



*Fantasia Medieval, época actual,
ciencia ficción.*

*Un manual para que puedas jugar
a lo todo lo que quieras jugar.*

Rápido y Fácil 3.0

Juego de rol genérico multiambiental

CÓMO SE JUEGA A ROL



Para jugar a rol necesitas lápices, papel y dados. Y por supuesto, compañeros con los que hacerlo.

Ignoraré la teoría profunda y lo expondré de la forma más simple y sencilla que se me ocurre.

Uno de vosotros, el Director de Juego, cuenta una historia. El resto de jugadores son personajes con vida propia dentro de esa historia y deciden qué hacer. Es como si estuvieran en una película y pudieran decidir qué hace su personaje favorito. Y el resto de personajes, los personajes secundarios (PNJ, personajes no jugadores), reaccionan en función de su

personalidad, y de lo que hacen los personajes principales: los jugadores.

El Director de Juego es quien lleva el peso de la historia, su preparación y la preparación e interpretación de todos los personajes secundarios. Pero que sea él quien lleva la historia no significa que las acciones de los personajes principales se limite a ver cómo pasa, independientemente de lo que hagan. Las acciones de los jugadores influyen en la historia, pues son ellos el centro de la trama y quienes tienen poder para cambiarlo todo.



Hasta ahora, espero haber dejado claro la separación entre el Director de Juego (DJ) y los personajes jugadores (PJ).

Qué necesito

En resumen y ordenado, para jugar a rol necesitas lo siguiente:

- Papel y lápiz. En algún sitio tienes que apuntar las cosas para no olvidarte.
- Dados. Esto no es cierto para todos los juegos, pero sí para RyF. Necesitarás 3 dados de 10 caras, y unos pocos de 6 caras. Si cada jugador y el narrador tienen su propio juego de dados, mejor (y no pasa nada por tener más dados).
- Un sitio para jugar. Sí, puede parecer una perogrullada, pero es necesario un buen sitio para jugar, con mesa y sillas, preferentemente.

Una vez tengas esto, ya puedes comenzar a jugar.

Las reglas

Este tipo de juegos que arriba se explica, es una versión evolucionada de todos los juegos infantiles, en los que jugábamos a ser el Equipo A, con malos imaginarios, o como en el ejemplo más clásico de todos: indios y vaqueros.

De esta forma, el director plantea una escena, representa el papel de los PNJ y espera a ver qué hacen los jugadores para que la historia siga avanzando (esto en realidad es un automatismo en cuanto empiezas). Pero volvamos al ejemplo de indios y vaqueros, y digamos las palabras fatídicas “¡PUM PUM! ¡ESTÁS MUERTO!”

Dejad volar vuestros recuerdos y acordaos de las interminables discusiones, peleas y hasta pedradas que dichas palabras mágicas provocaban “QUE NO. QUE SÍ. NO ME HAS DADO. SÍ TE HE DADO” Ya sabéis a lo que me refiero. La eterna discusión de qué pasa con ese disparo. En los juegos de rol tienes reglas para decir si has dado a alguien o no. Las reglas se encargan de manejar el azar, y de dar una capa de credibilidad a la historia ahorrando discusiones para que las cosas no pasen porque sí.

Quien dice pegar un tiro, dice saltar un acantilado, cantar una ópera en un anfiteatro, o esconderse bajo

las faldas de una damisela sin que nos vean los demás. Todo puede pasar, y las reglas están para intentar que lo que pase tenga coherencia.

De todas formas, hay una regla de oro. Las reglas no son inmutables. Si una regla no os gusta, cambiadla. Y que no os importe si alguien os dice: “*es que esa regla no es oficial del juego*”. Ni puñetera falta que hace que sea oficial. Un juego de rol debe ser divertido, no oficial.

Objetivo diversión

Recordadlo siempre, siempre, siempre. El principal objetivo de un juego de rol es ser divertido, y no hay nada, nada, nada, que sea inmutable en las “leyes del rol”. Todo puede y debe ser cambiado si hace el juego más divertido para tí y tus amigos. Un juego con un tono serio no tiene por qué serlo si lo pasáis mejor haciendo bromas constantemente y parodiándolo hasta la extenuación. Un juego con tono de humor puede ser tratado todo lo serio que queráis. Tú haces el juego, no el libro. Recuérdalo siempre.

¿Cómo se juega?

La mejor forma de entender cómo se juega, por mucho que se explique teóricamente, es con ejemplos prácticos.

Daniel, que hará de Director de Juego, llama a sus amigos Enrique, Manolo y Rocío para decirles que hará una partida de rol. Queda con ellos al día siguiente a las 5 de la tarde para jugar.

Daniel empieza a pensar una historia que contarles, y en la que puedan actuar. Debe ser algo que guste a los cuatro, porque ya sabe que Enrique odia las partidas de romanos, aunque a Rocío le encanten. Acaba decidiendo que será una partida de piratas y espadachines. Empieza a pensar en algunos personajes que puedan intervenir en la historia, cuyo inicio será algo tan recursivo, y que tan bien funciona, como que los PJ (recordad, personajes jugadores) reciben un mapa del tesoro en una taberna.

El inicio también incluirá la entrada triunfal de un pirata con su tripulación (es el momento de hacer unas cuantas fichas de PNJ) que intentan quitarles el mapa. Con esto los jugadores ya estarán metidos de lleno y le darán una importancia al mapa que de otra manera no le hubieran dado.

El Director de Juego tiene que saber captar el interés de los jugadores por la historia, no simplemente poner cosas y esperar que éstos tengan una inspiración divina y hagan lo que “deben hacer”.

En la pelea, es el momento de tirar dados, pegar espadas, saltar sobre mesas y reventar alguna que otra botella de ron en la cabeza de algún piratilla. Fiesta.

Los jugadores han conseguido escapar de las garras de ese pirata (el capitán Lebouf). Ahora son ellos quienes deben decidir qué hacer. Si el director ha sido previsor, tendrá un mapita para enseñar a los jugadores las distintas opciones que tienen.

El mismo mapa podría ser un trozo de ese mapa más gordo. O unas instrucciones en forma de enigma. No hay límites.

Sí, pero no

Bueno, todo lo que os he contado hasta ahora es cierto y no lo es. Lo que os he contado es el esquema clásico de los juegos de rol, pero hay muchas más formas de hacerlo. Se puede jugar por foro, se puede jugar en vivo, se puede jugar por chat... incluso se puede jugar sin dados, ya sea con monedas, cartas o con un simple pares o nones.

¿Por qué os cuento esto? Para que tengáis siempre la mente abierta con los juegos de rol. Buscad lo que os gusta a vosotros y no tengáis miedo de probar cosas si os parecen interesantes. Es vuestro juego, hacedlo a vuestro gusto.

¿Y ahora?

Ahora tienes un libro de rol en tus manos, haz de Director de Juego, o juega con alguien que ya lo sea.

Para jugar con RyF necesitas este libro, fichas impresas o fotocopiadas de personaje, algo para escribir sobre ellas y algo para borrar lo escrito. Por comodidad, lo mejor es el lápiz o portaminas y la goma de borrar. También necesitarás dados, imaginación y unos cuantos amigos dispuestos.

En los juegos de rol se usan distintos tipos de dados. RyF sólo usa dados de diez caras y los de toda la vida, los de seis caras que conocerás por el parchís o juegos similares. Entre los jugadores de rol para acortar se llaman D10 y D6 y también existen los D4, D8, D12 y D20, pero sólo vas a necesitar con este juego de hacer

juegos los dos que hemos mencionado. Si no los encuentras, recurre a tiendas especializadas en juegos de azar o que, sencillamente, vendan juegos de rol, y donde seguramente podrás encontrar a otros aficionados para jugar contigo. La imaginación ya es algo que no podemos facilitarte y que tendrás que estimular por tu cuenta con películas, libros de tu gusto y, por supuesto, jugando a rol.

En rol, no hay más límites que la imaginación.



CREACIÓN DE PERSONAJES



En este capítulo explicaremos todo lo que debe saber un jugador de RyF, desde la importante creación de personaje, que sería lo primero que debería hacer, hasta la explicación de las reglas, trucos para mejorar la interpretación o simples listados como los de equipo o bestiario.

Concepto inicial

El primer paso para crear un personaje es pensar en un concepto. El sistema de reglas que te ofrecemos está preparado para llevar a cabo lo que necesite un grupo de juego, así que no podemos concretar qué

tipo de personajes estarán disponibles en las partidas. Primero, el Director de Juego (si es el creador del mundo donde se va a jugar) tiene que exponer las posibilidades que hay.

Una vez tengas clara la ambientación donde se desarrollará el juego, por ejemplo, un mundo donde los elfos y los enanos están enfrascados en una lucha ancestral o un ambiente de espionaje ucraniano donde sólo juegas con espías, tienes que pensar en el concepto del personaje. El concepto es la idea general, el primer boceto mental, que te haces sobre qué tipo de personaje te gustaría encarnar. A veces se trata de



una frase, otras pensarás en crear a alguien parecido a un personaje de una película o de un libro que hayas disfrutado recientemente. Da igual de dónde provenga tu inspiración. Tienes que tener algo ya en mente antes de seguir el procedimiento para rellenar la ficha, ya que si cambias de idea a la mitad del proceso, te resultará incómodo. Teniendo el concepto, es más sencillo contener el hecho de que no puedes tener tantas capacidades ni tan altas como te gustaría. Para definir al personaje, debes elegir sus puntos fuertes, ya que no puedes ser bueno en todo. En resumen, hazte una idea general de qué tipo de personaje vas a crear antes de coger el bolígrafo o el lápiz.

Un personaje es algo más que los números en su ficha. Los puntos son sólo la forma en que el juego define las capacidades de un personaje, sus puntos débiles y fuertes, pendientes de batirse el hierro mediante el uso de las reglas. Tú eres quien debe darle el soplo de vida a esos números, mediante la interpretación de ese personaje, usando los datos de la ficha como guía. Sin tu participación, el personaje no existe.

La ocupación

En RyF no existen profesiones predefinidas. Es un entorno narrativo que permite completa libertad tanto a los jugadores como al narrador. Es recomendable, no obstante, que cada jugador defina la ocupación de su personaje en su hoja. Existen tantas ocupaciones como te permita tu imaginación dentro de la época y ambientación en la que juegues. Es posible también usar términos que no necesariamente constituyen profesiones remuneradas.

Ejemplos: *abogado, guerrero, mago, mercenario, piloto, pirata, mosquetero, aventurero, noble, erudito...*

La elección de las habilidades debe ser medianamente acorde a la ocupación.

EJEMPLO

A lo largo de este capítulo vamos a crear un personaje de ejemplo, un poco de práctica después de la teoría.

Usaremos un personaje arquetípico como ejemplo, para que se vea de forma clara lo que se puede hacer. Imaginemos a un investigador privado de la época actual, en un mundo donde la magia existe y donde los demonios son reales (y peligrosos).

Lo primero, buscarle el nombre: Michael Rodríguez.

Ahora pasamos a darle un poco de trasfondo: vivió en un barrio marginal, de familia latina desestructurada, con el padre siempre viajando buscando trabajo y la madre en casa con problemas de alcoholismo. Intentó salir como pudo de ese mundo, haciéndose policía, pero los narcotraficantes del barrio le hicieron la vida imposible, al conocer a toda su familia y amistades. Tuvo que mudarse a otra ciudad, Boston, con otra profesión, Investigador Privado.

Es alguien con una especial facilidad para ver cosas que otros no ven, con un físico un poco por debajo de la media y unos estudios que reflejan dónde se crió.

Si te das cuenta, aún no hemos hablado de números. En realidad, antes de poner números debemos saber qué vamos a ser.

Y una vez lo sabemos... a rellenar números.

Los conceptos numéricos

Las capacidades de un personaje se describen por medio de una serie de rasgos a los cuales se les califica con un número, en una escala del uno al diez.

Los Atributos definen las capacidades innatas de un personaje. Los atributos se mantienen fijos, no varían ni con la experiencia ni con el tiempo. Van de 4 a 10.

Las Habilidades definen las capacidades aprendidas del personaje y varían con el tiempo y la experiencia. Van de 0 a 10.

Repartir Atributos

Un atributo es una capacidad innata; qué tan fuerte, diestro, inteligente o perceptivo es ese personaje.

Cada jugador tiene un total de 30 puntos a repartir en atributos para crear el personaje (22 si es una partida más realista). Esto da una media de 7,5 puntos por atributo (5,5 si se dan 22 puntos). Si asignas menos de esa media, tendrás un atributo por debajo de lo normal para un héroe, siendo el mínimo 4, mientras que si asignas el máximo, 10 puntos, serás excepcional en ese Atributo. Es importante remarcar que los atributos son fijos y no mejoran con la experiencia ni con el tiempo, a diferencia de las habilidades, que sí lo hacen.

La media de un atributo se sitúa entre 5 y 6. Los Personajes de los Jugadores (PJ) son mejores que la media, ya que son gente extraordinaria (si esto no te gusta, puedes dar menos puntos a repartir en atributos). Toma en cuenta lo anterior al diseñar los personajes no jugadores (PNJ).

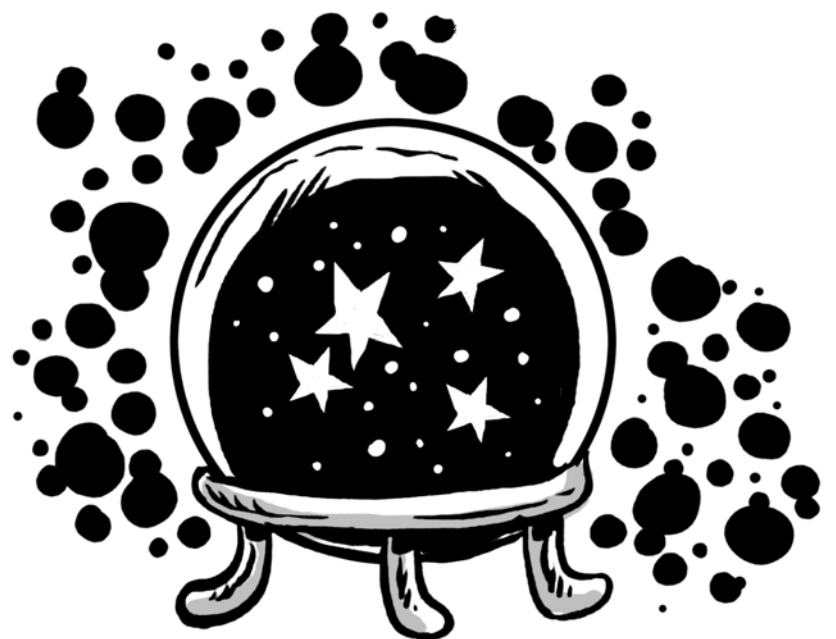
En RyF hay cuatro atributos básicos: Físico, Destreza, Inteligencia y Percepción.

Físico: Es tanto la fuerza como la resistencia del personaje, su capacidad de levantar pesos, de empujar cosas, de aguantar carreras o golpes. Marca la musculatura y la capacidad aeróbica y anaeróbica.

Destreza: facilidad o soltura para mover el cuerpo y los miembros. Usado para tareas manuales o ejercicios físicos que requieran agilidad.

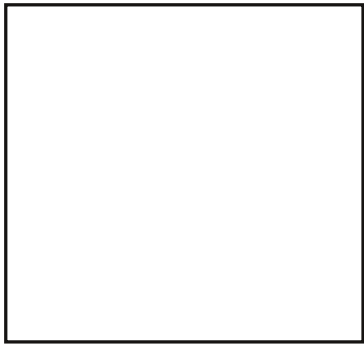
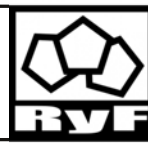
Inteligencia: capacidad de entender, comprender o resolver problemas, tanto mentales (enigmas) como mecánicos o de elementos físicos, (intentar ver que falla antes de hacer una reparación o resolver un puzzle respectivamente).

Percepción: el umbral de los sentidos físicos y tu capacidad de atención. También se relaciona con la capacidad para plasmar lo que captas con ellos en el desempeño de diversas disciplinas artísticas, incluida la danza y la expresión corporal.





RyF Actual



Nombre _____ Edad _____

Altura _____ Peso _____

Ojos _____ Pelo _____

Lugar de nacimiento _____

Ocupación _____

Descripción _____

Atributos

Físico

Destreza

Inteligencia

Percepción

Habilidades

	N	T
P • Advertir/Notar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D • Armas a distancia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F • Armas CC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F • Atletismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P • Bailar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P • Buscar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I • Callejeo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I • Comercio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D • Conducir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	N	T
D • Esquivar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I • Historia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I • Informática	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I • Leyes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I • Mecánica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I • Medicina	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P • Música	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I • Ocultismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P • Reflejos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	N	T
D • Pilotar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D • Sigilo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I • Supervivencia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Combate

Iniciativa

Defensa

Puntos de vida

Arma	Daño	Alcance
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Heridas

Armadura	Absorción	Estorbo
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Equipo

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Dinero

Puntos de experiencia
Nombre del director _____
Nombre del jugador _____
Campaña _____



Habilidades

Las habilidades son las capacidades aprendidas, practicadas o estudiadas de tu personaje. A diferencia de los atributos, pueden mejorar con el tiempo y la experiencia.

Las habilidades se reparten en pirámides, con dos niveles de poder diferentes, para partidas heroicas y otras más realistas, y con dos tipos cada una, las de especialista, y las versátiles.

PERSONAJE ESPECIALISTA, HEROICO

- 1 habilidad a nivel 6
- 3 habilidades de nivel 5
- 3 habilidades de nivel 4
- 3 habilidades de nivel 3
- 3 habilidades de nivel 2
- 3 habilidades de nivel 1

PERSONAJE VERSÁTIL, HEROICO

- 1 habilidad a nivel 6
- 2 habilidades de nivel 5
- 3 habilidades de nivel 4
- 4 habilidades de nivel 3
- 5 habilidades de nivel 2
- 6 habilidades de nivel 1

PERSONAJE ESPECIALISTA, REALISTA

- 2 habilidades a nivel 5
- 2 habilidades de nivel 4
- 2 habilidades de nivel 3
- 2 habilidades de nivel 2
- 2 habilidades de nivel 1

PERSONAJE VERSÁTIL, REALISTA

- 1 habilidad a nivel 5
- 2 habilidades de nivel 4
- 3 habilidades de nivel 3
- 4 habilidades de nivel 2
- 5 habilidades de nivel 1

Hemos puesto 3 tablas de de ejemplo, en la pagina siguiente, uno para cada una de las 3 épocas más habituales en los juegos de rol. Pero nada impide que hagáis la lista a vuestra medida para la ambientación que queráis.

Recordad que la época y el realismo son cosas diferentes, si queréis jugar en medieval con realismo, usad 22 puntos de atributo y pirámide realista, si por el contrario queréis algo de mucha fantasía y poder, usad 30 y pirámide heroica.

Pasamos ahora a describir cada habilidad. La letra que hay entre paréntesis delante del nombre de la habilidad determina el atributo relacionado con ella siendo (D) Destreza, (P) Percepción, (I) Inteligencia y (F) Físico.

- (P) Advertir/Notar

Se utiliza para los sentidos. Ver alguien escondido, oír un tipo pisando una ramita, escuchar una conversación tras una puerta, ver algo raro en algún sitio, etcétera. Para descubrir a alguien, se tira contra su sigilo.

- (D) Armas a distancia

Representa el conocimiento y la experiencia de uso con armas a distancia. A mayor nivel, mayor probabilidad de acertar y golpear blancos lejanos (enemigos, objetos). Esto incluiría armas de fuego, arcos, ballestas, cuchillos (cuando se lanzan), látigos, etcétera. Su dificultad se basa en distancia del objetivo, tamaño de éste, y la cobertura que tiene.

- (F) Armas cuerpo a cuerpo

Representa el conocimiento y la experiencia de uso con armas cuerpo a cuerpo, o incluso sin armas, con artes marciales. A mayor nivel, mayor probabilidad de acertar y golpear. Esto incluiría puñetazos, espadas, porras, cuchillos (cuando se apuñala o corta), etcétera. Su dificultad se basa en la defensa del objetivo y las variables como ventaja de altura o si está rodeado.

- (I) Artillería

Permite utilizar cañones pesados y ligeros, como los de Mechas, Barcos, Lanzamisiles, Antiaéreos, y cualquier otro tipo de arma que entre dentro de esta categoría.



CREACIÓN DE PERSONAJES



Lista de habilidades por épocas

Medieval	Actual	Cifi
(P) Advertir/Notar	(P) Advertir/Notar	(P) Advertir/Notar
(D) Armas a distancia	(D) Armas a Distancia	(D) Armas a Distancia
(F) Armas cuerpo a cuerpo	(F) Armas Cuerpo a Cuerpo	(F) Armas Cuerpo a Cuerpo
(F) Atletismo	(F) Atletismo	(D) Artillería
(P) Buscar	(P) Bailar	(I) Astrofísica
(D) Cabalgar	(P) Buscar	(F) Atletismo
(I) Callejeo	(I) Callejeo	(P) Bailar
(I) Comercio	(I) Comercio	(P) Buscar
(P) Disfraz	(D) Conducir	(I) Callejeo
(D) Escalar	(D) Esquivar	(I) Comercio
(D) Esquivar	(I) Historia	(D) Conducir
(P) Etiqueta	(I) Idiomas	(I) Criptografía
(I) Fauna	(I) Informática	(D) Esquivar
(I) Leyes	(I) Leyes	(I) Historia
(P) Música	(I) Mecánica	(I) Idiomas
(I) Navegar	(I) Medicina	(I) Informática
(D) Nadar	(P) Música	(I) Ingeniería
(I) Ocultismo	(I) Ocultismo	(I) Leyes
(P) Rastrear	(P) Reflejos	(I) Mecánica
(P) Reflejos	(D) Pilotar	(I) Medicina
(I) Religión	(D) Sigilo	(P) Música
(D) Robar bolsillos	(I) Supervivencia	(P) Navegación Espacial
(P) Rumores		(I) Ocultismo
(I) Sanación/Hierbas		(P) Reflejos
(D) Sigilo		(D) Pilotar
(I) Supervivencia/Cazar		(D) Sigilo
(I) Tradición/Historia		(I) Supervivencia
(D) Trampas/Cerraduras		



CREACIÓN DE PERSONAJES



- (I) Astrofísica

Conocimientos sobre la teórica de la física del espacio, utilizada para conocer los fenómenos astrológicos y como diseñar naves espaciales o armas que funcionen en dicho ambiente.

- (F) Atletismo

Permite dar una arrancada veloz, saltar en carrera sin perder velocidad o bajar una cierta altura sin hacerse daño, útil para la huida. Se hace con tiradas enfrentadas o a una dificultad fija, por ejemplo, para cosas como dar saltos.

- (P) Bailar

Se utiliza para ver lo bien que baila un personaje. Ideal para fiestas o para triunfar en discotecas. En ciertas culturas, como la corte renacentista o medieval, es un símbolo de nobleza y estatus.

- (P) Buscar

Permite buscar algo detenidamente con más posibilidades de encontrarlo como pasadizos secretos o puertas ocultas. Su diferencia con Advertir/Notar es que en este caso los sentidos se enfocan. No se trata de darse cuenta de algo que ocurre sino descubrir algo que no está a simple vista.

- (D) Cabalgar

Manejo del caballo para trotar, galopar y hacer maniobras como saltar con él o saber mantenerlo calmo en situaciones adversas como ruidos de explosiones.

- (P) Callejeo

Conocimiento de los bajos fondos de las ciudades y donde se sitúa el mercado negro y los narcotraficantes, matones y gente de similar ralea. También sirve para poder escabullirse de alguien en una persecución aprovechando las características especiales de los callejones.

- (P) Comercio

Conocimiento de las distintas rutas comerciales y/o el valor del material a comerciar. Un buen comerciante sabe descubrir las gangas y poder conseguir precios especiales por compra masiva o, directamente, regatear.

- (D) Conducir

Se utiliza para ver lo bien que se puede llevar un coche o moto. Sea para realizar cosas espectaculares o para una persecución. Puedes pedir un punto mínimo en la habilidad para que puedan llevar un vehículo.

- (I) Criptografía

Capacidad para descifrar mensajes secretos o para crear un sistema que evite su lectura cuando te comunicas con otro.

- (P) Disfraz

Capacidad que se usa para hacernos pasar por otra persona, básicamente se usa para que no se reconozca al personaje o hacerse pasar desapercibido en una cultura distinta. Con el material adecuado, se puede hacer pasar por una persona en concreto.

- (D) Escalar

Se utiliza para subir por paredes verticales, o escarpadas, sea con uso de material especializado, que lo hará más fácil, o sin éste.

- (P) Esquivar

Se utiliza en el combate cuerpo a cuerpo para las tiradas de defensa y es la capacidad de parar, bloquear o esquivar golpes, sea de un modo o de otro, evitar que nos den.

- (P) Etiqueta

Se utiliza para comportarse con corrección en cada circunstancia. Conocer los protocolos en cortes, saber las costumbres de comida de un país, saber hacer correctamente una reverencia o utilizar el título adecuado con alguien.

- (I) Fauna

Conocimientos de los animales, saber cómo tratarlos, sus costumbres, y para domesticarlos o domesticarlos. Esto incluye también animales salvajes, e incluso animales extraordinarios de leyenda.

- (I) Idiomas

Conocimientos de otros idiomas distinto al natal, se puede usar de varias formas, 1 punto igual a 1 idioma, o la capacidad para aprender uno nuevo, cambiando el



tiempo necesario para ello en función de la ambientación y la dificultad de éste.

- (I) Informática

Conocimientos para el uso de sistemas computerizados, incluyendo entrar en otros sistemas, usar programas o hacer programas propios.

- (I) Ingeniería

Conocimiento de construcción de todo tipo de construcciones, artefactos o tecnologías, dependiendo de la ambientación es mejor concretar la ingeniería, como podría ser robots, motores, biológica, etcétera.

- (I) Leyes

Conocimiento de las leyes de un determinado país o región, su forma de aplicarse, lo que implica saltárselas y las posibles penas. También permite conocer resquicios legales para escapar de situaciones complejas con las autoridades.

- (I) Medicina

Conocimiento del cuerpo humano y las enfermedades que a éste aqueja, el tratamiento de ellas, y cómo curarlas. Su uso con éxito (dificultad 15) cura 1d6 PV en ambientación realista, y 2d6 PV en una heroica. Solo puede usarse una vez al día con un personaje.

- (P) Música

Conocimiento de los instrumentos musicales y lo bien que se tocan, esto incluye canto.

- (D) Nadar

Se utiliza para saber nadar, en función de la ambientación. Por ejemplo, en medieval sería necesario, mientras que en moderna esta habilidad iría por atletismo, ya que es más común.

Con 1 punto se sabe nadar, sólo habría que tirar para realizar cosas difíciles como ganar una carrera o cruzar el estrecho a nado.

- (I) Navegación Espacial

Conocimiento de los mapas estelares y saber concretar rutas para los viajes. También puede usarse como conocimiento de fenómenos extraños como

quásares, pulsares o agujeros negros. También puede usarse como conocimiento de culturas de dichos planetas y características especiales.

- (I) Navegar

Habilidad que engloba desde la capacidad de gobernar embarcaciones, conocimiento de rutas marítimas, estado del tiempo, e incluso la orientación por estrellas.

- (I) Ocultismo

Conocimiento de las ciencias ocultas, ya sean reales, o míticas, y todo lo que esto engloba. Si existe la magia, también incluye conocimiento de los hechizos y es capaz de reconocer cuando alguien los lanza.

- (D) Pilotar

Aptitud para conducir aeronaves, desde su despegue hasta el aterrizaje, así como la aplicación de maniobras de emergencia y los protocolos a seguir en tales circunstancias.

- (P) Rastrear

Permite seguir huellas o pisadas, o ver señales características en el camino. A mayor resultado en la tirada, más información obtenida.

- (P) Reflejos

Capacidad física de reacción rápida ante eventos inesperados, como esquivar un golpe o agarrar un objeto por el aire. También marca la velocidad en tu ataque, pudiendo atacar antes que el resto e incluso más veces que los demás.

- (I) Religión

Conocimientos del campo de la teología que abarca todo tipo de religiones, tanto a nivel histórico, como ceremonial, cultural, geográfico y antropológico.

- (D) Robar bolsillos

Habilidad manual enfocada al latrocinio más característico de deslizar los dedos en bolsos, carteras o bolsillos, para sustraer objetos. También es válida para apropiarse de complementos que la víctima lleve encima, como collares, pulseras o anillos.



CREACIÓN DE PERSONAJES



- (P) Rumores

Se utiliza para saber si hay algún rumor en el pueblo, como que alguien ha estado robando en casas o que hay un peligro en el bosque. A mayor tirada obtenida, mayor número de rumores y más fiables se obtienen.

- (I) Sanación/Hierbas

Permite sanar a otra persona. Su uso con éxito (dificultad 15) cura 1d6 PV en ambientación realista, y 2d6 PV en una heroica. Solo puede usarse una vez al día con un personaje.

- (D) Sigilo

Permite andar silenciosamente o esconderse, sea en un agujero, entre las sombras o entre el gentío, para evitar que le vean. Véase Advertir/Notar.

- (I) Supervivencia/Cazar

Arte de sobrevivir en la naturaleza de forma básica. Incluye un amplia gama de conocimientos, desde orientación a hacer fuego o conseguir caza.

- (I) Tradición/Historia

Amplio conocimiento de los eventos históricos pasados, con especial énfasis en los acontecimientos más importantes a lo largo del tiempo. Esto incluye a personalidades, geografía, política e incluso leyendas.

- (D) Trampas/Cerraduras

Aptitud para manipular y forzar mecanismos de seguridad, desde la clásica cerradura hasta candados y otros cerramientos. También sirve para localizar y desactivar trampas y otros artefactos preparados para dispararse contra los intrusos.

EJEMPLO

Ya sabemos cómo se le dan las cosas a Michael en general, pero necesitamos saber qué conocimientos, técnicas y habilidades conoce concretamente. Puesto que hemos dicho que este personaje es para una ambientación contemporánea elegiremos de la lista correspondiente las habilidades que pensemos que un investigador privado usando una pirámide especialista realista. Nacido en mal barrio y que ha pasado por la policía conocería:

- P 7 Advertir/Notar 5, Total 12
- D 5 Armas a distancia 5
- F 4 Armas cuerpo a cuerpo 4
- F 4 Atletismo 4
- P 7 Buscar 3
- D 5 Conducir 3
- I 6 Informática 2
- P 7 Leer Labios 2
- I 6 Leyes 1
- D 5 Sigilo 1

Hemos dicho que era avisado, al pasar por la policía tendrá conocimientos “de combate”, así como conocimientos de leyes y los propios de la parte de investigación, y luego le pondremos algunas habilidades más mundanas como conducir y algo de informática.

Últimos toques

Por último, el personaje tendrá algo de equipo básico. Esto suele ir a cargo del Director de Juego y sobre todo de cómo empezará a jugar ese personaje. Normalmente el Director de Juego dará una serie de objetos típicos, ropa, enseres personales, algún equipo relacionado con la ocupación del personaje, etc.

También es posible que tu personaje empiece sus aventuras después de un acontecimiento concreto, quizá te dejaron KO y te metieron en una caja en un barco mercante; entonces, quizá tu equipo no vaya mucho más allá de tu ropa.

Otra cosa común es dar una cantidad de dinero inicial y permitir al jugador que compre en la lista de equipo algunas cosas.

Fíjate que esto es una tarea tanto del director como del jugador. Se ha de conseguir un buen equilibrio entre la imagen que uno se ha hecho de su personaje y de los límites que el Director de Juego tiene pensados para él. La clave es hablar, negociar, acordar.

Por otro lado, es un buen momento para comentar con el Director de Juego aspectos de tu personaje

como manías, detalles de su personalidad que lo hacen especial, quizá comentar algún momento o persona especial del pasado, etc.

Éste tipo de información no solo da color al personaje si no que ayuda al Director de Juego a poder presentar situaciones “a medida” y acordes con el personaje. Quizá aquella chica con la que tuviste un idilio en tu adolescencia reaparece con magulladuras y una historia que te empujará a ayudarla, quien sabe.



EJEMPLO

Ya casi lo tenemos todo, Michael tiene atributos, habilidades y un concepto sólido pero general.

No sería raro equiparlo con una 9mm Parabellum, un Cadillac viejo, y una gabardina de cuero. También podríamos darle 200\$ en metálico y una cuenta en un banco con unos pequeños ahorros, unos 2000\$. Ahora, podemos definir dónde vive, si tiene una casa con su preciosa hipoteca o está en un motel de mala muerte.

Vamos a ampliar el concepto que teníamos de él. Estamos hablando de alguien que viene de un mal barrio, posiblemente creció con compañeros de clase que han acabado siendo mala gente, gente de la calle. Incluso podríamos hablar de algún caso concreto, de cómo Michael tuvo que detener a un viejo amigo de la infancia, de cómo complicó esto las cosas para él ya que el susodicho podía dar información a sus jefes para joderle vivo. Porque obviamente, no le sentó muy bien ir a la cárcel por su culpa.

Ahora han pasado unos cuantos años y este antiguo amigo ha salido de la cárcel, Michael lo sabe, pero no está seguro de qué habrá pasado, de qué pensará y está intranquilo, casi paranoico porque quizá “vienen a por mí”.

Nuestro personaje no se pasa todo el día detrás de asesinatos, maridos infieles y demás situaciones típicas de su profesión, tiene aficiones, y concretamente a Michael le apasionan los trenes. Siempre que tiene un rato libre no es raro encontrarlo encima de un puente, viendo pasar los convoyes, sonriendo al ver que ha acertado con el modelo de locomotora. Además, su maña con las manos se hace patente cuando vemos las miniaturas de trenes eléctricos que colecciona, pinta y monta sobre dioramas.



Rellenar la Ficha

Primero rellenaremos los datos del personaje:

Nombre	<u>Michael Rodriguez</u>	Edad	<u>28 años</u>
Altura	<u>1,40 m</u>	Peso	<u>63 kg</u>
Ojos	<u>Marrones. Una gafas</u>	Pelo	<u>Moruno, corto y rizado</u>
Lugar de nacimiento	<u>Baltimore</u>		
Ocupación	<u>Investigador privado de Boston</u>		
Descripción	<u>Creció en los suburbios de Baltimore. Familia humilde y desestructurada. Le gustan los dramas de teatro.</u>		

Luego los atributos, recordad, 30 de total si es heróico, 22 si es realista, con un mínimo de 4 y un máximo de 10.

Atributos	Físico	<input type="text" value="4"/>
	Destreza	<input type="text" value="5"/>
	Inteligencia	<input type="text" value="6"/>
	Percepción	<input type="text" value="7"/>

Luego pasamos a rellenar las habilidades respetando las pirámides, con el valor del nivel de la habilidad en el primer recuadro, y el total sumado con el atributo correspondiente (entre parentesis la inicial). Notad que hemos añadido una a mano, Leer Labios, que no es estandar. Si queréis alguna habilidad y no está en la ficha... ponedla, no os cortéis.

Luego calculamos los valores de combate, que son Puntos de vida (Físico x3 o x4 dependiendo letalidad), la defensa, que es Esquivar + 5 (incluida la Destreza en Esquivar) y la Iniciativa, que es Reflejos-Estorbo .

P • Advertir/Notar	<input type="text" value="5"/> <input type="text" value="12"/>	D • Esquivar	<input type="text"/>	D • Pilotar	<input type="text"/>	<input type="text"/>
D • Armas a distancia	<input type="text" value="5"/> <input type="text" value="10"/>	I • Historia	<input type="text"/>	D • Sigilo	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="6"/>
F • Armas CC	<input type="text" value="4"/> <input type="text" value="8"/>	I • Informática	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="8"/>	I • Supervivencia	<input type="text"/>
F • Atletismo	<input type="text" value="4"/> <input type="text" value="8"/>	I • Leyes	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="7"/>	P • Leer labios	<input type="text" value="2"/>
P • Bailar	<input type="text"/>	I • Mecánica	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
P • Buscar	<input type="text" value="3"/> <input type="text" value="10"/>	I • Medicina	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
I • Callejeo	<input type="text"/>	P • Música	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
I • Comercio	<input type="text"/>	I • Ocultismo	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
D • Conducir	<input type="text" value="3"/> <input type="text" value="8"/>	P • Reflejos	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Iniciativa Defensa Puntos de vida

El resto creo que os podéis espabilar vosotros, ya que es bastante autoexplicativo.

Experiencia

La experiencia es la forma en que los personajes aprenden de lo que han ido haciendo. Es la evolución y su crecimiento, de ser un buen espadachín en las primeras partidas, a ser un espadachín de leyenda cuando ya se llevan jugadas bastantes.

Repartir experiencia

Los puntos de experiencia (PX) se reparten al final de cada partida y los otorga el Director de Juego con “nota” sobre lo bien que han jugado los jugadores.

Los puntos de experiencia se utilizan para mejorar las habilidades. El número de puntos necesarios para subir una habilidad en un punto es el nuevo nivel de habilidad que se desea alcanzar.

EJEMPLO

Para poder subir cabalgar de 7 a 8 es necesario gastarse 8 puntos de experiencia.

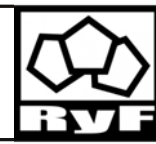
EJEMPLO

En la página siguiente tenéis la ficha completa de Michael Rodríguez. Todas las características, habilidades y rasgos necesarios para consulta se engloban en la hoja de personaje. Es la herramienta esencial en cualquier juego de rol a la hora de tener a mano los rasgos interpretativos necesarios para poder disfrutar de una buena partida.

Podrás encontrar una ficha en blanco en las paginas finales del libro (y en la web), para que puedas hacer copias de ella y tus jugadores las rellenen con sus futuros personajes.



RyF Actual



Nombre Michael Rodriguez Edad 28 años

Altura 1,40 m Peso 63 Kg

Ojos Marrones. Usa gafas Pelo Moreno, corto y rizado

Lugar de nacimiento Baltimore

Ocupación Investigador privado de Boston

Descripción Creció en los suburbios de Baltimore. Familia humilde

y desestructurada. Le gustan los dioramas de trenes.

