs recorrerán el mismo sendero de vuelta hacia el monasterio. Poco antes de llegar, en un lugar donde el camino desemboca en otro más ancho, se cruzarán con un grupo de seis hombres de aspecto nórdico. Son unos tipos rubicundos, de piel clara, que visten ropas de cuero y portan hachas y escudos. Uno de ellos, el líder del grupo, viaja a lomos de un caballo. El resto va a pie y guía una pequeña yeguada. Si los PJs se acercan lo suficiente se darán cuenta de que los caballos que llevan esos hombres pertenecen a los PJs. Esos nórdicos proceden de los Reinos Fronterizos, han viajado al sur para una incursión de pillaje en Aquilonia. Encontraron por casualidad el monasterio, donde robaron a los indefensos monjes, no solo las pocas monedas de plata que ellos tenían sino también los caballos de los PJs. Los ladrones son jóvenes con un aspecto atlético y cara de pocos amigos.

Si los PJs tratan de hablar con ellos, se darán cuenta de que rehúyen la conversación y ni siquiera detienen la marcha. Si se les pregunta por los caballos, o se les acusa de haberlos robado, afirmarán que esos caballos

son suyos. Dado que los bárbaros nórdicos son propensos a las trifulcas, si alguien les amenaza o falta al respeto supondrá el fin de su paciencia y se enfrascarán en una pelea. La lucha será rápida y brutal. Tratarán de intimidar a los PJs gritando como bestias salvajes mientras se abalanzan sobre ellos a hachazo limpio. Si su líder muere, el resto huirá hacia la espesura del bosque.

El líder nórdico es un bigardo pelirrojo con mostacho. Tiene la voz grave como el rugido de un oso. Es un hombre tosco y agresivo.

Líder nórdico: Puntos de vida: 15. Iniciativa: 4. Armadura de cuero (1). Habilidad principal: *Armas cuerpo a cuerpo* (+4). Habilidades secundarias (+2). Equipo: espada (2d6), escudo pequeño (1), odre de aguardiente y 45 monedas de plata.

Los guerreros nórdicos son chicos jóvenes adiestrados para el saqueo. Visten con ropas de cuero. Tienen el pelo largo y rubio, que alguno se ha recogido en una trenza.

Guerreros nórdicos: Puntos de vida: 8. Iniciativa: 4. Habilidad principal: *Armas cuerpo a cuerpo* (+3). Habilidades secundarias (+1). Equipo: Hacha (1d6+3) y escudo pequeño (1).

5.5. El rey en peligro

En este capítulo de la aventura los PJs deberán apresurarse en regresar a Tarantia para llevar a cabo las acciones necesarias para salvar Noak, rey de Aquilonia.

Retorno a Tarantia

El viaje de vuelta desde el monte Golamira hasta Tarantia se puede realizar en un día y medio a caballo. Si los PJs perdieron sus caballos, deberían conseguir otros por el camino, ya que si recorren todo el viaje a

pie tardarán cuatro días en cubrir la distancia y cuando lleguen ya será demasiado tarde, los heraldos estarán anunciando la muerte del monarca. Y en ese punto terminará la aventura. Para que eso no suceda, Desitheus insistirá hasta la saciedad en que deberían apresurarse en llegar a Tarantia, como dijo Epemitreus. Si los PJs no disponen de recursos para conseguir esos caballos, Desitheus podría conseguirlos echando mano de sus contactos en alguno de los pueblos que hay en la ruta.

El viaje discurrirá sin contratiempos, tanto si deciden acampar a campo abierto como si pernoctan en una posada de Morat, que es el pueblo más grande que encontrarán durante el camino.

En Morat, además de reponer fuerzas, podrán, si lo desean, adquirir los bienes que precisen, ya que hay presencia de profesionales de los principales gremios.

La víspera del complot

Al llegar a Tarantia, Desitheus se despedirá de los PJs antes de acudir al gran templo de Mitra, donde le esperan los monjes de su congregación. Pero antes de despedirse, le dirá a los PJs algo muy importante: «Salvad al rey. Y una vez lo hayáis hecho, venid a verme al gran templo de Mitra para que os conceda mi bendición. Celebraremos un ritual que os elevará al lugar que merecéis. Habéis sido elegidos por Mitra. Es muy importante que vengáis. No lo olvidéis».