Atributos

Físico

Destreza

Inteligencia

Percepción

Habilidades

	N	T
P • Advertir/Notar	5	12
D • Armas a distancia	5	10
F • Armas CC	4	8
F • Atletismo	4	8
P • Bailar		
P • Buscar	3	10
I • Callejeo		
I • Comercio		
D • Conducir	3	8

	N	T
D • Esquivar		
I • Historia		
I • Informática	2	8
I • Leyes	1	7
I • Mecánica		
I • Medicina		
P • Música		
I • Ocultismo		
P • Reflejos		

	N	T
D • Pilotar		
D • Sigilo	1	6
I • Supervivencia		
P - Leer labios	2	9

Combate

Iniciativa

Defensa

Puntos de vida

Arma	Daño	Alcance
<u>Ublock 19, 9mm</u>	<u>2006</u>	<u>10m/25m/50m</u>

Heridas	Armadura	Absorción	Estorbo

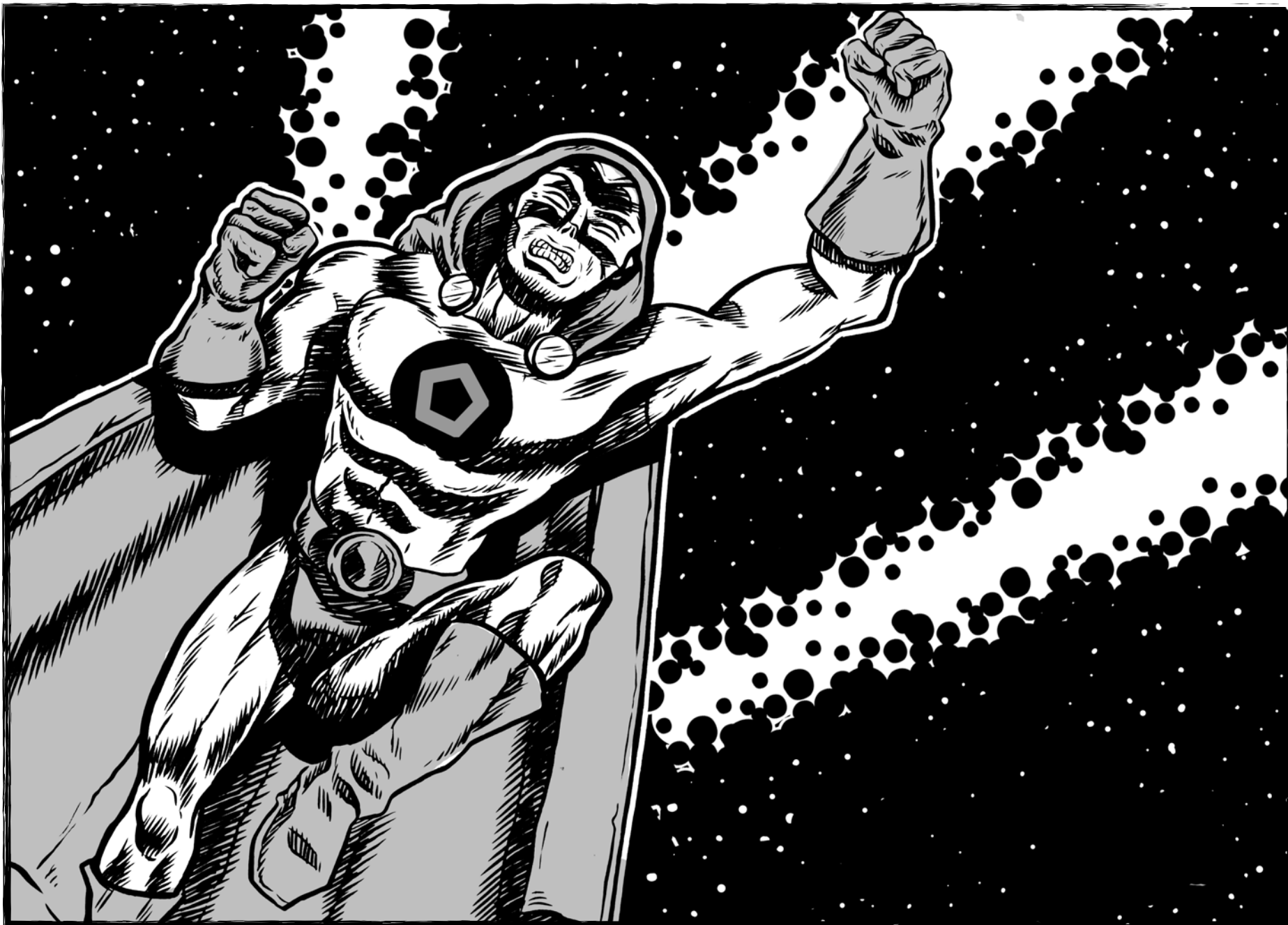
Equipo

Gabardina de cuero
Cadillac de Ville del 62

Dinero 200 en metálico
2.000 en el banco

Puntos de experiencia
Nombre del director _____
Nombre del jugador Miguel Angel
Campaña _____

CÓMO SE JUEGA



RyF está diseñado para ayudar a que te sientas dentro de tu personaje, es decir, como si la aventura que se está relatando alrededor de la mesa fuese una segunda realidad que puedes tocar, ver y escuchar. Por ello, tu principal objetivo durante el juego debe ser interpretar a tu personaje.

Cuando tu personaje habla, eres tú quien habla por él. Cuando tu personaje actúa, tú eres quien decide qué acción emprenderá. De la misma manera, cuando alguien más le habla o emprende una acción que le afecta, tú decidirás la manera en la que reacciona.

Para ayudar a que alcances esta inmersión interpretativa, es decir, que te sientas dentro del personaje, en RyF nunca se hacen tiradas cuando estás interpretando a tu personaje. Las habilidades sociales de tu personaje son las tuyas propias. Si quieres intimidar a alguien o enamorarte de alguien simplemente interprétalo.

Toda interacción social entre personajes se resuelve utilizando la lógica de los jugadores y las motivaciones de los personajes. Es trabajo del cerebro “al otro lado”, sea jugador o máster, decidir qué haría



su personaje, y dependerá de esta interpretación el resultado que se obtenga.

Es decir, cada jugador decide cómo reacciona su personaje (o personajes, en el caso del máster) hacia los demás.

Al interpretar tu personaje, recuerda que lo importante es identificarte con él, no debe ser perfecto, tendrá sus puntos fuertes y débiles.

Cuanto más consistente sea tu interpretación, te adentrarás más en el personaje y ayudarás a los demás jugadores a aumentar la ilusión de una segunda realidad que se persigue alcanzar con el juego. Además, ganarás más puntos de experiencia. Si tu personaje tiene miedo a las serpientes, disfruta interpretando ese aspecto.

Para el resto de las situaciones, es decir, cuando tu personaje quiere realizar una acción física o mental, se utilizan los dados. Cuando un personaje intenta una acción arriesgada, peligrosa o azarosa, debes hacer una tirada de dados para decidir si la acción tiene éxito o no.

Tiradas

Para las tiradas básicas se lanzan tres dados de diez caras (d10) y nos quedaremos con el del valor del medio, es decir, ni el más bajo ni el más alto de los tres (el valor al que un estadístico llamaría la mediana). Al dado de valor medio le llamaremos a partir de ahora “dado objetivo”. Para nombrar las tiradas del dado objetivo lo haremos de la siguiente forma: 103d10 (1 objetivo en 3d10).

En RyF utilizamos la tirada de 103d10 para dar más relevancia a los valores del personaje que al azar del dado. En una tirada de un sólo dado es igual de fácil hacer las cosas muy bien, muy mal o regular, mientras que la mayoría de las veces lo hacemos igual y sólo en casos excepcionales lo hacemos de forma magnífica o pésima. Con la tirada 103d10 se consigue esto ya que la mayoría de las veces sacaremos 5 ó 6 en el dado. Ten esto en cuenta a la hora de enfrentarte a las situaciones de la partida.

Hay que tener en cuenta diversos factores que pueden modificar la lectura del dado objetivo en una tirada. En tirada normal, sin ningún tipo de elemento que lo modifique y teniendo solo como handicap principal la dificultad, se considera como dado objetivo al valor medio de los tres dados lanzados. Cuando hay algún factor que favorece al personaje que realiza la tirada, como una especialización en la habilidad o el uso de un token (ambos elementos de

EJEMPLO

Interpretación entre un jugador y un personaje controlado por el Director de Juego:

Jugador: “Hola, ¿tienes el paquete?”

Gorila: “¿Qué paquete?”

Jugador: “Míster Malone me envió a por un paquete.”

Gorila: “No sé de qué me hablas.”

Jugador: “Me dieron 300 pavos por recoger un paquete aquí y ahora, ¿lo tienes o no?”

Gorila: “Te repito que no sé nada de un paquete.”

Jugador: “Bueno, yo ya cobré mi parte, pero si Míster Malone se entera de que no llegó el paquete esta noche, se va a enfadar y tendré que decirle que fue culpa tuya por no tenerlo a mano. No pienso comerme tu marrón”(Jugador hace como que se va).

Gorila: “Mmmhh vale, espera un minuto que voy a preguntar dentro.”

Jugador cuenta hasta 10 y luego se cuela dentro aprovechando que el guarda se fue a preguntar.



juego que se explican más adelante) el valor a elegir en los dados lanzados sube un rango, o sea, se coge como dado objetivo al siguiente valor más alto del que se miraría por defecto. Y en caso de que algún factor negativo afecte al personaje, como estar malherido (que también se explica más adelante) o no tener la habilidad requerida, el valor baja un rango (tirando el más bajo normalmente..

EJEMPLO

Si tiras 103d10 y obtienes un 4, un 8 y un 3, tu dado objetivo sería 4 en caso normal, 8 si por alguna razón (tóken, especialización, etc.) fuera el mayor, y 3 si fuera el menor (como no tener puntos en una habilidad o estar malherido).

Tiradas de habilidad

Para hacer una tirada de habilidad, se lanza 103d10 y al resultado se le agrega la suma de la habilidad y el atributo pertinentes.

Atributo+Habilidad+103d10

Para tener éxito en la tirada, el resultado final tiene que igualar o superar una dificultad impuesta por el Director de Juego, de acuerdo con la siguiente tabla:

EJEMPLO

Un personaje está buscando una puerta secreta. Se le da una dificultad 20 (difícil) para encontrarla. El jugador debe tirar Percepción + Buscar + 103d10 y obtener 20 o más para encontrarla.

Dificultad	Tirada mínima
Fácil	10
Normal	15
Moderada	18
Difícil	20
Muy difícil	25
Casi imposible	30

En aquellas habilidades donde el personaje no tenga ningún punto de habilidad, el dado objetivo de las tiradas baja un rango.

Un 1 natural (un 1 de resultado en el dado objetivo) siempre es fallo en tiradas de habilidad. Esto sucederá la mayoría de las veces, en condiciones normales, cuando salgan dos unos en la tirada de los tres dados, ya que el resultado de la mediana será 1.

Tiradas de atributo

La tirada de atributo se hace sólo sumando el atributo más 103d10, pero en este caso los niveles de dificultad a superar varían.

Las tiradas de atributo se utilizan cuando, por sentido común, no haya una habilidad implicada. Resistir un veneno, empujar una puerta de bronce encallada para abrirla, etc.

Dificultad	Tirada mínima
Fácil	9
Normal	12
Difícil	15
Muy difícil	18
Casi imposible	21

EJEMPLO

Un personaje desea usar su Físico para romper unas esposas de buena calidad; si tiene Físico 8 las rompería sacando un 7 o más (dificultad 15, difícil) en el dado objetivo.

Tiradas enfrentadas

Las tiradas enfrentadas se usan cuando dos o más personajes compiten. En las tiradas enfrentadas el jugador que saque el resultado más alto tiene éxito. Si hubiera empate, queda a discreción del máster o los jugadores, ya sea que se acepte el resultado del empate o se haga una nueva tirada para resolverlo.



EJEMPLO

El ganador de una carrera entre dos personajes sería aquel que consiguiera una tirada mayor sumando Físico + Atletismo + dado objetivo.

Atributos y habilidad

Las habilidades hay que tirarlas junto al atributo que le corresponda. Decidir cuál es el atributo implicado es tarea del Director de Juego y su sentido común.

Por ejemplo, un jugador quiere reparar una máquina. Lo hace con las manos y no cuenta ni la fuerza ni la resistencia, por lo que el atributo apropiado es Destreza. En otra situación, los personajes encontráis un viejo mecanismo de una civilización desconocida. Si queréis repararlo es un proceso mental, así que el atributo apropiado es Inteligencia.

El Director de Juego puede decidir que una tirada en concreto depende de un atributo diferente al indicado en las listas de habilidades, que es sólo una recomendación para que se tenga en cuenta cuál es el atributo que más se relaciona con dichas habilidades para las tiradas. Por ejemplo, si quieres crear un hábil arquero, Destreza es el atributo más usado para poner la flecha en su objetivo.

EJEMPLO

Para moverse en silencio lo adecuado es Destreza+Sigilo. Pero para esconderse sería mejor Inteligencia+Sigilo.

Explotar el dado

En tiradas de habilidad y enfrentadas, cuando sacas el máximo en el dado objetivo, éste explota. Es decir, se suma el resultado y se vuelve a tirar 103d10. Si sacas otra vez el máximo en el dado objetivo, vuelve a explotar.

En tiradas de efecto, como daño, curación, número de turnos... se tiran d6 y la explosión significa que si se saca 6 en el dado, se suma y se vuelve a lanzar. Los seises son acumulativos, es decir, si al repetir volvemos a sacar otro 6... se suma y se sigue repitiendo.

Críticos y pifias

Existe siempre una remota posibilidad de que el experto se pise los cordones de los zapatos cayendo al suelo o que le lance un puñetazo a su objetivo con la mala suerte de que acierte a un radiador y se hiera la mano.

También puede ocurrir lo contrario y que una increíble suerte haga que se vuelva todo a tu favor. Son situaciones extrañas de ver, pero como en la vida real, pueden suceder. Es trabajo del Director de Juego contar qué ocurre en estas situaciones basándose en la situación.

Recuerda siempre que una tirada, aunque de ella dependa la vida de un personaje, sólo son números; la historia depende de ti.

CRÍTICOS

Un crítico es un éxito impresionante, logrando lo que se quería hacer con la máxima eficacia y estilo. También puede ser un trabajo que te queda como el de un maestro en la materia o una suerte descomunal de cualquier tipo cuando hacías algo.

Se obtiene al superar la dificultad en 10, si es relacionado con daño, cada 10 superados se suma 1d6 al efecto. Ver grados de crítico más adelante. También se aplica a curación, o turnos.

EJEMPLO

Sacamos un 10 (3,10,10), tiramos de nuevo y sacamos un 4 (3,4,7). El resultado final sería 14.

PIFIAS

Hasta al mejor espadachín puede partírsele la espada, o el mejor tirador fallar un tiro y herir a un aliado. La posibilidad es muy pequeña, pero lo mismo que todos podemos tener un golpe de suerte lo



contrario también es posible. Cuando un ratón de biblioteca y un experto de artes marciales se enfrentan la cosa está muy decidida hacia el experto, pero la suerte no está echada hasta que se ven los resultados con los dados.

Se obtiene al sacar un 1 en el dado objetivo y 5 o menos en el siguiente dado. El triple 1 siempre se considera pifia.

EJEMPLO

Si sacamos 1,1,7 no sería pifia porque el 7 es mayor de 5, en cambio con un 1,1,3 o un 1,3,7 si se guarda menor, sería pifia.

Grados de crítico

Cuando una tirada luego tiene un efecto, como daño o curación, por ejemplo, cada 10 puntos que superemos la dificultad nos otorgará 1d6 extra de efecto. Así un arma que haga 2d6, si supera en 20 puntos la dificultad hace 4d6 de daño (2d6+2d6).

EJEMPLO

Un jugador tira Percepción+Advertir/notar (suma 15) a dificultad 20, y saca un 10 (3,10,10). Vuelve a tirar y saca un 7 (5,7,8) sacando un total de 32. Esto es crítico y consigue no sólo ver lo que pretendía, sino darse cuenta de algo más importante.

EJEMPLO

Sacamos un 6 y un 3 en 2d6, sería 9 y se volvería a lanzar uno sacando un 4, para un total de 13.

Combate

El combate tiene unos valores muy importantes que se obtienen de atributos y habilidades. Las fórmulas para obtener estos valores se hallan en la tabla de abajo.

Al principio de cada combate todos tiran iniciativa, y atacarán en orden de mayor a menor según la tirada. Una sola acción por turno a cada pj o pñj a menos que se saque 20 o más, que se tendrán 2 acciones, 30 o más, 3 acciones, 40 o más, 4 acciones, etc.

Para golpear a un contrario hay que superar o igualar su defensa con nuestra tirada de ataque. En caso de que suceda esto, se tira el daño correspondiente al arma utilizada (por ejemplo 2d6 si fuera una espada). En el caso de pelea sin armas, el daño es 1d6.

EJEMPLO

Si sacamos un 36 contra una defensa de 15, eso haría 2d6 adicionales al daño normal al superar en 20 o más la dificultad.

En la tirada de daño, cuando se obtiene el resultado más alto posible, explota el dado. Esto se hace para dar letalidad a las armas, de manera que incluso un cuchillo o una pistola pequeña puedan ser mortales. Cualquier arma te puede matar, aunque algunas tengan más posibilidades que otras. Un punzón puede acabar con un caballero en armadura si por suerte aciertas en clavarlo en el cuello metiendo la hoja entre las juntas de las piezas de la armadura.

EJEMPLO

Sacamos un 3 y un 6 (2d6) con la maza. El 6 lo volvemos a tirar y sale otro 6. Lo tiramos de nuevo y sale un 1. Esto haría un daño total de $3+6+6+1 = 16$.

Cuando los puntos de vida de un jugador son iguales o menores a su Físico, se le considera malherido, y su dado objetivo baja 1 nivel.



EJEMPLO

Un jugador con Físico 8 es herido y le quedan 7 puntos de vida. En una tirada 3,5,6, su dado objetivo sería un 3, por ser el más bajo.

Muerte e inconsciencia

Al llegar a 0 (cero) puntos de vida un personaje está inconsciente. Para matarlo hay que llegar a Físico x6 PV.

Las armas

Las armas tienen diferentes valores, dependiendo de que sean para el cuerpo a cuerpo o para herir a distancia.

Las armas cuerpo a cuerpo tienen un único valor: El Daño.

El daño se tira en combate para restarle puntos de vida al contrario, en el caso de que se impacte.

Las armas a distancia funcionan de manera distinta: tienen daño y alcance, y el objetivo no puede esquivarlas ni tiene capacidad de defensa para evitar ser alcanzado. La dificultad de acertar depende de lo lejos que se encuentre y a veces, también de lo expuesto que esté. Alguien a menos de 10 metros escondido en una trinchera prusiana es más difícil de acertar que un noble mongol a caballo al doble de distancia. Piensa en subir la dificultad un grado de distancia si se dan estas circunstancias.

Para golpear a alguien simplificamos a 4 distancias, otorgando estas dificultades.

Distancia	Dificultad
Bocajarro	10
Corta	15
Media	20
Larga	25

Bocajarro es cuando el objetivo está pegado y no puede forcejear, por ejemplo disparar a alguien durmiendo desde el lado de la cama.

Armaduras y escudos

Las armaduras tienen 2 valores, la absorción de daño y el estorbo. El estorbo se aplica a la iniciativa y a todas las acciones cuando no se está en combate.

Valores de combate	Fórmula
Puntos de vida	Físico x 4
Iniciativa	Percepción + Reflejos + 1o3d10
Ataque Cuerpo a Cuerpo	Físico + Armas Cuerpo a Cuerpo + 1o3d10
Ataque a Distancia	Destreza + Armas Distancia + 1o3d10
Defensa	Destreza + Esquivar + 5

Sencillamente, esto representa que tiene que ser muy incómodo nadar con una armadura medieval. Puedes sufrir mucho más daño protegido así, pero también eres menos ágil para huir.

La absorción se resta a la tirada de daño del enemigo, y el estorbo hay que restarlo a la iniciativa y a todas nuestras tiradas de destreza cuando no se está en combate, incluyendo habilidades, tiradas de atributo, etcétera. También se aplica al lanzamiento de hechizos (aunque vaya por Inteligencia).

Los escudos funcionan de forma distinta, lo que hace es sumar directamente a la defensa y a la cobertura, protegiendo el primero contra ataques cuerpo a cuerpo y el segundo contra ataques a distancia.

Curación natural

La curación natural se realiza al descansar adecuadamente. Si se duermen unas 6-8 horas en un lugar medianamente cómodo, podemos recuperar 1 PV por noche. Si el lugar tiene absolutamente todas las comodidades, está bien resguardado, limpio e impoluto, la curación ascenderá a 2 PV por noche.

Acciones y movimiento en combate

Un turno dura 3 segundos.

Los turnos se dividen en dos tipos de acciones, mayores y menores.

Una acción mayor sería usar un conjuro o realizar un ataque.

Una acción menor sería algo como tirar un arma, tomarse una poción o darle algo a alguien.

También se pueden usar para moverse, equivaliendo una acción mayor a 6 metros, y una menor a 3 metros, esto es especialmente útil si usamos miniaturas, pues el tamaño estándar es una casilla = 1,5 metros (mayor 4 casillas, menor 2 casillas).

El movimiento máximo es 9 metros (6 casillas) independientemente de que se saque crítico en iniciativa y se puedan hacer varias acciones por turno.

Un personaje puede realizar una acción mayor y una menor por turno, a menos que saque crítico en iniciativa que le daría acciones mayores adicionales. Una acción mayor puede ser cambiada por una menor si se quisiera, y tener varias menores.

Ejemplo: con dos acciones por turno sacando un crítico en iniciativa, podemos mover 9 metros y realizar un ataque con la espada sin penalización.

EJEMPLO

En el arco medieval se tienen los siguientes rangos: 25/50/100m. Esto quiere decir que para impactar a alguien que está a 25 metros o menos sería dificultad 15, para dar entre 25 y 50 metros, dificultad 20, y para dar entre 50 y 100 m, dificultad 25. A más de 100m, el arma dejaría de ser letal.

Si Fred tuviera Armas a Distancia 4 y Destreza 8, y usara un arco medieval a una distancia media (dificultad 20), necesitaría sacar 20 o más en $12 + 103d10$ para impactar al blanco.

EJEMPLO

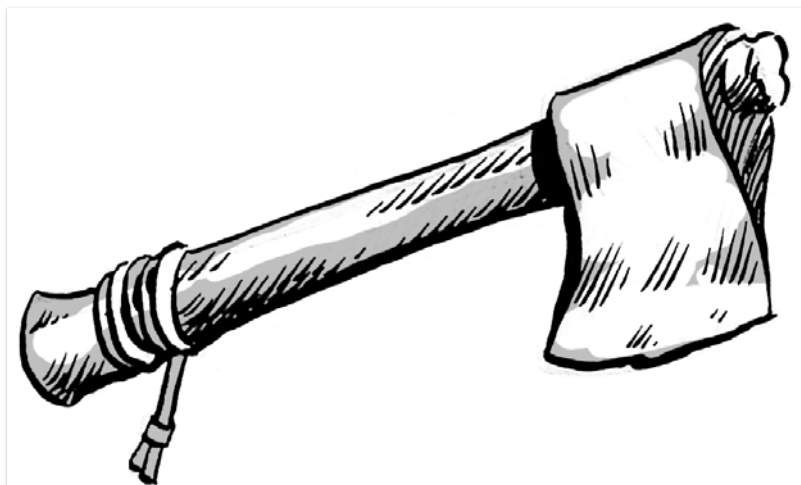
Duriel el caballero lleva una armadura de placas (absorción 3, estorbo 2) y un escudo mediano (defensa +2/cobertura +4).

Si su iniciativa fuera 12, se convertiría en 10 debido al estorbo de su armadura.

Y si su defensa fuera 10, pasaría a ser 12 y todo ataque que se le realice a distancia debe sumar +4 a la dificultad por la cobertura del escudo. Por ejemplo, pasando de distancia media de 20 a 24.

Respecto a a la absorción, si le atacaran con una espada, el daño no sería $2d6$ sino $2d6-3$.

Es importante notar que hay ciertas armas, como las mazas, que son tan efectivas contra la armadura que la absorción no les hace efecto.





Ejemplo de Bestiario

RyF no se ha ideado para enormes y farragosas descripciones de monstruos para tu juego medieval fantástico. En vez de eso, se definen unos parámetros sencillos donde tengas poco que cotejar mientras seas director de las partidas. Lo siguiente es una pequeña lista de ejemplo.

La vida y milagros de estos bichos, como que prefieran un territorio u otro, vivan en pantanos, bosques, montañas o una cueva, te lo dejamos a ti.

Bestiario

Monstruo	PV	Ini.	Ata.	Def.	Abs.	Daño	Esp.
Doscabezas	47+1d6	12	14	15	0	2d6	
Dragón grande	100+5d10	10	19	20	5	3d6	4 y 5
Dragón pequeño	50+3d10	10	17	18	3	2d6	4 y 6
Esqueleto	26+1d6	13	13	15	0	1d6+2	
Esqueleto caballero	29+1d6	14	14	16	0	2d6	
Gárgola	40+1d10	16	17	18	2	2d6	3 y 4
Goblin	10+1d6	15	14	16	0	1d6+2	
Arpía	33+1d6	16	16	15	0	2d6	
Hombre-lagarto	27+1d6	18	14	14	0	1d6+2	
Hombre-rata	14+1d6	17	12	16	0	1d6+2	
Liche	50+1d10	15	16	16	0	3d6	1
Lobo	15+1d10	15	11	16	0	1d6+2	
Lord esqueleto	31+1d6	15	15	17	0	3d6	
Lord liche	70+2d10	16	17	17	0	4d6	2
Ogro	55+1d10	10	15	14	1	3d6	
Orco	15+1d10	14	14	17	0	1d6+2	
Troll	45+1d10	12	14	12	1	3d6	3



CÓMO SE JUEGA



Armas Actual

Arma	Daño	Alcance	Precio
Arco de precisión	2d6	25m/50m/100m	200 \$
Ballesta ligera	2d6	10m/25m/50m	150 \$
Revólver	2d6+1	10m/25m/50m	250 \$
Pistola semiautomática	2d6	10m/25m/50m	300 \$
Subfusil	3d6	25m/50m/100m	500 \$
Machete	1d6+2	3m/6m/9m	30 \$
Escopeta recortada	4d6/3d6/2d6	5m/15m/30m	400 \$
Katana	2d6	n/a	600 \$
Sable	1d6+3	n/a	120 \$

Armas Futuro

Arma	Daño	Alcance	Precio
Arco de precisión	2d6	25m / 50m / 100m	3 cr
Ballesta ligera	2d6+1	25m / 50m / 100m	5 cr
Revólver	2d6+1	25m / 50m / 100m	25 cr
Pistola láser	3d6	25m / 50m / 100m	2000 cr

Armaduras Futuro

Armadura	Absorción	Estorbo	Precio
Kevlar ligero	2	0	7 cr
Kevlar medio	4	1	75 cr
Exoesqueleto	6	2	750 cr



CÓMO SE JUEGA



Armas Medieval

Arma	Daño	Alcance	Precio
Arco corto (2M)	1d6+3	15m/30m/60m	1mo
Arco largo (2M)	2d6	25m/50m/100m	30mo
Ballesta (2M)	2d6+2	15m/30m/60m	50mo
Bastón	1d6+2	n/a	10mp
Cimitarra	1d6+3	n/a	13mo
Cuchillo	1d6+1	5/10/15m	3mp
Daga	1d6+2	3/6/9m	1mo
Espada corta	1d6+3	n/a	6mo
Espada larga	2d6	n/a	10mo
Hacha de combate (2M)	2d6+1	n/a	12mo
Hacha de guerra	2d6+1	n/a	10mo
Honda	1d6+2	5m/15m/30m	1mp
Lanza ligera	1d6+2	15m/30m/60m	8mo
Lanza pesada (a caballo)	2d6(3d6)	n/a	50mo
Mandoble (2M)	2d6+2	n/a	50mo
Mangual	1d6+2	n/a	6mo
Maza	1d6+3	n/a	9mo
Sable	1d6+3(1M) 2d6(2M)	n/a	15mo
Vara	1d6+1	n/a	5mp

(2M) Las armas necesitan ser usadas a dos manos

Armaduras Medieval

Armadura	Absorción	Estorbo	Precio
Cuero	2	0	7 mo
Malla	4	1	75 mo
Placas	6	2	750 mo

Escudo Medieval

Escudo	Defensa CC	Defensa Dist.	Estorbo	Precio
Normal	+1	+2	0	2 mo



Equipo

No todo es llevar solo un arma y una armadura. Hay más cosas que un personaje puede poseer y que le pueden resultar útiles para una sesión de rol y que también sirven para decorar mas el aspecto del PJ. No es lo mismo llevar unas botas normales que unos zapatos de lujo, y nunca está de más apuntar, por si acaso, que se lleva una cuerda, raciones de comida extra para largos viajes o yesca y pedernal para hacer fuego.

La lista de equipo aquí expuesta es una muestra, ni exclusiva ni exhaustiva, de lo que viene a ser un listado de equipo genérico para una ambientación de corte medieval. El DJ puede sentirse libre para añadir, quitar o modificar mas la lista a su gusto y al gusto de los jugadores.

Equipo Medieval

DINERO INICIAL

El reparto inicial de dinero, si la ambientación no ofrece algo distinto (como llevar nobles), sería 1d10x10 monedas de oro.

El cambio de monedas es:

1 moneda de oro (mo) = 10 monedas de plata (mp)

1 moneda de plata (mp) = 10 monedas de cobre (mc)

1 moneda de oro (mo) = 100 monedas de cobre (mc)

En función de la ocupación puedes cambiar las tiradas de dinero inicial a tu gusto por valores fijos. Lo siguiente es un ejemplo de lo que podrías usar, que equivaldría a una mensualidad:

- Campesino - 1 mo
- Soldado - 10 mo
- Artesano - 20 mo
- Burgués - 100 mo
- Iglesia - 50 mo
- Nobleza - 200 mo

Si quieres, también puedes tirar al azar la clase social del personaje, tirando 1d10:

- Campesino - 1-2
- Soldado - 3-4
- Artesano - 5-6
- Burgués - 7-8
- Iglesia - 9
- Nobleza - 10

Precios

ARMAS

Flecha: 1 mp

Virote de Ballesta: 1 mp

Piedra de afilar: 1 mo

Vaina sencilla: 1mp

Veneno para armas (daño+2, 1 uso) 1 mo

ROPA

Botas altas: 1 mo

Capa: 4 mo

Mitones: 1 mo

Muda campesino: 2 mo

Muda aventurero: 5 mo

Muda noble: 50 mo

* Si se dobla el precio, la ropa será de mucha calidad y más vistosa.

ANIMALES

Burro o mula: 10 mo

Caballo de granja: 50 mo

Caballo de monta: 150 mo

Caballo de guerra: 300 mo

Elefante de guerra: 600 mo

Halcón adiestrado: 1000 mo

Paloma: 1 mo

Perro de guerra: 50 mo

MISCELÁNEA

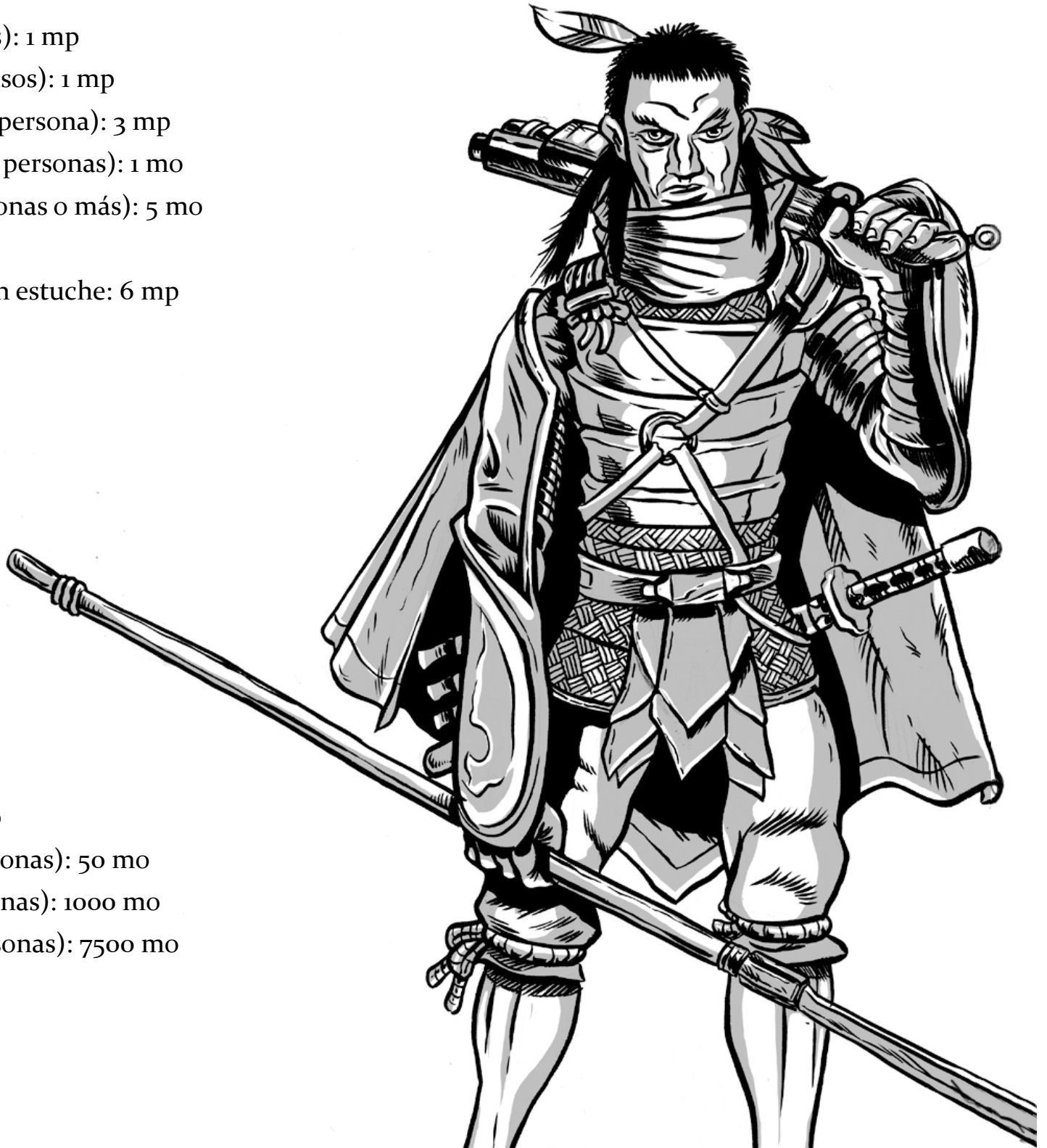
- Antorcha: 1 mc
- Candil o Lámpara: 1 mp
- Comida para 1 día: 1 mp
- Cuerda (10 metros): 2 mo
- Ganzúas (+1 a abrir cerraduras): 3 mp
- Manta de viaje: 1 mo
- Martillo de herrero: 1 mp
- Mochila de cuero: 3 mo
- Papel de liar (50 usos): 1 mp
- Pipa (50 usos): 1 mo
- Saco de dormir: 5 mp
- Tabaco de liar (50 usos): 1 mp
- Tabaco para pipa (50 usos): 1 mp
- Tienda de campaña (1 persona): 3 mp
- Tienda de campaña (4 personas): 1 mo
- Tienda grande (8 personas o más): 5 mo
- Vela: 1 mc
- Vendas, aguja e hilo, en estuche: 6 mp
- Yesca y pedernal: 1 mo

INSTRUMENTOS

- Flauta: 1 mp
- Gaita: 3 mp
- Guitarra: 5 mp
- Laúd: 4 mp
- Lira: 2 mo

VEHÍCULOS

- Carro: 5 mo
- Carruaje: 50 mo
- Barca con remos: 5 mo
- Barco pequeño (4 personas): 50 mo
- Barco medio (20 personas): 1000 mo
- Barco grande (100 personas): 7500 mo



EL DIRECTOR DE JUEGO



Este capítulo está dedicado al Director de Juego, la persona encargada de plantear la historia, llevar a los personajes no jugadores y en general llevar el peso de la historia. Veremos algunos aspectos del sistema en profundidad para que los puedas adaptar a tu estilo, crear tu propia ambientación o juego.

Cómo dirigir una partida de rol

Dirigir una partida de rol es más que narrar la historia, interpretar las tiradas de los dados aplicando el reglamento y sacar PNJ y monstruos para que los personajes se diviertan con ellos. El trabajo de un Director de Juego (DJ) es el más complejo de todos los que se presentan al organizar una partida de rol, y se extiende más allá de la misma. Además, no es una ciencia exacta y aquí como en muchas otras artes se aplica aquello de que cada maestrillo tiene su librito.



Las funciones de un Director de Juego son las siguientes:

- Preparar la partida/campaña (o el trasfondo en casos extremos) que va a dirigir.
- Asistir a los jugadores en la creación de personajes si fuese necesario.
- Dirigir la partida, llevando cuenta de todo lo importante que se desarrolla en ella.
- Una vez acabada, repartir los puntos de experiencia si procede.
- Hacer una reflexión post-partida, especialmente si ésta no ha concluido, para preparar la siguiente.

Hay quien piensa que el Director de Juego debe ser también el encargado de reunir el grupo de juego, e incluso más allá: de ser quien busque un sitio para jugar y provea de “racionamiento” para los jugadores. Pero esto es más una labor social y nada tiene que ver con dirigir una partida, es una responsabilidad de todo el grupo de personas que se reúne para jugar, no necesariamente de una sola.

Preparar la partida

Para que la partida pueda continuar, debe haber una preparada sobre la mesa. O en otras palabras, alguien tiene que idear la aventura que van a vivir los personajes. Esta labor recae en el DJ y es posiblemente la más compleja de todas sus tareas.

Idear una partida es un ejercicio de pura creatividad e imaginación. El DJ echa mano de sus fuentes de inspiración e intenta con ellas crear algo que independientemente de su originalidad, resulte lo más atractivo, entretenido y desafiante posible tanto para sí mismo, como para sus jugadores. Esto es importante: el Director de Juego no hace la partida para que los jugadores se diviertan, una partida es para el disfrute de todos.

Las partidas o módulos son de corta duración, puede tratarse incluso de monodosis que duran una sola sesión de 4-6 h y que son ideales para los grupos que tienen poco tiempo para jugar. Su preparación puede requerir la preparación de un trasfondo previo, o introducir a los jugadores en la acción directamente: dependerá de la partida en sí.

Las campañas son una sucesión de partidas en las cuales suelen participar de una vez para otra los mismos personajes (salvo versiones sofisticadas con múltiples puntos de vista, o caso más habitual, que algún personaje muera). Se pueden considerar partidas de larga duración que se desarrollan a lo largo de varias sesiones de juego. Una campaña puede estar también formada por monodosis que no tengan relación entre sí, más o menos de la misma forma en que se desarrollan algunas series de televisión: cada partida sería un episodio.

Hay casos en los cuales el DJ tiene que preparar la ambientación, lo que se denomina normalmente *setting*, (palabra inglesa que significa configuración). En un caso extremo, el DJ prepara la ambientación completa, lo que significaría directamente crear un juego de rol nuevo utilizando las reglas que desee. Algo más habitual es que el DJ prepare ambientación de fondo para desarrollar la partida, siendo algo casi obligatorio si se va a hacer una campaña con sesiones interconexas entre sí de larga duración.

El mayor enemigo del DJ en este punto es el quedarse en blanco, que no se le ocurra ninguna idea buena (o mejor dicho: que él o ella sienta que es una idea buena). Es algo que sucede con cierta frecuencia, especialmente cuando tienes muchas horas de vuelo a tus espaldas en el juego al que quieres dirigir. Un buen consejo para afrontar esto, es cambiar el chip: deja aparcado ese juego durante una temporada y a ser posible, que el grupo juegue a otro juego que resulte diferente a modo de descanso. Con el tiempo, ese juego trillado hasta la saciedad se vuelve a coger con más ganas y las ideas vuelven a venir con mayor facilidad. Conviene recordar que el aparcar ese juego también implica sacarlo de nuestras cabezas... Algo complicado cuando el juego que nos da problemas, es de nuestros favoritos.

Otro motivo por el cual la inspiración puede fallar es que la ambientación del juego no sea del todo santo de nuestra devoción, o no estemos muy duchos en ella. Contra esto lo único que se puede hacer es documentarse lo mejor posible y hacer un esfuerzo para tratar de meterse en la ambientación todo lo que se pueda.

Encontrar la inspiración adecuada para idear la partida es algo que se puede hacer con algo de ayuda.



Cada DJ lo hace de una forma distinta, pero he aquí algunos métodos que se pueden aplicar:

- Echar mano de novelas, cómics, películas y videojuegos relacionados con nuestro juego en busca de ideas para crear la partida.
- Un poco de música de fondo también ayuda a pensar. Si es pegadiza con la ambientación y además es de nuestro agrado, mejor que mejor.
- Pensar la trama de la partida en términos simples. Empieza por describir el objetivo con una o dos palabras, y diferentes aspectos de la misma también con unos pocos adjetivos.
- Una lluvia de ideas puede ayudar, creando un pequeño árbol uniendo aquellos conceptos que nos resulten más atractivos.
- Un ambiente adecuado. Hay quien tiene musas que le sirven de inspiración, otros lo hacen con una cerveza o algún refresco, otros que se sienten cómodos a una determinada hora del día, en un determinado lugar, etc.
- Usar alguna partida o módulo prefabricado como base, personalizándolo o alterándolo con ideas propias.

A veces, ni con todo esto te inspiras. Pero lo mejor de todo es que la inspiración puede llegar en cualquier momento, así que no sería mala idea si llevases encima una libreta, por si en el momento más inesperado de tu día a día se te ocurre una buena idea que no deberías olvidar.

Estilo del grupo de juego

Cada grupo tiene sus manías y hábitos. Es de esperar que el DJ los comparta y no tenga problemas para integrarse en dicho grupo, pero no siempre es así. Algunos directores y jugadores gustarán por ejemplo de explayarse en la narración, mientras que otros irán directos al grano. Habrá quien no guste de complejos trasfondos tras la partida, mientras que otros querrán tenerlo todo bien detallado. Conocer el estilo de juego apropiado para el grupo en el que se encuentra el DJ es importante: por muy buena que sea la idea que tenga, si no la plantea con el estilo adecuado, es probable que tanto él como los jugadores acaben aburridos o se sientan perdidos.

Duración de la partida

Hay que plantearse con qué frecuencia se reúne el grupo y lo que se quiere hacer. A veces es duro (muy duro) pero sólo conseguiremos frustración acumulada si nos dedicamos a preparar campañas que siempre se quedan en la primera partida porque no hay tiempo para hacer más. Y viceversa, si el grupo pide una larga campaña y venimos de un entorno habituado a los *one-shots* (*partidas independientes*), la campaña resultante puede resultar artificial.

Lo difícil de esto no es saber lo que se quiere, eso sólo es cuestión de preguntar y hablarlo. Lo difícil viene cuando la duración necesaria no es a lo que estamos acostumbrados como directores de juego, puesto que no es lo mismo preparar una trama para una sesión de 4 horas, que hacerlo para una cadena de sesiones que en conjunto puede durar más de 100 horas. El mejor consejo es no desistir y empezar por lo simple hasta que le cojamos la práctica.

Esquema de partida

Cuando tengamos los anteriores problemas resueltos, llega el momento de ponerse a crear la partida en sí. En este apartado debemos decidir en qué formato tenemos la información de la partida (esquema, folios y folios o en nuestra cabeza) y algunas nociones básicas sobre cómo crear el argumento.

ABIERTA O CERRADA

Una partida abierta es aquella en la cual no existe un principio y final claros, y más a menudo, en la que los personajes tienen libertad para hacer lo que deseen eligiendo para ello el camino que consideren más apropiado. La partida cerrada, por otro lado, suele tener un principio claro motivado por un gancho y deja poca libertad a los personajes para tomar decisiones, debiendo ceñirse a la trama por completo.

Si los jugadores y el director son gente con iniciativa, recursos y muchas horas de vuelo con el juego en cuestión, se puede hacer una partida completamente abierta cogiendo solo la ambientación propia del juego. Si esto no es así, se desaconseja por completo hacer una partida abierta del todo, ya que puede acabar estancada, con la gente perdida sin saber qué hacer.



Pero lo contrario, el hacer una partida cerrada es aun más desaconsejable. No hay nada peor que privar a los jugadores de que sus personajes hagan lo que quieran dentro de los límites de la ambientación y el reglamento, y que tengan la sensación de ser marionetas guiadas hacia un final fijo, más propio de películas y novelas que de una partida de rol.

Muchas partidas usan un término medio: el objeto de la aventura es cerrado. Puedes pensar en ello como si de una misión, una investigación policial o una lucha por salir con vida de una hecatombe se tratase. Se da a los personajes un gancho que les arrastra a la aventura, que puede ser del tipo push (literalmente un gancho que les empuja a hacer algo, a menudo sin que lo deseen) o pull (que tira de ellos ofreciéndoles algún beneficio o poniéndolos en una situación límite).

A partir de ello, se deja libertad de acción para que los personajes consigan llevar a cabo el objetivo de la partida. Depende de como lo hagan, el final será uno u otro, bueno o malo. Depende de como lo hagan, seguirán un camino u otro.

Organizando las notas

El DJ debe tener claro en todo momento en qué consiste y cómo funciona su partida: anotar los giros de la trama, el típico planteamiento-nudo-desenlace, los ganchos que va a usar, eventos especiales que pueden ocurrir durante la partida, PNJ y lugares importantes, etc.

Algunos DJ con una mente privilegiada van a la partida con todo esto en su cabeza, sin tener nada sobre el papel (o PDF, portátil, PDA o el formato que usemos normalmente para tomar notas). Pero lo normal es tenerlo todo anotado en algún sitio, por si la mente nos falla. Cómo realizar estas anotaciones es también algo complicado de resumir, porque es un tema muy personal. En general, hay varias formas genéricas de hacerlo.

Alguna gente prefiere tener notas muy detalladas y extensas, en tanto que una partida de una sesión les puede ocupar varios folios. Escriben estas notas como si de un manual o una novela se tratase, e intentan prever todas las situaciones posibles, dando también datos muy precisos sobre eventos, lugares y personajes no jugadores. Este tipo de notas suelen estar enfocadas a memorizar lo fundamental y luego consultar cada caso puntual a medida que van

sucediendo. Y muchas veces, acaban teniendo como apoyo unas anotaciones más breves, e incluso un organigrama o índice, para poder buscar cada cosa cuando la necesitemos.

Otros utilizan anotaciones resumidas, tipo apuntes, como los que se cogen en clase. Información detallada también, pero mucho más sintetizada y a menudo escrita en un pseudo-código de abreviaciones, símiles y palabras que sólo tienen significado para el DJ. Es el formato menos indicado para compartir la aventura con otros directores, a menos que se mantenga la sintetización pero con un lenguaje formal.

Los esquemas son una buena forma de referenciar lo todo. Pueden ser por puntos o llaves, e incluir de forma somera una descripción de todos los aspectos importantes de la partida, que luego se desarrollan mediante improvisación o con una base que tengamos convenientemente aprendida. Los esquemas también sirven de apoyo a otros formatos, y/o para describir apartados específicos de la trama que requieren especial ahínco.

Los organigramas, diagramas de flujo y algoritmos son también una forma esquemática de representar la partida de una manera más gráfica. Son especialmente útiles en partidas con fuerte componente de investigación, para interrelacionar todas las pistas y puntos calientes que se dan en ella. Lo habitual de este formato es que exista complementando a la variante extensa o la resumida.

Lo suyo es probar uno u otro sistema hasta decidir cual es el que mejor se ciñe a nuestro estilo. En cualquier caso, independientemente del sistema elegido, no deberemos perder el tiempo en intentar tener el 100% de los cabos atados, porque dado que la partida tendrá libertad de acción para los personajes, siempre se nos escapará algo, y ahí es donde entrará la improvisación.

Enfocar PJ y equipo

Este es un paso previo a la preparación de los personajes y equipo con el que empezarán la partida, tanto si el DJ asiste a los jugadores en la creación de los mismos como si deja que los hagan ellos solos.

Ahora que se tiene la partida preparada, es hora de pensar qué clase de personajes podrían funcionar en ella. En algunas ambientaciones esta delimitación es



innecesaria, pero en otras donde la ambientación es muy extensa, podría ser necesario para no encontrarse absurdos o cosas imposibles. La limitación debe describirse en términos amplios, no es buena idea restringir directamente clases o profesiones a menos que estas formen parte intrínsecamente de las reglas; pero sí deberán darse cifras exactas en cuanto a la cantidad de puntos disponibles para crear los personajes y otras variables en sistemas que permitan crear personajes a medida.

Tampoco es buena idea poner demasiadas trabas. Una forma de explicar a los jugadores que personajes pueden o no pueden llevar es darles unos detalles generales sobre el trasfondo en el que se va a desarrollar la partida o campaña. Lo mucho o poco que se quiera restringir depende directamente de los detalles dados: si por ejemplo hay alguna profesión que directamente no existe, hay que dar en esos datos generales información para que el jugador sepa que por mucho que quiera, no podrá llevar un personaje de ese tipo.

A partir de aquí, los jugadores deberían tener libertad para personalizar sus personajes como deseen, dentro de los límites del juego y reglamento.

El equipo sigue un proceso similar y dependerá tanto de la ambientación, como de la disponibilidad en la partida, y en algunos juegos, de los niveles tecnológicos en vigor. El único punto adicional a tener en cuenta sobre el equipo, es que puede desequilibrar la partida de forma sustancial si nos pasamos o nos quedamos cortos con él.

Asistir al crear los PJ

Salvo que la partida a preparar esté en medio de una campaña iniciada, o los jugadores tengan personajes con los que jugar, habrá que hacer PJ nuevos. Hay tres formas de encauzar esto: que los jugadores se hagan los personajes por su cuenta, que se los hagan por su cuenta pero ante la presencia del DJ, o que los hagan guiados por el DJ. Casos especiales serían que el DJ haga los personajes o que se usen personajes prefabricados. Cada método tiene sus ventajas e inconvenientes.

POR SU CUENTA

Este método solo sirve cuando los jugadores se saben el reglamento y conocen la ambientación en la que van a jugar, y también cuando existe confianza mutua entre el Director de Juego y los jugadores (para que no hagan trampas fundamentalmente). El Director de Juego les entrega unos detalles generales sobre el contexto de la partida, les da las pautas y delimitaciones para escoger sus personajes y equipo, y les deja hacer lo que quieran ciñéndose al reglamento.

Ventajas: es casi imperativo cuando los personajes tienen detalles de trasfondo que deben esconderse o cuando se les quiere dar una cierta individualidad (como ocurre en juegos de conspiraciones o espías por ejemplo). También termina dando más variedad al grupo de juego, porque son mentes distintas las que hacen personajes distintos. Y le quita mucho trabajo al Director de Juego, para qué nos vamos a engañar.

Inconvenientes: siempre puede quedar una sombra de duda en cuanto a la legalidad de los jugadores a la hora de hacer personajes (cuando salen tiradas muy altas es inevitable desconfiar un poco). Si el grupo necesita compenetrarse y los jugadores van cada uno por su lado al hacer personajes, puede salir un grupo mal compensado. También puede dar lugar a personajes bizarros, jugables pero que no hay por donde cogerlos. Y esto es un problema.

Hagan lo que hagan los jugadores, previo a la partida el DJ deberá revisar sus personajes, por si hubiese que hacer algún cambio o corregir alguna falta.

ANTE LA PRESENCIA DEL DJ

Es una ligera variante de la anterior, que suele ser más habitual. Implica también que los jugadores tienen al menos unas nociones básicas sobre la ambientación y el reglamento. El DJ les entrega unos detalles generales sobre el contexto de la partida, les da las pautas y delimitaciones para escoger sus personajes y equipo, y les deja hacer, pero con la diferencia de que si surge alguna duda, el DJ estará ahí para resolverla en el momento y también podrá orientar a los jugadores para dar más consistencia al grupo en caso de necesidad.

Ventajas: permite conseguir variedad en el grupo de juego por las mismas razones que en el caso

anterior, pero ganando compenetración y pudiendo resultar más consistentes con la partida planeada por el DJ al guiarles en la creación. Le sigue quitando bastante trabajo al DJ.

Inconvenientes: será necesario dedicar parte de una sesión de juego, o incluso una sesión de juego completa para crear los personajes (depende del juego y reglamento). Los jugadores podrían llegar a copiarse o espionarse entre sí, incluso hacer metajuego al crear su personaje. Hay que procurar minimizar esta práctica. Hará falta tener al menos un manual básico para que los jugadores consulten cosas en él, y será mejor cuantos más haya, para agilizar el proceso.

El DJ deberá seguir revisando los personajes creados por si hubiese que hacer algún cambio o corregir alguna falta. Este método le sigue quitando trabajo al DJ, aunque resulta algo más laborioso, y no funcionará si los jugadores no se conocen las reglas. A veces hacer un resumen puede ser suficiente, pero si el juego es muy complejo, tampoco funcionará y habrá que pasar al método que se propone a continuación.

GUIADOS POR EL DJ

Este método es imperativo cuando los jugadores no conocen las reglas y/o la ambientación. Primero, el DJ deberá explicar a qué van a jugar, y esto se refiere a la ambientación del juego. Una descripción escrita en un par de folios con lo importante sería más que ideal, acompañada de un discurso sobre la misma. Pero que no sea demasiado largo, si el DJ se pasa una hora hablando sobre la ambientación, es fácil que los jugadores no se acaben acordando de lo que dijo al principio y sea en vano.

Después, explicar las reglas. Este es un punto delicado, porque según ante qué grupo de juego estemos, podemos cargarnos de buenas sensaciones de la partida antes de empezarla.

Lo que los jugadores deben asimilar es el tono de las reglas, hasta dónde pueden llegar sus personajes, qué pueden hacer y no hacer, y la mecánica básica para resolver las acciones. En ese orden y no al revés: lo peor que se puede hacer es explicar un montón de reglas a rajatabla que van a hacer que los jugadores estén pensando más tiempo en si serán capaces de hacer esto o aquello, porque encima no podrán memorizarlas todas y tendrán que estar preguntando

constantemente como iba eso o aquello, interrumpiendo la fluidez de la partida.



Es mejor decirles si el reglamento está orientado a la crudeza o la epicidad, lo poderosos que son y pueden llegar a ser sus personajes, cuáles son los límites de su realidad, y como interpretar los datos en su ficha de personaje para cotejarlos con el dado o dados que tengan que tirar para darle el resultado de su tirada al DJ cuando lo requiera.

Cuando los jugadores hacen sus personajes guiados por el DJ, éste casi les dice paso a paso lo que tienen que hacer. Los personajes son revisados a cada paso realizado y no sólo se dan pautas, sino que se hacen recomendaciones y se incide directamente en cómo va a ser el personaje que el jugador quiere.

Ventajas: los personajes saldrán como el DJ quiere que salgan y al mismo tiempo los jugadores tendrán una cierta libertad para hacerlos. Se consigue variedad y compenetración del grupo. Permite crear personajes con jugadores novatos o que desconocen completamente la ambientación y las reglas. Ideal para introducirles en un sistema nuevo.

Inconvenientes: se pierde algo de variedad respecto a otros métodos y mucha individualidad. La sombra del metajuego sigue estando vigente. Pero sobre todo, la principal desventaja es que a menudo requerirá una sesión completa (o casi) para crear los personajes y le dará al DJ bastante trabajo, por tener



que hacer la mayor parte de la interpretación de las reglas por los jugadores.

PJ HECHOS POR EL DJ

A veces es el DJ quien hace los personajes por su cuenta y luego los entrega a los jugadores. Puede que ellos le hayan dado una somera descripción de lo que quieren llevar, o simplemente, el DJ ha preparado un reparto de personajes que encaje en su partida.

Los personajes pueden quedar hechos al 100% o tener algunas partes sin acabar para que el jugador ponga su granito de arena en el personaje. O se puede permitir realizar algunos cambios, que podrá efectuar el propio jugador si se conoce las reglas de creación de personajes, o por el DJ a petición de los jugadores.

Ventajas: los personajes saldrán como el DJ quiere que salgan y se podrá explicar en su trasfondo como quiera, lo que permite que casen con la ambientación y la partida a la perfección. Permite ahorrar tiempo al poder hacerse fuera de partida en vez de ocupar una sesión de juego. No hay que explicar las reglas de juego, por lo que es ideal con jugadores novatos o “casuals” que puede que no merezcan el tiempo necesario para explicarles el juego.

Inconvenientes: se pierde mucha variedad y toda la individualidad, porque todos los personajes salen de la misma mente. El DJ tendrá todo el trabajo por delante, y a menudo tendrá que sacar el tiempo de sus ratos libres, lo que en función del sistema de juego/detallismo de los personajes, puede ser realmente mucho tiempo.

PJ PREFABRICADOS

También se les llama arquetipos, personajes pregenerados o de ejemplo. Vienen en los libros básicos, en los módulos y campañas, y anexos o documentos dedicados sólo a los personajes.

Su caso es muy simple: son personajes que vienen ya hechos, y el jugador sólo tiene que copiar los datos a su ficha. Como en el caso anterior, a veces es posible realizar pequeños cambios para personalizar el personaje. Hay juegos que directamente funcionan copiando y personalizando estos arquetipos (no tienen reglas para crear personajes a medida).

Estos personajes suelen ser también típicos PNJ en manos del Director de Juego, permitiéndole improvisar estadísticas en el momento.

Ventajas: rapidez en la creación del personaje, es instantáneo. No necesita que los jugadores se sepan las reglas del juego, por lo que resulta ideal con jugadores novatos o *casuals*. Es también buen sistema con *oneshoots*, o en juegos donde la esperanza de vida de los personajes es rematadamente corta.

Desventajas: se pierde de nuevo mucha variedad y posiblemente la individualidad. Además podemos vernos “repitiendo” personajes si siempre acudimos a los mismos arquetipos, aun a pesar de que se interpreten de forma diferente.

Dirigiendo la partida

Ahora que la partida está pensada con mayor o menor detalle, y que los jugadores tienen sus personajes listos, ha llegado la hora de la verdad ¡A jugar se ha dicho!

EL ATREZZO DEL MÁSTER

En una mesa de rol típica se pueden encontrar muchos elementos comunes: los jugadores tendrán las fichas de sus personajes frente a sí, habrá dados individuales o comunitarios encima de la mesa, lápices, gomas de borrar y todo lo que el Director de Juego necesite para llevar la partida cómodamente. Al igual que cada director organiza sus notas de una manera, qué llevarse a la mesa para dirigir depende también mucho de la persona en cuestión.

Hay directores a los que les gusta llevarse poco menos que una mochila entera con toda clase de notas, mapas, manuales de juego, pantallas, reproductores de mp3 para poner música y a veces hasta un ordenador portátil con programas y documentos de ayuda para la partida (si directamente no llevan la partida misma en él y los manuales en formato digital). Otros en cambio, apenas se llevan sus notas, algunos dados, lápiz y hojas en blanco.

La mayoría de los directores se encuentra en un término medio. Hay una serie de cosas que resulta útil tener a mano en las partidas y en las que casi todo el mundo coincide. Llevar un manual básico (a veces incluso más de uno) es buena idea especialmente si aún no se conoce bien el reglamento, o si se van a



hacer los personajes antes de empezar a jugar. El básico sirve para consultar dudas y reglas puntuales, y también se puede utilizar parte de él para introducir a los jugadores en la ambientación (aún utilizando sólo las ilustraciones). También puede ser necesario si no se dispone de una pantalla o unas notas de referencia con las principales tablas y reglas del juego.

La pantalla es un pequeño biombo plegable de cartón o papel, que tiene impresas por un lado las tablas y reglas más consultadas durante la partida (por ejemplo aquellos datos relativos al combate o listas de equipo más comunes), y por el otro alguna ilustración a página completa y/o mapa o mapas relativos al juego. Su función es doble: por un lado facilita la labor del director al no tener que andar a vueltas con el manual para consultar cosas básicas, mientras que por otro, le permite ocultar aquello que los personajes no deben ver, como las notas de la partida o ciertas tiradas.

No todos los juegos de rol tienen pantalla, bien porque no se ha publicado, o simplemente porque son tan sencillos que no les hace falta. En estos casos es posible fabricarse la pantalla de forma artesanal, traspasando la información que necesitemos del manual a una o varias hojas, ya sea a mano u ordenador (las hojas de cálculo son ideales para esto). Luego podemos engancharlas mediante clips a la pantalla de otro juego, a un cuaderno o similar, y listo.

Si aun así no hace falta ningún dato en la pantalla excepto la función de biombo, siempre podemos tapar las tiradas con la mano o con un cuaderno.

Junto con las notas de la partida, es frecuente llevarse un cuaderno u hojas en blanco, que nos servirán tanto para ir tomando notas de lo que sucede, como para ir dibujando mapas y croquis para ubicar a los jugadores en la partida.

Los directores también suelen utilizar sus propios dados, o como mínimo, separan algunos dados de la fosa común para sí. No es ninguna tontería sabiendo que los dados rara vez son perfectos, y que a veces están cargados a la alta o a la baja: puede convenir usar unos u otros en función del efecto que quieran darle al transcurso de los acontecimientos.

Hay que tener siempre a mano algunos lápices y gomas de borrar por razones obvias. Al director solo le hará falta uno, pero a veces se llevan dos o tres para

que los jugadores tomen nota también de los puntos de vida que les quedan y cosas por el estilo.

Finalmente, no está de más tener una pequeña libreta con la que pasar notas “confidenciales” a los jugadores, entregándoles a ellos previamente algunas hojas para que puedan hacer lo mismo entre ellos o con el director.

EMPEZAR LA PARTIDA

Una vez el director ha desplegado su atrezzo por la mesa, llega el momento de empezar a jugar. Si los jugadores no tienen sus fichas de personaje, hay que dárselas. Hay que introducirles en el contexto de la partida y puede que en la ambientación del juego. Y luego, presentar el gancho inicial según el cual empezará a desarrollarse lo que tenemos planeado.

LA INTRODUCCIÓN

Los jugadores son introducidos en la partida mediante un pequeño trasfondo que describa cosas tales como la fecha y el lugar en el que están, las circunstancias que les envuelven, la situación en la que se encuentran, etc. También es el momento apropiado para que los jugadores presenten a sus personajes (lo cual no es obligatorio, habrá juegos en los que incluso deba prescindirse de ello por el propio secretismo que puede llegar a envolverlos).

Puede ocurrir que los jugadores no sepan nada sobre la ambientación del juego excepto cuatro cosas, y que haya que introducirles en ella también. Este es un punto muy delicado: la introducción será oral, lo cual ya es un obstáculo para el director, que tendrá que hablar de forma clara y ordenada. Además tendrá que decidir de que hablar: no es práctico ponerse a explicar la ambientación completa, especialmente si esta es muy densa, ya que llevará demasiado tiempo, los jugadores no se acordarán más que de lo último que hablemos, y estarán casi tan perdidos como cuando no sabían nada.

Lo mejor es centralizar la introducción al juego entorno a aquella parte de la ambientación en la que se va a desarrollar la partida. Por ejemplo, limitarla a la región en la que tiene lugar, explicar sólo la historia pasada que conocería un ciudadano medio de la misma y no profundizar en las explicaciones



tecnológicas o sociales (excepto que sean vitales para jugar).

Cuanto más breve sea la introducción tanto a la partida como a la ambientación, mejor. Pero nunca sacrifiques datos que puedan ayudar a los jugadores a ubicarse sólo por ahorrarte unos minutos, ya que luego puede que esto entorpezca el desarrollo del juego.

EL GANCHO INICIAL

Una vez los jugadores saben dónde están sus personajes y a qué atenerse, llega el momento de presentar la aventura que tenemos preparada. Este gancho puede que sólo sea un pequeño empujón para que los personajes se metan en ella y luego vayan descubriendo cosas poco a poco; o puede ser una exposición completa de lo que tienen que hacer (a modo de misión).

Es importante describir su situación para que se organicen: no es lo mismo empezar, por ejemplo, en la base de operaciones donde puedes abastecerte bien, que en medio de un combate y con lo puesto. Déjase claro, si hace falta detalla con qué pueden contar y con qué no.

IMPROVISAR Y ANOTAR

Hay un viejo proverbio militar que dice: “Ningún plan de batalla sobrevive al primer contacto con el enemigo”. Grábatelo en la mente a fuego si hace falta, porque es justo lo que te va a pasar nada más empezar a jugar.

Cuando organizamos la partida, intentamos hacer un esbozo de los momentos y escenas clave que irán transcurriendo en ella, definimos PNJ relevantes e inevitablemente, hacemos una previsión de cosas adicionales que puedan ocurrir. Está bien, como director podemos intentar anticiparnos y pensar que cosas podrían hacer los personajes en un momento dado, planeando distintas salidas en función de ello.

Pero es imposible anticiparse a todo y menos aún saber lo que rondará por la mente de los jugadores durante la partida. De ahí que hacerla completamente cerrada no sea una buena idea. La única solución a esto es improvisar sobre la marcha.

A algunas personas se les da bien improvisar, a otras no tanto. Conocer mejor o peor la ambientación también influye. Pero lo que está claro es que la improvisación mejora con el tiempo y la experiencia partida tras partida. Si estás empezando a dirigir, mejor diseñar aventuras simples y lineales para ir cogiendo práctica e ir añadiendo complejidad poco a poco.

Al improvisar, estamos cambiando el guión que teníamos pensado y lo estamos haciendo mentalmente. A menos que tengamos una memoria prodigiosa, lo más probable es que al cabo de media hora no nos acordemos de lo que acabamos de inventarnos, por lo que conviene tomar notas. No sólo de cara a esta partida, sino también a futuras partidas, y más aún si se trata de una campaña. El tener las cosas escritas hace además más difícil contradecirnos por error en nuestra improvisación, y puede ser una fuente de ideas para otras aventuras a posteriori.

SER COHERENTE

Aunque la coherencia es algo que se da por hecho (incluso en ambientaciones místicas con cosas incomprensibles) cuando estamos en el sitio del director resulta a veces muy tentador cambiar las cosas para que los personajes sigan por la línea que queremos, para que no muera un personaje importante, etc.

El DJ tiene que ser consecuente con lo que hace. Podemos cambiar el resultado de una tirada de dados oculta si con ello hacemos que la historia siga en vez de cambiar todo abruptamente y a peor (aburrimiento, por ejemplo) podemos improvisar algo que choque brutalmente con la forma en que las cosas estaban yendo hasta ahora, podemos cargarnos a un personaje porque ha sido realmente estúpido o podemos salvarlo porque su iniciativa era buena pero los dados no acompañaron.

Hagas lo que hagas, tiene que ser coherente no sólo con la partida que estás dirigiendo, sino con la partida que los jugadores están jugando. Tiene que ser mínimamente coherente desde su punto de vista porque si no te encontrarás a jugadores cabreados porque ha ocurrido algo “imposible” o porque te has saltado el reglamento que ellos están obligados a seguir de forma brutal. O te los encontrarás perplejos y perdidos sin saber a qué atenerse a continuación



porque todo ha dado un giro incomprensible para ellos.

Recuerda lo que hablábamos antes de la improvisación, lo fácil que puede ser contradecirse. También podemos hacer algo incoherente y puede desembocar en algo igual de desastroso en aras del interés de nuestros jugadores por la partida.

NO TE QUEDES ESTANCADO

A veces la partida se queda en un punto muerto: los personajes no saben por dónde seguir porque están agotando todas las posibilidades. Puede que hayas sido demasiado estricto al diseñar la aventura, que les hayas puesto las cosas demasiado difíciles confiando en que su ingenio y buenas tiradas resolverán el misterio y que así será más satisfactorio para todos.

Normalmente ocurrirá lo contrario: o bien los personajes no encontrarán la forma de sortear el obstáculo, o la encontrarán y se frustrarán porque las tiradas de dados no les impiden resolver la cuestión (el director no puede dar siempre por válida una tirada muy baja cuando todo el mundo sabe que la dificultad por sentido común, es alta... hay que ser coherente).

Déjales siempre alguna alternativa, aunque implique desviarse de la trama principal. Ya se buscarán la vida después. Y si aun así las cosas no salen solas, prueba a forzarlas un poquito. Sácate algo de la manga, mándales a los ninjas para que se despierten con un combate, saca a algún PNJ que les cuente sus penas y les deje caer alguna información útil, provoca un terremoto que tire abajo la puerta bloqueada, etc.

CONTROL A LOS JUGADORES

Esta es una cuestión que nada tiene que ver con jugar a rol, pero que por desgracia acompaña al Director de Juego de cuando en cuando. A veces los jugadores se desmadran: se ponen a hablar de cosas ajenas a la partida, a jugar con la consola, a gastar bromas pesadas, a increpar al Director de Juego pidiendo equipo cada dos por tres, etc. A veces es todo lo que se desmadra y directamente los jugadores se cargan la partida, bien sea porque van con esa intención, o porque consciente o inconscientemente, se lo toman todo a cachondeo. Tú eres el Director de Juego, no su niñera o un profesor dando clases. Se

supone que cada uno ya es mayorcito para saber a lo que viene (¿O acaso hasta un chaval de 12 años no sabe que cuando va a una partida de rol es para jugar a rol?). A veces las cosas se pueden ir un poco de la mano, en este caso puede que tengas que darles un pequeño toque de atención (o ellos a ti, recuerda que la partida es de todos).

Otras veces la cosa puede ser tan extrema que no haya forma de pararlo. En este caso hay que ponerse tajante: puedes cabrearte, o puedes coger y marcharte. Lo primero puede funcionar según con qué gente, por ejemplo si estás jugando con los amigos y les importa algo tu persona. Si juegas con gente que no conoces, puede que les importe tu cabreo, pero también puede que no les afecte ni lo más mínimo.

En este caso, recoge tus cosas y vete. Eres una persona más jugando la partida y si todas o varias de las demás personas que están jugando te están amargando la tarde, no tienes por qué soportarlo.

¿Que resulta que tú eres el director y si te vas tú se acaba la partida? Es su problema, que lo hubiesen pensado antes.

PLENOS PODERES

Es de tradición que el Director de Juego represente de alguna manera la “autoridad” de la partida: en sus manos queda interpretar el reglamento o zanjar cualquier discusión debida al mismo. Tiene potestad para ocultar tiradas de dados y cambiarlas. Con ello puede literalmente decidir incluso qué personajes viven y cuáles mueren en la partida.

Puedes pensar que el Director de Juego tiene plenos poderes y que es el dios de la partida. Pensar esto es un error. El Director de Juego representa una cierta autoridad porque es quien está narrando el transcurso de los hechos, pero una partida de rol no es DJ contra PJ, no es un juego competitivo y definitivamente los jugadores no son patos de feria en sus manos.

Usa tu potencial para que todos, incluido tú, os divirtáis en la partida. No lo uses para vengarte a través de la partida de alguna de las personas que están allí jugando o para darle a nadie una lección. Entre otras cosas porque queda muy ridículo amedrentar a alguien usando como cabeza de turco un personaje imaginario que no existe.



Dando experiencia

Parte del aliciente del juego de rol consiste en ver como un personaje va mejorando partida tras partida gracias a las acciones que como jugador, decides sobre él. Cuando se acaba una partida, lo normal suele ser otorgar PX (Puntos de eXperiencia) a los jugadores para que los inviertan mejorando sus personajes.

Existen numerosos métodos para ello, desde el tradicional sistema de niveles, hasta una mejora totalmente subjetiva en la que no hay ningún baremo de por medio. Pero lo importante es que, en todos ellos se depende en gran medida del DJ a la hora de hacerlo.

FRECUENCIA DE REPARTO

Existen juegos en los que el reparto de PX es algo que se hace sobre la marcha, a medida que se matan monstruos o se cumplen partes de la aventura, pero son los que menos. Por norma general, los PX se reparten después de acabar una partida, lo cual no necesariamente implica una sesión de juego.

Si una aventura es demasiado larga como para durar varias sesiones, bien podrían repartirse los PX al final de la última de ellas. Pero también dependerá de cómo hayas diseñado la partida: si el final tendrá retos mucho más complicados de afrontar que el principio, tal vez fuese mejor repartirlos de forma escalonada tras cada sesión (sobre todo si los personajes son novatos o tienen poco poder).

La frecuencia debe tener cierta fluidez sin llegar a abusar, porque podría hacer que los personajes suban demasiado rápido, o que se conviertan en personajes demasiado poderosos como para resultar interesantes en la ambientación que estás jugando. Pero por otro lado, si la frecuencia es demasiado lenta, los jugadores pueden perder el interés al verse estancados, o que sus personajes no dejan de ser patos de feria en manos de los PNJ del Director de Juego.

CANTIDAD DE PX

Tan importante como la frecuencia, es la cantidad de PX que se reparten cada vez. Dependiendo de si son muchos o pocos, podemos tener los mismos problemas citados antes. La verdadera cuestión acerca de cuantos PX dar, viene dada a la hora de considerar

qué son realmente los PX. Para alguna gente son un premio para que los jugadores se involucren en su partida, independientemente de lo bien o mal que lo hayan hecho. Para otros, los PX se entregan en función del éxito obtenido. Hay directamente quien opina que los PX son irreales, porque el aprendizaje y la experiencia no es algo que se adquiera en tan poco tiempo. En los manuales de juego, suelen venir tablas o consejos para entregarlos en función de cosas como:

- Lo bien que el jugador se haya metido en su personaje y lo haya representado.
- Los aportes sustanciosos que se hayan realizado.
- El buen uso que se le haya dado a una habilidad, normalmente ingenioso.
- El cumplimiento de objetivos secundarios o adicionales marcados por el DJ.

Estos puntos son solo a nivel orientativo. El ir revisándolos uno a uno y sumando los PX a entregar suele ser desaconsejable, porque podríamos tener casos extremos de gente que recibe muchos PX por una interpretación teatral sin haber hecho nada realmente destacable en la partida y viceversa; gente que logre dos o tres jugadas magistrales sin haber hecho el menor atisbo de rolear su personaje.

Comprueba en el manual cuantos suelen ser los PX que se entregan de media cada vez y ajústalos a la frecuencia con la que los estás entregando (duplicalos por ejemplo si repartes PX a la mitad de frecuencia). Luego, evalúa como lo ha hecho cada personaje y entrega cantidades ligeramente superiores para los que lo hayan hecho bien, y ligeramente inferiores si crees que podrían haberlo hecho mejor.

Ojo con estas pequeñas diferencias. A menos que sea realmente evidente y que alguien lo merezca, procura que no sean demasiado grandes para no desatar envidias y que los jugadores no se sientan tratados con doble rasero, favoritismos y cosas por el estilo.

Reflexionando

La partida se ha terminado, los personajes han recibido sus PX y los jugadores se han ido a sus casas. Probablemente ya estés pensando en que vas a hacer la próxima vez. Pero sería bueno que te parases a pensar un rato en cómo ha ido la partida que acabáis



de jugar. No sólo a recopilar anotaciones y a repasarlas para ver hacia dónde se han encaminado las cosas. También a pensar en que cosas han ido bien, cuáles han ido mal, que problemas han surgido, cosas que podrían haberse mejorado o ideas que habrían funcionado mejor que las empleadas. Piensa en todo ello de cara a hacerlo mejor la próxima vez, a poner el listón de la calidad de tus partidas cada vez más alto. No darás saltos muy evidentes de una a otra, pero poco a poco irás mejorando.

Una cosa que algunos DJ suelen hacer en este punto es preguntar a sus jugadores qué les ha parecido la partida y si les ha gustado. Suelen tomar nota de todas las sugerencias y de todas las quejas para subsanarlas en la siguiente partida. Craso error.

Preguntar está bien. Pero debes recordar lo que dijimos al principio: el DJ no hace la partida para que los jugadores se diviertan, una partida es para el disfrute de todos. Precisamente este apartado de reflexión es para que te tengas en cuenta a tí mismo también a la hora de opinar sobre la partida.

Personajes jugadores

Los Personajes jugadores son los protagonistas principales de la historia, son los que la mueven. En Star Wars (la Trilogía ORIGINAL), por ejemplo, los personajes jugadores serían C3PO, R2D2, Luke Skywalker, Leia Organa y Han Solo. Bueno, y quizás Chewbacca también, vale. Son los grandes protagonistas de la historia, y los demás personajes sólo les ayudan a reforzar su papel.

Estos personajes los diseñan los jugadores, y deben recibir aprobación del DJ.

Durante la creación de personaje, no se puede exceder de 6 puntos en una habilidad. Para tener una idea de las capacidades de tu personaje, una suma de 10 entre el atributo y la habilidad indica que eres competente en ese campo, la suma de 15 es que eres muy bueno y una suma de 20 es que eres uno de los mejores del mundo. Al inicio del juego, esa suma no puede sobrepasar 16 (si tienes 10 puntos en un atributo y 6 en una habilidad).

Personajes no jugadores

Este tipo de personajes son creados e interpretados por el DJ, el cual debe tener mucho cuidado para que

no desplacen en importancia a los protagonistas, pero que tampoco queden planos e insulsos.

Cuida mucho el nivel de estos personajes, recuerda que son elementos para reforzar la historia de los protagonistas, y aunque puedan ser molones, no deben “robar plano”. Un PNJ (Personaje no jugador) puede tener distintas puntuaciones según su importancia.

Por ejemplo, un malvado financiero no necesita tener muchos puntos en todo para ser importante... sólo necesita tener mucho dinero, y mucha mala leche. Recuerda esto, no solo los puntos hacen los PNJ más peligrosos, hay muchos más factores.

Personajes necesarios para la historia

Toda historia necesita de unos personajes para contarla. Algunos principales, otros secundarios, y algunos extras.

En un juego de rol, un extra se puede convertir en cualquier momento en secundario, y un principal te puede morir de un día para otro, así que lo primero que hay que aprender es a ser flexibles en cuanto a cambiar la importancia de estos personajes. Ha de ser dinámica y ayudar a la historia, y no al revés.

Importancia y números

No es lo mismo un malo malo súper villano, que un basurero que pasa por casualidad por el barrio. Cada uno tiene que tener unos números acordes con la importancia que tienen. Partamos de la siguiente base:

- Relleno, tiene de media entre 8 y 10 para sus tiradas.
- Secundarios, tienen de media entre 12 y 14.
- Principales, tienen de media entre 16 y 18.
- El personaje más poderoso de la historia, tendría 20 para sus tiradas.

Esto es, para hacernos una idea, por ejemplo un **policía de relleno** tendría los siguientes valores, a *grosso modo*:



F5 D5 I5 P5 Adv/Not 4 Armas a distancia 5 Sigilo
3 Armas Cuerpo a Cuerpo 4 Atletismo 3 Leyes 3
Defensa 3 Reflejos 3

Un **Swat** bien entrenado podría ser lo siguiente:

F6 D6 I5 P6 Adv/Not 6 Armas a distancia 7 Sigilo
4 Armas Cuerpo a Cuerpo 4 Atletismo 4 Defensa 4
Reflejos 3 Leyes 2

Y **el asesino** que está matando gente en los suburbios de Manhattan:

F8 D9 I6 P6 Adv/Not 6 Armas a distancia 9 Sigilo
7 Armas Cuerpo a Cuerpo 6 Defensa 5 Reflejos 5
Atletismo 6 Rastrear 5

Esto nos marca las diferencias claras entre personajes, y hay que tener mucho cuidado de no pasarse en este tema. Pero nunca está de más sacar un personaje (y solo uno) que sea una auténtica bestia, como Bill Higgins, un **agente de la CIA retirado** por problemas con un político y que busca redimirse:

F9 D10 I8 P9 Adv/Not 9 Armas a distancia 10
Sigilo 9 Armas Cuerpo a Cuerpo 9 Defensa 8
Reflejos 8 Atletismo 7 Rastrear 7

Nótese que éste último supera a los PJ de los jugadores incluso en atributos, que es lo que marca el potencial mayor de desarrollo. Por supuesto, el DJ siempre tiene la última palabra para ver qué nivel de dificultad tiene su mundo, pero esta es una buena base de la que partir.

Habilidades a medida

En RyF, no hay una lista de habilidades predefinida. Un Director de Juego que tenga claro el mundo en que quiere ambientar la partida y qué necesitaran sus personajes, puede hacérselas a su gusto detallándolas o simplificándolas todo lo que quiera. Nada te impide usar una habilidad por cada arma, o una habilidad que sea Combate, descartando las 2 de armas cuerpo a cuerpo y armas a distancia.

Tiradas

La tirada en RyF consigue una forma similar a la campana de Gauss en la estadística de la tirada, de manera que los valores de la ficha pesan más que el azar macabro de un dado, pero sin erradicar la esperanza de que la suerte nos sonría una y otra vez. ¿Porqué 3 dados? Hemos escogido tres por que con esto conseguimos el efecto deseado con la mínima cantidad de dados, para que sea más rápido todo.

Ten en cuenta que, cuantos más dados tiremos, menos influencia tiene el azar en el resultado final y más peso adquieren los valores de la ficha.

Experiencia

Al final de la sesión el Director de Juego reparte entre 1 y 10 puntos de experiencia a cada jugador. Lo habitual, para un jugador que ha participado de manera aceptable, es otorgarle 7 puntos.

Para campañas más largas, puedes multiplicar la experiencia necesaria para subir una habilidad en un factor x1.5 o x2, según el ritmo que necesites.



Decálogo del máster

1º. Las reglas están para romperlas. Es y será frecuente que algo que aparezca en las reglas no se acomode a lo que esperabas o prefieras interpretarlo de otra forma. Eso sí, más vale no estar cambiándolas una y otra vez, porque volverás locos a los jugadores.