Si los PJs aceptaron trabajar como mercenarios para Ascalante al llegar a la posada verán al juglar Rinaldo que les espera en la puerta. Les trae un mensaje de Ascalante y les pedirá que le acompañen hasta un reservado de la posada donde hablar con discreción. Una vez allí les explicará que el asalto se realizará esa misma noche. El punto de reunión será en la plaza junto a La fuente de los leones. Deberán acudir allí cuando ya sea noche cerrada, cuando toda la ciudad duerma. Deberían vestir ropas oscuras y disimular sus armas tras una capa. Antes de que Rinaldo se marche, les recordará cuál es el plan. «Seremos quince hombres en total. Nos infiltraremos en la fortaleza real de la manera más sencilla, por

la puerta principal. Gromel nos estará esperando para abrirnos las puertas. Una vez dentro del recinto, nos dirigiremos sigilosamente hasta el dormitorio del rey. Allí daremos caza al león. Una vez muerto el monarca, os pagaremos la recompensa prometida».

Rinaldo es un simple mensajero de Ascalante, carece de poder de decisión, por lo que si los PJs quieren sugerir algún cambio en el plan tendrán que presentarse en el palacio del barón Dion, donde se encuentran Ascalante y compañía. Dado que restan muy pocas horas para el asalto y ya está todo preparado, Ascalante se mostrará reacio a cualquier cambio de planes que puedan sugerir los PJs.

Si los PJs tratan de alertar al rey de Aquilonia los guardias de la ciudadela no les permitirán el acceso. Estos afirmarán que el rey no concede audiencias a los ciudadanos. Si los PJs insisten, expresan argumentos creíbles sobre la urgencia y la gravedad del caso, y superan una prueba de habilidad de *Oratoria*, podrían lograr que les reciba el canciller Publius. Si no son lo suficientemente convincentes, los guardias les instarán a marcharse de malas maneras.

Si logran acceder al canciller Publius, este los escuchará atentamente y preguntará con interés cualquier duda que pueda plantear su discurso. Aunque, como es lógico, Publius desconfiará de ellos, pues son unos completos desconocidos. En ningún caso les permitirá acceso al rey. Aunque si los PJs resultan convincentes y superan una prueba de habilidad de *Oratoria*, Publius podría comprometerse a transmitir su mensaje al monarca. En ese caso el canciller pondrá al rey sobre aviso del posible complot que tendrá lugar esa misma noche.

El rey, aunque no las tiene todas consigo, tomará precauciones, que consistirán en hacerse acompañar esa noche de una escolta formada por algunos hombres de su total confianza. Si los PJs mencionan a Gromel, al barón Dion o a Ascalante el rey no tomará ninguna medida preventiva contra ellos, ya que, si realmente las acusaciones de los PJs son veraces, prefiere cogerles *in fraganti* y matar a esas ratas con sus propias manos.

El asalto a la ciudadela

La ciudadela se encuentra en la parte más alta de la acrópolis. Su perímetro lo forma una muralla rectangular y dispone de torres de vigilancia en cada una de sus cuatro esquinas. Las torres se conectan entre sí por un adarve protegido por almenas, por el que transitan los guardias al hacer la ronda. Un tercio de la superficie del complejo lo ocupa el palacio real, el salón del trono y el cuartel. Los otros dos tercios de la superficie lo ocupan los jardines.

El palacio real lo componen cuatro edificios de piedra de brillantes cúpulas doradas, unidos por un claustro ajardinado en el centro. En su interior se encuentran las dependencias de la familia real, que son grandiosas y lujosamente decoradas: la alcoba real, la habitación del príncipe, la sala de estar, el gran salón, las termas, la cocina y la despensa, así como varias habitaciones para los invitados. En el sótano se encuentra la bodega, el aljibe y la sala del tesoro donde se guarda el oro del reino, el cual está a buen recaudo tras una imponente puerta de seguridad, cuya llave solo tiene el propio rey.