2º. Imagínate como un capitán de equipo y no como un jefe. Tu eres un compañero de aventuras, por eso, si los jugadores alteran tu plan tienes dos opciones, utiliza tu imaginación para volver a él sutilmente o adáptate a la nueva situación propuesta por los jugadores, ya que cuando ellos piensan que están manejando la partida, es cuando mejor se lo pasan.

3º. Sé descriptivo. Resulta extremadamente útil ser descriptivo porque ayuda a zambullirse más y mejor en la partida, cuando hagas daño en un combate, es preferible decir “la katana hace un tajo del que empieza a brotar sangre” a “tu golpe le da y le quita x daño”. Pero te sugiero no ser demasiado preciso, ya que los jugadores pueden utilizarlo en tu contra, por no decir que los jugadores tienen una capacidad de atención limitada y descripciones extensas pueden llegar a aburrirles.

4º. Toda historia tiene un objetivo. Es importante que los hitos o nudos no sean insalvables. Hemos de ofrecer siempre más opciones o mejor aún, permitir que sean los jugadores quienes las propongan, aunque sean más peligrosas. Esta idea tiene una excepción recomendada a los narradores veteranos, las historias sin objetivos o improvisadas, con las que el grupo de jugadores tiene un punto de partida y ninguna misión concreta, el DJ sólo se limitará a dar la réplica a las propuestas de los jugadores. A veces, se logran partidas apoteósicas con ese punto de indeterminación.

5º. El porqué es divertido. Los jugadores a veces se molestan cuando las cosas aparecen gratuitamente y sin un porqué. Intenta darle un sentido lógico a todo, sin embargo, el porqué puede ser el objetivo de la aventura, lo que implica que las razones deban ser investigadas.

6º. ¡Que bonito dibujo! Los mapas ayudan bastante a comprender la aventura y permite a los jugadores planear una estrategia.

Teniendo además la virtud de atraer a los jugadores a la senda que tu hallas marcado. No obstante, ten cuidado con lo que descubres en él, los jugadores no deben tener ninguna ventaja estratégica que ellos mismos no hallan encontrado por sus propios méritos.

7º. Esto me suena. Si tenéis la oportunidad, ambientad la partida con música, es un gran complemento a la narración y la hace más emotiva. Es importante que no tenga letra (distrae al que la escucha) ni sea estridente (debe permitir oír a los jugadores), tampoco se aconseja que el Director de Juego se convierta en DJ (Disc-Jockey) y cambie cada dos por tres de pista para acompañar la situación, porque detendría la partida en exceso.

8º. Me gusta combatir. Y a mí, pero no lo conviertas en el eje de todas tus aventuras porque se hará monótono y por consiguiente, aburrido. Toda partida “redonda” de rol debe tener varias cosas: combate, persecución, misterio, decisión moral y al menos, un antagonista. No quites los combates por ser más original, hazlo para realzar otros elementos que en ese instante deban tener más protagonismo.

9º. Una copa menos. Si os gusta acompañar la partida con unas copas, procurad minimizar su uso, ya que si aunáis rol y botellón la partida no avanzará (jugadores excesivamente chistosos, emotivos, pasionales... pueden destruir el clima que intentas crear).

10º. Mi musa. Necesitas algo de inspiración para narrar una aventura y no sabes donde encontrarla, pues vacía tu mente pensando que estás mirando una hoja en blanco, luego piensa un sitio en el que te gustaría estar, después piensa en que desearías que NO te pasara una vez allí. O enciende la TV, seguro que te viene algo a la cabeza. Piensa en el último libro que leíste o un episodio de la historia que te llamara la atención. Prácticamente cualquier historia se puede trasladar a nuestro mundo aunque sea actual, aprende a tener una mentalidad abierta y a ponerte en el pellejo de otros.

...

CUADERNOS DE

DESARROLLO



Conceptos de combate

Si hay algo que ha cambiado mucho de RyF 2.0 a 3.0 es el combate. Curiosamente, aquellos que veáis el resultado final, apenas veis cambios, pero detrás han estado Trukulo y Leonard dándole muy duro para conseguir un efecto muy buscado.

El objetivo básico era conseguir simplificar aun más el sistema de daño, y además, corregir algunos comportamientos que se daban en 2.0 que hacía que algunas combinaciones fueran mejores que otras.

Lo primero que hemos de entender es que RyF no busca ser un simulador de la realidad, si no algo que sea divertido. Esto no quita que cuando hagas un combate no puedas sentir un espadazo volando cerca de tu mejilla. RyF busca el equilibrio entre algo verosímil, y sobre todo, algo divertido de jugar. Recuerda, que antes que nada es un juego.

Otro de los objetivos era hacerlo equilibrado en cuanto a reglas. Esto quiere decir que no haya una “combinación ganadora”, porque entonces, se da el caso que todo el mundo usa esta combinación de equipo que optimiza al máximo el sistema. De nuevo,

no buscamos simular la realidad sino hacer más divertido el juego.

Pero no te dejes engañar, alguien a manos peladas difícilmente podrá matar a alguien con armadura, escudo y espada. Mejor corre, que el de la armadura correrá más lento ;)

En los siguientes días iremos publicando otras entradas donde veremos los cambios de cada parte del sistema de combate en detalle.

El Daño

Uno de los cambios más notables ha sido el cambio en el sistema de daño. De nuevo, un cambio que parece pequeño, pero que tiene mucha miga detrás.

En RyF 2.0 nos encontrábamos con que las armas usaban dados de 6 y 10 caras para el daño, así como una bonificación al ataque en forma de precisión.

En RyF 3.0 se ha eliminado la precisión porque las pruebas nos han mostrado que no era necesaria y no era un factor determinante. Siguiendo la filosofía del KISS (Keep It Simple Stupid) que caracteriza a RyF, se decidió dejarla fuera del básico.

El otro cambio más importante de lo que pueda parecer ha sido que ahora, todos los daños usan D6 para el daño. Inicialmente este cambio puede parecer que es un retroceso, pues algo que tenía cierta gracia de usar D6 y D10 es que permitía tener más variedad. Pero las matemáticas son caprichosas, y nos quitan rápidamente la razón. Veamos un ejemplo.

- RyF 2.0: $1D_{10}+2$ - Mínimo 3 - Máximo 12 - 10%E - Media daño: 8
- RyF 3.0: $2D_6$ - Mínimo 2 - Máximo 12 - 16%E - Media daño: 8

Como podéis ver, se pueden conseguir fácilmente armas prácticamente iguales que las de RyF 2.0 usando solo D6, y lo más importante, nos permite introducir el cambio realmente importante, la progresión de daño.

Para facilitar a los diseñadores adaptar el sistema, se ha usado una progresión lógica de daño que aumenta paulatinamente y que es tremendamente fácil de ampliar. La progresión es:

- $1D_6$ (media de 4.2)
- $1D_6+1$ (5.2)
- $1D_6+2$ (6.2)
- $1D_6+3$ (7.2)
- $2D_6$ (8.4)
- $2D_6+1$ (9.4)

...

Como veis, es muy fácil de continuar, sabiendo que después de un +3 hay que añadir un dado más. Mucho más fácil y acaba siendo innecesario poner D10 por en medio ($1D_{10}$ tiene una media de 6.1, o sea, lo mismo que $1D_6+2$).

Recuerda simplemente, que en RyF para calcular medias cada d6 es 4.2 de daño.

Así $3d_6 + 3 = 4.2 + 4.2 + 4.2 + 3 = 15.6$ de daño medio.

Un ejemplo simple del escalado de daños es el siguiente, las caídas:

- Caer de 3 metros de altura = $1d_6$ (4.2 de media)
- Caer de 6 metros de altura = $2d_6$ (8.4 de media)
- Caer de 9 metros de altura = $3d_6$ (12.6 de media)
- Caer de 12 metros de altura = $4d_6$ (16.8 de media)
- Caer de 15 metros de altura o más = $5d_6$ (21 de media)

Incluso si quieres concretar, caer desde 5 metros podría ser $1d_6+2$, siendo la media de daño 6.2.

Ahora id un poco más allá, pensad en cordura. Inteligencia x4.

Ahora pensad en pérdidas de cordura:

- Ver un asesinato: $1d_6$ de pérdida de cordura.
- Presenciar un genocidio: $3d_6$ de pérdida de cordura.
- Ver a Raphael cantando el Trololo: $5d_6$ de pérdida de cordura.

¿ Entendéis que el sistema de daños en RyF es algo diseñado a escala global, y no solo para heridas?

Pensad en un juicio, dos abogados atacandose con argumentos legales, a tiradas enfrentadas.

- Si tienes pruebas físicas +1d6 al daño o Absorción 3.
- Si tienes testigos fiables +1d6 al daño o Absorción 3.
- Si tienes ...
- El primero en llegar a X puntos gana el juicio.

Y ahora pensad en persecuciones. Y ahora pensad en Hackear un sistema. Y ahora pensad en diseñar una nave espacial antes que los rusos... ¿A que mola?

Esto, sumado al nuevo sistema de críticos, lo hacen una pareja ideal, pero eso, lo veremos más adelante.

Las armaduras y el Estorbo

El blindaje es otra cosa que se ha visto mejorada en esta revisión para adaptarse al nuevo sistema de daños y a otros comportamientos que se fueron viendo a lo largo del tiempo.

El cambio más importante ha sido con el estorbo, que se ha reajustado para que no afecte tanto al combate.

De nuevo, intensivas pruebas con la combinatoria de equipo nos hizo ver que el estorbo en la tirada de ataque significaba que no dabas a un palo delante tuyo, lo cual hacía bastante inútiles a las armaduras, cosa que no era cierta.

Es por eso que al final, se vio mucho más útil y equilibrado que el estorbo penalizara a tu iniciativa, pues hacía que fueras más lento a la hora de reaccionar, pero igual de temible cuando llegaba tu turno.

Pero esto solo se aplica al combate, fuera de él, todas las habilidades de destreza se verán penalizadas por el estorbo, como el atletismo, por ejemplo.

En definitiva, una armadura te hace más lento, pero sigues siendo efectivo cuando te defiendes y atacas.

De los comentarios de entradas anteriores, no hacíais ver que alguien con coraza y mandoble era tremendamente mortal, lo que parecía ir en contra de la frase “no haya ninguna opción ganadora”. Queremos aprovechar para recordaros que las armaduras de placas no se podían llevar durante todo el día, mucho menos para dormir (al menos si pretendemos descansar), y que además impedían o dificultaban otras tareas como escalar. Ah, y más vale que no os caigáis de un bote con una de estas puestas. Además, no cualquiera puede permitirse un armadura de placas, es el equivalente medieval al tanque acorazado.

Tampoco hay que olvidar que un acorazado con mandoble es carne de cañón contra flechas, pues su contrapartida con escudo tiene mucho mayor cobertura (+2), aunque haga menos daño.

Así pues, tened en cuenta cuando diseñáis unas reglas, no solo hay que pensar en su contexto, sino también fuera de él, pensad “fuera del cubo” continuamente.

Pifias

Empezaremos hablándoos de las pifias, pues el cambio ha sido menor, y un mero ajuste de la estadística. En la versión 2.0 la pifia era el triple 1, lo que nos dejaba con que solo se fallaba irremediablemente 1 entre 1000 veces, aunque es bueno recordar que con un 1 en el dado objetivo, se falla sin pifiar.

En 3.0 se ha complicado un poco el tema, no demasiado, ¡Que esto es RyF por Crom! Ahora, cuando se consigue un 1 natural se falla automáticamente, pero además, si el siguiente dado es igual o menor que 5, se pifia. Esto nos deja las siguientes probabilidades en función del dado objetivo:

- Dado bajo: 13.55%
- Dado medio: 1.40%
- Dado alto: 0.10%

Críticos

Los críticos tienen más chicha. En RyF 2.0 si una tirada superaba 30 era crítico, los efectos en combate eran doblar el daño, pero más allá se reducía a que el director debía decidir que pasaba.

En esta nueva versión, por cada 10 puntos en que se supere la dificultad, se consigue un éxito mayor, lo que nos da ya no solo el concepto de crítico, si no de grados de éxito.

En aquellas acciones en que haya tiradas de dados implicadas, como puede ser el daño o la curación, por cada grado de éxito se suma 1D6 a esa tirada. Esto es de lo que hablábamos antes con el nuevo sistema de daño, nos permite crecer de una forma mucho más fácil y aprovechar otras reglas del juego al solo usar D6.

Por ejemplo, si Throm el herbolario cura a su compañero Ugh! el bárbaro, que requiere de superar 15, y la suerte hace que Throm saque un 25, lanzará 2D6 para saber cuantos PV recuperará su compañero (1D6 por primeros auxilios y 1D6 extra por el éxito). Si hubiera sacado 35, hubiera lanzado 3D6, y así sucesivamente.

Esta idea se puede ampliar muy fácilmente a otros aspectos, por ejemplo en el caso de hechizos se podría permitir al conjurador decidir si hace más daño, dura más (de nuevo si la duración va con D6 es directo) o si su área es mayor.

Como punto final, nos habéis comentado varias veces que creéis que físico debería bonificar al daño porque la gente más fuerte inflingirá más heridas. Si os fijáis, en el momento en que se ataca por físico, aquellos que tengan este atributo más alto tendrán más posibilidades de conseguir un crítico, y por tanto, aumentar su daño.

Combinaciones de Equipo

Seguro que os habéis fijado que la lista de equipo de RyF 3.0 es menor que la de su antecesor. Además hemos visto que se han eliminado características como la precisión de la ecuación.

Todo esto responde a un intento de simplificar al máximo para que se pueda ampliar desde una base estable y equilibrada.

Cuando hablamos de combinaciones de equipo, nos referimos a que un combatiente puede decidirse por usar las siguientes combinaciones de armas y blindajes:

- Placas + Arma + Escudo
- Placas + Mandoble
- Mallas + Arma + Escudo
- Mallas + Mandoble
- Cuero + Arma + Escudo
- Cuero + Mandoble
- Cuero + 2 Armas
- Nada + Arma + Escudo
- Nada + Mandoble
- Nada + 2 Armas

De cara a ajustar los valores de daño de cada arma, de estorbo y blindaje de las armaduras y de bonificación a la defensa de los escudos, partimos de una serie de premisas básicas:

Las pruebas se harán enfrentando a dos combatientes iguales, por lo que sus habilidades se anulan y solo el equipo decanta la balanza.

Equipados de la misma forma deberán ganarse mutuamente por igual (50% de las veces).

Un personaje con mejor armadura ganará más veces a otro personaje independientemente del arma escogida.

Con la misma armadura, el arma escogida no debería decantar la balanza de forma exagerada.

Estas decisiones se basan de nuevo en que el juego sea divertido, pues poder afirmar lo anterior permite a cada jugador enfocar un personaje de modo que sean sus habilidades lo que marque realmente la diferencia, y es que cada combinación de armas tiene una estrategia de juego muy marcada:

Mandoble: Busca un daño mayor por ataque sacrificando bonos a la defensa y ataque, posiblemente confiará más en su armadura para resistir.



Arma + Escudo: Se caracteriza por buscar un equilibrio entre daño y defensa, confiando en su escudo para aguantar más rato aunque haga menos daño con su arma.

Dos armas: Sacrifica parte del daño y un bono a la defensa para conseguir más posibilidades de dar turno a turno.

Este tipo de estrategias harán que posiblemente los jugadores que vayan a optar por un estilo u otro tengan unas configuraciones de habilidades diferentes. Si no vas a usar escudo, posiblemente quieras tener una buena habilidad de esquivar, mientras que el que si lo vaya a usar, quizá quiera asegurarse actuar primero con unos buenos reflejos porque el escudo le ha ahorrado de gastarse puntos en esquivar.

Personalizar el Equipo

En RyF 3.0 el equipo básico no tiene precisión, ni penetración de armadura, ni muchas otras cosas que se usaban anteriormente. Esto es así a propósito, para mantener el núcleo simple, pero eso no impide que puedas crear tu propio equipo con estas características ... y otras más.

Vamos a entrar a diseñar equipo, empezando por añadir armas básicas:

Lo primero a tener en cuenta es que un arma debe hacer un daño parecido a un daño ya existente, si hubiese algún arma parecida.

Lo segundo, es el equilibrio, hay que intentar no hacer un arma que haga un daño o tenga una ventaja tan desequilibrante que todo el mundo la use. En medieval, recordad, el arma más usada era la espada, así que será el arma referente.

Pasemos ahora a la escala de daño:

- Sin armas D6
- Arma con tres ventajas $1d6+1$
- Arma con dos ventajas $1d6+2$
- Arma con una ventaja $1d6+3$
- Arma sin ventajas $2d6$
- Arma con un inconveniente $2d6+1$

- Arma con dos inconveniente o uno muy grande $2d6+2$

¿Cómo se traduce esto en armas del listado?

- Daga (ventaja ocultable, ventaja lanzable, ventaja se puede atacar con 2): $1d6+1$
- Lanza (Ventaja lanzable) : $1d6+3$
- Espada corta (ventaja se puede atacar con 2) : $1d6+3$
- Espada larga (sin ventajas) : $2d6$
- Mandoble (inconveniente requiere físico 9, inconveniente requiere dos manos) : $2d6+2$
- Ballesta (inconveniente grande requiere turno de recarga): $2d6+2$

...

Esto es solo una guía, algo en lo que basarse para diseñar equipo pero no está escrito en piedra, podeis adaptarlo a vuestro estilo.

Cada punto de daño mejora el arma en un “nivel” o lo empeora, y cada cuatro puntos, es un d6 directamente.

Añadiendo Precisión y Ventajas

Ya sabemos como funciona el nivel de las armas, ahora veamos como usando el mismo baremo... podemos subir o bajar un nivel el daño, añadiendo una ventaja a cambio de 1 punto de daño.

Ejemplo: Maza, equivalente espada larga, $2d6$, pero como tiene la ventaja de ignorar armadura, se convierte en un arma $1d6+3$. Esta ventaja solo es útil en ciertas ocasiones (cuando el oponente lleva armadura) y el arma deja de ser cortante (a efectos narrativos, como cortar cuerdas).

Otro ejemplo, es hacer un estoque, una espada larga más ligera, centrada en usarse mejor aunque haga menos daño. Equivalente espada larga, daño $2d6$, como añade ventaja +1 precisión el daño se convierte $1d6+3$.

Más ejemplos, un hacha grande equivale a espada larga, pero ésta se puede lanzar, así que sería $1d6+3$.



Un hacha corta equivale a espada corta pudiendose usar dos a la vez, y además es lanzable... 1d6+2. Un hacha de batalla es como un mandoble... 2d6+2, sin cambios, y esta si que no se puede lanzar.

¿Qué pasa si usamos una espada larga a dos manos? Pues que se convierte en 2d6+1, y posiblemente la haga la mejor arma del juego por este motivo... pero es que era el arma más usada del mundo por algo.

¿Ballesta de repetición? Es como un arco largo, 2d6 sin recarga, distinto nombre, distinto sabor... pero a nivel de juego el arma es la misma, prácticamente.

¿Martillo de Guerra Gigante? Sacrificamos precisión, -1, y ganamos daño, 2d6+3.

Armas mágicas

No hay que ser un lumbreras para saber que si el arma es mágica... es mejor que un arma estándar. Si no, vaya mierda de magia XD

Pensad en ballesta con flechas buscadoras (+3 a precisión), arcos de energía (ignoran armadura), espadas de fuego (+2 al daño), dagas que crecen para convertirse en espadas largas a voluntad, Cadenas mágicas que atrapan (Salvación F12)...

Aquí sólo te puedo decir que tú imaginación es la herramienta, y que no hay límite en el equilibrio. Pero recuerda... si es mágico, es especial, y no debería estar en la tienda por cuatro duros. Excalibur no la venden en el supermercado del barrio.

Diseñando las Armaduras

Diseñar armaduras puede ser bastante más simple que diseñar armas, pues tienen pocos elementos, pero también nos sirven para darle sabor al mundo. Es casi más importante diseñar la relación de las armaduras con el entorno, que las armaduras en sí mismo, me explico: Un lugar donde las armaduras pesadas son fáciles de poner, y todo el mundo las lleva, es un mundo en que las armas ya no son tan peligrosas. Y al contrario, un mundo donde las armaduras están prohibidas en las ciudades, es un lugar donde la guardia es más peligrosa con sus espadas largas, o un ladrón con una daga.

Y también es importante su relación con la magia ¿Estorba una armadura a la magia? ¿El metal elimina la posibilidad de hacer magia? ¿Los elfos tienen un

metal que potencia la magia? Aquí es donde podemos meter más elementos definitorios del mundo.

Partamos de la base que queremos diseñar un mundo donde la magia es poderosa pero con limitaciones, el estorbo se aplica también al lanzamiento de hechizos (es lo que hace el núcleo del básico) pero el metal evita que se pueda lanzar (esto ya es diferente al núcleo básico).

En el núcleo de Ryf 3.0 podemos ver que tenemos 3 armaduras básicas, y luego 4 armaduras especiales. Las armaduras básicas son la ligera de cuero (abs 2 est 1), cota de mallas (abs 4, est 2), Placas (Abs 6, est 3). en el ejemplo que estamos poniendo, la armadura de cuero daría un -1 a las tiradas de hechizos, y las otras dos no permitirían lanzarlos. O quizás queramos que la de mallas si permita con un -2 (su estorbo) pero la de placas no lo permita. A vuestro gusto.

Luego tenemos las especiales, como la túnica de archimago, que da absorción 1 y no estorba, e incluso podríamos plantearnos otra armadura que no diera protección pero que tuviera intrincados diseños de elementos conductores mágicos, dando un +1 a la magia.

La élfica puede dar absorción 3, estorbo 1, pero nada de estorbo a los hechizos, por su especial cuidado puesto en que sea compatible con la magia. Eso sí, esta armadura sería algo realmente potente, no es algo que se venda en tiendas, deberíamos hacerla realmente difícil de conseguir. Incluso se podría plantear una cadena de misiones para conseguirla.

Luego tenemos las armaduras como la de mithril, o la de escamas de dragón, que podríamos dejar directamente que no permitieran lanzar magia, al ser de enanos (raza antimágica) y dragones (magia incompatible con la humanoide).

¿Qué más podemos hacer? Armaduras especializadas. Una armadura que absorbe magia, una armadura que absorbe fuego, otra ligera que permita nadar, una que absorbe mucho daño físico, pero que la magia le haga el doble de daño... Aquí tu imaginación es el límite.

Simplemente recuerda que el equilibrio aquí lo guardan las clases básicas, y todo lo que sea salirse de eso puede desnivelar campañas, usa las cosas con cuidado, y hazlas muy caras y/o difíciles de conseguir.

En escudos puedes aplicar la misma teoría, añadiendo al básico también el escudo de torre, un gran escudo que da estorbo 1, defensa +2 y cobertura +4.

Por cierto... nada impide que armas, armaduras y escudos sean ESPECIALES, realmente especiales. Mágicos con propiedades especiales como +X al daño, +X a la absorción, que permitan respirar bajo el agua, que den +X a un atributo o habilidad, que den +X puntos de vida... Pero intenta siempre que estos objetos no sean comunes. Una armadura que permite respirar bajo el agua es uno de los mayores tesoros que se puedan encontrar, imagínatela en manos de un buscador de tesoros que va en busca de barcos hundidos. O en manos de un asesino que utiliza los ríos y lagos para asesinar gente y desaparecer.

Diseño de equipo a medida

RyF 3.0 permite hacer cosas tan interesantes como ésta, diseñarte el equipo a medida con gasto de puntos.

Esto sería el equipo básico, para usar lo que se llamaría poderes, mejor usar los hechizos de RyF.

Se tienen 6 puntos a repartir, que se puede repartir en lo siguiente, con un máximo de 3 en cada área, excepto en daño, que no tiene máximo.

- Daño base: 1d6, arma de contacto.
- 1 punto, +1 al daño, cada +4 es 1d6 adicional
- 1 punto (max 3), +1 en defensa
- 1 punto (max 3), +1 a iniciativa
- 1 puntos (max 3), +1 al ataque
- 1 punto, el arma se convierte en arma a distancia (siempre se tiene 1d6 en daño cuerpo a cuerpo)
- 2 puntos, el arma es a la vez contacto y distancia
- 1 punto (max 3), absorción (armadura)

CABALLERO CON CADENAS MÁGICAS

- Daño 1d6 (0 puntos)
- Absorción 2 (2 puntos)
- Defensa +2 (2 puntos)
- Arma de contacto y distancia (2 puntos)

Olvidémonos de los objetos por separado, ahora lo podemos observar como un todo, armadura y cadena.

ESPECIALISTA EN ARTES MARCIALES

Y ahora un guerrero que centra su cometido en el ataque y velocidad, ignorando la defensa y protección.

- Daño 1d6+3 (3 puntos)
- Ataque +2 (2 puntos)
- Iniciativa +1 (1 punto)

ESPECIALISTA EN VELOCIDAD

Para este ejemplo, le daremos 9 puntos de equipo a un luchador, que usaremos en iniciativa, absorción y daño..

- Daño 2d6 (4 puntos)
- Absorción 1 (1 puntos)
- Iniciativa +4 (4 puntos).

Sí, en este caso nos hemos saltado el límite, pero sería algo equivalente a alto nivel, y el límite debería subir también.

Diseñando Monstruos

Los monstruos, o mejor dicho antagonistas, ya que podría ser humanoides también, se diseñarán repartiendo puntos, partiendo desde unos valores base fijos:

- Iniciativa 5
- Ataque 5
- Defensa 10
- Absorción 0
- Puntos de vida 4
- Daño 1d6



Si queremos, podemos dividir los puntos en ofensivos y defensivos:

- Ofensivos: Iniciativa, ataque y daño.
- Defensivos: Defensa, Absorción y Puntos de vida.

Los puntos de mejora son los siguientes:

- 1 punto, +1 al daño, cada +4 es 1d6 adicional
- 1 punto, +1 en defensa
- 1 punto, +1 a iniciativa
- 1 puntos, +1 al ataque
- 1 punto, +4 PV
- 1 punto, el ataque se convierte en distancia (siempre se tiene 1d6 en daño cuerpo a cuerpo)
- 2 puntos, el ataque es a la vez contacto y distancia
- 1 punto, absorción (armadura)

Hay que tener en cuenta que una cosa muy importante son los valores máximos, pero que estos irán en función del número de puntos que usemos para diseñar los monstruos. Por ahora, hasta que no hayamos desarrollado más el sistema, tendremos que intentar no pasarnos en cosas como daño o absorción, que son los que más peligro pueden tener si se van de las manos.

ANTAGONISTAS DE EJEMPLO, PEQUEÑOS

- Rata gigante Ini 8 Ata 9 Def 10 Abs 0 PV 4 Daño 1d6
- Esqueleto flojo Ini 7 Ata 11 Def 12 Abs 0 PV 4 Daño 1d6
- Araña gigante Ini 10 Ata 10 Def 12 Abs 0 Pv 4 Daño 1d6+1

Hemos gastado 7 puntos en la rata, 3 en ini y 4 en ataque.

Hemos gastado 9 puntos en el esqueleto, 2 en ini, 4 en ataque, 2 en defensa y 1 en daño

Hemos gastado 13 puntos en la araña, 5 en ini, 5 en ataque, 2 en defensa y 1 en daño

ANTAGONISTAS DE EJEMPLO, MEDIANOS

- Muerto Alzado Ini 11 Ata 13 Def 17 Abs 2 PV 40 Daño 1d6+2
- Huargo Ini 12 Ata 15 Def 14 Abs 1 PV 16 Daño 2d6+1
- PJ estandar Ini 12 Ata 13 Def 18 Abs 2 PV 32 Daño 1d6+3
- Muerto: $6+8+7+2+9+2 = 36$ puntos 16 ofensivos 20 defensivos
- Huargo: $7+10+4+1+3+5 = 30$ puntos 22 ofensivos 8 defensivos
- PJ estandar: $7+8+8+2+7+3 = 35$ puntos 18 ofensivos 17 defensivos

ANTAGONISTAS DE EJEMPLO, MUY GRANDES

- Final boss Ini 14 Ata 17 Def 21 Abs 6 PV 48 Daño 2d6+2
- Gigante Ini 12 Ata 19 Def 12 Abs 6 PV 80 Daño 2d6+3
- Kraken joven Ini 23 Ata 18 Def 17 Abs 4 PV 76 Daño 1d6+3
- Final Boss: $9+12+11+6+11+6 = 55$ puntos
- Gigante: $7+14+2+6+19+7 = 55$ puntos
- Kraken: $18+13+7+4+18+3 = 63$ puntos

LÍMITES

Los límites normales para los diferentes antagonistas son los siguientes, pero siempre te puedes salir de dichos márgenes para conseguir cosas especiales, como los varios ataques del Kraken.

- Iniciativa: 20, recordando que 20 son dos turnos, 30 tres turnos, 40 cuatro turnos...
- Ataque: 20 en grandes, 15 en monstruos más normales.
- Defensa: 25 en especiales, siendo el máximo normal unos 20.
- Absorción: 6 de máximo en bichos muy acorazados, el máximo en un monstruo en RyF sería un 9, y sería para un Balrog o Demonio Antiguo.



- Puntos de Vida: 40 en normales, 80 en bichos grandes, y 130 en auténticas leyendas como un Dragón, Demonio Antiguo, Gran Kraken...
- Daño: 3d6 de normal siendo esto muchísimo daño para un ataque base, 4d6 en el Demonio Antiguo. Recordar que para hacer mucho daño, mejor utilizar poderes especiales, usando las reglas de magia, como si fuera un hechizo, véase tormenta de fuego aplicado al aliento de un dragón.

CAPACIDADES ESPECIALES

Al igual que en armas, habría que sumar puntos por atacar a distancia o a distancia y corto alcance, 1 punto si es solo a distancia, 2 puntos si son ambos.

Aparte podrían tener capacidades especiales como volar, 5 puntos, inmunes a magia, 5 puntos, inmunes a daño físico, 10 puntos, y otros que se nos vayan ocurriendo.

HECHIZOS

Un monstruo también puede tener cosas muy especiales, como pueden ser hechizos. Para ver cuantos puntos sumaría lo mejor es hacer el gasto de maná del hechizo al cuadrado y sumarle también cuantos puntos de maná tiene el monstruo, 1 a 1, es decir, +5 puntos si tiene 5 puntos de maná.

MUNDOS RYF



Una vez que ya has asimilado el contenido de este manual, comprendido sus rudimentos, que no memorizado, ya puedes moverte en juegos basados en el sistema RyF. Si tu intención es llegar a ser Director de Juego necesitarás dominar mucho mejor su contenido, pero como puedes observar todo se ha hecho siguiendo la máxima de simplificar y dejar las vías para que puedas tomar e implementar lo que necesites, de tu propia invención o del portal RyF.

En la página mencionada encontrarás, además de reglas opcionales y sistemas para distintos géneros, diversas ambientaciones. Lo que no puede albergar

este manual básico es la clave para desarrollar nuevas ambientaciones, siquiera pensamos que podamos expresar cómo hacer funcionar la imaginación para crear los mundos que necesitarás para explorar y jugar en ellos. En cambio, sí podemos darte unos cuantos consejos.

Presta atención a los mundos de ficción que te gustan a ti y tus jugadores. La clave del éxito es ofrecer lo que el público quiere. Si a ti y a tu gente os gusta el entorno de la Segunda Guerra Mundial ¿para qué molestarse en preparar antes una partida basada en la dinastía Ming china? No dudamos de que ganan las



partidas con trabajo y exotismo, pero aprovecha lo que te sea cercano y lo que creas que gustará. Si tienes ambas opciones juntas ¿por qué buscar sin agotar esa vía? Es mejor que pongas algo de tu parte documentándote para hacer reglas y saber moverte en un RyF Roma si es lo que os apetece.

Te damos algo sencillo, pero no todo hecho. Lo sentimos, no se puede tener todo.

Los grandes temas siempre funcionan. Puede que ocurra en una galaxia muy, muy lejana; pero el amor, elegir entre el Bien y el Mal o la traición son temas siempre recurrentes y que siempre estarán ahí para ser el motor de las más grandes historias desde que el hombre es hombre. Aquiles y Héctor no están en una confrontación tan distinta de la de Anakin y Obi Wan. Podrías hacer una aventura dentro de una civilización submarina de hongos antropomorfos alienígenas y el drama o la épica funciona con los mismos mecanismos. Te lo aseguramos.

La Historia es una buena fuente. No lo decimos sólo por el roleo histórico, donde siempre debe importar más la libertad de los jugadores para obrar que como se sucedieron de verdad los acontecimientos. Cuando los hechos cambian las consecuencias son distintas, y eso se llama ucronía. Puede ser divertido jugar en una Europa donde Hitler ganó la guerra o en un mundo contemporáneo donde el cristianismo no fue la religión del Imperio Romano y, por tanto, perviven hoy los dioses helenos.

Aparte del rol histórico y del roleo con ucronías, cualquier libro de historia puede darte ideas de grandes confrontaciones y situaciones que trasladar a cualquier mundo de tu invención. Si lo piensas, Isaac Asimov con su saga de La Fundación cuenta en clave galáctica los procesos de la caída del Imperio Romano, el valor de la escolástica medieval para preservar esos conocimientos y el Renacimiento.

Héroes, tiranos, imperios y ejércitos funcionan y chocan de forma similar los pongas donde los pongas.

Procura que los elementos sean coherentes. Crees lo que crees como entorno de juego, sus piezas deben relacionarse entre sí y funcionar con cierta razón de ser. No puedes crear nada sólo juntando cosas que te gusten. Si hay elfos camioneros en el Illinois de 1960

debe haber una buena razón para que tengan un trabajo así estos seres feéricos, y debes tener respuestas acerca de cómo afecta eso al gremio humano de transportistas o si la misma razón que los llevó a ganarse la vida ha arrastrado a los trolls al negocio de los aires acondicionados.

Si todas las casas nobles de la galaxia pelean por una valiosa sustancia, tienes que tener claro cómo se ha llegado a esa situación, como se enfrentan y por qué la especie debe manar aun a coste de tantas vidas. No importa que vayan a saberlo los jugadores, descubrirlo durante la partida o no tener nunca ni idea del asunto, todo estará bien construido si las piezas encajan, porque las pequeñas aristas donde encajan las piezas del puzzle que componen los mundos es donde esta su riqueza aparte de ser lo que los mantienen consistentes.

Cuanto más trasfondo, más verosimilitud y riqueza. Si dos razas son enemigas, no te quedes con que en el pasado hubo una gran guerra entre ellos. Si puedes tener en cuenta que ocurrió durante la Segunda Era del Reino, (previa a la actual que se juega y la que viene tras la era oscura llena de misterios) y fue por el secuestro de una princesa, seguro que en todos estos datos, que dan mucha más riqueza al entorno, sacas muchas historias, tramas y todo el conjunto de la ambientación gana. ¿Quiénes fueron los dioses de uno y otro bando? ¿Quién ganó? ¿Por qué continúa el odio? Pon las piezas y hazte preguntas como estas. Contestarlas te llevará a más preguntas y la impresión de que andan en un mundo creíble y rico de matices será mucho mayor para los jugadores cuando teniendo todas las respuestas les muestres ese mundo.

Puede que no llegues nuevo a esto del rol y tu intención con RyF sea seguir jugando sin complicar las cosas fuera de lo estrictamente necesario. Para ti tenemos tres recomendaciones más:

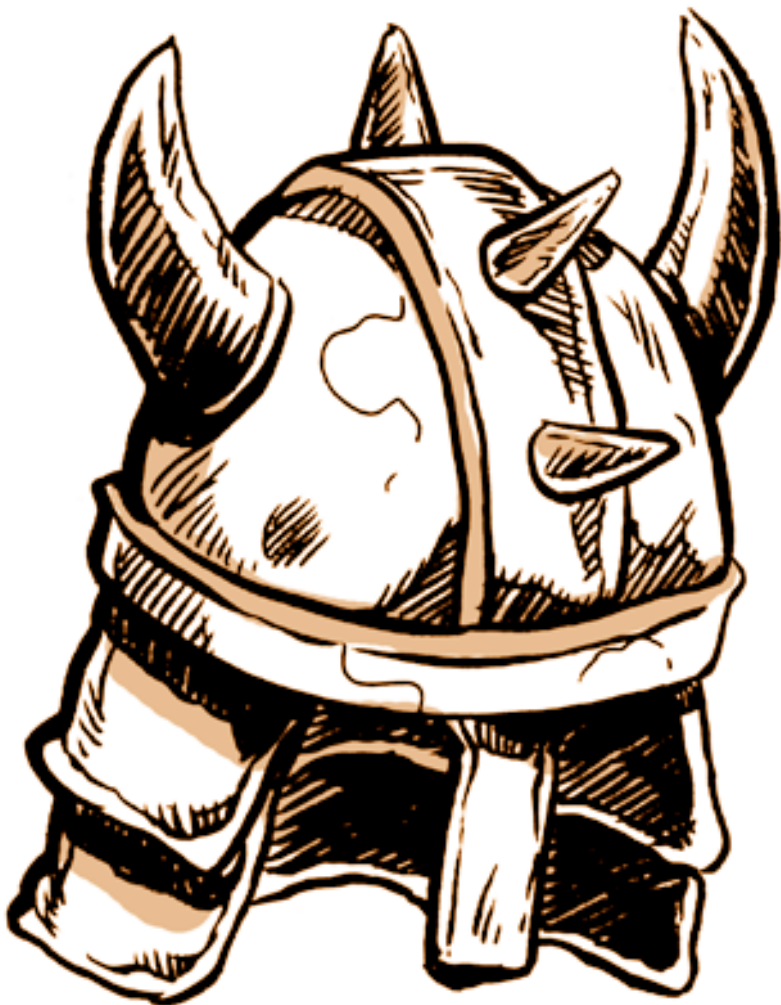
Traslada tus temas y entornos favoritos a RyF. Si disfrutabas de los juegos de ambientación en el espacio o de género ciberpunk ¿Por qué no seguir con estos temas con RyF? Ciertamente es que para eso tienes tus viejos juegos, pero en tu mano no sólo está el usar reglas más sencillas ¿qué te gustaba y qué no de esas ambientaciones? Ahora puedes aprovechar para

atreverte a cambiar lo que no te gustaba o introducir cosas nuevas.

Ya que te pones a crear, innova. Si has venido para volar con libertad, aprovecha para presentar mundos con retos y entornos distintos siempre que sea posible. A veces basta con cambiar el enfoque (un juego de mercaderes y piratas en un universo con 40 mil años de guerra, un juego de intrigas palaciegas en un mundo medieval fantástico...).

Usa las herramientas que te damos para hacer el juego de rol que siempre has deseado y nunca has podido encontrar.

Comparte tus aportaciones. Por supuesto, nos tienes en el portal de RyF para que complementes, amplíes y aportes todo lo que vayas inventando y probando en casa. Tómate el mismo esfuerzo que nos hemos tomado nosotros para que todos ganemos creando y jugando juntos. No habríamos llegado a este punto si no hubiese gente que ya lo ha hecho.



AVANNIA

Ambientación 1

El reino de Avannia es el más grande y poblado de todos los reinos del continente de Argalia. Su nombre proviene de uno de los reyes más relevantes de la Era Antigua, Avan el Justo, que unió las tribus formando el primer Gran Reino.

Tierra de leyendas, infestada de criaturas mágicas como dragones en los picos de las montañas, enanos en su interior y elfos en las grandes arboledas. Un lugar donde las tribus orcas y goblinoides hacen incursiones para rapiñar los poblados, y donde una Gran Muralla con fortalezas cada pocos días de camino, bordean las fronteras de la nación.

Un lugar donde los nobles conspiran para conseguir el favor del rey, o derrocarlo.

Es la ambientación clásica de Espada y Brujería de Alta Fantasía. Un lugar donde correr aventuras por doquier, y emular a los héroes de la literatura fantástica.

Tú el bárbaro, tú el arquero...

Ideal para comenzar partidas siguiendo el esquema arquetípico de las primeras partidas roleras: estáis en la posada, un viejo os cuenta una leyenda y os dice que es cierta. Un malvado mago encierra una damisela en su torre maldita. Un troll guarda un puente para que nadie lo cruce. Un Lord Vampiro aterroriza una aldea y la tiene subyugada desde su castillo.