En el palacio real trabajan un buen número de sirvientes durante el día. En cambio, durante la noche solo duermen allí los miembros de la familia real y sus invitados, cuando los hay.

Los jardines son, sin duda, los más grandes y hermosos de toda la ciudad. Es una zona arbolada donde se han plantado exóticas plantas de exuberantes hojas y coloridas flores. Un camino lo atraviesa, comunicando el portón de entrada a la ciudadela con cada uno de los edificios del recinto. Fuera del sendero el jardín es frondoso y tiene recovecos donde se puede disfrutar de una buena sombra mientras se escucha el sonido del agua de sus numerosas fuentes. En los márgenes del camino se alzan una serie de estatuas talladas en mármol que representan a los últimos reyes de Aquilonia.

El salón del trono se encuentra en un edificio independiente, destinado expresamente a los actos formales. Es el lugar donde el rey recibe en

audiencia a los emisarios de otros reinos. También es utilizado para celebrar ceremonias magnánimas. El techo se alza a una altura considerable, creando un espacio hueco de cuyas paredes cuelgan banderines con el blasón real, el león rampante. El trono, de madera de ébano y cubierto con telas de seda de vivos colores, se encuentra en el fondo de la sala, sobre una plataforma a la que se accede a través de unos escalones de mármol.

El cuartel es el edificio donde residen los Dragones Negros, que son los soldados que destinados a la protección del rey y la ciudadela. Se organizan en dos turnos de guardia; mientras un turno trabaja, el otro descansa en el cuartel. Además de habitaciones para la tropa, también disponen de cocina, despensa, comedor, baños y letrinas. En el sótano se encuentran los calabozos. Aledaño al cuartel se encuentran los establos.

A partir de aquí, se explica cómo van a sucederse los acontecimientos. Estos están condicionados en gran medida por lo que hayan hecho los PJs durante la aventura. Por ello se presentan solo como orientación.

La entrada en la ciudadela si los PJs entran con Ascalante. El punto de encuentro con Ascalante es la fuente de los leones, que está situada en el barrio alto, en la plaza donde se encuentra la posada de mismo nombre. Cuando hayan cerrado las tabernas y sea ya noche cerrada, Ascalante y sus secuaces, vestidos de negro, con capas y capuchas, marcharán sigilosamente desde el palacio de Dion hasta la plaza de la fuente de los leones. A esas horas de la noche la ciudad está en silencio y no hay ni un alma por las calles. Al encontrarse Ascalante con los PJs, les pedirá que lo sigan.

El grupo, con Ascalante a la cabeza, caminará a paso ligero, lo más silenciosamente posible, hasta la calle donde se encuentra el portón de acceso a la ciudadela. En la torre de vigilancia hay un guardia que, al ver llegar al grupo de mercenarios, se retirará para dar el aviso a Gromel. Ascalante golpeará el portón con los nudillos, tres golpes seguidos, una pausa, y después tres golpes más. Es la señal convenida con Gromel para que les permita el paso. Unos segundos después, el portón se abrirá y

asomará un soldado enorme, vestido con una armadura de malla. Gromel. Ascalante esbozará una sonrisa al reconocerlo. Gromel les pedirá en voz baja que se apresuren a entrar. Una vez dentro, el guardia informará a Ascalante de que el león —sobrenombre del rey Noak— duerme en su alcoba. Ascalante responderá que no hay tiempo que perder y hará una señal a sus hombres para que lo sigan. A continuación se adentrará sigilosamente en los jardines del recinto, dirección al palacio real. Gromel los acompañara.

Unas horas antes, Gromel y unos guardias de su confianza se las arreglaron para añadir loto negro al vino de la cena que se sirvió esa noche en el cuartel. De manera que todos los guardias del turno de día dormirán como marmotas durante toda la noche. Solo quedan despiertos aquellos guardias que son leales a Gromel.

La entrada en la ciudadela si los PJs entran por su cuenta. Seguramente a los jugadores se les ocurrirán varias maneras de infiltrarse en la ciudadela. A continuación se explican las implicaciones que podrían acarrear algunas de ellas. Una opción sería sobornar a algún guardia para que les dejase entrar, lo que requeriría superar una prueba de habilidad de *Oratoria* cuya dificultad dependerá de cuánto dinero se ofrezca. Si la cifra alcanza cien monedas de plata, sería difícil (-2); y si se ofrece más, sería una dificultad intermedia.

Otra manera de entrar podría ser trepando el muro de seis metros que rodea todo el recinto, para ello necesitarían una cuerda y un garfio. Si es de noche, es poco probable que los guardias vean nada, aunque los PJs tendrían que superar una prueba de habilidad de *Atletismo*. Un fallo supondría que tardan más tiempo de lo deseable en subir, y por tanto un guardia podría descubrirles. En ese caso el DJ podría hacer una prueba de habilidad de *Percepción* por parte del guardia más cercano. Una pifia al trepar supondría que el PJ se cae, con lo que se provocaría 1d6 puntos de daño al golpearse contra el suelo. Una vez dentro del recinto, el lugar más apropiado para ocultarse es el jardín, ya que es bastante frondoso.



El enfrentamiento con el rey si este no fue prevenido. Gromel, Ascalante y sus secuaces se dirigirán hasta la puerta de entrada del palacio real. Gromel abrirá la puerta con una llave y pedirá al resto que le sigan sin hacer ruido, conoce bien el palacio y se dirigirá hacia la alcoba del rey con la idea de cortarle el cuello mientras duerme. Pero el rey Noak, que tiene el sueño ligero y los sentidos de un gato, se despertará con el crujido de las tablas de madera del suelo. Vestido solo con unos calzones, cogerá la espada que guarda bajo su cama y se acercará a la puerta de su alcoba, que mantendrá ligeramente entreabierta para ver quién se acerca. Al otro lado de la puerta hay una amplia cámara que los reyes usan como sala de estar. En ella hay una mesa, algunas sillas y una chimenea que ilumina tenuemente la estancia. Cuando Gromel y compañía lleguen hasta esa cámara, el rey dará un paso adelante, y gritará: «¿Quién osa molestar al rey a estas horas de la noche?». «Tú no eres el rey legítimo. Eres un usurpador, y vas a pagar por ello», responderá Ascalante henchido de odio. «¿Acaso eres tú, Ascalante? Debí matarte cuando tuve ocasión. ¿Así es como me agradeces que te perdonara la vida? ¿Tú también, Gromel? Maldito traidor».

Mientras discuten, la reina, que se acaba de despertar debido al griterío, intuye el peligro y se esconde apresuradamente en la habitación del príncipe, que es colindante a la de sus padres, para ponerse a salvo.

Antes de que los hombres se enzarcen en una pelea se escucha un estruendo que proviene de algún lugar del palacio. Aunque todavía no lo ven, en la puerta de entrada ha irrumpido una criatura monstruosa que se dirige hacia donde se encuentra Ascalante, reventando todos los muebles con los que se topa en su camino. La bestia profiere un rugido demoníaco que hiela la sangre de cuantos lo escuchan.

Ascalante ordenará a sus hombres que maten al rey, pero la mayoría de ellos están aterrorizados por el rugido. Todos excepto Gromel se han dado la vuelta y huyen hacia el exterior del palacio, aunque no podrán escapar porque antes se toparán con la bestia, que se abalanzará sobre ellos y los destrozará uno a uno con sus terribles garras y cuernos.

Se trata un monstruoso demonio de seis patas, del tamaño de un búfalo. Sus extremidades traseras son gruesas y robustas, lo que le permite erguirse sobre ellas para atacar con sus cuatro patas delanteras, de cuyos extremos surgen unas terribles garras, afiladas como cuchillos. En su espalda se pliegan un par de demoníacas alas en cuanto toca tierra. Su piel es de una brillante tonalidad verde oscura. Su repugnante rostro tiene cuatro ojos amarillos y una enorme boca con decenas de dientes afilados como agujas. De su frente emergen un par de cuernos enroscados.