Desenvainad los filos, alzad los báculos y tensad las cuerdas. La aventura os espera.



Tumba de Héroes

Ambientación 2

Esta es una ambientación medieval fantástica con la que te bastará el material que te ofrecemos en este libro básico para empezar a jugarla poniendo tú un poco de tu imaginación.

Se trata de un mundo que ha pasado mil años de paz, pero la sombra despertó en el oscuro este para de nuevo intentar dominar el mundo.

No, no es lo que piensas. El mundo había cambiado con la paz, se había olvidado la guerra y las viejas disputas entre los hombres y las otras razas se habían olvidado también gracias al comercio y tiempos poco interesantes, pero bien avenidos para las cosechas, el amor, la familia y el progreso. Cuando la sombra despertó y se preparó para conquistar el mundo, empezaban las primeras aplicaciones técnicas del vapor, el esclavismo era algo olvidado (el salario era una forma de hacer a los trabajadores producir mejor que el látigo) y aunque no había ya incursiones bárbaras, podías estar tranquilo porque asequibles contratos de salvaguarda te pagarían tus beneficios perdidos si había mala cosecha o se incendiaba tu casa.

Los ejércitos eran poco más que guardia urbana o guardia real de pomposo desfile y las viejas murallas defensivas apenas ruinas y ya emplazadas dentro de las ciudades crecidas por el auge económico y el aumento demográfico. La sombra no tendría oposición, ni siquiera tendría que conquistar, bastaba con comprar y contratar.

Con oscuras artes alquímicas, el señor oscuro hizo fortuna con la que montar una religión impía que adora la riqueza. Sus corruptos servidores humanos serían a su vez codiciosos agentes comisionados para establecer franquicias de salvaguardas que aseguraban mucho más barato.

Pronto las antiguas cofradías dedicadas a ello se vieron colapsadas y sólo pudieron vender sus negocios

al Mal para continuar con sus viejos oficios trabajando para Él. Al poco también la banca fue suya y mediante la extorsión y el soborno pudo montar la federación de comerciantes y más tarde diversificar sus actividades a todo tipos de negocios amasando mas poder que estados y reyes, que fueron sus acreedores. El poder no sólo se esconde en la punta de una espada, también late en el brillo de la moneda acuñada.

Han pasado trescientos años de todo esto. Cada cambio ahora es algo natural y no se imagina la vida de otra manera. El mundo bajo la sombra no es mundo incómodo. No faltan el vino y los burdeles, el trabajo y el progreso, pero no es un mundo libre y depende de la libertad de mercado y los principios capitalistas feroces.

Defender a acusados siendo orador o ser ingeniero de acueductos es lo que espera un padre de su hijo para que viva bien, no ser un desarrapado que saquea basura en mazmorras olvidadas. Mientras que no te preocupes de lo que ocurre durante la noche y pagues a las distintas mafias y gremios todo irá bien.

Pero al oeste, algunos sabios de los pueblos bárbaros saben bien qué ha ocurrido y como se ha corrompido el mundo.

Desbaratar los negocios y combatir a los monstruosos sicarios de la Sombra es lo único que pueden hacer sus jóvenes guerreros y magos par retrasar lo inevitable, a ojos del resto de rico mundo son salvajes y terroristas, pero ellos no comprenden la mano de la sombra o no les importa servirla a cambio de vivir en jaulas de oro.

En esta ambientación el Mal tiene una forma empresarial y mafiosa, controlando el entorno que lo rodea. Héroes de la luz y salvadores de la humanidad son considerados sediciosos y conspiradores dado el orden actual, y en todos lados que lleguen aventureros es sinónimo de problemas.

Tendréis que moveros en un mundo al revés en muchas cosas y donde nunca se apreciarán los pequeños logros contra matones orco o corruptos jefes de sección goblin. Eso no os deja sin tabernas, trifulcas y subterráneos encantados, pero la victoria definitiva es inalcanzable y quien tiene el poder pone al pueblo en contra de los pocos que aun podrían considerarse héroes.



PROTOCOLO HENDELMAN

Ambientación 3

Siglo XXI, la Iglesia apenas tiene poder hoy en día. O eso creíamos. El Papa Benedicto XVI, anteriormente cardenal Ratzinger, ha refundado la Inquisición, y su objetivo es parar una nueva "epidemia", las mutaciones del ser humano, que éste ha bautizado como Posesiones Demoníacas.

Dichas mutaciones, originadas en principio en Europa del Este y la población judía debido a los experimentos nazis, hoy se han expandido y ya no sólo provocan malformaciones, cánceres y muertes prematuras. También han dado origen a nuevas habilidades. Estos nuevos humanos podrían, en poco tiempo, poner en peligro de extinción a todos los demás. Y sobre todo, derrumbar las creencias religiosas actuales.

El Protocolo Hendelman es un protocolo escrito por la Guardia Suiza para capturar y matar cualquier ser no humano, ya que es herejía. Toda persona que haga exposición de habilidades fuera de lo corriente, será tildada y cazada como demonio.

La Guardia Suiza

Considerado como el mejor cuerpo de élite militar del mundo. Tienen a su disposición una amplia red de espionaje y los últimos adelantos tecnológicos.

Se estructuran piramidalmente, y visten de incógnito. Morirán antes que negar su pertenencia a dicho cuerpo.

La Sociedad de Astrología

Gagarin

Una tapadera encubierta, que de paso investiga la viabilidad de colonizar nuevos planetas, para un grupo reducido de mutantes con poderes. Intentan organizar la resistencia contra la Iglesia.

La reciente inclusión de Jim Adelson, nieto del millonario Sheldon Adelson, puede suponer un cambio radical en la organización y recursos. Por lo

pronto, ha comprado un helicóptero privado y una mansión para las reuniones en Palo Alto, California, anexo a las instalaciones del EPRI (Electric Power Research Institute), propiedad también de Jim Adelson.

Poderes mentales

- Ki. No es un poder propiamente dicho, es una disciplina aprendida con las artes marciales y de combate armado, a través de la meditación. Es el estado de la mente en que la concentración es absoluta, se utiliza para potenciar al máximo el ataque. Sin embargo, la Iglesia les ha incluido en la Lista Herética porque, según ésta, reciben los poderes de un demonio.

Da +1 por nivel de Ki, y podemos usarlo en un día tantas veces como nivel de Ki tengamos. Se aplica a tiradas de pelea y armas cuerpo a cuerpo. Se considera mental, pero afecta a lo físico.

Poderes físicos

- Mimetismo. En el cuerpo de un mimético, la melanina ha sido sustituida por mimetina, una sustancia capaz de reflejar los colores y la temperatura del entorno, es una forma muy avanzada de camuflaje. Sirve tanto para visión normal como para infrarroja.

Es una sustancia altamente valiosa por los departamentos de defensa de los países, ya que se está investigando inocularla en humanos normales.

Da +1 por nivel a tiradas de Sigilo.

- Piel dura. La piel es mucho más elástica y resistente. Por cada punto de Piel dura, se tendrán 2 Puntos de Vida más.

Poderes energéticos

- El Beso del Alma. Es la capacidad de, tocando el cuerpo de otra persona, absorber su energía vital y su pensamiento más consciente.

Se absorbe 1 punto de vida por nivel. Para tocar, hay que llevar las manos desnudas y tocar en la carne de la otra persona. Hay que superar una tirada de ataque aumentado (Armas cuerpo a cuerpo contra Defensa +5).



CAZADORES

Ambientación 4

Instituto Marvin Johansen, Boston, 9.30h de la mañana.

Un grupo de alumnos, ojerosos todos ellos, acude a una clase muy especial. Dicha clase la imparte el famoso (en su campo) profesor Richard Steilin, el cual ayer no tuvo una buena noche y hoy se ha levantado cenando whisky con cereales. Perdón, bourbon.

El título de la materia hoy dada es: “Que le corten la cabeza.” Gracioso cuando lo pensó hace un par de meses, y odioso cuando ha tenido que explicar a sus alumnos la procedencia de la gracia basada en la novela de Alicia en el país de las maravillas, de Lewis Carroll. Ningún alumno sabía de qué le hablaba. Triste, muy triste. Las tareas de la semana incluían la lectura de dicho libro, no por útil, sino por venganza por no haber entendido el chiste.

Pero no podía quejarse, esa clase especial de 8 alumnos era a lo máximo que podía aspirar. No todos nacían con “la visión”, y costaba miles y miles de dólares encontrarlos. Al menos, “la visión” incluía un físico privilegiado y las alumnas estaban de muy buen ver. No hay mal que por bien no venga.

Y además, sabía que no podía suspender a ninguno, cuando había un par al que no sólo suspendería, sino también desollaría y enterraría en sal. No debió perder la pierna peleando contra aquel demonio.

Ah sí, las clases son de cómo cazar y matar demonios. Y no dan título universitario.

HISTORIA

Desde los primeros tiempos, los demonios han existido entre los hombres. Muchos de ellos tienen su sección en la historia humana, como el duque de Alba, o Iván el Terrible.

Son seres crueles y sanguinarios que no tienen otra misión en la vida que la destrucción pura y dura.

En el siglo XIX, en 1858 después de Cristo se fundó el primer Club de Cazadores. Una sociedad secreta de

nobles dedicados a su exterminación, y autofinanciados por su inmensa fortuna. A día de hoy, dicho club sigue en funcionamiento, estando situada su sede central en Londres.

A día de hoy, el lema principal del Club sigue siendo el mismo de sus inicios. La famosa frase de Cicerón: “O praeclarum custodem ovium lupum” (Un excelente protector de ovejas, el lobo). De ahí el emblema del lobo en sus anillos, broches y escudos familiares.

Porque los cazadores no son sino lobos entre ovejas. “La visión” les otorga poderes para luchar contra los demonios. Y si bien ha habido varios filósofos y pensadores dentro del Club, ninguno se ha puesto de acuerdo en el origen de la Visión. Es todo un misterio sin resolver, pero real y que ayuda a matar demonios.

Además, aquel con la Visión que no mate demonios se vuelve loco poco a poco y acaba suicidándose. Más parte del misterio.

LA VISIÓN

La Visión es la capacidad del Cazador de ver a su presa con su forma verdadera. Así, sólo ellos ven al demonio en el cuerpo poseído y pueden combatirlo. Con sus armas, y con aquellas de los que convengan.

POLÍTICA

La política siempre ha sido uno de los más terribles poderes de los Cazadores. Riqueza, carisma y posición.

- Riqueza: los Cazadores no nacen ricos, de hecho, pueden tener cualquier condición social. Pero al ser descubiertos se les dota de una fortuna para que no deban preocuparse por este “problema”. El Club tiene expertos financieros con un entramado de empresas tan grande que lo único que se sabe, es que el dinero rebosa. El resto de implicaciones morales no interesan, tan sólo matar demonios para que no se vuelvan a producir catástrofes como las de la Segunda Guerra Mundial, donde Adolf Hitler (acertaste, un demonio) casi arrasa con el Club.

- Poder: los elegidos, al entrar a formar parte del Club entran en una élite, teniendo asegurado el apoyo de los más ricos y poderosos para colocarlos en situaciones ventajosas en política, ejército, mercados...

Aunque primero pasan por el periodo en que demuestran ser guerreros valientes y leales, para posteriormente ser los generales en la sombra.

- **Carisma:** no se sabe bien por qué, los que tienen la visión inspiran temor y respeto. El profesor Steilin defiende la teoría de que cualquier persona con poder y dinero tiene carisma. Otros dicen que es un aura reconocible por cualquiera. De todas formas, esta teoría es aceptada aunque con reticencias.

El precio a pagar por la Visión, es la falta de descendencia. Los que tienen la Visión son estériles, y por lo tanto, queda descartada completamente la teoría de que la Visión se hereda.

LOS PODERES

La Visión no sólo viene con la ayuda inestimable del Club de Cazadores, sino que tiene sus propios poderes, además de la Visión en sí.

- **Recuperación:** un Cazador se recupera completamente de sus heridas durmiendo por la noche. Excepción hecha de miembros perdidos.
- **Aura de protección:** cuando lucha contra un demonio, la piel se endurece y absorbe 2 puntos de daño de cada ataque.
- **Sin miedo:** un Cazador nunca es dominado por el pánico. Por muy terrible que sea la situación, siempre tiene el control de sí mismo.
- **Vida:** dos años de cazador, son como uno de un humano normal. su muerte natural está estimada en los 200 años. Además, son inmunes a todas las enfermedades.

LA ORDEN DE LEBEHERIN

Hace 30 años, un grupo se escindió del Club de Cazadores y creó la Fundación Lebeherin. Su objetivo era cazar demonios y derrocar del poder a los Cazadores. Promulgan que el Cazador debe fe a Cristo y que debe hacer voto de pobreza. Raras veces colaboran con el Club, aunque se ha dado algún caso en momentos muy concretos. Lebeherin sigue siendo su líder y nadie fuera de la Fundación conoce su paradero.

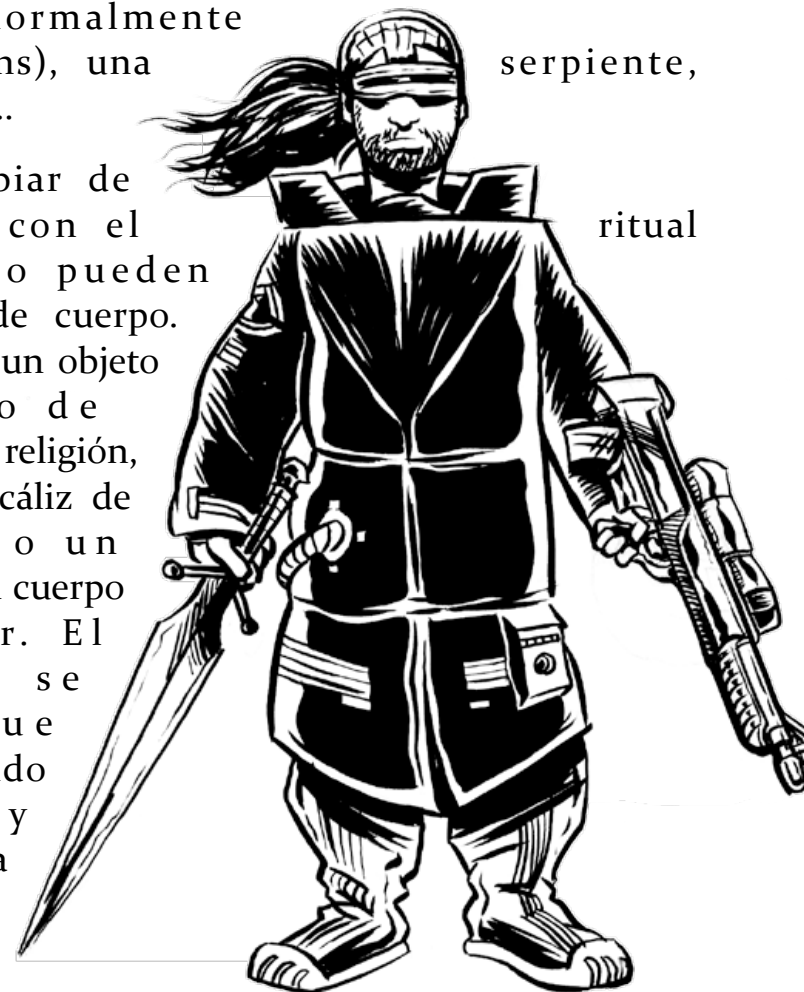
LOS DEMONIOS

Todo demonio puede poseer un cuerpo, excepción hecha de los que tienen la Visión. Un demonio siempre intentará dominar a personas con poder para sembrar el caos y la destrucción.

Robespierre fue un caso de demonio muy curioso, ya que su crueldad consiguió el avance de la humanidad en el campo político. Los demonios de hoy en día cuidan mucho este tema, ya que no interesa restar poder al poderoso.

Los demonios son personas normales, pero con los siguientes poderes adicionales:

- **Inmortales:** sólo mueren cuando se les corta la cabeza o son quemados.
- **Resistencia inhumana:** sus PV son resistencia x6 o x7 en lugar de x3 (realista) o x4 (heroico).
- **Convertirse en insecto:** tarda 5 minutos en realizar la transformación, y mantiene todos sus PV y características. Como espías son temibles, y prácticamente ninguna celda puede encerrarlos.
- **Animal servidor:** tienen una mascota que les sirve con total devoción. Puede ser un gato, un perro (normalmente Dobermans), una serpiente, un cuervo...
- **Cambiar de cuerpo:** con el ritual adecuado pueden cambiar de cuerpo. Necesitan un objeto sagrado de cualquier religión, como un cáliz de Iglesia o un Corán, y el cuerpo receptor. El cambio se consigue destruyendo el objeto y dura una hora. El anterior cuerpo se convierte en cenizas.





EVA O ELAN

Ambientación 5

Esta otra ambientación puede necesitar que pongas en tu mesa de juego sistemas propios o ya desarrollados y disponibles en la web de RyF, ya que supone la existencia de reglas para manejar armas de rayos y disponer batallas entre naves espaciales.

Los tiempos de la colonización hace siglos del sistema Celebes 4 se pierden en la bruma de la leyenda y son parte de lo mítico, como la terrible enfermedad de transmisión sexual que los colonos descubrieron allí y estuvo a punto de acabar con toda la población.

Los portadores que no tenían síntomas de la enfermedad y los escasos no infectados lograron que la raza humana no se extinguiera gracias a la reproducción in vitro y la terapia genética, pero el peligro seguía allí, latente en su aire, en sus plantas, en sus animales y en sus genes recesivos que estudiaban para localizar y depurar en sucesivas generaciones.

Perdida la costumbre de la reproducción sexual, comienza un lento pero continuo proceso de segregación sexual que culmina con los disturbios locales en varias urbes que están a punto de producir una guerra civil. Por cuestiones baladíes, la comunidad de un sexo culpa al otro en general por delitos y malentendidos.

No se señala a personas como culpables, sino a los colectivos y un colectivo acusado se defiende contra otro también en forma de “nosotros contra ellos”.

En realidad se trataba de pequeños delitos y asuntos de alarma social, como un divorcio famoso, un crimen sexual o un robo en un establecimiento; pero existiendo esa conflictividad, poco bastaba para encenderse una llama con cualquier chispa y congregarse turbas o escuchar desafortunadas declaraciones en los medios que caldeaban más el ambiente dando como resultado varios linchamientos y disturbios.

Al tiempo, existían fuertes corrientes de rechazo con representación política, barrios con distinción de sexos, y era un hecho que había un mundo de mujeres y de hombres. La plaga había paralizado las investigaciones y hecho perder importantes cerebros científicos. Tuvieron que pasar décadas hasta que las posibilidades de lo que quedaba de la humanidad volvieron a aparejarse a las que tenían cuando colonizaron aquel planeta.

Cuando tras un levantamiento civil su primera nueva colonia, una luna de Celebes, fue considerada independiente y primera colonia íntegramente femenina; hombres y mujeres empezaron su propia carrera y civilización por separado como el Imperio Celebes y la Federación Mercantil de Vesta, respectivamente.

Todo ello bajo dos gobiernos separados con fuerte ruptura entre sí. Tras todo este tiempo, algunas de las civilizaciones alienígenas que han tenido oportunidad de tener contacto con ambos sexos están convencidas de que son dos especies distintas que debieron tener un tronco común.

Actualmente, ambos sexos están obligados a entenderse o se destruirán. El planeta Elan (Eva en las cartas de navegación femeninas) es una joya perfectamente compatible con la vida humana y con múltiples variedades climáticas que ambos géneros ambicionan. Es lo más parecido que han conocido nunca a la vieja Tierra de las leyendas.

Quizás lo sea. La cultura de los hombres quiere convertir el planeta en una inmensa factoría de combustible orgánico hasta agotarlo, mientras que las mujeres quieren estudiar durante generaciones sus plantas y los pocos animales que quedan para obtener nuevos medicamentos y biorecursos industriales. A pesar de haberse ignorado y repartido el universo durante siglos, chocan sin remedio sin que ninguna parte quiera ceder. Su botín está siendo destruido por una guerra abierta entre ellos en la superficie y órbita del planeta. Ha habido y aún hay roces y algunas escaramuzas por recursos y territorio en colonias exteriores, pero nada como esto; que puede ser el origen de la guerra total.

Todavía queda esperanza. Los Daenaghar, una raza también colonialista que ha tratado con ambas partes, tiene una religión basada en los agujeros de gusano, que son capaces de usar para sus viajes. Pueden hacer

interesantes tratos estableciendo rutas comerciales con los hombres, pero también necesitan de la ciencia sin igual genética de las mujeres para salvar su raza desgastada por la poca variedad de su genoma, por lo que han conseguido que se establezca una estación espacial neutral donde puedan deliberar negociadores de las tres partes a la par de ser un punto de mercado de productos y recursos científicos para varias razas más que nunca habían contactado antes con los impulsores del proyecto.

Podría pensarse que tratar con una especie que se lleva bien con ambos es la solución para dos sexos separados entregados a la clonación ritual de óvulos para úteros artificiales y la autoclonación o clonación compartida de dos fuentes genéticas usando óvulos propios; pero mucho se ha perdido de la vieja civilización, aunque quizás queda lo peor. Cada sexo esta lleno de prejuicios contra el otro, se cree a las mujeres traicioneras, manipuladoras y físicamente débiles, mientras que los hombres se suponen que son bravucones, emocionalmente inestables, unos niños competitivos y belicosos por deporte que sólo entienden la fuerza al mando y no las redes sociales.

Si no fuera bastante con que las diferencias entre sus órganos genitales y el sexo intergénero es tabú religioso tras la era de la plaga en sociedades entregadas a la homosexualidad recreativa y dotadas de comunidades donde el sexo abierto o las parejas múltiples son comunes, los Daenaghar no son precisamente quienes van a darles el ejemplo de concepción natural entre sexos y de parejas convencional, ya que son hermafroditas.

Si la oportunidad de paz es inestable y las tensiones desde fuera de la estación continuas, hay un factor más en el juego: restos de una antigua civilización inteligente en Elan y el misterio de por qué se extinguió.

En esta ambientación puedes tener aventuras espaciales distintas, escogiendo te dedicas a formar un grupo mercader, pirata o explorador que puede actuar vagando en el espacio o estar de paso por la estación diplomática, los jugadores pueden ser embajadores o directivos de ambos sexos dirigiendo juntos la propia estación y procurando limar sus conflictos o incluso puedes formar parte del ejército de uno de los bandos y en una campaña bélica ir descubriendo los secretos del planeta Elan o Eva.



Thamber

Ambientación 6

Bienvenido. Thamber se trata de una ambientación de aventura e investigación en un futuro remoto. Un futuro en el cual la humanidad acompañada por otras especies alienígenas, se encamina hacia el ocaso de su existencia.

En Thamber predomina un agridulce sabor de exotismo, sentido de la maravilla y decadencia que debería llevarte a ti y a tus jugadores a explorar ruinas de antiguas megalópolis anteriores a la Caída, luchar contra la creciente amenaza de razas belicosas o intentar marcar la diferencia entre potencias desesperadas y sin nada que perder. Una partida de Thamber tendría que tener un regusto viejo, como las botas de un aventurero que ya ha recorrido los caminos empedrados de la República demasiadas veces pero que aún conserva el suficiente brillo en sus ojos como para desear luchar por algo que merezca la pena.

Los personajes habituales a tu disposición son en el fondo los viejos arquetipos que todos conocemos pero una vez mas buscando un barniz distinto, El de los viejos estafados que no cesan de buscar un futuro que nunca llegará o los jóvenes que sin importarles nada más lucharan por hacer que llegue ese día. Eternos perdedores que son al mismo tiempo vencedores por no dar su brazo a torcer sin importar como de oscuro se muestre su porvenir.

Partiendo desde esta premisa puedes jugar un oficial de la república asqueado por la corrupción y el clasismo imperante en el cuerpo, un naari que sólo desea volver a habitar su bosque contaminado irremediadamente, un huésped de un huevo del enjambre con sus días de vida contados hasta el día de su eclosión, un hechicero kalmikyano en busca de una botella, un jinete aéreo godenz, un eboriano en busca de respuestas sobre el destino de su colonia o una duquesa desterrada a la recuperación de un hogar que en realidad desconoce.



Todas están no son mas que pinceladas para describir una ambientación que debes hacer tuya, que bebe de un montón de influencias que no pasaran desapercibidas al ojo del que esté atento y que deben ser reivindicadas con valentía del mismo modo que el maestro Gygax hizo al regalarnos este tesoro que son los juegos de rol. Por eso Hyperion, Dune, Nausicaa o Ironwolf son referentes que deben latir con fuerza en vuestras partidas de Thamber, igual que la obra del Maestro Tolkien impregna todos esos juegos de fantasía medieval que nos han hecho pasar tantos buenos momentos.

Nada más solo espero que disfrutéis en estos últimos días de la humanidad tanto como yo lo he hecho. Por supuesto estas líneas no pueden considerarse una ambientación completa. No son más que unas líneas para dar una idea de la naturaleza de la campaña, a la espera de publicar el material existente completo en un volumen aparte.

Bueno sin más, a continuación pasaré a describir algunos de las naciones, poderes y facciones que pugnan por el poder en el planeta.

LA REPÚBLICA DE GARLAND

La República Garlandiana es un estado en el que conviven con total naturalidad las luces más esperanzadoras y las tinieblas más repugnantes.

Se trata de la nación civilizada e industrial por excelencia. Sus avances tecnológicos abarcan la mayoría de los campos de exploración entre los que destacan la medicina, la ingeniería, la aeronáutica espacial, la robótica y por supuesto todas las ciencias relacionadas con las humanidades.

El gobierno de Garland está formado por un Consejo de Ministros elegido de entre una Cámara de Representantes a la cual sólo pueden acceder los aristócratas, militares o estudiosos que hayan pasado por la Real Academia de San Gabyrno o por la Universidad Nacional de Markleen. De todos modos, a pesar de la aparente unidad de la República no son pocas las voces disidentes, incluyendo a un gran número de aristócratas descontentos, sindicalistas, santones y agitadores varios que en numerosas ocasiones han provocado revueltas, levantamientos y toda clase de altercados contra la autoridad estatal.

La mayor parte de la población está compuesta por campesinos y trabajadores empleados en fábricas que intentan sobrevivir en un país que parece haberlos olvidado. Más allá de sus fronteras, la República se mantiene firme en su propósito de explotar la zona norte del bosque de los Naari, sobretudo ahora que tras la Segunda Guerra contra las criaturas Fedym las gentes del bosque están muy debilitadas.

MONTAÑAS DE MOLOCH

Esta cadena montañosa es un oscuro y sombrío lugar donde según el profeta Moloch, se cerró la puerta al Mal Absoluto.

Moloch fundó en un monasterio entre estas heladas cumbres, una orden que se dedicaría a guardar el lugar de los intrusos y a proteger a la gente del mal que se cierne sobre los hombres. Se dice que el primer monasterio construido por el propio Moloch guarda las puertas al mismísimo Infierno y que de allí han salido incontables criaturas demoníacas.

Los miembros de la orden de Moloch son entrenados desde niños en el arte de la guerra así como la utilización de los dones que el profeta dejó entre ellos. Al parecer un gran caldero de plomo, donde se conserva momificado el cuerpo del propio clérigo, es la fuente de los poderes de sus seguidores.

Tras la reciente apertura del Portal Cuántico del Valle del profeta y la entrada por medio de este de las terribles hordas Fedym los clérigos han redoblado sus esfuerzos por mantener segura la zona.

BOSQUE NAARI

Se trata del bosque más espeso y vigoroso de todo Thamber. En Naari moran las más increíbles criaturas, desde gigantescas mariposas de mil colores a toda clase de mamíferos como alces, osos, jabalíes, etc. (muchos de ellos inteligentes y capaces de hablar) además de las gentes del bosque. Las gentes del bosque son un variopinto y exótico grupo de tribus que veneran y conviven con las criaturas del bosque e incluso llegan a tener descendencia con ellos. Los descendientes de estos cruces suelen conservar rasgos físicos de las dos especies y son considerados seres mágicos.

Las gentes del bosque defienden con fiereza su territorio de cualquier ataque externo como ocurrió



durante la guerra con los garlandianos. Estos deseaban explotar ciertos yacimientos minerales dentro de los límites del bosque y fueron diezmados por una heterogénea fuerza compuesta por hombres y bestias. Las gentes del bosque desprecian la tecnología y construyen a penas armas de mano y ropa, el resto se lo proporciona la naturaleza.

Socialmente se encuentran más o menos en un periodo similar al Paleolítico (grupos nómadas de cazadores recolectores...). Aún así los Naari conservan grandes capacidades místicas que les sirven para comunicarse entre ellos y con otras criaturas del bosque. Algunos Naari fueron llevados a la fuerza a Markleen durante la guerra siendo esclavizados y exhibidos en circos. Además de ser el objetivo de diversas investigaciones científicas que dieron lugar a la muerte de la mayoría de especímenes.

ISLA DE KALMYK

En esta isla habitan las últimas hermandades de "Dotados" existentes en Thamber. En constante conflicto con los garlandianos, los kalmykianos pugnan porque su Arcano saber atesorado durante generaciones no se pierda ahora ante el avance del progreso. Son pocos y viejos pero muy poderosos los últimos Dotados de Thamber.

El gran consejo de Kalmyk está formado por apenas media docena de hermandades de los decenas que existieron en la antigüedad. Se dice que en la Biblioteca del Consejo en Tysser se conservan documentos y artefactos anteriores a la Caída y que en estos se encuentra sabiduría casi divina lo cual ha propiciado varios intentos de invasión por parte de los garlandianos, que siempre han terminado en fracaso debido a misteriosos sabotajes o tormentas incontrolables...

El resto de la población de kalmyk vive del campo o en Tysser la capital como mercaderes. El nivel tecnológico es muy inferior al de la República, estando prohibido cualquier artefacto garlandiano. La isla está dividida en seis prefecturas que gobierna cada Hermandad a su modo.

HERMANDADES EXISTENTES

- Los Menauvitas, fácilmente reconocibles por su piel teñida de azul y su cabeza afeitada, llevan a cabo

un recogimiento espiritual casi total, manteniendo votos de silencio, castidad, pobreza y ayuno.

- Los Seguidores de Anhilus son quizá la más ambiciosa de las hermandades. Propensos a la prepotencia y al elitismo, los Seguidores de Anhilus siempre desean imponer su criterio sobre los demás y a menudo olvidan que ya no viven en el esplendor de antaño.

- Los Ramblinios son una hermandad aparentemente poco poderosa, pues sus miembros gustan de aparentar despreocupación o incluso necesidad a los ojos de sus compañeros.

Normalmente los ramblinios suelen interesarse más por los juegos, la música, el sexo y otras trivialidades que por los asuntos importantes. Gustan de vestir de manera extravagante a juego con su personalidad.

- Los Dascianos son la orden más cruel y de conducta más reprobable de todos los kalmykianos. Aficionados a las más refinadas perversiones y tormentos, los Dascianos no tienen reparos morales de ningún tipo a la hora de conseguir sus objetivos. Los métodos preferidos por estos incluyen la tortura y el asesinato pero odian la vulgaridad, así que intentan darle a sus actos un punto de distinción y estilo.

- Los Yugonitas, o más bien la Yugonita pues sólo queda una representante de esta hermandad y que quizá sea la Dotada más poderosa de todo Thamber. Esta anciana mujer llamada Shareena es temida y respetada por todas las hermandades. Se trata de la figura más influyente dentro del consejo puesto que nadie se atreve a discutir sus órdenes

El poder de Shareena dicen que no tiene parangón y que si lo deseara podría haber terminado con todos los garlandianos de un plumazo.

- Los Aleksandrinos son la hermandad más joven con apenas doscientos años de antigüedad.

Los Dascianos y los Seguidores de Anhilus les desprecian y no les consideran sus iguales; Pero al gozar de la protección de Shareena no corren demasiados peligros, aunque los enfrentamientos y las vendetas son habituales. Aunque quizá sean los más inexpertos y débiles de todos, la Gran Señora confía en que su audacia unida al empuje de su juventud sea lo que salve a su Casta del olvido.

También hay que tener en cuenta a los taimados bárbaros de los Montes Leimund que de un tiempo a esta parte parecen convivir en relativa paz con los Señores de Tysser.

ISLA DE MORON

La llamada isla maldita debido a la radiación que mata o causa terribles mutaciones a cualquier ser vivo que se acerque. Hasta hace poco la isla estaba poblada por Naari y cubierta por un bosque igual de poderoso que el de Thamber, pero tras la aparición de la radiación el bosque cambió convirtiéndose en una inhabitable jungla tóxica poblada por temibles insectos gigantes y reptiles.

Esta radiación, además de ser en parte provocada por los residuos del Antiguo Holocausto, fue también propiciada por los invasores Fedym, que hicieron la jungla totalmente irrespirable hacia 2874. Se sospecha que los Fedym supervivientes de la batalla de Moloch han conseguido huir al sur y refugiarse en estas mortales islas. El principal problema es que esta plaga avanza hacia el norte lenta pero inexorablemente corrompiendo el sur del bosque de los Naari.

Al parecer, los últimos informes de algunos dirigibles garlandianos de reconocimiento hablan de la existencia de hordas de bestias mutantes en la jungla de Moron.



CREA TU JUEGO DE ROL

Éste capítulo es un poco especial, cambia el tono del manual bastante y esto es debido a que simplemente es una serie de artículos que Theck creo para la web. Pero sin embargo, creo que es tan interesante como para darle su capítulo propio en el manual, no solo queremos que juguéis a RyF... ¡Queremos que hagais juegos!

Así que al leer esto no os extrañe la forma tan de tu a tu escogida para comunicarse. Es intencionada. Así que... os dejo con Theck y cómo crear juegos de rol.

¿Qué es RyF?

RyF es un sistema genérico, y funciona bien como tal, muchos habréis empezado con nosotros así, usándolo para jugar partidas medievales sin tener que preocuparse del sistema, y seguro que alguien ha jugado con nosotros en unas jornadas.

Pero RyF está concebido como algo más, la idea detrás de todo el concepto es crear un ecosistema donde los autores tengan las herramientas para poder crear sus juegos.

Trukulo es informático, y linuxero a muerte, y esto indudablemente ha influenciado mucho el sistema, de hecho más de una vez le oiréis definir RyF como “El linux del rol”. Y es que ambos comparten muchas cosas:

- RyF es libre, de una forma similar al sistema operativo del pingüino, no es posible “cerrarlo”, de modo que el juego es para su comunidad, y seguirá vivo mientras haya gente interesada en continuar, no puede morir cuando el autor o la editorial se desentiendan de un proyecto como pasa con el copyright.

- RyF parte de un núcleo, como con el Kernel de linux, un núcleo de reglas genéricas y simples, pensadas no solo para que sea rápido en mesa, si no también para que se pueda partir de una base común.



- RyF genera juegos, implementaciones concretas que comparten el núcleo, como con las distribuciones de Linux como Ubuntu, lo que al final usa la gente son los productos derivados del núcleo, que son quien le da el sabor concreto y adaptado a cada ambientación y estilo de juego.

Rol de roles

No voy a negar que he puesto el título porque me ha hecho gracia el juego de palabras, pero nos irá bien para explicar otra parte importante de todo esto.

Cuando hablamos de rol, podemos afirmar con bastante seguridad que todos hemos sido jugadores, algunos acaban tanto tiempo sólo dirigiendo que les hace dudar de esto, pero habrá pocos que no lo cumplan. Este es el primero rol que alguien del mundillo ha tomado.

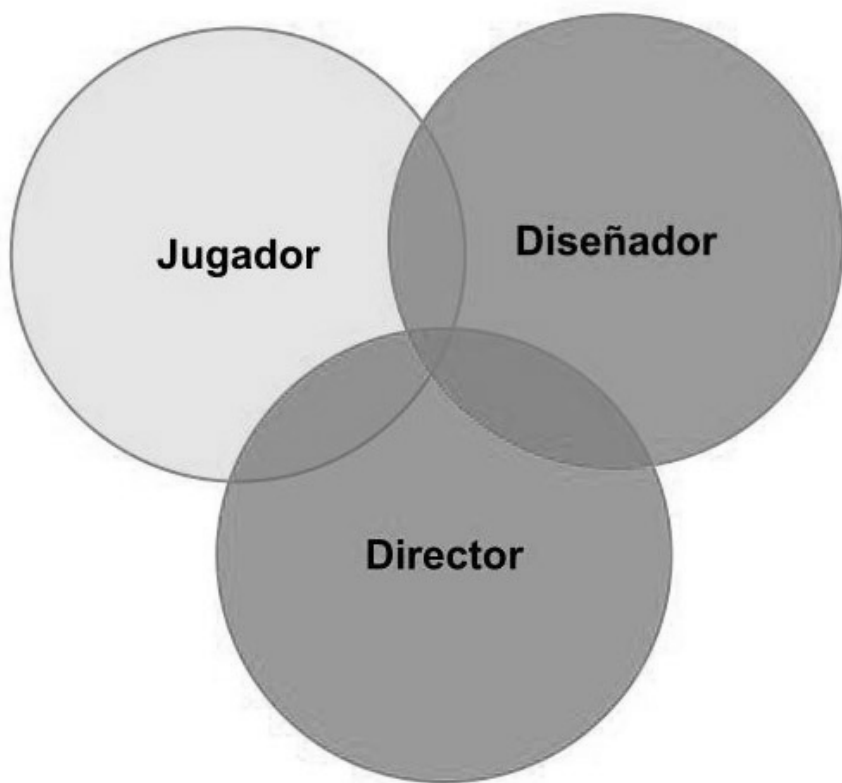
Hay un segundo rol, en el que la cosa ya se reduce mucho, muchas personas empiezan a dirigir, y la perspectiva del juego cambia notablemente, empezamos a crear tramas, personajes y las presentamos en forma de partida para nuestros jugadores. De hecho, si bien habrá alguno que sólo ha dirigido, por regla general la mayoría de directores cumplen ambos roles, el de jugador y el de director.

Pero hay un momento en que un director empieza creando algo más, suele empezar con una regla casera

Comenzando

Cuando vamos a diseñar un juego normalmente partimos de alguna idea, no nos sentamos delante de un papel en blanco o de nuestro editor de textos con las manos sobre el teclado y decimos - ¡Voy a escribir un juego de rol! -. Por regla general lo que pasa es que hemos leído un libro o visto una película, hemos estado pensando en ampliar un juego al que ya jugamos, o cosas de este estilo. En todo caso, lo más seguro es que ese pistoletazo de salida lo podamos meter dentro de uno de los siguiente cuatro grupos que os presentamos: Los personajes, la temática, el tono o la letalidad. Por poner un ejemplo, quizá empezaste a hacer un juego de rol porque querías ambientarlo en la Corona de Aragón (temática), o te gustaría atrapar el ambiente de las obras de Pratchett (tono).

Estos cuatro grupos sólo los hemos escogido para ayudar a ilustrar de una forma simple cuatro preguntas que todo diseñador debe hacerse, pero podrían ser otros, y hay de hecho otros sistemas como el power 19, que como con todo, no hay una sola respuesta.



que el sistema no cubre, o en una vertiente más literaria, ampliando la ambientación con nuevos detalles. Y si la cosa va más allá, hay un punto que marca la diferencia, cuando un director empieza a crear material que no es para su grupo de juego, si no para cualquier jugador es cuando ya estamos hablando de otro rol nuevo y mucho menos común, el diseñador de juegos.





Los personajes

Imagina que tu juego ya está en las manos de un Director de Juego, lo lleva a su mesa de juego y les dice a sus jugadores que van a jugarlo. Con toda seguridad alguien preguntará – ¿Que me puedo hacer? -. Es por eso que este es uno de los pilares que ha de observar tu juego.

Puede parecer tonto, obvio e incluso cerrado, pero es muy importante que puedas acabar las siguientes frases.

SON...

Si habláramos de la Guerra de las Galaxias la respuesta sería “Miembros de la alianza rebelde”. Esto le da a tu juego un enfoque concreto dentro de la ambientación, les da una imagen mental clara del tipo de personaje que se pueden hacer y les ayudará en el difícil proceso que es hacerse al menos el primer personaje.

SE DEDICAN A...

Siguiendo con el ejemplo anterior, “... y se dedican a luchar contra el Imperio”. Este segundo punto centra aun más a los futuros jugadores, les ayuda a tener un motivo para estar de aventuras en vez de ser cualquier otra cosa dentro de la ambientación.

BUSCAN...

Y por último, “... la libertad para los pueblos de la galaxia”. Acabamos de dar un objetivo final, una meta que persiguen la mayoría de personajes del juego, y que ayudan a acabar de definir, en cuanto a los personajes, de que va tu juego.

¡Estás limitando mi creatividad!

Llegados a este punto es probable que lo primero que hayas pensado es que estamos cerrando miras, que tu ambientación es inmensamente rica y que permite muchísimos matices y tipos de personaje, y no te lo podemos discutir. La Guerra de las Galaxias también es mucho más que Jedi contra Sith, y de hecho nada impide jugarlo del revés llevando un Sith, u olvidarse de la trama principal y dedicarse a jugar

una campaña entera liberando un sólo planeta encarnando a osos amoroo... digooo, Ewoks, pero mayormente, Star Wars trata sobre la guerra entre Jedi y Sith.

Este primer enfoque debe ser el punto fuerte de tu juego, si la gente no tiene claro que tipo de personaje se puede hacer, ni que va a hacer y les dices algo como “puedes ser cualquier cosa en una gran ambientación”, realmente no estás diciendo nada. Además, nada te impide sacar módulos para jugar a tu juego de otra forma, de hecho es una gran oportunidad de atraer más gente a tu ambientación enfocándolo como si de otro juego se tratara.

Temática

El siguiente gran grupo es la temática, un nombre muy genérico para englobar el entorno en que se van a mover los personajes de lo que ya hemos estado hablando. Dentro de este grupo deberías mirar de conseguir definir toda una serie de aspectos que permitan al interesado situarse en temas cómo:

- Época de juego: Algo tan simple cómo medieval, contemporáneo, pasando por etiquetas más concretas como Steampunk ayudarán a hacerse una idea del entorno en que jugarán.
- Magia/tecnología: Otro punto importante en cuanto a la temática es el nivel de fantasía que hay en el juego, dos juegos pueden ser medievales, pero el mundo de Geralt de Rivia es muy diferente del de Aquelarre cuando la magia en uno es algo común mientras que en el segundo es extraña. Metemos aquí la tecnología porque a este nivel también modifica que se puede llegar a hacer en el juego.
- Entorno y estructura social: Si bien podría meterse dentro del primer punto, y para ambientaciones históricas está implícito, es importante que los jugadores sepan a un nivel mínimo como se estructura la sociedad. Piensa en términos como República, Feudal, Federación y otras estructuras conocidas, aun cuando tu ambientación presente una variante más compleja, posiblemente se puede definir como “República federal de planetas”, aunque luego cada planeta sea autónomo y algunos sean feudales internamente, queda claro cómo se relacionan entre ellos.



Estos son solo unos pocos ejemplos de los puntos que has de definir de tu juego y que cambiaran bastante cómo se implementan mecánicas más adelante. Por poner un ejemplo, no es lo mismo un juego sin magia o tecnología que permita sanarse fácilmente que uno donde el único modo son los remedios naturales. Todo afecta.

Tono

El tono es un tema complejo, pero que puede afectar mucho en cuanto al público objetivo al que quieres enfocar tu juego. Por poner ejemplos, poco tiene que ver jugar una partida medieval jugando como guardias de la ciudad de Ank Morpork del mundodisco de Pratchett que si somos guardias de una ciudad como la Gondor del Señor de los Anillos.

Intenta dejar claro si tu juego tiene un trasfondo serio o humorístico, si se trata de un juego de horror donde cierto pesimismo siempre está en los corazones de los habitantes del mundo, o si se trata de un entorno donde los héroes están al orden del día y hay épicas luchas entre el bien y el mal. El tono es todo aquello que permite situarse a los jugadores más allá de la historia de la ambientación en si y que les define un poco el comportamiento dentro de la partida.

Letalidad

Aunque parezca mentira, este punto está bastante ligado al anterior, son dependientes en el momento en que queremos conseguir un sabor u otro. La letalidad del juego define a grandes rasgos la esperanza de vida de los personajes dentro del mundo, tanto los de los jugadores cómo del resto.

Cómo decía antes, no es lo mismo un juego con tono de Horror si la letalidad es baja, donde los personajes posiblemente son aquellos que luchan contra el horror y lo aguantan, que uno donde la letalidad es alta y ellos son sólo otras victimas que dedican sus partidas simplemente a seguir vivos.

Antes también hemos hablado de cómo la magia y la tecnología afectan a este punto, si queremos un juego con una letalidad baja, la existencia de pociones de vida o servicios médicos como los de Cyberpunk pueden ayudar a conseguir ambientes únicos, donde la posibilidad de recibir daño sea muy alta, pero se compense con la posibilidad de ir a un templo y

resucitar, y cosas del estilo, que de nuevo, nos ayudan a seguir definiendo nuestro juego.

Concluyendo

Llegados a este punto tenemos ya un esqueleto bastante decente sobre el que construir nuestro juego. Responder a estas preguntas, enfocar nuestro entorno a algo concreto para conseguir que nuestro juego atraiga a un público objetivo y tener cierta seguridad que cubrimos la inquietudes de aquellos que quieren saber de que va nuestro juego debería dejarnos el camino mucho más allanado de cara al siguiente punto, coger el núcleo de RyF y moldearlo para que se adapte a lo aquí definido.

Moldeando RyF

LA SANTA TRINIDAD

Parece que con esto del 3.0 busquemos que todo sea 3, pero no, este conjunto ya venía de lejos y es una mecánica muy típica en los juegos de rol, así que si funciona, ¿Porque no usarla? Esto es importante, las mecánicas que se han repetido con el tiempo tiene una doble ventaja, en primer lugar han sido probadas ámpliamente, y además, será fácil para tus jugadores asimilarlas. Recuerda esto siempre a la hora de crear una mecánica.

Los miembros de este triplete son los Atributos, las Habilidades y la Tirada de dados. Lo primero que hemos de tener claro es que todas las partes funcionan en base 10, lo que facilita hacer cálculos, en primer lugar porque la gente está muy acostumbrada al sistema decimal, siempre os será más fácil decirle a alguien “este juego es de 8/10” y le quedará más claro que si decís 16/20, aunque sea matemáticamente lo mismo.

ATRIBUTOS

El primer bloque del juego son los atributos, son las capacidades innatas de los personajes, sus valores van del 4 al 10 y no cambian nunca.

Este límite bajo es una novedad de la 3.0 y responde a una cuestión de limitar las posibilidades de explotar el sistema, pues era común ver a jugadores reducir a 2 (el mínimo en 2.0) atributos cómo Inteligencia y



buscar suplirlo con la Inteligencia propia, y así tener sus demás atributos mucho más bajos.

Los atributos no cambian con el tiempo para minimizar los cálculos necesarios a la hora de diseñar sub-sistemas ya que de este modo podemos pensar más fácilmente en dificultades, pero de esto hablaremos más adelante cuando analicemos el diseño de nuevas reglas.

Además hay una segunda razón relacionada con el gasto de experiencia y la creación de fichas, pero también hablaremos de ello en otro momento.

En RyF 3.0 se han reducido los atributos de 5 a 4, fusionando en Físicos la Fuerza y la Resistencia. Este cambio se hizo especialmente patente con las partidas contemporáneas. En medieval tenía cierto sentido tener Fuerza para atacar, Resistencia para tener puntos de vida, pero cuando las armas a distancia cómo las pistolas van por destreza, nadie gastaba puntos. Las pruebas tras la fusión, incluso en medieval, demostraron que no aportaba mucho tener dos atributos, y de ahí el nacimiento de Físicos.

De cara a diseñar reglas, podemos presuponer que un personaje tendrá entre 7 y 8 en personajes equilibrados (es buena opción coger este rango para diseñar), siendo mejor pensar que tendrá 8 o 9 si es un atributo principal del concepto del personaje y 6-7 si es secundario. Por ejemplo, si estamos evaluando crear un sistema nuevo de combate, los personajes de armas hemos de pensar que tendrán 8 o 9 en Físico.

HABILIDADES

Se trata de los conocimientos adquiridos y es la piedra angular de RyF, la gran mayoría de sub-sistemas en RyF son fáciles de crear si los basamos en las habilidades, una variable que se puede mejorar con el tiempo y la experiencia.

Las habilidades en RyF pueden ir de 0 a 10 y al contrario que los atributos, se pueden ir mejorando, son el único sitio en que gastar puntos de experiencia en el núcleo.

De cara a diseñar reglas, esta será nuestro factor más cambiante, y nos permitirá decidir las dificultades en función de su valor. Más adelante veremos que es fácil saber si algo que estamos diseñando es fácil o difícil decidiendo que nivel de

habilidad debería tener un personaje para conseguir una u otra cosa.

LA TIRADA

La gran mayoría de juegos de rol añaden algún tipo de sistema que añade aleatoriedad a la resolución de acciones. El motivo es claro, no tener la certeza nunca si podremos superar una situación.

Es importante entender bien cómo funciona la aleatoriedad, pues suele ser donde mucha gente falla a la hora de diseñar sistemas, al no tener claro el impacto de cambiar la cantidad de dados o que dado usar, pero esto no nos importa en estos momentos.

Pero para lo que estamos viendo ahora, lo importante es saber que la tirada de RyF, 103d10 (1 dado objetivo de 3 dados de 10) cuando cogemos el dado medio nos da una curva que va de 1 a 10* por la que veremos con más frecuencia los valores intermedios (5 y 6) que los extremos (1 y 10). Este efecto le resta peso a la aleatoriedad del sistema, dando más importancia al personaje (atributos y habilidades) que al azar.

Este efecto además es muy útil para diseñar reglas, pues podremos presuponer por donde irán los resultados de las tiradas y así dar más peso a las habilidades.

* No es del todo cierto, pues al sacar 10 el dado explota y podemos sacar más de 10, matemáticamente hablando infinito, a la práctica, con dado medio, sólo un 4% de las veces pasará una vez.

JUNTÁNDOLO TODO

Ahora que ya hemos visto los tres pilares, es mucho más fácil hacerse una idea de cómo funciona RyF en su base. Pensad que cada uno aporta 1/3 del peso a la hora de superar una tirada, pues todos funcionan en base 10, pero 2/3 de ellos son las capacidades del personaje, y sólo 1/3 representa el azar, que además, tenemos atenuado aun más por el hecho que los resultados tienden a la media. En ese sentido RyF da más valor al personaje que a la suerte.

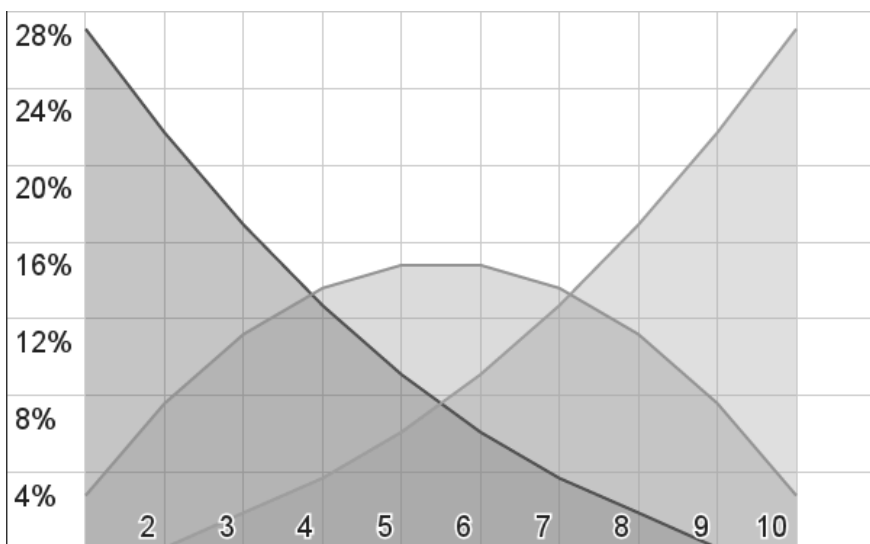
Otros sistemas no funcionan así, y hemos de entrar a valorarlo. Por ejemplo, en un sistema con sólo habilidades de 1 a 20 y que lanzara 1d20, la mitad de las posibilidades de conseguir una acción recaen en la

tirada. Esto hace el juego más emocionante en el sentido que tener una habilidad alta no nos facilita las cosas, y además, es tan probable que consigas un 1 que un 20. Además, suelen tener un efecto que a mi personalmente no me gusta, y es que cuando el dado puede darte la victoria (con ese 20), suele haber un efecto “yo también tiro, no tengo la habilidad pero a lo mejor cuela”, cuando en la realidad, posiblemente cuando no sabemos, no solemos meter las manos, no sea que nos pillemos los dedos.

RYF MATEMÁTICAMENTE

Una vez hemos decidido hacer un juego, vimos unas preguntas simples que nos deberíamos hacer para centrarnos, los llamados ejes de desarrollo del juego. Por último en la anterior entrada empezamos a ver que RyF está compuesto de tan sólo tres elementos, atributos, habilidades y la tirada en curva.

La entrada de hoy es de las que no gustan, muchos números y pocas fotos, aunque miraremos de reducirlo poniendo gráficos que ayudan bastante a visualizar las fórmulas y demás. Y es que hoy vamos a entender un poco las pocas estadísticas que manejaremos en RyF.



103D10

La madre del cordero de RyF es la tirada de 3 dados de 10 caras que, cuando cogemos el dado medio, nos da una tirada con campana. Como ya vimos en la última entrada, esto le resta peso a la aleatoriedad, pero no la elimina. Veamos un gráfico con las curvas de probabilidad de los tres dados objetivos.

La curva azul es la del dado medio, donde veremos que los resultados centrales son más probables que los extremos. Por el contrario, veremos que las curvas roja

(dado bajo) y verde (dado alto) tienden precisamente a que el extremo sea el caso más probable.

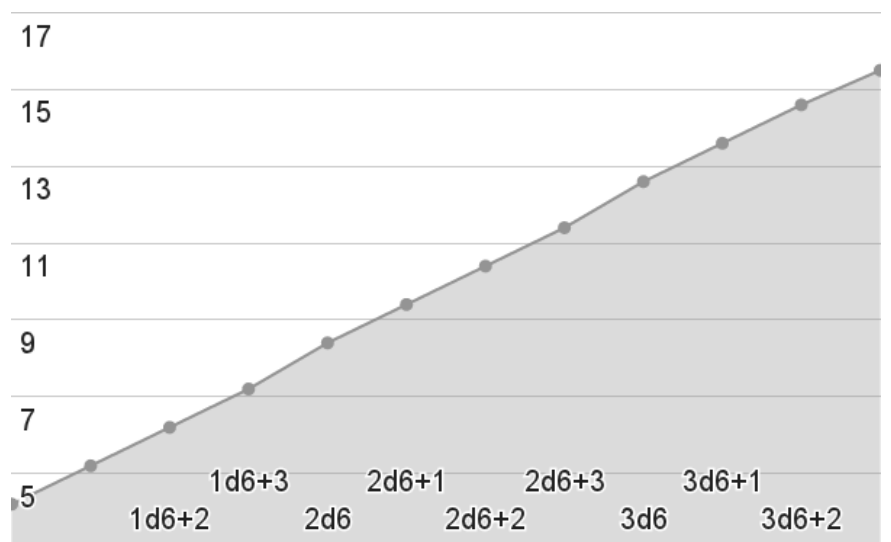
Estas curvas son una gran herramienta que todo diseñador debe explotar en su beneficio. Siempre que podáis evaluar si simplemente cambiando el dado objetivo (alto o bajo) ya cubre el efecto de juego que buscáis. Si es así, os acabáis de ahorrar sumas, restas y otras operaciones con modificadores, que como veremos más adelante, pueden ser más problemáticos de lo que parecen.

Sobre la tirada de $103d10$ hay varios puntos clave que debéis interiorizar cómo diseñadores:

- Con dado medio, podemos pre-suponer que la gran mayoría de tiradas serán 5 o 6 (5.5 de media). Esto es una gran herramienta para prever el efecto de vuestras reglas.
- Con dado alto, en prácticamente 1 de cada 3 tirada el dado explotará (al sacar 10), por lo que podéis prever que una regla que use dado alto tendrá muchísimas posibilidades de superar dificultades muy altas.
- Con dado bajo, por el contrario, las probabilidades de un fallo directo también son de 1 de cada 3, y de estas, la gran mayoría serán pifia. Hacer tirar dado bajo es peligroso para tus jugadores, úsalo con cuidado.

LA ESCALA D6

La única otra tirada que usaremos en RyF es la de dados de 6 caras. Se usan para el daño, para curación y otros efectos parecidos. En este caso no usaremos ninguna campana, pero también tenemos algo especial, la que llamamos la escala d6.



Debido a la explosión cuando se saca un 6, la media de 1d6 no es 3.5 si no que se eleva hasta unos 4.2. Con esto en mente, cuando queramos aumentar un efecto que use la escala d6 seguiremos la siguiente progresión: 1d6, 1d6+1, 1d6+2, 1d6+3, 2d6, 2d6+1, etc. Veamos esta progresión en otro bonito gráfico.

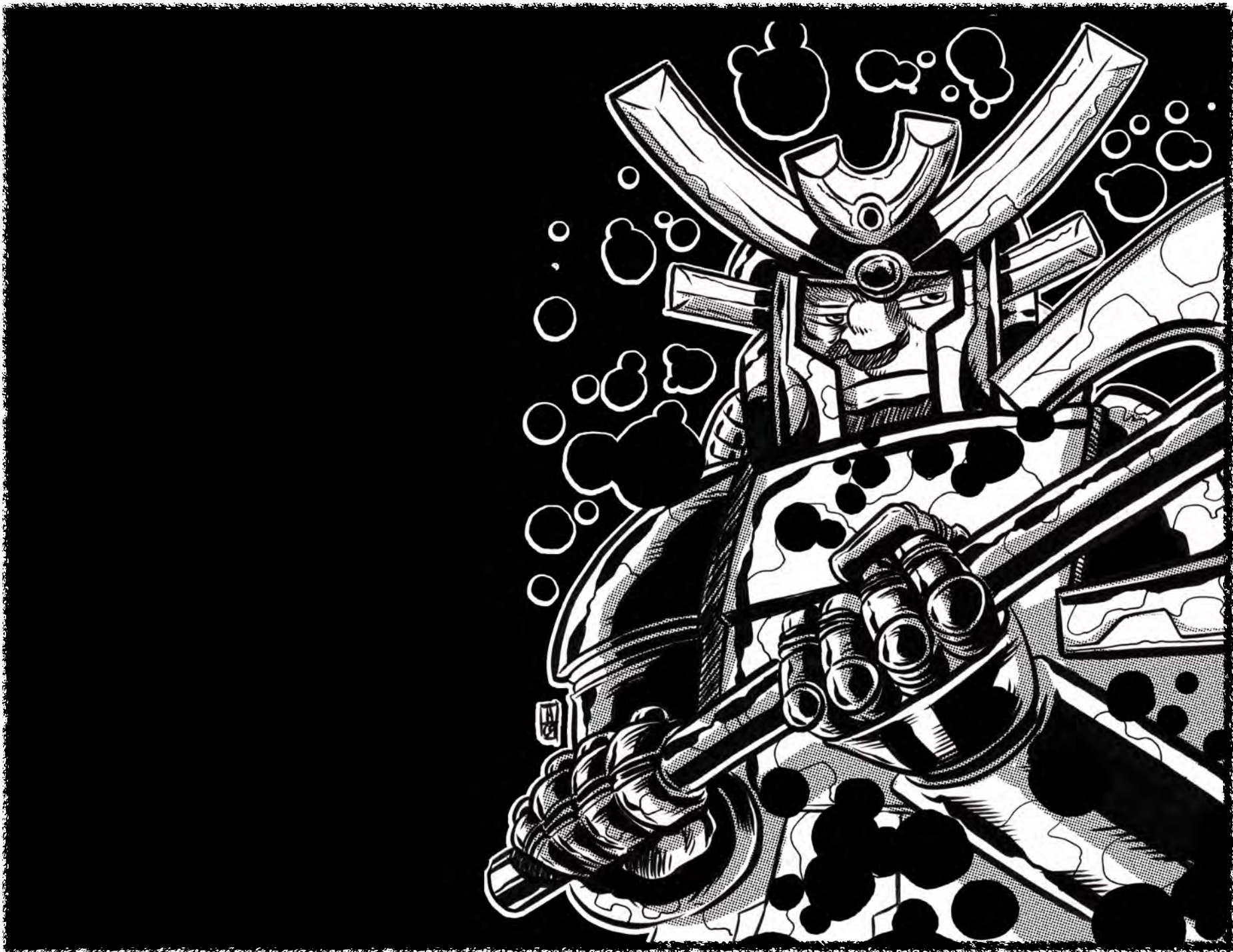
Cómo podéis comprobar, el resultado medio irá aumentando de una forma casi lineal (4.2 > 5.2 > 6.2 > 7.2 > 8.4 > 9.4... etc), lo que nos permite crecer hasta el infinito y os dotará de otra gran herramienta para crear reglas. En el núcleo se usa para el daño y para la curación, podría ser también perfecto para un sistema de pérdida de cordura, etc.

Con esto realmente ya hemos cubierto casi por completo todas las matemáticas necesarias para entender RyF, y estos gráficos os dotarán de las herramientas necesarias para poder empezar a crear vuestras propias reglas, modificar el núcleo, y en definitiva, diseñar vuestro propio juego.

¡QUEREMOS VER VUESTROS JUEGOS!



CREANDO MUNDOS



Llega la hora de embarcarse en la creación de un mundo particular. Tarde o temprano, el gusanillo interior y la inquietud creadora nace en uno y se quieren plasmar las ideas, historias y escenarios que uno tiene dentro en la mesa de juego. Aquí presentamos una serie de definiciones pormenorizadas de los géneros más habituales que se pueden encontrar, no sólo en los juegos de rol, sino también en la literatura, cine, cómics, etc. No es una lista ni unas definiciones que pretendan sentar cátedra.

Son unas definiciones orientativas que pueden ayudar a enmarcar mejor la ambientación que se quiera crear.

Géneros medievales

Entendemos por géneros medievales las historias que transcurren en mundos similares a la tierra durante el periodo de la era del bronce, hasta antes de la revolución industrial.



Si bien no es un dato preciso, sí suele ser la norma general. La fuente de las historias fantásticas son muy amplias y van desde la época clásica (con La Odisea y La Iliada de Homero como ejemplos claros) a los referentes más contemporáneos.

Espada y brujería

El género de espada y brujería está basado en la idea de mundos crueles y personajes que sobreviven como pueden ante la amenaza de grandes poderes. Normalmente hay poca justicia y sí mucha violencia. Un ejemplo claro de este género es Conan, creado por Robert E. Howard.

Fantasía épica

La fantasía épica está marcada básicamente por una gran lucha entre las fuerzas del Mal y del Bien. Guerras que engloban todos los reinos de una u otra forma y que suelen tener en común unos altos valores morales. Los personajes suelen ser parte de los buenos y tienen que derrotar a las fuerzas del Mal. Un ejemplo claro de este tipo de historias: El Señor de los Anillos de J.R.R. Tolkien y La Rueda del Tiempo de Robert Jordan.

Fantasía erótica

Este tipo de historias apenas están tocadas en los juegos de rol y depende mucho del grupo de juego que se tenga. Es ideal para partidas en Internet para adultos que quieran explorar este tipo de mundos. Simplemente consiste en meter un alto contenido erótico y sexual por parte del DJ y elementos sugerentes que evoquen este tema. Podría ser interesante mezclarlo con el género de Espada y Brujería.

Fantasía feérica

Historias basadas fuertemente en cuentos del folclore popular, con duendes, hadas, tragos y demás elementos de la superstición popular. También es importante tener muy en cuenta la suerte y las maldiciones para darle un sabor

más tradicional. Ejemplo de este tipo de historias: Peter Pan de James M. Barrie.

Fantasía heroica

Es un tipo de historias a mitad de camino entre Espada y Brujería y Fantasía Épica, el héroe no debe de salvar el mundo, pero sí tiene bastante poder. Suelen ser búsquedas menores y es el prototipo clásico de juego de rol medieval.

Fantasía histórica

Derivada de la historia real del mundo, se coge una época o épocas y se varían ciertos elementos. Suelen incluirse magia y criaturas sobrenaturales, pero de forma que no interfiera demasiado con el mundo normal, al menos a simple vista. Ver un mago para alguien normal debería ser una gran experiencia, y la mayoría de gente cree que los dragones o unicornios son criaturas de leyenda, aunque existan. Un ejemplo claro de este género es Canción de Fuego y Hielo de George R.R. Martin, que si bien tiene un trasfondo en un mundo totalmente inventado, tiene como referente argumental muy claro la Guerra de las Dos Rosas del siglo XV.

Fantasía oscura

La fantasía oscura mezcla historias de terror sobrenatural con elementos de terror real como la época de quema de brujas de la Inquisición y la muerte por la peste. Son historias muy despiadadas en las que hay mucho sufrimiento y elementos cthulhutianos, o criaturas realmente desagradables. Es muy importante dar el tono adecuado a una campaña de este tipo. Un ejemplo sería Lovecraft en un mundo medieval.

Fantasía romántica

Este tipo de género se basa muchísimo en la interacción entre personajes y sus relaciones. El resto de historias quedan en un ambiente secundario sólo para dar un marco a las evoluciones personales. Puede tener o no elementos fantásticos, y normalmente sus



protagonistas son mujeres valientes con aptitudes militares.

Un ejemplo sería La princesa prometida de William Goldman, que si bien es una comedia, tiene un componente romántico muy fuerte.

Steampunk

La base es la ciencia aplicada a un mundo medieval. Es meter cosas avanzadas en un mundo antiguo. Es un género que mezcla múltiples cosas, caballeros con cañones en el pecho, autómatas para defender ciudades, zepelines o trenes mágicos para viajar de un sitio a otro. Cualquier cosa que se nos ocurra tiene cabida. Un ejemplo de este género es: 20.000 Leguas de Viaje Submarino o Viaje al Centro de la Tierra, ambas de Julio Verne.

Wuxia

Un género especial, proveniente de la tradición china que significa literalmente artistas marciales. Basado principalmente en el sentido del Honor y el Deber, los héroes deben de buscar su yo interior a base de combatir. Un ejemplo claro de este género es: Tigre y Dragón, película de Ang Lee .

Misiones Medievales

Las guías que aquí ofrecemos son pequeños ganchos que pueden conjugarse, unirse y mezclarse al gusto del director de juego para crear tramas argumentales que faciliten la labor de la creación de una aventura clásica de rol ambientado en un género fantástico medieval. Ni que decir tiene que esto sólo son pequeñas semillas para dar ideas en la creación de partidas. Puedes elegir al gusto o tirar un dado en cada sección y ver que te sale todo junto.

Mágicas o místicas (1d10)

1. Civilizaciones perdidas
2. Búsqueda de tesoros
3. Hechizos nuevos
4. Prueba de artefactos
5. Maldiciones
6. Lugares sagrados
7. Cruzadas
8. Evangelización
9. Órdenes de caballería
10. Inquisición

Comercio (1d10)

1. Abrir nuevas rutas
2. Compra y venta
3. Concurso de adjudicación de ruta
4. Descubrimiento de yacimiento
5. Disputas de gremios
6. Esclavos
7. Monopolio
8. Problemas con el transporte
9. Subastas
10. Viaje en barco o similar

Defensa (1d6)

1. Contrarrestar un motín.
2. Defender un edificio.
3. Defensa de un pueblo o fortaleza.
4. Escolta.
5. Patrullar un sector.
6. Proteger una persona.

Diplomacia (1d10)

1. Alianza
2. Celebración
3. Derrocar un gobierno
4. Fiesta
5. Instaurar un gobierno



6. Juicio
7. Luchas de poder
8. Matrimonios
9. Pactos y tratados
10. Rescates de nobles

Ilícitas (1d6)

1. Asesinato
2. Drogas
3. Mercado negro
4. Piratería
5. Robo
6. Timo

Inteligencia (1d6)

1. Contraespionaje
2. Espionaje
3. Infiltración
4. Investigación criminal
5. Propaganda
6. Rebeliones

Militares (1d6)

1. Abastecimiento
2. Asedio
3. Guerra abierta
4. Guerra fría
5. Invasión
6. Resistencia

Géneros CiFi

En general se considera ciencia ficción toda historia contada en un mundo o universo con avances tecnológicos superiores a los conocidos, incluyendo el descubrimiento de razas extraterrestres, la conquista del espacio o el océano, y alcanzar fronteras desconocidas actualmente, como los multiversos. Dentro de la corriente, podemos tener elementos como naves espaciales, alienígenas, robots, viajes en el tiempo, desarrollo de mutaciones, futuros apocalípticos.... Habitualmente, las historias mezclan varios géneros, teniendo historias de terror, suspense, aventuras, románticas y pseudohistóricas.

ESCUELAS

- **Hard CiFi:** subgénero de la Ciencia Ficción caracterizada por el interés en la exactitud y detalle científico del entorno.
- **Soft CiFi:** subgénero de la Ciencia Ficción que enfatiza los personajes y sus relaciones y pensamientos, restando importancia a la relevancia científica. En algunos casos se ignoran completamente las leyes físicas y los datos contrastados.

TEMAS

- Futuros o alternativas temporales (diacronías) centrándose habitualmente en el desarrollo científico o social.
- Posibles inventos o descubrimientos científicos y técnicos.
- Contacto con extraterrestres (inteligentes o no) y sus consecuencias.
- Diferenciación del ser humano a partir de la comparación con robots, extraterrestres y otros seres superinteligentes (o no).

ELEMENTOS

- Exploración y colonización del espacio.
- Robots e inteligencias sintéticas.
- Vida extraterrestre.
- Viajes en el tiempo.
- Clonación y manipulación genética.
- Futuro apocalíptico o distópico.
- Futuro utópico.
- Mundo controlado por ordenadores y tecnología en general.
- Una red que conecta a todo el mundo y personas (como internet).
- Antiguas civilizaciones alienígenas.
- Portales interdimensionales.

Space opera

La *space opera* u ópera espacial es un subgénero de la ciencia ficción donde a menudo se encuentran historias acerca de aventuras románticas, viajes espaciales y particularmente batallas espaciales, frecuentemente ambientadas en lugares extraños, distantes, espaciales y futuristas.



Este estilo narrativo hace uso frecuente de personajes más grandes que la vida misma. Puede estimarse que la *space opera* es la continuación natural de las novelas de aventuras en escenarios exóticos.

Ciencia ficción dura

La característica fundamental que distingue la ciencia ficción dura de otras es el énfasis que pone en las descripciones de una tecnología o ciencia avanzada, y en la verosimilitud de las descripciones tanto científicas (generalmente de las ciencias “duras”, como la física, la química o la biología, en contraposición de las ciencias sociales) como técnicas incluidas o esbozadas.

Distopías

Una distopía es aquella sociedad que se considera indeseable, por algún motivo determinado. El término fue acuñado como antónimo de utopía y se usa principalmente para hacer referencia a una sociedad ficticia (frecuentemente emplazada en el futuro cercano) en donde las tendencias sociales se llevan a extremos apocalípticos.

Ucronías

La ucronía es un subgénero de la ciencia ficción que también podría denominarse novela histórica alternativa, ya que se caracteriza porque la trama transcurre en un mundo desarrollado a partir de un punto en el pasado en el que algún acontecimiento sucedió de forma diferente a como lo ha hecho en realidad (por ejemplo, los perdedores de determinada guerra son los ganadores, etc).

Cyberpunk

El cyberpunk se caracteriza por utilizar elementos de las novelas policíacas, la novela negra, el anime y la prosa postmoderna. Describe el lado oculto y nihilista de la sociedad digital que empezó a evolucionar en las dos últimas décadas del siglo XX. A los mundos distópicos del cyberpunk se les ha llamado la antítesis de las visiones utópicas y positivas de la ciencia ficción de mediados del siglo XX, ejemplificadas en el mundo de Star Trek o las novelas de Isaac Asimov. El mundo cyberpunk

es un lugar oscuro y siniestro en que redes de ordenadores dominan todos los aspectos de la vida. Corporaciones multinacionales gigantes han sustituido a los gobiernos como centros de poder.

Postcyberpunk

El postcyberpunk describe un subgénero de la literatura de ciencia ficción que se supone ha emergido desde el movimiento cyberpunk.

Como su predecesor, el postcyberpunk se centra en desarrollos tecnológicos en sociedades de un futuro cercano, generalmente examinando los efectos sociales de las telecomunicaciones globales, la ingeniería genética o la nanotecnología. Pero a diferencia del cyberpunk “clásico”, las obras de esta categoría se caracterizan por tener personajes que actúan para mejorar las condiciones sociales, o al menos para proteger el status quo de la creciente decadencia.

Steampunk

El término steampunk nació en la década de los años 1980 y es una variación del cyberpunk; los primeros relatos de este género fueron novelas negras o *pulp fiction* propias del cyberpunk pero ambientadas en la “era del carbón y vapor” o era victoriana propia de los cuentos de Charles Dickens. Con posterioridad a esta era victoriana de fantasía se le introdujeron nuevos elementos, como excéntricas máquinas a vapor, complicados trabajos de artesanía mecánica, autómatas propulsados de las más exóticas formas y dotados de inteligencia... lo que convirtieron a este subgénero en un mundo de fantasía cuasimágico donde lo barroco, alocado y grotesco convive entre la niebla de Londres, lugar de acción habitual de este extraño género que es el steampunk.



Misiones CiFi

Al igual que en el apartado anterior de misiones medievales, presentamos aquí una serie de ideas y ganchos para realizar tus partidas. El método de uso sigue siendo el mismo.

Científicas (1d6)

1. Antropología.
2. Arqueología.
3. Experimentos (fallidos y exitosos).
4. Investigación y desarrollo.
5. Prueba de prototipos.
6. Desarrollo y pruebas de armas.

Comercio (1d6)

1. Abrir nuevas rutas.
2. Compra y Venta.
3. Concurso de adjudicación de ruta.
4. Espionaje industrial.
5. Problemas con el combustible.
6. Subastas.

Defensa (1d6)

1. Escolta de un VIP.
2. Defensa contra invasores.
3. Patrullar sector.
4. Seguridad de la nave o estación.
5. Evitar un secuestro.
6. Escoltar una caravana de naves mercantes.

Diplomacia (1d6)

1. Derrocar gobierno.
2. Fiesta.
3. Instaurar gobierno.
4. Juicio.
5. Primer contacto.
6. Votaciones y campañas políticas.

Ilícitas (1d6)

1. Asesinato.
2. Drogas.
3. Mercado negro.
4. Piratería.
5. Robo.
6. Timo.

Inteligencia (1d6)

1. Contraespionaje.
2. Espionaje.

3. Infiltración.
4. Investigación criminal.
5. Propaganda.
6. Rebeliones/terrorismo.

Militares (1d6)

1. Amenaza nuclear.
2. Guerra abierta.
3. Guerra fría.
4. Guerra de guerrillas.
5. Invasión.
6. Operaciones tácticas.

Religiosas (1d10)

1. Brujería o magia.
2. Búsqueda.
3. Cruzadas.
4. Evangelización.
5. Jihad, guerra santa.
6. Inquisición.
7. Órdenes de caballería.
8. Reliquias.
9. Disputas internas.
10. Concilio.

Problemas técnicos (1d6)

1. Avería.
2. Obtención de materiales.
3. Reconocimiento de planetas.
4. Sabotaje.
5. Emergencias sin recursos.
6. Fallos con una nueva tecnología.

• • •



Diseño de campañas

Entendemos como campaña un conjunto de aventuras relacionadas entre sí que los jugadores seguirán. Además es normal que haya una trama principal que haga de hilo conductor de estas aventuras.

Por ejemplo, un escenario podría narrar el cómo se forjan los héroes desde que se conocen en la taberna del pueblo y cómo poco a poco se descubre que los dioses tenían una misión para ellos que desembocará en una épica serie de aventuras para acabar con el reinado del señor oscuro.

A la hora de diseñar un escenario hay muchos factores importantes que marcarán el cómo lo diseñamos, estos responden a preguntas como “¿Qué son los personajes dentro de la campaña?”, “¿Dónde están?”, “¿Cuál es el fin?”, etc.

Empezaremos partiremos de la pregunta “**¿qué son los personajes dentro de la campaña?**” y concretamente enfocada al mundo a su alrededor.

Hay dos formas básicas de enfocar la pregunta antes mencionada, “**la carretera**”, donde los personajes son el centro de esa campaña, son los protagonistas de la película y todo pasa por y para ellos y “**las hormigas**”, donde los personajes son sólo una parte más de un mundo que gira y son enganchados por sus sucesos. Estos dos enfoques son también llamados *down-to-top* y *top-todown* respectivamente.

Por último veremos una tercera forma donde partiremos de como se enlazan las aventuras más que del protagonismo de los personajes, esta es “**Luces cámara, acción**” ya que diseñaremos el escenario como si de una serie de televisión o una novela por entregas se tratase.

La carretera

La idea general de este enfoque es que partiremos del hecho de que **los personajes son el centro de la trama y que el escenario está hecho a su medida**. Se llama la carretera porque la trama es como viajar por un carril, ves cosas a los lados, pero sólo hasta un punto, y más allá es como si no existiera nada. Y de hecho, no existirá.

Este planteamiento permite al director de juego no llevar una carga excesiva de lo que es la ambientación y sólo deberá centrarse en tener controlado lo que está directa e indirectamente relacionado con los personajes.

• La trama

En este planteamiento la trama cobra especial importancia, de hecho, debe ser el motor de todo. Aunque no es imperativo, las tramas que mejor funcionan con este planteamiento son aquellas en que hay una misión final clara (que no ha de ser real, quizá solo era la punta del iceberg) y que ayuda a que los personajes no se desvíen mucho de ella. A la hora de preparar las aventuras que van formando la campaña tenemos completa libertad para inventarnos lo que necesitamos ya que lo que buscamos es que el peso esté en la historia de los personajes y **la consistencia del mundo como tal tiene que ser mínima**.

Pero ojo con los mínimos, apuntad todo lo que hagáis, quién ha hecho qué, cuándo y dónde, las incongruencias son el punto débil de plantear una campaña de esta forma ya que puede dar con imposibles como que un PNJ estuviera en dos sitios a la vez, por ejemplo.

Cabe apuntar aquí que es normal que la trama acabe dividiéndose o que durante un tiempo se concentre la campaña en algo que no es la trama central, desviándose a una “carretera secundaria”, que al igual que el equivalente automovilístico nos puede llevar a otra “carretera principal”, a otra “secundaria” e incluso ahorrarnos camino y volver la “carretera original”. En estos casos el diseño es el mismo, sólo cambia cuál es la trama actual y puede



tener elementos visibles de la principal, como cuando vamos por una nacional paralelos a la autopista, pero ahora vemos cosas que antes quedaban lejos, pasamos por pueblos, pero siempre seguimos viendo la autopista cerca y lo que pasa en ella.

• Escenarios

En sí, es **como si los sitios no existieran hasta que los jugadores no llegan a ellos**. Una de las mayores ventajas de abordar un escenario de campaña de esta forma es que no requerimos tener preparados más escenarios que los de la trama que estamos jugando, a lo sumo, algunas localizaciones genéricas o secundarias por si los jugadores deciden salirse del tema principal.

De esta forma es bueno aprovechar ese tiempo de más para detallar los escenarios al máximo, ya que son dedicados, que se note. Eso sí, hay que llevar un férreo control de los lugares donde sí han estado los jugadores para evitar de nuevo las incongruencias. Distancia entre sitios, climatología y el tiempo transcurrido son parámetros donde fácilmente se nos pilla el hecho de que el mundo de juego se genera “por demanda”.

• PNJ

En la misma línea, de cara a crear PNJ nos encontramos de nuevo que tenemos mucha más manga ancha ya que no necesitamos que su vida pasada, presente y futura sea muy sólida, ya que es muy probable que una vez haya actuado los personajes no vuelvan a encontrarlo y aun así, al perder peso la ambientación es mucho más fácil poder justificar cualquier decisión al respecto de ellos.