Los PJs oirán los gritos de dolor y desesperación de los hombres que están siendo masacrados por el monstruo. En un acto de ingenuidad, Ascalante cerrará la puerta de la estancia, como si eso pudiera evitar que la bestia les encuentre. Después atacará al rey con su espada, mientras Gromel hace lo propio con la intención de acorralar al monarca. Este se defiende bien, demostrando una gran maestría con la espada, pero si los PJs no lo evitan se irá fatigando por momentos y solo será cuestión de tiempo que Ascalante y Gromel acaben con él. Cuando el combate parezca estar decidido, o casi decidido, la puerta de la estancia se hará pedazos por el topetazo del monstruo que entrará con furia y embestirá a Ascalante. Los PJs podrían aprovechar la ocasión para atacar al monstruo, mientras este se ensaña con Ascalante, quien morirá de inmediato.

Solo las armas con el símbolo del ave fénix pueden infligir daño al monstruo, cuyas heridas emanan un vapor color verde claro, la sangre del demonio.

El enfrentamiento con el rey si Noak fue prevenido por los PJs. En ese caso el rey esperará a Ascalante sentado en la escalinata de la puerta de entrada al palacio real, pero pertrechado con una buena armadura de placas y con un espadón en sus manos. A escasos metros, una docena de leales soldados le custodian. El rey retará a Ascalante a un combate singular para que no se derrame más sangre de la necesaria.

«¡Qué necio eres, Ascalante! ¿Pensabas que iba a ser tan fácil colarte en mi alcoba para degollarme? Eres un cobarde y un malnacido. ¿Así es

como me agradeces que te perdonara la vida al ofrecerte el exilio?». «Tú no eres el rey legítimo. No eres más que un usurpador, un perro cimmerico», replicará Ascalante. «Resolvamos esta discusión con un duelo. Solos tú y yo. Que tus mercenarios no se inmiscuyan en este asunto, y tampoco lo harán mis guardias». Ascalante aceptará. «Que así sea», dirá a la par que desenvaina su espada y da un paso al frente.

Los hombres de uno y otro bando guardarán unos metros de distancia, formando un gran círculo, en el centro del cual se batirán Ascalante y el rey. Ascalante comenzará el combate de manera impetuosa, pero el rey bloqueará con su espada cada uno de sus ataques. Un momento después, oirán el rugido demoníaco de un monstruo volador que se cierne sobre ellos y se abalanza sobre Ascalante. Se trata un demonio de seis patas, del tamaño de un tigre. Sus extremidades traseras son gruesas y robustas, lo que le permite erguirse sobre ellas para atacar con sus cuatro patas delanteras, de cuyos extremos surgen unas terribles garras, afiladas como cuchillos. En su espalda se pliegan un par de demoníacas alas en cuanto toca tierra. Su piel es de una brillante tonalidad verde oscura. Su repugnante rostro tiene cuatro ojos amarillos y una enorme boca con decenas de dientes afilados como agujas. De su frente emergen un par de cuernos enroscados.

El demonio matará a Ascalante con sus garras y dientes, desfigurándole la cara antes de decapitarlo. Después se enfrentará a aquellos hombres que sean tan incautos como para plantarle cara. Todos los hombres, excepto el rey, huirán despavoridos. Pero el monarca luchará contra el monstruo con auténtica bravura, sin darse cuenta de que resulta en vano, no puede vencerle ya que las heridas que el demonio recibe de armas mundanas se regeneran instantáneamente. Solo las armas con el símbolo del ave fénix pueden dañar a ese demonio, armas sagradas que causan unas heridas de las que emana un vapor color verde claro, la sangre del demonio. Cuando el rey se percate de que solo las armas de los PJs son capaces de dañar al monstruo, tratará de apoderarse de una de ellas, por ejemplo, cogiéndola prestada de algún PJ que haya caído en combate.

Ascalante: Puntos de vida: 20. Armadura: coraza (4). Iniciativa: 5. Esquivar: 1. Habilidad principal: *Armas cuerpo a cuerpo* (+5). Habilidades secundarias (+3). Equipo: espada (2d6), cuchillo (1d6+2) y bolsa con 200 monedas de plata.

Gromel: Puntos de vida: 20. Armadura: coraza (4). Iniciativa: 4. Habilidad principal: *Armas cuerpo a cuerpo* (+5). Habilidades secundarias (+3). Equipo: maza (2d6) y cuchillo (1d6+2).