Aun así, es importante seguir detallando sus intenciones, recursos y todo lo que pueda afectar a su relación con los jugadores.

• Eventos

Los eventos en este planteamiento vienen dados siempre por la trama, todo lo que pasa es porque es parte de la historia, aún cuando

creemos pistas falsas o eventos que no sean para conducir la aventura.

• Notas

Quizá este planteamiento sea “el de vagos” según como se mire, al pasar un poco la ambientación al segundo plano, pero es idónea para campañas cortas, incluso “peliculeras” en cuanto a argumento, por ejemplo una campaña de Cthulhu con un grupo de investigadores que intentan resolver un caso concreto.

Por otro lado, deja un poco cojos a los personajes ya que está muy enfocado en el guión, aunque el director de juego ha de saber disimular este enfoque y el trabajo entre partidas ha de ser reorientarlo todo, hacer casar las piezas nuevas que han aparecido y dibujar las carreteras secundarias que hayan surgido o vea que pueden surgir. De esta forma el trabajo de tener un mundo para los personajes más fuerza y no se ve tanto que todo lo que hay alrededor es de cartón piedra.

Las hormigas

Cuando eres director de juego y estás al mando de una ambientación puedes verte como el que tiene una granja de hormigas. Esas granjas transparentes donde puedes ver todos los túneles y sabes de antemano cuando una hormiga, al girar en el corredor, se va a encontrar con otra.

En esta visión un personaje no es diferente de un personaje no jugador, cada uno tiene unas metas, está en el mismo hormiguero y bueno, pasan cosas. De ahí partiremos a la hora de diseñar la campaña, de que **el mundo está vivo y en él pasan cosas que pueden, o no, afectar a los personajes** de los jugadores. Los propios personajes harán cosas y estos efectos tendrán sus consecuencias.

• La trama

En este enfoque, aunque es importante que los personajes tengan un objetivo común que los mueva en cada momento, no es imprescindible una trama principal que vayan



siguiendo como la búsqueda del Grial o cosas por el estilo.

De hecho, es un buen método para dejar que fluya la trama de una forma mucho más líquida. Empieza dando una primera aventura donde los personajes se junten y que tengan una razón para estar unidos y luego, que sus propias acciones, así como las de los demás habitantes del mundo provoquen situaciones a las que se deban enfrentar.

En todo grupo nos encontraremos con jugadores proactivos (con mucha iniciativa propia) y reactivos (que reaccionan ante lo que la aventura les depara).

Para este planteamiento los jugadores proactivos se buscarán la vida en el mundo, tendrán objetivos que perseguirán, aprovéchalos y ponles aventuras que estén relacionadas con sus objetivos. Si un personaje salió de aventuras a la búsqueda de una espada joya familiar, quizá sería un buen momento para que encontrara una pista de su paradero, haciendo que todo el grupo le ayude en su búsqueda y dándole un giro a la trama.

En cambio los reactivos requerirán de algún tipo de gancho que los acelere. En estos casos es recomendable tener algún gancho genérico que los empuje, pero es bueno intentar acostumbrarlos a que sean ellos los que hablen y discutan qué hacer a continuación.

• Escenarios

La peor parte de este enfoque es el trabajo que hay en este punto. Para ir bien debes tener detallado tu mundo de juego. Pero sé listo, **el nivel de detalle ha de decrecer con la distancia del grupo de personajes**, has de saber qué reinos hay en el mundo y cuáles son sus ciudades importantes y como mucho las fronterizas, pero sólo has de saber de la localización de los pueblos en el caso de la región donde se encuentra el grupo de juego.

Lo mejor es que dediques parte del tiempo entre sesiones a detallar lo que se van a encontrar en la siguiente. Si sabes que se están dirigiendo a un *dungeon* que durante la

partida solo era una marca en un mapa, aprovecha y dale detalle ahora.

Aunque todos sabemos que **si nos preparamos 50 lugares, los jugadores irán al número 51**, así que sobre este punto también tendremos que hacer algo. Es relativamente fácil **diseñar una colección de escenarios genéricos** que nos permitan salir del paso en la mayoría de situaciones, permitiendo que ese día haya sesión aun cuando no han seguido los pasos que habías previsto.

Normalmente es mucho mejor este tipo de “capítulo de relleno” que forzar la situación para que acaben yendo por donde tú querías, o eres muy bueno, o se nota, y si se nota, tus jugadores tendrán la sensación de que realmente no tienen poder de decisión real sobre la partida y que acaben por no hacer nada, “total, tú lo torcerás”, pueden pensar. Siempre que te encuentres con este contratiempo pregúntate si es imprescindible que ese evento pase en este momento, la mayoría de las veces te darás cuenta de que no, que el malo puede caer sobre ellos en otro momento, es más, quizá está más frustrado porque el azar ha desmontado su emboscada y pase a métodos más directos; ¡vaya!, acabamos de convertir un contratiempo en un giro dramático de la trama, quién lo diría.

A la hora de diseñar un escenario genérico necesitamos 2 cosas, un lugar y un conflicto o motivación. Por ejemplo, podríamos preparar un trozo de bosque y que haya bandidos (que típico y tópico, lo sé), un pueblo en que la peste ha caído, una mazmorra con monstruos, y podríamos seguir hasta aburrirnos.

Puede ser útil hacerte una lista con las 2 columnas y cuando te encuentres con la necesidad buscar o bien por lugar “oh, los personajes están en un bosque, ¿Qué tengo preparado para bosques?” o por la situación “Mmm, ahora me iría bien una emboscada, a ver si tengo unos PNJ preparados”. Además, piensa que al ser tan genéricos puedes mezclarlos y que la emboscada del bosque pase a hacerse en un pueblo abandonado por la



peste donde unos bandidos lo estaban saqueando.

Puedes hacerte categorías (bosques, ciudades, etc), Excel u Open Office Spreadsheet son muy útiles si eres de los que lleva un portátil a las partidas y, bueno, las posibilidades son muy amplias y este artículo solo es una guía.

• PNJ

Al comenzar hemos comentado que PNJ y PJ están al mismo nivel en este enfoque. Lógicamente esto no ha de tomarse al pie de la letra, la infancia del esbirro que caerá a la primera de turno no es importante, si no queremos que lo sea, claro.

A lo que realmente me refiero es que aquí **cobra especial importancia detallar las motivaciones de los personajes no jugadores importantes** de los sitios por donde los personajes van a pasar o que se encuentran bajo la influencia de dicho personaje.

Por ejemplo, es posible que un noble esté luchando por conseguir que unos granjeros libres dejen una tierra para la que dicho noble ha proyectado su castillo de verano. Es posible que esto incluya buscar a unos mercenarios que los hagan tener un desgraciado accidente, ¿están los jugadores en el pueblo a los pies del castillo del noble buscando un trabajo cuando su hombre de confianza está intentando encontrar a dichos mercenarios, o puede que durante su viaje hacia la ciudad pasen por las tierras de los granjeros cuando los mercenarios están llevándoselos y oyen sus gritos de auxilio?

Los PNJ son una de tus armas más preciadas, pueden dar pistas, ser los disparadores de una nueva trama o mover a los personajes cuando se han quedado estancados al acabar una misión.

No te cierres a la relación PNJ-PJ, no son marionetas, son tus personajes y tienen motivaciones, si esas motivaciones no tienen que ver con los personajes de los jugadores,

no pasa nada, juégalas, puede acabar afectando a los personajes de los jugadores.

Si en el ejemplo anterior los personajes no se encuentran con el enviado del noble o con los mercenarios con las manos en la masa, sigue esa trama personal hasta su finalización, decide qué pasa y qué provoca eso, quizá la desaparición de los granjeros con las más que evidentes intenciones del noble levante las sospechas de los vecinos, con los chismorreos que ello implica, o incluso una investigación oficial que acabe manchando a “esos forasteros” que son los personajes en ese pueblo.

• Eventos

Los eventos cobran especial importancia a la hora de llevar una ambientación de esta forma. **Cuando pasa algo, conlleva unas consecuencias**, y eso no sólo se refiere a las acciones de los personajes jugadores. Como hemos visto en el punto anterior, un asesinato o desaparición es algo de lo que se habla, que provoca cambios en la gente, no se fiarán igual de los desconocidos cuando están habiendo desapariciones.

Así pues, anota todo lo que hacen los personajes, tanto jugadores como no jugadores durante la partida, y al igual que con los escenarios, usa el tiempo entre sesiones para decidir las consecuencias de estos actos, así como para generar otros eventos.

A la hora de **generar los eventos**, te recomiendo que los hagas **de varios tipos en función de lo que influyen a los personajes**. No te centres en pensar qué pasa en la zona circundante de la acción, piensa en qué cosas pueden haber pasado en la provincia entera, quizá no lleguen a oídos de los personajes, o al menos, no inmediatamente, pero las noticias corren, y de nuevo, provocan consecuencias. Incluso vete más allá y juega un poco a ser rey de los países del mundo y toma decisiones, quizá un evento en una provincia fronteriza te hace tomar la decisión de levantar en armas al país, y eso, afectará antes o después a los personajes.



Pero seamos realistas, no somos ordenadores y no podemos estar generando eventos y eventos, genera unos cuantos a nivel local, del orden de 3 o 4, ya que es muy fácil que afecten a los personajes, genera algunos en la provincia (o equivalente de extensión geográfica), 1 o 2 cada pocas sesiones y muy pocos a nivel “nacional”, que raramente se producen, quizá uno cada 5 o más sesiones, a no ser que sea el eje de la campaña.

Para los eventos es interesante llevar un mínimo control de las noticias y cómo vuelan éstas, sobre todo cuando los personajes de los jugadores están implicados.

Volvemos al ejemplo del noble, las desapariciones y las malas miradas a los personajes, que por cosa de la vida han pasado bastante de ellas, total, ellos no han sido.

Ahora imaginemos que se han ido del pueblo porque allí no hacían nada y siguen buscando fortuna más adelante, al llegar al siguiente pueblo, ¡sorpresa!, la gente les mira muy mal, se oyen murmullos de “mira, dicen que han sido ellos los que han matado a los Johnson”, recordemos que la noticia era que habían desaparecido, pero parece que aquí ya ha llegado como que los han matado ¿Han habido pruebas o es el juego de la corriente y se está deformando la información? Como ves, esta situación tiene mucho potencial para acabar siendo una nueva trama, quizá el encontrar vivos a los granjeros sea un forma de limpiar la imagen que les han puesto, o simplemente pueden seguir ignorándolo o quizá les detengan y todo creyendo que están huyendo.

• Notas

Si bien es cierto que da mucho trabajo, sobre todo entre sesiones, ya que hay que resolver todo lo que nuestros simpáticos jugadores han hecho a través de sus personajes, el resultado puede compensar el esfuerzo y crea toda una historia muy viva, donde se da una especial importancia al historial de los personajes ya que son el impulsor real de la trama más que una carretera por donde ellos circulan, que puede ser interesante, pero no la han hecho ellos.

¡Luces, cámara, acción!

Sobra la explicación, todos hemos visto en alguna ocasión una serie de televisión o las llamadas novelas por entregas o sin ir más lejos, los cómics.

El planteamiento es simple, **cada episodio trata una historia con introducción, nudo y desenlace propios**, aunque esto no siempre se cumple y se puede alargar en varios episodios; en nuestro caso, los episodios son las sesiones.

Hay muchos tipos de series y es algo que hemos de plantearnos también, algunas son una larga historia cortada en trozos y en otras **cada episodio es una historia auto-conclusiva**, son dos ejemplos, pero seguramente conoceréis otros planteamientos.

Las series suelen tener unos protagonistas fijos, pero ni siquiera eso es sagrado, sin ir más lejos, en WWZ se nos presentan los capítulos de la novela como entrevistas a distintas personas, de modo que estos protagonistas cambian. Esto es algo que también se puede aprovechar y quiero que recordéis esta idea ya que comentaremos el artículo desde los dos puntos de vista.

• La Trama

En el caso de las series que cuentan una historia por partes no tendremos ninguna diferencia con una partida tradicional pero aun así podemos aprender algo de estas. Hay un concepto llamado *cliffhanger* que proviene de la típica escena en que vemos al héroe colgado de un precipicio aguantándose sólo con una mano y al que le empiezan a flaquear las fuerzas y entonces... fundido a negro y hasta la semana que viene.

Este recurso es muy interesante para acabar una sesión, **deja a los jugadores en tensión y con ganas de seguir la aventura** y seguro que los tienes toda la semana hablando del “¿qué pasará?”.

No abuses, **la tensión cansa** con facilidad y debe servir para acentuar momento muy



importantes de la trama, como el final de una saga y el comienzo de otra.

Ah, las sagas, otro elemento muy común en los cómics y series. **Entendemos como saga esa parte de la serie que tiene un comienzo y final marcado por algún evento que canaliza la historia hasta que se resuelve.** Un villano al que hay que vencer, una enfermedad que hay que erradicar, son cosas que estamos acostumbrados a ver y cuando esta se resuelve, algo pasa que empieza otra saga, si no, la serie se acaba.

El otro tipo de series, y que nos son más interesantes por ser diferentes, son aquellas en que **cada episodio es una historia nueva.** El Equipo A es quizá una de las mejores para ilustrar la situación. En cada episodio nos encontramos con que el equipo es contratado por alguien, se enfrentan al malo y vencen, aunque muchas veces no tengan con qué pagarles, y así hasta el infinito y más allá.

Bien, este planteamiento llevado al rol puede resultar muy dinámico, sobre todo porque el espacio y tiempo entre sesiones es totalmente libre. Podemos hacer pasar meses o llevarlos a otro país y resumirlo todo en un par de frases al inicio de la nueva sesión. Que el tiempo avance no es obligatorio, en el Equipo A realmente siempre estaban en la misma situación.

La idea es que las partidas sean auto-conclusivas, como mucho que duren 3 sesiones (quien no recuerda “quién mató a Monty Burns”) ya que si no, ya casi estaríamos en una del primer tipo.

Lo malo de esta forma es que las grandes sagas son complicadas de llevar o directamente no se usan, y en realidad tampoco es negativo.

Antes os he dicho que no olvidarais a las series con distintos protagonistas en cada episodio. Bien ¿Cómo afecta esto a la trama? Sencillo, la trama es algo que está por encima de sus protagonistas, retomando el ejemplo de WWZ, el protagonista es la guerra, haz que tus jugadores sean protagonistas de eventos de esta guerra y que en cada partida estén en otro sitio y con otras personas.

• Escenarios

Este punto no difiere demasiado de lo que vimos en la carretera, no hay que profundizar más allá del sitio donde el episodio transcurre, más ahora que entre sesiones puede haber cambios radicales de lugar, como aquellas escenas del avión sobre el mapa de Indie Jones.

• PNJ

Un recurso para que las partidas no se vuelvan muy repetitivas es usar a los antagonistas, que cada capítulo sea una competición entre los personajes y su eterno enemigo, cuando ganen, habrás acabado una saga, empezarás otra y más adelante, aprovecha el recurso de que “el malo no había muerto”.

• La experiencia

Cuando nos decidimos por una campaña con los personajes cambian a cada sesión hay que pensar un punto importante, la experiencia.

A todos nos gusta mejorar nuestro personaje pero, **¿si en cada partida tengo un personaje nuevo, para qué voy a subirme nada?** Os recomiendo una cosa sencilla, da experiencia, pero esta es para “el jugador”, cuando vayas a hacer la siguiente sesión y se hagan o les des los nuevos personajes, **permíteles gastar la experiencia para mejorar o cambiar cosas de la nueva ficha.**

Ojo, es importante que pienses en que de una sesión a otra pueden ser personajes más curtidos que en la anterior, en esos casos permite que suban más fácilmente la ficha ya que la mayoría de sistemas exigen más puntos a más nivel y si has dado unos pocos en la anterior sesión, el que el personaje sea avanzado hará que apenas lo pueda mejorar.

• Notas

Esta forma de hacer las campañas, si bien aplicarla es muy natural por el hecho que hemos crecido viendo series y leyendo cómics, es muy complicada de expresar en palabras. Se ha saltado a propósito el tema de hacer las cosas

“peliculeras”, que quedará claro que aquí estamos pensando en cómo vamos a plantear la historia y no en cómo se van a resolver las acciones, aquí dejamos de lado el simulacionismo y todos esos aspectos.

Diseña tu propio RyF

RyF ha sido diseñado con la idea de ser modular. Hasta ahora has visto lo que llamamos el Básico, que solo es un punto de partida lo suficientemente simple para que puedas hacer de Rápido y Fácil el sistema que tú quieres.

Puedes añadir o cambiar las reglas que quieras para adaptarlo a tu forma de jugar. Añade nuevos atributos, haz tu propia lista de habilidades o crea un módulo para diseñar vehículos. No te quedes solo con lo que ya hay, crea todo lo que necesites.

El capítulo **Reglas Opcionales** trata de una serie de módulos prediseñados que dotan de mayor profundidad y complejidad al juego.

Úsalos a tu gusto, y fíjate en como se implementan sobre el resto. Nadie te dice que existe algo oficial en RyF, escrito en piedra.

En RyF todo es posible.

• • •



DUELO EN DAMEFONCEE

Introducción

Esta partida está pensada como una introducción al sistema de Rápido y Fácil 3.0 tanto para gente que no haya jugado nunca a rol como para aquellos que si lo hayan hecho pero no conozcan el sistema. O incluso para aquellos que simplemente, quieran disfrutar de una buena partida de capa y espada.

La idea base es intentar introducir suficientes situaciones para que aquellos que no conocen el rol vean lo amplio que es así como los demás vean el sistema en acción en distintos ámbitos.

Las situaciones son persecución (acciones de movimiento), combate (tanto contra personajes secundarios como principales y monstruos), actos sociales, etc.

Lo cual no es óbice para que de fondo haya una interesante historia en marcha y dé para una o dos entretenidas sesiones jugando con los amigos.

El mundo de Quattrocento

Originalmente la magia existía en libertad y se usaba con asiduidad. En el "centro" del mundo se encontraba el país que más la usaba y que era la más poderosa del mundo política y económicamente. Dentro de sus fronteras nació una secta que



anunciaba que el abuso de la magia llevaría a la perdición debido a que esta era el poder de Dios y por lo tanto no debía pasar por las manos de los humanos.

Llegado un momento un meteorito cayó precisamente sobre este país destruyendolo por completo. A partir de entonces hay una época de oscuridad, de un año aproximadamente, debido al polvo levantado por el impacto.

Es en ese momento, mucha gente de las otras naciones abrazaron las enseñanzas de la ahora extinta secta, tomando su nombre e ideales. Con un rápido crecimiento nunca visto, consiguen el apoyo de los Príncipes e importantes nobles para refundar la nación como una nación santa, sobre la misma Ira de Dios. Consiguen crecer rápidamente gracias al miedo de la gente a que sea

cierto lo de la Ira de Dios y al poco tiempo su país está poblado por fieles seguidores y su capital es sita en el lugar de impacto del meteorito a modo de Tierra Santa.

Poco a poco esta facción se va haciendo con el poder político y económico gracias a la pólvora, un invento de un príncipe de otro reino, cuya fabricación fue robada y el príncipe asesinado para asegurarse ser los únicos en poder fabricarla.



Han pasado 400 años desde la caída del meteorito y la secta es ahora una Inquisición que tiene subyugados a todos los reinos. La inquisición condena la magia y su uso está perseguido y el control que ejercen sobre los reinos es tal que existe un día a la semana en que hay que ir a las iglesias, momento que se aprovecha para hacer “censo”. Incluso para viajar hay que pedir un permiso para justificar el no pasar por una iglesia.

La inquisición además hace experimentos con seres humanos [usando los restos del meteorito]. Cuando estos salen mal (la mayoría de las veces) se crean abominaciones que aprovecha para “soltar” donde le interesa y echarle la culpa a la magia diciendo que son producto del abuso de esta. Los pocos casos que han salido bien se han convertido en el cuerpo de élite de la inquisición. No son más de 5 o 6 y estarán bien documentados.

Pero existe una resistencia, que sigue usando la magia y que intenta acabar con el reinado de la inquisición, donde inevitablemente estarán nuestros héroes, el blanco contra el negro. Y como elemento gris, el pueblo, que en muchas ocasiones los ayudará pues también están hartos de yugo de la inquisición, y en otras los atacará, pues les culpa de las abominaciones y herejía. Esto incluye a los príncipes de los reinos que aunque públicamente han de perseguirlos en muchas ocasiones buscarán ayudar a esta resistencia para volver a conseguir el poder perdido ya que ahora son poco más que títeres.

Adaptando Quattrocento a RyF 3.0

Para adaptar Quattrocento a RyF primero sentaremos las bases del juego: Definiremos que será un entorno heroico, con 30 puntos en atributos, pirámides heroicas de inicio y con Puntos de Vida = Resistencia x4.

Además, usaremos dos módulos de reglas opcionales para hacerlo aún más heroico con las Ventajas (página 112) y para tener un sistema de magia (página 113), necesario para esta ambientación que gira su historia alrededor de ella.

Los personajes Jugadores

Los personajes al ser creados deben tener un motivo claro para estar en contra de la Inquisición y haberse unido a la Resistencia, da igual que sea por accidente, por convicción absoluta o por que alguien les ha pagado. Lo importante es que el personaje es de la Resistencia con motivo.

Tendrán 30 puntos de atributos a repartir y una de las dos pirámides heroicas (página 9) para las habilidades. Recordad que los hechizos son habilidades también (página 113). También deben escoger una ventaja (página 112) para su personaje.

Resumen de las escenas

A continuación listamos las escenas para un rápido vistazo a modo de recordatorio.

1. Introducción: Los personajes reciben orden de ir a Aubis a reunirse con su contacto.
2. Taberna: En la taberna donde deberían encontrar al contacto reciben una carta y al salir, o dentro, hay un incidente que acaba en duelo.
3. Duelo: Duelo al alba con Charles de Bratz, interrumpido por los guardias del Arzobispo.
4. Persecución: Los personajes han de huir de los disparos de los mosquetes. Posible momento para añadir una segunda trama paralela.
5. Reunión con la duquesa: Les da la misión de introducirse en la mansión del arzobispo para rescatar a Jean Baptiste aprovechando una fiesta de disfraces.
6. La fiesta: Deben encontrar la manera de llegar al sótano donde están las mazmorras.
7. Huida por las alcantarillas: Aparece el rey de ratas, lucha épica contrarreloj (y contra un molino). Posible lucha
8. Final: Anuncio de Jean Baptiste Gautier que el rey ha sido suplantado.



1 Introducción

Los personajes reciben una misión de manos de uno de sus jefes de la resistencia. A discreción del Director de Juego si es vía carta o en persona. Lo importante es remarcar que será su primera misión seria.

En ese momento no recibirán más instrucciones que dirigirse a Aubis, capital del reino. Una vez allí deberán dirigirse a una taberna regentada por Jean Damasque, su contacto, quien les dará los detalles.

Si se dispone de mucho tiempo se puede jugar el viaje, donde tiene gracia el hecho de que los soldados de la inquisición suelen parar a interrogar a los sospechosos.

Aubis, La ciudad de las estrellas: La ciudad de Aubis es una gran urbe, antaño centro del mundo, actualmente en decadencia, con mucha miseria en sus calles aunque con un barrio de nobles realmente esplendoroso. Muchos jardines, callejuelas estrechas, bastantes iglesias y una impresionante catedral en el medio, Damefoncée. Como posiblemente sospeches... Aubis está claramente basado en el París de los Mosqueteros y el Cardenal Richelieu.

2 Taberna

Una vez lleguen a la ciudad lo lógico es ir a la taberna. Además esta sirve de posada de modo que si tienen dudas de donde poder dormir, saben que Jean les puede alojar.

La taberna está en una mala zona, un suburbio, está llena de gente de mala pinta. En la barra habrá una muchacha que los jugadores reconocerán como la hermana de Jean. Aquí el director puede añadir un poco de juego con algún tipo de clave para identificarse.

Cuando hablen con ella esta les dirá en voz baja, acercándose a ellos, que Jean no podrá reunirse ya que han surgido problemas. Se la ve afectada y se interesan sabrán que Jean desapareció y que sospecha que está en los calabozos de la inquisición.

En todo caso les dará una carta sellada con lacre (pero sin escudo ni marca alguna). En ella Jean les cuenta que ha de desaparecer durante un tiempo porque cree que sospechan de él, pero que han de continuar adelante. El plan pasa por reunirse con la Duquesa Carol Belmont en su mansión. Han de proceder con cuidado para que no la vinculen con ellos y han de ir a la noche siguiente, y deben mostrarle la carta.

Al ir a salir de la taberna, o simplemente al girarse si vemos que no hay intención de irse, tropezarán accidentalmente con uno de los clientes de la taberna provocando que su bebida se derrame sobre él. Éste (Charles de Batz) protestará y acabará pidiendo duelo a primera sangre (el primero en golpear) al personaje que haya chocado con él. Si da la casualidad de que no es uno de los dotados para el combate, es buen momento para recordar que se puede enviar a otro en su lugar como padrino.

El duelo será al alba del día siguiente tras los muros de la Catedral de Damefoncée.

3 El duelo

Al día siguiente al alba, día de mercado, los personajes se presentarán así como el ofendido. El duelo es a primera sangre (primero en herir al contrario) y antes de que este acabe aparecerán los guardias de la inquisición para acabar con los duelos, que están prohibidos (si es que a quien se le ocurre retarse en la catedral).

Con ellos estará el capitán Dominique Vileblanc, un antagonista en toda regla. Deja que luche un par de asaltos y que al verse superado en número tocará el silbato que lleva al cuello y aparecerán soldados con mosquetes.

Si algún jugador consigue tocarlo seriamente sería bueno dejarle alguna cicatriz al capitán.

Los personajes deberían huir, sería bueno insistir en que digan como encontrarse en caso de dividirse.



Charles de Blatz

- Ataque 14 / Defensa 18
- Daño 2d6+1 (espada) (1 por golpe duro)
- PV 40
- Iniciativa 15
- Ventaja Golpe Duro

Guardias de la Inquisición

- Ataque 10 / Defensa 10
- Daño 1d6+3 (espadas cortas)
- Caen al golpe
- Cada +5 en ataque cae uno más adicional.
- Iniciativa 10

Capitán Dominique Vileblanc

- Ataque 15 / Defensa 20 (incluida ventaja defensor)
- Daño 2d6 (espada)
- PV 32
- Iniciativa 16
- Ventaja Defensor

Juliette Binoche

- Ataque 12
- Defensa 15
- Daño 1d6+1 (daga)
- PV 24
- Maná 10
- Niebla (personal) 14, Dificultad 18 Coste 3 maná -2 a PER (vista) durante 1 turno/nivel.
- Area de 10x10 metros.
- Lanza de sombras (distancia) 13, Dificultad 18
- Coste 3 maná: 3d6 daño.
- Iniciativa 12
- Ventaja Arcano, +1 a las tiradas de magia

4 La persecución

En este caso es una cuestión de tiradas de cabalgar o atletismo y tener que esquivar los puestos del mercado y ver si aprovechan esos mismos obstáculos contra los perseguidores.

Si la cosa está apurada se puede meter en escena una encapuchada (Juliette) que usando magia (niebla) permitirá a los jugadores ocultarse con ella. Cuando pregunten sabrán que es amiga (enamorada) de Charles de Batz (a su vez enamorado), que ha sabido lo del duelo y venía en su ayuda al ver que se había complicado la cosa.

5 La reunión con la Duquesa

Una vez se reagrupen y llegue la noche deberán dirigirse a la casa de la duquesa. Si se ve oportuno puede ser un buen momento para usar las habilidades de sigilo.

Una vez allí la duquesa Carol Belmont les dirá que su misión consistirá en rescatar a una persona que se cree está cautiva en casa del Arzobispo Renné Fondant, máximo representante de la inquisición en la ciudad. Se hará aprovechando la fiesta de disfraces que se celebrará en la mansión de éste.

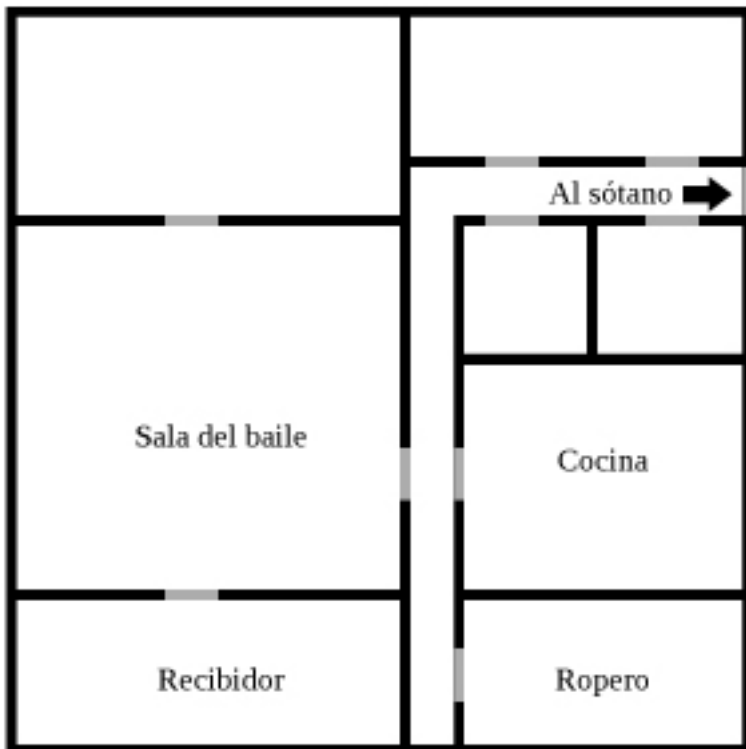
La duquesa, por su estatus está invitada y se encargará de introducirlos en la fiesta. Para ello tiene unos disfraces preparados.

En este punto es recomendable añadir un poco de humor a la partida. Que la condesa pregunte quien quiere ser el primero y le de un fardo de tela que contiene el disfraz. Estos serán animales, da uno cada vez más ridículo de modo que el último lleve algo realmente ofensivo, por no haber querido ser el primero. Los héroes vestidos de Mariposa o mariquita son especialmente ridículos.

Si hemos aprovechado el tirón de Juliette esta estará fuera de la casa de la duquesa esperándolos. Dirá que les ha seguido y les pedirá su ayuda ya que Charles fue apresado y llevado a la mansión del Arzobispo (Qué coincidencia). Juliette puede ser usada de apoyo en caso de ser pocos jugadores, o si se quiere guiar a los jugadores si se encuentran perdidos en algún momento de la partida.

6 La fiesta

Una vez en la casa serán recibidos y pasarán a un gran salón con música en directo. Este estará lleno de gente pero se pueden distinguir claramente a los invitados, disfrazados, del servicio, con uniforme.



Los presos están en el sótano de modo que los jugadores deberían encontrar alguna forma de salir de la zona de la fiesta y buscar el susodicho sótano.

Si ves que se encallan hay opciones como usar la excusa de mancharse para que un camarero te lleve donde puedas asearte, seducir a alguien del servicio para conseguir su ropa o directamente intentar colarse de forma sigilosa o descarada (el excusado, por favor).

Para añadir tensión a la escena el capitán estará en la sala. Es el encargado de la seguridad de la fiesta y estará ojo avizor a ver si pasa algo. Que no lo consiga, pero puede ser muy graciosa una escena en que interroge o incluso flirtee con Juliette o mejor incluso si hay algún PJ femenino (o cuyo disfraz puede llevar a confusión).

Cuando consigan llegar al sótano encontrarán fácilmente las mazmorras donde habrá unos verdugos.

Lo importante es que una vez tengan a los prisioneros liberados se ha de oír como bajan guardias y al capitán gritando algo como "Ya decía que me sonaba esa cara, malditos bastardos!"

Verdugos Mazmorras

- Ataque 12 / Defensa 15
- Daño 1d6+3 (látigos)
- PV 32
- Iniciativa 14

Da tiempo para que puedan reaccionar, una tirada de advertir/notar les indicará que hay una trampa en un lateral, el prisionero les dirá que da a las alcantarillas. Si fallan que sea Juliette si está o alguno de los prisioneros quienes lo indiquen.

7 Huida por las alcantarillas

Una vez en las alcantarillas tendrán que correr para que no les cojan los soldados y acabarán llegando a una zona donde el agua es profunda pero hay una barca. En cuanto la suelten y estén en marcha se relajarán viendo al capitán tirar el sombrero al suelo y pisarlo.

Si vamos bien de tiempo otra posibilidad es que haya un encontronazo entre el capitán y uno de los Pjs, si encima es el que le hirió en el primer combate, mejor. Si el capitán consigue una gran tirada será él quien deje marcado a uno de los personajes, diciendo maliciosamente: "Parece que ya estamos iguales, mon amí."

Pero poco después empezarán a oír algo que se acerca. Es el Rey de ratas, una bola gigante de ratas que funciona como una sola bestia. Ésta, molesta por su presencia, no dudará en atacarlos.

Cuando el combate esté avanzado se pueden dar cuenta de que la corriente es más rápida ahora y que se oye un chapoteo constante de fondo. Contra más

Le Roi de Rats

- Ataque 16
- Defensa 22
- Absorción 2
- Daño 2d6 (mordiscos)
- Iniciativa 20
- PV 60



cerca (o si hay una muy buena tirada de advertir/notar) se darán cuenta que es como si algo, como una tabla o similar, estuviera golpeando el agua. Finalmente se verá claro que es un molino de agua y que es un peligro mientras esté la rata, así que deberán eliminarla rápidamente.

Por último al llegar al molino que hagan una tirada de atletismo con una dificultad media (15), quien no la consiga recibe 1D6 de daño y se verá en una cómica situación al salir despedido catapultado por las aspas para diversión y regocijo del resto.

8 Final

Una vez conseguido y a salvo en la mansión de la Condesa el prisionero se presentará como Jean Baptiste Gautier, hijo bastardo y único descendiente de sangre del príncipe del reino y como colofón final, Jean Baptiste le dirá a la duquesa la siguiente frase: “Condesa, mil gracias por mandar a estos valientes a salvarme, pero me temo que una gran sombra acecha Normandía. El emperador ha sido suplantado.”

Mapa de Aubis

- 1 . Catedral de Damefoncée
- 2 . Taberna de Jean (La Rata Muerta)
- 3 . Mansión del Arzobispo
- 4 . Salida de alcantarillas
- 5 . Lugar del Duelo
- 6 . Mansión de la Duquesa
- 7 . Casa de Jean
- 8 . Posada (Los cuernos de Fuego)
- 9 . Cuarteles de Guardias
- 10 . Palacete del Rey

Aubis



REGLAS OPCIONALES



RyF es un marco de referencia

Recuerda que RyF es un marco de referencia, no son reglas talladas en piedra. Pensad en el sistema como un Lego o un Tente, donde al montar las distintas reglas acabáis con el juego que exactamente queréis, que más gusta a los jugadores, y que mejor refleja lo que el Director de Juego quiere transmitir en sus partidas. No tengáis miedo a cambiarlo. Está diseñado para que lo hagáis.

A lo largo del tiempo RyF se ha visto mejorado una y otra vez con montones de reglas que amplían o cambian las funcionalidades básicas.

A continuación hay una selección de algunas de ellas que ayudarán a que la experiencia de juego sea tal y como tú desees.



Personalidad

En la creación de personajes hemos hablado de esos “toques finales”. Esta lista de preguntas puede haceros más sencilla la tarea de recoger esta información.

Familia y amistades.

- ¿Cómo eran tus padres?
- ¿Qué familia viva tiene el personaje?
- ¿Dónde le gustaría echar raíces cuando lo haga?
- ¿Algún amigo digno de mención?
- ¿Cómo están actualmente tus familiares (vivos y trabajando, muertos, desaparecidos...)?
- ¿Guarda algún secreto siniestro tu familia? Hogar
- ¿Dónde creció tu personaje?
- ¿Cual era el estatus de tu familia? ¿Eran ricos, pobres, nobles?
- ¿Se mudó tu familia durante tu niñez? • ¿Tienes casa propia?

Niñez/adolescencia

- ¿Cómo eras de pequeño?
 - ¿Tenías algún amigo o enemigo memorable?
 - ¿Algo que recuerdes en especial de esa época?
 - ¿Aprendiste a hacer algo mientras eras un crío?
- Historia Profesional.
- ¿Cómo te metiste en la profesión?
 - ¿Cómo recibiste el entrenamiento?
 - ¿Te resultó fácil, difícil, te gustó, lo odiaste...?
 - ¿Qué enemigos, amigos o contactos hiciste mientras entrenabas?

Actitud.

- ¿Qué le gusta a tu personaje?
- ¿Qué odia tu personaje?
- ¿Qué actitud tienes ante el sexo?
- ¿Qué actitud tienes ante la religión?

- ¿Qué actitud tienes ante la magia?
- ¿Qué actitud tienes ante las cosas ilegales?
- ¿Cómo te comportas ante los conflictos, sean físicos, mentales o psicológicos?

Conceptos

- ¿Cómo ve tu personaje su propio grupo?
 - ¿Cómo ve otra gente tu personaje?
- Si una palabra pudiera resumir tu personaje
- ¿Cual sería?
 - ¿Qué cambiaría tu personaje de sí mismo, si cambiase algo?

Motivaciones

- ¿Cual es tu mayor pesadilla?
- ¿Y tu gran sueño?
- ¿Qué motiva a tu personaje?
- ¿Hay algo que no harías?

Tokens de la muerte

Cada jugador tiene un objeto físico presente en la partida, como pueda ser un amuleto, anillo, carta de Munchkin, o cualquier cosa que le sea cercana.

Dicho jugador puede decidir hacer uso de su token antes de cualquier tirada. Tras entregar el token al director, puede realizar su tirada y disfrutar de un dado objetivo mayor al que tenía (¡sólo durante esa tirada!). Por otra parte, el máster puede decidir (en cualquier momento!) devolvérselo al jugador, obligándole a bajar su dado objetivo un nivel.

Ejemplo

Si tiras 1o3d10 y obtienes un 4, un 8 y un 3, tu dado objetivo sería 4 en caso normal, 8 si por alguna razón (tóken, especialización, etc.) fuera el mayor, y 3 si fuera el menor (como no tener puntos en una habilidad o estar gravemente herido).



Si a vuestro grupo de jugadores no les gusta tanta intromisión del máster, rogamos no hagan uso de esta regla. RyF no se responsabiliza de cualquier daño en la persona del máster y/o en la casa del mismo.

Letalidad

Otra de las cosas que hacen notar, es que en RyF es difícil morir. Esto es intencionado para favorecer un estilo donde los protagonistas tengan pocas probabilidades de morir.

Pero si queremos que recibir un disparo dé auténtico pavor, cambiad la regla de PV. En lugar de Físico x4 hacedlo Físico x2. Y si recibe la mitad del daño (su valor en Físico) que esté en malherido (guardar dado bajo).

Recordad que debéis buscar el punto justo para vuestra partida, y que es más fácil cambiar el multiplicador de PV que el daño de las armas.

Y quien dice un x2, podeis hacer que sea un x3, y estar en un termino medio entre ambas. A vuestro gusto.

Armas de fuego

Este artículo recoge unos cuantos ejemplos en RyF de como situarnos en un combate con armas de fuego, con varias situaciones y sus dificultades correspondientes, para intentar facilitar esta tarea a aquellos que no ven claros estos temas.

Recordemos que las 3 dificultades básicas van por distancia, y son estas:

- Bocajarro 10
- Corta 15
- Media 20
- Larga 25

Cobertura

Hay varios tipos de coberturas, desde cuerpo a tierra, pasando por estar detrás de un objeto pequeño, detrás de uno grande, o usando la cobertura de una pared o columna. Pondré primero el modificador a la

dificultad, y luego las dificultades en las 3 distancias (corta / media / larga) según la cobertura usada:

- Cuerpo a tierra
+2 — 17/22/27
- Objeto pequeño (barril, piedra...)
+3 — 18/23/28
- Objeto Grande (Coche, carromato, muro de piedra bajo...)
+4 — 19/24/29
- Pared o Columna (O un buen árbol)
+5 — 20/25/30
- Cobertura total (sin posibilidad de hacer nada)
+10 — 25/30/35

Movimiento

Un blanco en movimiento es más difícil de acertar que uno estático, básicamente tendremos en cuenta dos dificultades, uno corriendo, y otro en un vehículo rápido (o caballo).