Esbirros de Ascalante: Puntos de vida: 8. Iniciativa: 4. Armadura: cuero (1). Habilidades principales: *Armas cuerpo a cuerpo* (+3) y *Armas a distancia* (+3). Habilidades secundarias (+1). Equipo: espada (2d6).

Soldados de la ciudadela: Puntos de vida: 8. Iniciativa: 4. Armadura de cuero (1). Habilidades principales: *Armas cuerpo a cuerpo* (+3). Habilidades secundarias (+1). Equipo: espada (2d6) y arco corto (1d6+1).

Noak, el rey de Aquilonia, es un hombre maduro, de pelo y barba canosa. Es alto y corpulento. Pese a tener más de cuarenta años sigue siendo más fuerte y ágil que cualquiera de sus guardias. Nació en la fría y salvaje Cimmeria, y en la actualidad mantiene el ímpetu y los modales bárbaros, a pesar de haberse convertido en monarca del dominio más civilizado de todos los reinos hibernios. En su juventud viajó por el mundo, buscándose la vida como ladrón, pirata y mercenario. A pesar de lo que pudiera parecer, es un hombre que tiene un hondo sentido de la justicia, ayuda a los oprimidos y es implacable con sus enemigos. Pese a que le acusen de haber usurpado el trono de Aquilonia, la verdad es que él no pretendía ser rey. Lideró una revolución para derrocar al anterior rey, Numedides, que era un déspota sanguinario que oprimía a su gente. Fueron sus seguidores quienes lo auparon al trono una vez muerto Numedides.

Noak, rey de Aquilonia: Puntos de vida: 25. Armadura: coraza (4). Iniciativa: 5. Esquivar: 1. Habilidad principal: *Armas cuerpo a cuerpo* (+6) y *Combate sin armas* (+6). Habilidades secundarias (+4). Equipo: espada (2d6).

El monstruo demonio aparece por los actos de Keth, la esclava de

Ascalante, quien invocará a un demonio del averno con la ayuda de su poderosa sortija con forma de serpiente enroscada, y se fundirá con él para controlar su voluntad. En el caso de que Keth, por el motivo que sea, no tuviera en su poder la sortija, entonces el monstruo demonio no aparecería en escena.

Monstruo demonio: Puntos de vida: 50. Piel muy dura (2). Iniciativa: 6. Esquivar: 2. Habilidades principales: *Combate sin armas* (+6), Daño (Garras): 2d6+2. *Volar* (+6). Habilidades secundarias (+4).

Capacidades especiales:

- **Invulnerabilidad:** la criatura no puede ser herida, salvo por armas sagradas.
- **Arrollar:** puede realizar en un mismo turno un ataque cuerpo a cuerpo a cada uno de los enemigos que se encuentren en su trayectoria de movimiento.
- **Extremidades múltiples:** con sus patas delanteras puede realizar dos ataques por turno. Cuando golpea a un enemigo lo desplaza a tres metros de distancia, y este tendrá que superar una prueba de la habilidad de *Atletismo* para no caer derribado. Dado que el demonio es muy competente en *Combate sin armas*, tratará de realizar ataques de precisión para dañar los puntos débiles de sus enemigos, como el cuello o la cabeza. Esto implica un modificador de -2 a la prueba de habilidad del ataque, pero en caso de éxito el daño que se ocasione al objetivo se duplicará.

Desenlace de la escena. Si los PJs no recibieron la bendición de Epemitreus, no tendrán ninguna opción de matar al monstruo demonio. Este acabará uno por uno con todos los que se enfrenten a él, incluido el rey y aquellos hombres que no logren escapar a tiempo. Una vez masacrado a todo el que sorprenda en la ciudadela, el monstruo demonio se marchará por donde vino. Es decir, alzará el vuelo y desaparecerá en la negrura del cielo nocturno.

Si los PJs logran matar al monstruo demonio, este se convertirá en cuestión de segundos en una masa amorfa gelatinosa. Un momento después se evaporarán sus despojos, dejando a la vista el cadáver de Keth. La hechicera conjuró un ritual mágico en el que invocó a un demonio del averno y se fusionó con él para enfrentarse a Ascalante y matarlo. Una venganza por el maltrato y las humillaciones sufridas desde que la convirtiera en su esclava.

Si el rey sobrevive, agradecerá la intervención providencial de los PJs y se interesará por ellos: «¿Quién sois? Me habéis salvado la vida. Mientras mis hombres más leales han huido como ratas que abandonan un barco cuando se va a pique, vosotros habéis arriesgado vuestras vidas por salvarme».

El rey les escuchará con atención y formulará algunas preguntas acerca de lo que los PJs puedan saber sobre la conspiración urdida contra él. Sobretudo le interesa averiguar si hay alguien más implicado, para que sus soldados lo encuentren y encierren en el calabozo. También les ofrecerá una recompensa de doscientas monedas de plata a cada uno, que les entregará el canciller Publius al día siguiente. Si rechazan la recompensa, el rey les dirá que en tal caso queda en deuda con ellos, por lo que si necesitan algo, sea ahora o en el futuro, que se lo pidan. Dicho esto, el rey se marchará a descansar y les dirá a los PJs que hagan lo propio.

Este es un buen momento para que el DJ indique a los jugadores que sus PJs están agotados, que deberían curarse si están heridos, y dormir un poco. También sería bueno recordarles que mañana por la mañana deberían visitar a Desitheus en el templo de Mitra para ser honrados con un ritual de bendición ante todos los monjes de la congregación.



5.6. La bendición de Desitheus

Desitheus pidió a los PJs que una vez hubieran concluido su misión de salvar al rey acudieran al gran templo de Mitra para ofrecerles un ritual de bendición. Este edificio se sitúa en el barrio alto de Tarantia y está construido en una sola planta rectangular de techo alto y paredes de alabastro. A su pórtico sustentado por robustas columnas se accede a través de una escalinata. El portón de entrada es de madera chapada en bronce. Al entrar al templo lo primero que uno se encuentra es una estatua de mármol blanco del profeta Epemitreus, cuyos brazos extendidos dan simbólicamente la bienvenida a sus fieles.

Cuando los PJs accedan a la sala principal del templo observarán que allí se encuentra medio centenar de monjes, de cabeza rasurada y túnica de color ocre que murmuran sus rezos. La sala está iluminada gracias a un gran tragaluz situado en el techo. En el fondo de esta se halla el púlpito, desde donde el sumo sacerdote prepara algunos elementos para la liturgia (velas, incienso y vino). Cuando los PJs se acerquen hasta Desitheus este les dedicará una reverencia y a continuación les dirá: «Bienvenidos, queridos hermanos. Si hoy estáis aquí significa que habéis logrado cumplir la misión que os encomendó Epemitreus. Hoy es un gran día para nuestra congregación. Me alegro de que hayáis venido a recibir mi bendición».

Tras los saludos pertinentes, Desitheus pedirá a los PJs que se sienten en un banco de madera que hay situado junto al altar. Después se dirigirá a los monjes que han acudido a presenciar el ritual, quienes se han distribuido en filas ordenadas frente al altar.

«Queridos, hermanos. Estos hombres proceden de lugares lejanos y hoy nos acompañan tras cumplir la voluntad de Mitra. Solo ellos, y yo mismo, como sumo sacerdote de Mitra, conocemos el secreto sagrado de la ubicación de la tumba del profeta Epemitreus. Hoy nos hemos reunido aquí todos los hermanos de la congregación para darles las gracias por el martirio que conlleva guardar ese secreto». «Gracias, hermanos», dirán

todos los monjes al unísono. «Procedamos con la bendición», añadirá Desitheus.

Entonces el sumo sacerdote cogerá una ramita de incienso, la prenderá con una vela y la pasará sobre las cabezas de cada uno de los PJs, mediante movimientos circulares. El olor del incienso tiene un efecto tranquilizador sobre quienes lo respiran, por lo que los PJs se sentirán más relajados. A continuación, Desitheus ofrecerá a cada PJ una copa de plata rebosante de vino, para que la sostengan. Luego pedirá uno a uno que se la beba mientras él coloca la palma de su mano derecha sobre la coronilla del PJ y pronuncia con solemnidad la siguiente frase: «En el nombre de Mitra, yo te bendigo».

Lo que no saben los PJs es que el vino ha sido mezclado previamente con extracto de loto negro, una droga muy potente que los dejará dormidos en cuestión de minutos. Algún PJ podría darse cuenta de que el vino está adulterado, si decide examinarlo, bien sea oliéndolo o paladeándolo antes de tragarlo. En ese caso, el PJ deberá superar una prueba de habilidad de *Percepción*. Si algún PJ tiene la habilidad *Alquimia* puede usarla para determinar que el brebaje contiene loto negro, un potente somnífero y anestésico. Lo mismo puede lograrse mediante un hechizo de Identificar sustancia.

Lo que sucederá después dependerá de lo que hagan los PJs. Los que hayan bebido el vino comenzarán a sentir una fuerte somnolencia. Les costará mantener los ojos abiertos y se les obnubilará la mente. Un par de minutos después se sumirán en un sueño muy profundo durante, al menos, un par de horas. Cualquier acción que pretendan realizar antes de caer dormidos se considera difícil (-2). Si los PJs se niegan a beberse el vino, Desitheus cambiará de humor, mostrándose visiblemente enfadado y subirá el tono de su voz. «Tenéis que beber la sangre de Mitra. No oséis desobedecer a un dios». Si los PJs se resisten a beberse el vino, Desitheus ordenará a los monjes que les obliguen: «Hermanos, no permitáis que estos extranjeros se marchen sin beber la sangre de Mitra. No podemos tolerar que revelen el secreto de la tumba de Epemitreus».

Los fanáticos monjes se abalanzarán sobre los PJs con una agresividad desatada, tratando de rodearlos y golpearles con sus bastones hasta dejarlos inconscientes. Si los PJs se defienden y dejan fuera de combate a un buen número de monjes, el resto desistirá de su propósito. Por otra parte, si los PJs matan o amenazan con matar al sumo sacerdote, sus adeptos harán lo que los PJs pidan.

Desitheus: Puntos de vida: 20. Iniciativa: 4. Habilidades principales: *Oratoria* (+5) y *Conocimiento mágico* (+5). Habilidades secundarias (+3). Equipo: cayado, zurrón, odre de vino, cuchillo (1d6+2), rollo de cordel, yesca y pedernal, velas, raciones de viaje y bolsa con 20 monedas de plata. Hechizos: Apaciguar, Leer la mente, Convencer, Empatía y Escuchar. **Monjes:** Puntos de vida: 8. Iniciativa: 4. Habilidad principal: *Oratoria* (+3). Habilidades secundarias (+1). Equipo: túnica de color ocre y un bastón (1d6+1).

En caso en que todos los PJs hayan caído en el ardid de Desitheus, dormidos o inconscientes, se despertarán unas horas después con escozor insoportable en los ojos, incapaces de ver nada y con las manos atadas a la espalda, y a su vez atadas a una argolla en la pared. Mientras estaban bajo los efectos del loto negro, Desitheus les aplicó un veneno en los ojos que los ha dejado ciegos de por vida.

Desitheus les explicará su nueva condición: «Hermanos, escuchadme con atención. Ahora sois mártires de Mitra. Pasaréis el resto de vuestras vidas sirviendo al dios en este templo. Tanto yo como el resto de los monjes de la congregación os alimentaremos y cuidaremos todos los días de vuestra vida».

Después los PJs escucharán una puerta cerrarse y el ruido de unos pasos alejarse del lugar. Ahora están encerrados en una celda...



Hoja de

Juego de rol **Altruistas**

Fuhr



Sistema **Gauss d6**



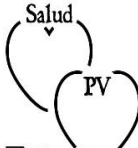
Personaje

Jugador

Concepto

Equipo

- Agilidad
- Aspecto
- Destreza
- Fuerza
- Inteligencia
- Intuición



- Herida grave (PV < a uno)
- Estado crítico (PV < a menos cinco)

Habilidades

Principiante #1
Intermedio #2
Avanzado #3
Maestro #4
Bien dotado #1
Superdotado #2
Total



Grimorio & Notas

_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____
_____	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	_____

Descripción