- Corriendo
+2 — 17/22/27
- En Vehículo Rápido
+4 — 19/24/29

Flanqueos

Cada persona adicional que dispare a un objetivo desde distintas posiciones, gana un +1 acumulativo al disparar. Así, si disparan 4 al mismo, tendrán lo siguiente:

- El primero : sin modificador
- El segundo: +1
- El tercero: +2
- El cuarto: +3
- ...



Nota: Esta regla solo se tiene en cuenta si el objetivo intenta disparar o hacer algo que lo exponga.

Fuego de cobertura

El fuego de cobertura es una maniobra especial, básicamente es disparar sobre una zona, y es el objetivo el que debe evitar ser acertado. El jugador que quiera pasar por una zona con fuego de cobertura debe sacar una tirada de dificultad 15 (fuego simple, pistola, revolver) o 20 (fuego automático, rifle, subfusil...). Curación

Curación natural

La curación natural se realiza al descansar adecuadamente. Si se duermen unas 6-8 horas en un lugar medianamente cómodo, podemos recuperar 1 PV por noche. Si el lugar tiene absolutamente todas las comodidades, está bien resguardado, limpio e impoluto, la curación ascenderá a 2 PV por noche.

Coger aire

Tras un combate, los personajes descansan y se recuperan del estrés y la fatiga de éste, curándose 1d6 o 2d6 PV según sea realista o épica la partida.

Dicha recuperación solo es aplicable al daño recibido en ese combate, y no puede curar daño anterior. Esto permite que salgan de la inconsciencia, y restar importancia a heridas tontas.

Es como cuando peleas, varios puñetazos te pueden tumbar si son seguidos. Pero por separado, no hacen tanto daño. Lo mismo se aplica a los espadaos o cualquier otro tipo de golpe.

Esta regla solo se aplica cuando pase un ratito tras el combate, no inmediatamente al terminar. Hay que dejar un tiempo prudencial de unos entre 5 y 15 minutos relajados.

Atributos y Habilidades sociales

Se añade un nuevo atributo, Carisma. En lugar de dar los puntos habituales se dan entre 5 y 7 más, dependiendo de cómo de realista se quiera la cosa.

Atributo de Carisma

Capacidad para atraer o fascinar a través de nuestros gestos y palabras. Este encanto personal es necesario para transmitir ordenes, dirigir a otros o insuflar animo y confianza a las tropas, siendo este atributo la clave de los grandes generales, políticos y seductores.

Habilidades sociales:

- Amenazar
- Interrogar
- Labia
- Liderazgo
- Regatear
- Seducir

Descripción:

• Amenazar: Se utiliza para sacar algo a alguien con presiones, sean físicas o sean psicológicas. Apela a los miedos de la víctima para conseguir lo que se desea. Puede ser información, dinero, un objeto, que hagan algo por el personaje, etcétera.

• Interrogar: Permite extraer información del objetivo mediante una serie de preguntas. Suelen buscarse de forma que el interrogado caiga en una contradicción que descubra la mentira.

• Labia: Se usa para convencer a alguien de que nuestro argumento es lógico y cierto, lo sea o no realmente.

• Liderazgo: Permite la persuasión de grupos de persona usando nuestra posición social, militar u otro elemento aplicable dentro de un grupo.

• Regatear: Se usa para conseguir un precio favorable en una acción de comercio o similar.

- **Seducir:** Se utiliza para agradar a alguien del sexo opuesto y heterosexual o bisexual, o que sea del mismo sexo pero homosexual o bisexual. Puede darse el caso de que gustarle a alguien no sea bueno, como el acoso o los celos.

Uso

Las habilidades sociales se resuelven como tiradas enfrentadas de la habilidad social contra la voluntad del objetivo. La voluntad se calcula como Carisma + Inteligencia + 5.

Combate Avanzado

PRECISIÓN

A las armas se les puede añadir un valor más, la precisión, que modifica la tirada de ataque. Esto da más variedad de armas y en las tablas posteriores que saldrán aquí lo utilizaremos.

MOVIMIENTO

Un humano se puede mover 5 metros por fase completa sin realizar ninguna otra acción de combate o manual compleja. Podemos entender que puede cargar el arco o cambiar un cargador, pero además no poder atacar mientras se desplaza, no podría reparar un arma mientras se mueve o marcar en su móvil. Se esfuerza en moverse tan rápido como puede.

A caballo es el doble, 10 metros, pero el galope hace que tenga un modificador de -5 a su ataque.

LOCALIZACIÓN DE DAÑO

Saber dónde impacta un golpe puede parecer una cuestión de detalle, una frivolidad, pero si hay armaduras en juego puede ser la diferencia entre la vida y la muerte, casos como el de vestir un peto o ir con una armadura integral salvo la cabeza. Aparte de estos usos en reglas, es posible que necesitéis saber donde se ha herido a un personaje jugador con fines narrativos.

Para la primera, localización aleatoria, usaremos esta tabla con 1d10:

- **Opcional:** Si se quiere usar localización aleatoria de golpe sin tirar de nuevo los dados, se puede asignar

uno de los 3 dados del ataque para leerlo en clave de localización.

Por ejemplo, si el dado elegido para la localización fuera uno rojo, que tendrá el resultado entre corchetes, y tiráramos 103d10 con 4, 7, 2, la tirada sería 4 y el impacto sería en la pierna derecha (en caso de que se produjera impacto, claro).

Ahora bien, es más que posible que se ataque a las partes desprotegidas en un combate, pero atacar a un punto concreto supone más dificultad a impactar. De ahí salen los siguientes modificadores a la defensa dependiendo de la zona del cuerpo.





REGLAS OPCIONALES



Armadura	Absorción	Estorbo	Precio
Ropa Acolchada	1	1	1mo
Ropa Reforzada	2	1	7mo
Cota de Mallas	3	2	75mo
Cota Reforzada	4	2	250mo
Placas	5	3	750mo
Gótica	6	3	2.500mo
Ribeteada	7	4	5.000mo

Pistolas	munición	Daño	Precisión	Alcance	Balas
CZ-85	9x19mm	2d6	+1	10/20/40 m	16
Glock 17	9x19mm	2d6	+1	10/20/40 m	19
Beretta 92FS Elite	9x19mm	2d6	0	10/25/50 m	15
SIG-Sauer P226	9x19mm	2d6	0	10/25/40 m	15
Springfield XD	9x19mm	2d6	0	10/25/40 m	15
Walther P99	9x19mm	2d6	+1	10/25/40 m	8
H&K USP Expert	.40 S&W	2d6	0	10/20/40 m	13
Manurhin	357	2d6+2	0	10/25/40 m	6
H&K mk.23	.45 ACP	2d6+2	0	10/25/50 m	12
Colt m1911A1	.45 ACP	2d6+3	-1	5/10/25 m	8
SIG Sauer P220	.45 ACP	2d6+3	-1	10/20/35 m	8
AMT Automag V	.50 AE	3d6	-1	10/25/50 m	8
MR Desert Eagle	.44 magnum	3d6	-1	10/20/40 m	8
Smith & Wesson model 29	.44 magnum	3d6	-1	10/25/40 m	6

Subfusiles	Munición	Daño	Precisión	Alcance	Balas
Bizon PP-19	7.62x25mm	4d6	-1	50/100/200 m	45
FN P90	5.7x28mm	4d6	-1	50/100/200 m	50
Beretta PM-12S	9x19mm	4d6	-1	10/20/35 m	32
Beretta 93R	9x19mm	4d6	-1	10/20/35 m	20
Ingram M10	9x19mm	4d6	-1	5/10/25 m	32
Steyr TMP	9x19mm	4d6	-1	5/10/25 m	30
Spectre M4	9x19mm	4d6	-1	10/25/50 m	30
HK UMP	9x19mm	4d6	-1	25/50/100 m	30
HK MP5A2	9x19mm	4d6	0	20/40/80 m	25
Sterling L2A3	9x19mm	4d6	-1	50/100/200 m	34
M3A1	9x19mm	4d6	-1	10/25/50 m	30
Uzi	9x19mm	4d6	-1	10/20/40 m	32



REGLAS OPCIONALES



Rifles de asalto	munición	Daño	Precisión*	Alcance	Balas
FN FNC	5.56x45mm	5d6	-2/0	100/225/450 m	30
Kalashnikov AK47	7.62x39mm	4d6+2	-2/0	100/200/400 m	30
M4A1	5.56x45mm	5d6	-1/+1	120/240/360 m	30
M16A2	5.56x45mm	5d6	-1/+1	100/250/550 m	30
FAMASG2	5.56x45mm	5d6	-2/0	100/225/450 m	30
Steyr AUGA A1	5.56x45mm	5d6	-1/+1	100/250/500 m	42
H&K G3A3	7.62x51mm	4d6+2	-1/+1	100/200/400 m	42

Ametralladoras	munición	Daño	Precisión	Alcance	Balas
HK 21	7.62x51mm	6d6	-1	1200m	100
FN minimi	5.56x45mm	5d6	-1	1000m	200
FN mAG	5.56x45mm	5d6	-3	1500m	100
PKS	7.62x54mm	6d6	-3	600m	100
MG3	7.62x54mm	6d6	-3	1200m	250
HK mG-43	5.56x45mm	5d6	-3	1000m	200

Rifles de Francotirador	munición	Daño	Precisión	Alcance	Balas
Dragunov SVD	7.62x54 mm	4d6	0	200/400/600 m	10
Galil Sniper	7.62x51 mm	4d6	0	200/400/600 m	10
Steyr SSG	7.62x51 mm	4d6	0	100/300/500 m	10
Steyr Scout	7.62x51 mm	4d6	0	100/200/400 m	10
H&K PSG-1	7.62x54 mm	4d6	0	200/400/600 m	10
Accuracy Internat.AW-50	12.7x99mm	5d6	0	500/1000/2000 m	5
Barret m82A1	12.7x99mm	5d6	+1	600/1200/1800 m	10
Windrunner	12.7x99mm	5d6	0	400/600/1200 m	1

Escopetas	munición	Daño	Precisión	Alcance	Balas
Benilli m4 12 Gauge	2.75/3 IB	4d6	-2	10/20/40 m	6
Jackhammer 12 Gauge	2.75 IB	4d6	-2	10/20/40 m	10
Franchi Spas-15 12 Gauge	3 IB	4d6+2	-2	10/25/50 m	12
Mossberg 500 12 Gauge	2.75 IB	4d6	-2	10/20/40 m	7
USAS-12 12 Gauge	2.75 IB	4d6	-2	10/20/40 m	20
Protecta 12 Gauge	2.75 IB	4d6	-2	10/25/50 m	12
Winchester m1300 12 Gauge	2.75 IB	4d6	-2	10/20/40 m	6

* Las escopetas necesitan un turno de recarga.

Razas

Los personajes podrán ser de las siguientes razas, con las siguientes ventajas:

Artificial, Androide, Robot, Forjado, Golem: Absorción natural 5, no puede llevar armaduras. No necesita dormir. No tiene ventaja. Gana 1px menos por partida. Solo puede usar pirámide especialista.

Alto Elfo: Recibe la ventaja Arcano de forma gratuita. Infravisión (ven en la oscuridad con un -2 a las tiradas de percepción).

Elfo del bosque: Recibe la ventaja Puntería o Certero de forma gratuita. Infravisión (ven en la oscuridad con un -2 a las tiradas de percepción).

Enano: Recibe la ventaja Muro de forma gratuita. Infravisión (ven en la oscuridad con un -2 a las tiradas de percepción).

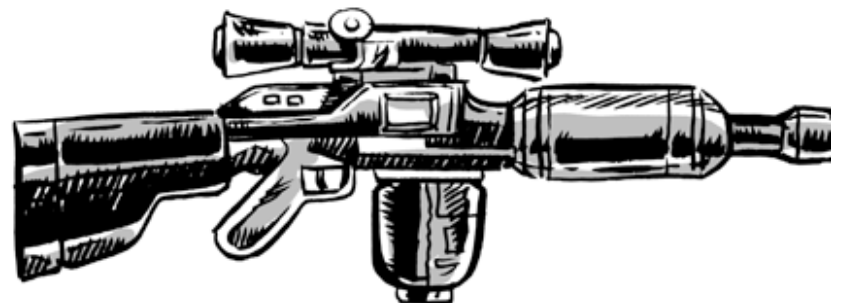
Humano: Recibe 1px más por partida.

Mediano: Máximo 7 en físico. Recibe la ventaja suerte de forma gratuita.

Ventajas

Cada jugador podrá escoger en la creación tan sólo una de las siguientes ventajas, siempre y cuando cumpla los requisitos entre paréntesis.

- Arcano (I8+): +1 a tiradas de hechizos.
- Berseker (F8+): +2 a tiradas de combate CC.
- Certero (P8+): +1 al daño en armas a distancia.
- Defensor (D8+): +1 a defensa.
- Despiadado (F8+): Puede repetir tiradas de daño usando token o mecanismos similares.
- Golpe Duro (F8+): +1 al daño en CC.
- Maná abundante (I8+): El Maná es inteligencia x4, en lugar de x3.
- Mula de carga (F8+): Ignora 1 punto de estorbo.
- Muro (F8+): PV = Físico x5, en lugar de x4.
- Piel de Piedra (F8+): +1 a absorción.
- Puntería (D8+): +2 a tiradas de armas a distancia.
- Rápido (P8+): +2 a iniciativa.
- Recuperación (F8+): Cura 2 PV adicional en cada curación, natural o mágica.
- Suerte (ninguna): Puede repetir una tirada por escena.



Magia

Grimorio

En el entorno que elijas para jugar con RyF es muy posible que quieras introducir poderes mágicos, elementos arcanos de poder sobrenatural. Por eso todo este apartado de magia es opcional, según estas necesidades.

Te exponemos unas sencillas reglas y un puñado de ejemplos y te dejamos la labor de que diseñes el tipo de magia que creas conveniente acorde a la ambientación que escojas.

No es lo mismo un mundo dominado por poderosos magos que dominan el clima y los elementos que otro donde tenga cabida magia para la clarividencia y la sanación dentro de una pequeña casta de chamanes.

La forma en que está planteada la magia en nuestro sistema es haciendo que ésta se divida en hechizos; es decir, determinadas fórmulas y procesos concretos. El mago domina unos u otros y funcionan como habilidades, por lo tanto, pueden tenerse a distinto nivel y cuanto mayor sea éste, más posibilidades tienes de que funcione. Igualmente, es posible obtener éxitos críticos o pifias en las consecuentes tiradas necesarias. Piensa en los hechizos como habilidades especiales o habilidades restringidas sólo a los magos.

La dificultad para conseguir un hechizo, será inteligencia + hechizo + 103d10 a dificultad del hechizo.

Los hechizos se compran como si fuesen habilidades, tal cual. Al repartir los puntos de la pirámide, acuerdate de ponerte puntos en los hechizos. Todos los hechizos se tiran por el atributo inteligencia.

Disipar Magia (distancia): Cancela un hechizo o efecto mágico a dificultad del conjuro +2, y a coste del conjuro a disipar.

DIF 12 - COSTE MANÁ: 1

- Comunicación a distancia (personal): Permite a dos magos comunicarse. Ambos deben utilizar el

hechizo a la vez, pero el segundo recibe un “aviso mental”.

- Convertir agua (toque): Permite convertir 1 litro/nivel de agua en vino, cerveza, aceite o hielo.
- Luz (personal): Crea luz sobre un objeto (no vivo) durante 1 hora/nivel. También puede usarse como rayo cegador para paralizar 1 turno (Salv: PER 10)
- Mano de mago (distancia): Telekinesis con objetos de hasta 2kg, 1 turno/nivel. No se puede lanzar, ni usar como arma.
- Detectar magia (distancia): Detecta rastros de magia en las cercanías. Permite identificar los conjuros usados, a dificultad variable según conjuro, así como objetos mágicos, también a dificultad variable según objeto.

DIF 14 - COSTE MANÁ: 1

- Toque eléctrico (toque): 2d6 daño que ignora armadura. Requiere tirada C/C.
- Amistad animal (distancia): Convierte cualquier animal en nuestro amigo durante 1 minuto/nivel (o turnos de combate).
- Caída de Pluma (distancia): Objeto o criatura cae lentamente durante 1 turno/nivel (9m).
- Convocatoria (personal) : Hace que alguien sepa que lo necesitamos y donde estamos. Afecta a una sola persona.
- Curación (toque): Cura 1d6 pv por punto de maná gastado, con un máximo de 3.
- Materializar arma (personal): Permite invocar un arma, durante 1 turno/nivel.
- Pies de araña (personal): Permite caminar por cualquier superficie negando la gravedad durante 1 turno/nivel (9m).

DIF 16 - COSTE MANÁ: 2

- Arma de Fuego (distancia): Envuelve el arma en fuego realizando 1d6 de daño adicional durante 1 turno/nivel.
- Atravesar (personal): Permite atravesar cualquier sólido con un máximo de 1m de espesor.



REGLAS OPCIONALES



- Aura de Curación (personal): Cura 2 puntos a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10m durante 1 turno/nivel.
- Espejo (personal): Cualquier hechizo recibido directamente es devuelto a su lanzador. Dura 1 día o hasta que se reciba un hechizo.
- Invisibilidad (personal): Invisibilidad durante 1 min/nivel o hasta que ataque.
- Rastro secreto (personal): El mago debe tocar el objeto o persona a rastrear. Durante 1 hora/nivel verá un hilo imaginario que lo unirá al objetivo.
- Respirar bajo el agua (toque): Permite respirar bajo el agua durante 10 min/nivel.
- Silencio (personal): Genera un escudo invisible de 1m a nuestro alrededor que impide que salga cualquier sonido durante 1 min/nivel.
- Amistad (distancia): En caso de éxito el afectado se convierte en nuestro amigo durante 1 turno/nivel. (Salvación: INT 15)
- proyectil mágico (distancia): 2d6 daño
- Invocar Lobo (personal): Hace aparecer un lobo que está a nuestras ordenes durante 1 turno/nivel. Máximo 1 en activo.

DIF 18 - COSTE MANÁ: 3

- Lanza de sombras (distancia): 3d6 daño.
- Relámpago (distancia): 2d6 daño que ignora armadura.
- Atar demonio (distancia): Inmoviliza a cualquier demonio durante 1 turno/nivel (Salv: FIS 18).
- Tentáculos Negros (distancia): Tentáculos que agarran todo, no permitiendo desplazarse, en 10m de radio durante 1 turno/nivel (Salv. DES 15).
- Infundir terror (distancia):. En caso de éxito el afectado huirá, o quedará paralizado de terror mientras dure el hechizo, durante 1 turno/nivel (salvación: INT 15)
- Espejo de Sombras (personal): Crea imágenes falsas alrededor del lanzador. Los ataques contra él tienen un 50% de fallo durante 1 turno/nivel.

- Niebla (personal): -2 a PER (vista) durante 1 turno/nivel. Area de 10x10 metros.
- Sentidos Puros (personal): +4 a PER durante 1 turno/nivel.
- Absorción (personal): +4 Absorción durante 1 turno/nivel.
- Fuerza sobrehumana (personal): +4 a FIS durante 1 turno/nivel.
- Defensa mental (personal): +4 a salvación contra magia durante 1 turno/nivel.
- Aura de Poder (personal): Da un +1 a golpear y daño a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10 metros durante 1 turno/nivel.
- Baile de viento (personal): +4 Defensa durante 1 turno/nivel. También aumenta la dificultad para armas a distancia.
- Caminar entre sueños (personal): Permite viajar a los sueños de otra persona conocida. (Salv: INT 16).
- Anticipación (personal): Prevé los actos del enemigo y da +2 a defensa y ataque durante 1 turno/nivel.
- Alzar muerto viviente (personal): Levanta a un muerto que está a nuestras órdenes durante 1 turno/nivel.

DIF 20 - COSTE MANÁ: 4

- Bola de fuego (distancia): Lanza una bola de 3d6 de daño en un radio de 5m.
- Toque vampírico (toque): Drena 2d6 pv's al objetivo, otorgándoselos al lanzador. Ignora armadura y requiere ataque C/C.
- Campo Antimágico (personal): Nadie puede conjurar magia a menos de 10m del lanzador, durante 1 turno/nivel.
- Terremoto (personal): Produce un terremoto 10x10m a la redonda. 2d6 de daño y Salvación DES 15 para no caer al suelo. No afecta al lanzador.
- Robar identidad (distancia): Necesita contacto visual con la víctima al ser lanzado, copiaremos su cuerpo durante 1 hora/nivel.



- Posesión mental (distancia): Permite manejar el cuerpo de una víctima durante 1 turno/nivel. Salvación INT 16. El cuerpo del lanzador queda inconsciente.
- Olvido (toque): Borra de la mente un recuerdo, Salvación INT 8, 10 o 12 + nivel de olvido según importancia.
- Escondarse en las sombras (personal): Permite fundirse con cualquier sombra durante 1 turno/nivel: +10 sigilo.

DIF 22 - COSTE MANÁ: 5

- Cadena de Relámpagos (distancia): Rayo de 2d6 de daño que salta hasta a 3 objetivos. Ignora armadura.
- Rayo Solar (personal): Aura de fuego, centrada en el lanzador, quema por 4d6 a cualquiera a 5m de distancia.
- Duplicación (personal): El personaje se convierte en 2, con la mitad de PVs cada uno. Si uno de los dos llega a 0 o negativos, desaparece, pasando los negativos al que quede.
- Escudo anti-magia (personal): Niega la posibilidad de que un hechizo traspase el escudo durante 1 turno/nivel.
- Ojos de Lince (personal): Durante 1 turno/nivel permite repetir los hechizos vistos al mismo nivel del lanzador.

DIF 24 - COSTE MANÁ: 6

- Tormenta de fuego (distancia): 4d6 de daño en un área de 10x10m
- Teleportarse (personal): Exige conocer la posición de destino.

NOTAS

El maná es Inteligencia x3.

El rango 'toque' implica tocar al objetivo.

El rango 'personal' indica que el conjuro afecta a, o sólo puede lanzarse sobre, el propio mago.

El rango 'distancia' sería de un máximo de unos 50m.

El término 'nivel' en la descripción del conjuro hace referencia al nivel de la habilidad del personaje en el conjuro en cuestión.

Un mago puede 'quemar maná' para conseguir bonificadores extra en el lanzamiento de un conjuro. Por cada 2 puntos de maná extra gastados, gana un +1 a la tirada.

Si el lanzamiento de un conjuro supera en +10 la dificultad fijada, se considera crítico. Los beneficios dependerán del conjuro, siendo aplicables +1d6 (conjuros de daño y curación), +1 (bonos de atributo), o 2 turnos extra.

Consejos Sobre Magia

Teniendo en cuenta lo sencillo de los sistemas expresados aquí, no deberías tener problema alguno en pensar en nuevos hechizos que se ajusten a tus necesidades. Su tipo y sus necesidades depende del mundo con magia que concibas, así como el poder que esta tenga y la importancia de los magos en tu ambientación. Te damos un par de consejos.

Si los magos son muy poco comunes, ten cuidado. Es muy posible que si sólo esta al alcance de unos pocos la magia desequilibre el juego, los fetiches y los tabúes son precisamente para limitar a los magos, igual que limitar la cantidad de usos de magia al día. Que sea la magia muy común y que todos los personajes (enemigos y jugadores) puedan tener acceso a ello puede indicarte que puedes darles más margen, pero tampoco te pases o un arma normal no tendrá sentido para los jugadores, así como un enemigo común, como puede ser un posadero enfadado no supondrá peligro ninguno para tus jugadores dotados de tanto poder y recuerda que el poder absoluto corrompe absolutamente.

Ni qué decir tiene que tomar la magia a la ligera haciéndola demasiado poderosa conseguirá que todos los jugadores quieran ser magos y eso quitará variedad al grupo de jugadores aparte de que les hará potenciar las habilidades y atributos que les sean más necesarios para la magia. Jugar con personajes muy parecidos siempre a la larga es aburrido, y un grupo de personajes debería ser variado para que cada uno pueda tener una especialidad que es necesaria para el



bien común. Los guerreros, por ejemplo, son útiles y necesarios por razones obvias, pero un explorador silencioso puede librarles de muchos peligros, así como un sanador puede conseguir que sobrevivan después de una dura batalla. Aunque juguéis en un mundo donde casi todo el mundo tiene acceso a la magia o, al menos, todos los jugadores, deberíais recordar esto.

Otro punto a reseñar es cómo poder hacer la magia de forma distinta. Es posible que se desee hacer referencia a tradiciones como las de las brujas medievales o la magia vudú y que te parezca que eso no está contemplado en las reglas. Es muy sencillo ajustarla sin tener que hacer nuevos sistemas.

Representando otras formas de magia. Aunque se trate de magia lenta y misteriosa, sin que quieras luces de colores, no tienes por qué cambiar las reglas que tienes. Que realicen el rito o proceso necesario y que actúe pasado un tiempo. El ejemplo típico son las maldiciones, que haga entonces la tirada el director en secreto y que pasado un tiempo tengan que preguntar en un pueblo cercano los jugadores si el aguador de vino ha cogido una enfermedad venérea. La magia tradicional suele basarse en cánticos, bailes rituales y sacrificios. Tómalo como fetiches en reglas y que sean estos procesos lentos absolutamente necesarios para realizar su efecto siguiendo el consejo de antes. En la Europa medieval la forma en que se concebía la magia era también dependiente de bebedizos y preparaciones similares. En estos casos, igualmente con tirada secreta, que se dispare el efecto tras beberse el objetivo. En una poción extraña todos sus exóticos componentes serían fetiches y es posible que conseguirlos todos sea una dificultad añadida que de muchas aventuras y situaciones divertidas. Saber hacer uno de estos mejunjes sería dependiente de un hechizo en reglas, y que funcionara necesitaría de una tirada secreta o no.

Cuando crees magia de este tipo ten en cuenta que en la magia tradicional funciona lo que J.G. Frazer llamaba el principio de simpatía, es decir, que realizas un efecto porque lo que haces es una especie de símbolo de lo que quieres conseguir en el mundo.

Piensa en un muñeco vudú: para hacer sufrir dolores a tu objetivo se le pinchan agujas, y eso es porque en la forma de concebirse la magia el muñeco representa a la persona y habiendo preparado este

siguiendo un proceso concreto, lo que le ocurra a él le ocurrirá a la persona, necesitándose un nuevo muñeco para un nuevo objetivo, porque lo que creas es su representación. La magia tradicional se basaba en esta creencia que marcaba su forma de realizarse y sus procesos.

Para que se dé esa relación de simpatía suele pedirse algo relacionado con quien va a beneficiarse o ser perjudicado con la magia. Un objeto personal, ropa que haya llevado, secreciones corporales, su sangre o su pelo... algún componente de este tipo siempre se hace vitalmente necesario, recuerda.

Teniendo en cuenta estas cosas puedes llevar adelante estos tipos de magia sin necesitar cambiar regla alguna.

En el caso que quieras usar lo que en otros juegos se hace llamar mentalismo o poderes psíquicos tampoco tienes por qué cambiar reglas, sólo poner un poco de tu parte. En reglas funcionarían como hechizos. Observa alguno de los que ponemos de ejemplo que ya tiene que ver con la mente. El atributo sería la inteligencia y para incluir variedad podrías pensar en incluir el atributo de carisma y que este fuese necesario para todos los poderes/hechizos mentales que tuviesen que ver con alterar las emociones, mientras que la inteligencia serviría para aquellos que tuviesen que ver con la información, como alterar recuerdos, introducir recuerdos o borrarlos.

Aunque no uses habilidades sociales, el carisma haría que fuese más difícil al depender de dos atributos que el dotado fuese experto en todas estas artes y se especializaría dándole prioridad a un atributo u otro cuando cree el personaje.

Lo siguiente a considerar es si estos poderes pueden mejorarse con uso y entrenamiento, porque podrías limitarlos a la creación del personaje y que se mantuvieran estables sin poder subir su nivel de hechizo. Igualmente, podrías solo dejar adquirir nuevos después de hacerte el personaje. Esto sería coherente en ambientaciones donde las personas con esos poderes fuera por un don natural con el que han nacido y que esto los hace diferentes del resto de la humanidad. Tú eliges. Nosotros sólo te damos el sistema y los consejos para ajustarlo a tus necesidades.



Daño Cinemático

El daño cinemático es algo tan simple como permitir ataques diferentes al arma, como tirarse desde una mesa encima de alguien, o balancearse con una lámpara para patearle a alguien la cara, hasta cogerle a alguien la cabeza y estampársela contra un muro. Básicamente, consiste en darle color al combate sin conseguir ninguna ventaja por ello.

El daño que se hará en esos ataques, será exactamente el mismo que se habría hecho con las armas que se llevan, y si se tiene alguna ventaja especial como el +3 al ataque por llevar dos armas, también se tendría.

Para que se pueda utilizar, no debe haber ventaja adicional como el que se considere no haber desenvainado una espada, haber perdido las armas, o cosas así. Simplemente, en lugar de pegar un espadazo, pegamos una patada en las partes nobles haciendo el mismo daño. Eso siempre queda bien.

Naves Espaciales

Diseño de Naves Espaciales Para diseñar una nave se necesita una tirada de:

- Inteligencia+Ingeniería de motores.
- Inteligencia+Astrofísica.
- Inteligencia+Mecánica.

Se suma todo y se apunta, cada día podemos hacer sólo 1 tirada. Hay que superar los puntos que tiene la nave para poder diseñarla.

Por ejemplo, una nave de 17 puntos para diseñarla necesita haber superado 17 en cada uno de los 3 aspectos.

Para naves más grandes hay que trabajar en equipo y permite especialización. Por ejemplo, si hay 3 ayudantes, un Ingeniero de motores tirará 3 veces por habilidad (en 3 días distintos) sumando los resultados.

Atributos

- (M)Maniobrabilidad 1 a 10
- (V)Velocidad 1 a 10
- (BD)Barreras defensivas 1 a 50

Capacidades especiales

- Espacio Vital: 1 persona al cuadrado por punto gastado. Es decir, 3 puntos equivalen a 9 personas.
- Cañones Láser: 1 cañón por punto. Daño: 1d6.
- Señuelos: 1 punto por señuelo. Engaña los misiles. Se gastan.
- Misiles: 1 punto por misil. Daño: 3d6. Se gastan.
- Espacio de carga: 1 punto equivale a 1 carga (1 tonelada).
- Camarotes: 1 persona al cuadrado por punto gastado. Es decir, 3 puntos equivalen a 9 personas.
- Hiperespacio: 5 puntos unidad de hiperespacio.
- Invisibilidad: 5 puntos, evita detección del radar.
- Módulo de terraformación: 100 puntos.
- Módulo de animación suspendida para pobladores: 100 puntos.
- Hangar: 1 punto permite llevar un caza en la nave (puntos de los cazas aparte).
- Teleportación: 3 puntos. Permite teletransportar a otra nave y a un planeta.
- Inteligencia Artificial: 5 puntos.
- Cápsulas de salvamento: 1 cápsula al cuadrado por punto gastado. Es decir, 3 puntos equivalen a 9 cápsulas.

COMBATE DE NAVES ESPACIALES

Puntos de Vida de la nave = Barreras Defensivas x 10.

Tiradas enfrentadas para los combates

- Atacante: Destreza + Artillería + Maniobrabilidad + 103d10.
- Defensor: Destreza + pilotar + Maniobrabilidad + 103d10.

Si el atacante saca mas, impacta y se tira daño. Si gana el defensor, esquivo el ataque.

Tiradas de persecución

Destreza + pilotar + velocidad + 103d10.



Es una tirada enfrentada, el que saque más, acorta distancias si persigue, o se aleja si es perseguido. La duración la pone el Director de Juego dependiendo del dramatismo de la escena.

Naves de ejemplo

Nave típica Selfilus de combate

(1 piloto)V5 M5 BD3 PV30, Espacio vital 1, 1 cañón láser (1d6), 2 misiles (2x3d6), Puntos totales: 17.

Nave pirata de contrabando

V6 M4 BD4 PV40, Espacio vital 4, 2 cañones láser (2x1d6), 1 Espacio de carga, Puntos totales: 21.

Nave típica de combate de la República

(1 piloto + 1 artillero) V4 M4 BD4 PV40, Espacio vital 2, 3 cañones láser (3x1d6), Puntos totales: 17.

Serenity

V3 M3 BD5 PV50, Espacio vital 3 (9 personas), 1 Cañón láser (1x1d6), 2 Hangar, 3 Espacios de carga, 3 Camarotes (9 personas), 1 Hiperespacio, Puntos totales: 28.

Nave típica Duarfo de combate

(1 piloto) V4 M4 BD6 PV60, Espacio vital 1, 2 cañones láser (2x3d6, 1 señuelo, Puntos totales: 17.

Destructor Koliris

V3 M3 BD18 PV180, 6 cañones láser (6x1d6), 3 señuelos, Espacio vital 7 (49 personas), 3 espacios de carga, 5 camarotes (25 personas), 1 hiperespacio, Puntos totales: 53.

Galáctica, Estrella de Combate

V1 M1 BD40 PV 400, 10 cañones láser (10x1d6), Espacio vital 20 (400 Personas), 10 Hangar, 10 espacios de carga, 18 camarotes (324 personas), 1 Hiperespacio, Puntos totales: 115.

Destructor Imperial Clase Victory Mark II

V4 M2 BD40 (PV 400), Espacio Vital: 15 (225 personas), 20 Cañones láser (20x1d6), 10 misiles (10x3d6), 30 Hangares, 12 Camarotes (144 personas), 12 Espacios de carga, 1 Hiperespacio, Puntos totales: 150.



Reglas de Hacking

INGENIERÍA SOCIAL

El primer paso para hackear un sistema, es el llamado "Ingeniería Social". Este puede ser aplicado de muchas maneras, pero consiste básicamente en aprovecharse del mayor punto débil de un sistema: las personas.

Uno debe intentar colarse en la empresa y coger un post-it con un usuario y contraseña de un cajón de una mesa, o aprovechar que se han dejado algún ordenador encendido, o incluso colarse directamente en el cuarto de servidores y ver si alguien se lo ha dejado sin la sesión de usuario cerrada.

Recuerda, hay que empezar siempre por lo más simple: disfrazarse de limpiador y acceder a todo el sistema es más fácil que tirarte días escaneando la red en busca de los datos para poder conectarse. Una empresa, debe tener varios sistemas de seguridad para evitar esto, a saber:

- Guardias de Seguridad.
- Acceso con tarjetas de seguridad a zonas sensibles.
- Autocierre de sesión tras 5 minutos de ausencia del operador.
- Cerraduras especiales con escáneres de huellas dactilares, retina, y/o voz, e incluso de comprobación de calor corporal para evitar que se usen miembros amputados.
- Frecuentes cambios de contraseñas, con seguimiento para que no se dejen apuntadas en cualquier sitio.

RECOPIACIÓN DE DATOS

Contrariamente a lo que nos ofrecen en Hollywood, entrar en un sistema no es enchufar el ordenador, escribir cuatro tonterías y ya estamos dentro. Antes de entrar, hay que saber dónde entramos y cómo hacerlo.

El primer paso, aparte de la ingeniería social, consiste en recopilar información del sistema en el que se quiere entrar. Puertos abiertos, IPs, firewalls, dominios, correos electrónicos, etcétera.

En términos de simulación, el sistema debe tener una dificultad para poder ser investigado y/o comprometido, llámese: Factor de Seguridad (FS).

Añadimos la habilidad hacking al listado, o se engloba en la habilidad de informática.

Una recopilación de datos de un sistema se parece a una partida de póker, mientras más arriesgas, más posibilidades de ganar o perder todo. Mientras más sobre seguro juegas, más se minimizan pérdidas y menores premios se obtienen.

Esto lo simularemos usando Rondas de Escaneo (RdE).

RONDA DE ESCANEO

En cada RdE tiraremos: hacking contra FS.

- Si hacking supera FS: se gana un +1 a la tirada de intrusión.
- Si FS gana a hacking: No se consiguen datos relevantes del sistema.
- Si hacking saca crítico: Se gana un +2, en lugar de un +1.
- Si hacking pifia: La alarma salta, y el hacker no se entera.
- Si FS saca crítico: La alarma salta y el atacante es expulsado (a menos que el administrador de sistemas no lo quiera así).
- Si FS saca pifia: El atacante consigue un +2 a intrusión.

Si la alarma se activa, el hacker no lo sabe, a menos que saque en una ronda posterior un éxito. Es el hacker el que decide cuantas rondas va a intentar, pero debe ser consciente que a más intentos, más posibilidad de ser pillado.

Una RdE tarda entre 1d10 y 5d10 minutos en realizarse, dependiendo del nivel de seguridad que tenga el sistema.



ALARMA

Si suena una alarma, el sistema al que se intenta acceder puede empezar una serie de diversas contramedidas, a saber:

- Cierre de todo el sistema.
- Rastreo del intruso.
- Aviso a las autoridades con la IP del atacante.

RASTREO

En este momento, los intentos de rastreo del atacante se hacen con tiradas enfrentadas de hacking entre las autoridades o el administrador del sistema, y el hacker. Se pueden tener modificadores por cosas como:

- Entrar desde una wireless robada.
- Entrar desde un punto de acceso robado, desde un cyber, otra empresa e incluso una casa.
- Hacer cadena de conexiones, es decir, entrar en un sistema, desde el cual se entra en otro sistema, y así varias veces. Habría que hacer rastreo en cada sistema para encontrar desde donde se conectó el hacker.

Uno de los trucos más usados, es comprar un móvil prepago, conectarse a través de él a uno o varios "sistemas puente" y desde ahí realizar los escaneos, o la intrusión.

INTRUSIÓN

La intrusión depende mucho de lo que se quiera conseguir, una vez se tienen suficientes datos, y superando una tirada de hacking contra FS, se entra al sistema, y se pueden realizar varias acciones.

- Robar datos al alcance de usuarios del sistema: Fácil.
- Robar toda la base de datos: Medio.
- Interceptar comunicaciones: Difícil.
- Control total del sistema: Muy difícil.

El control total incluye webcams, micrófonos y cámaras de seguridad (a menos que esté en un sistema independiente).

La intrusión tarda 5d6 x d10 minutos.

TROYANOS

Existe una forma de intrusión bastante fácil de realizar, consiste en mandar un correo con un troyano ejecutable y que un usuario (normalmente tonto) lo ejecute. Esto forma parte de la ingeniería social, y lo más complicado es evitar que el troyano sea detectado por el antivirus.

Al proceso de hacerlo indetectable, se le llama ofuscación de código. Para poder hacerlo, debemos tener el correo y que el sistema permita mandar ejecutables (algo bastante raro en sistemas serios). Tirada de ofuscación del troyano: Media.

El nombre de troyano proviene del caballo de Troya.

HONEY POTS

Un Tarro de rica miel, para atraer moscas a él. O dicho de otra forma, un dispositivo de defensa consistente en simular un sistema parecido al nuestro, pero falso y sin datos confidenciales ni acceso al sistema real.

Se usa para atrapar dentro a hackers y poder rastrearlos tranquilos, y/o aprender sus técnicas de hacking para mejorar la seguridad del sistema.

Aquí se tiran rondas de escaneo, y dos éxitos o un crítico hará descubrir al hacker que se encuentra en un trampa. Si no saca ningún fallo en las RdE contra el HoneyPot, el escaneo ni siquiera es detectado y la retirada del hacker es segura (no hay ningún motivo para seguir dentro del honey-pot, y sí para salirse lo más rápido posible). Lo más seguro para salir es apagar el ordenador.

CONTRAHACKING

Esta técnica se utiliza para sacar información y tomar el control de la máquina del hacker y todos sus datos. Si la alarma suena en el sistema atacado, el administrador de sistemas de éste puede, a su vez, lanzarse contra el atacante e intentar controlar su sistema. Utiliza también Rondas de Escaneo para conseguir información y entrarle. Si se quiere simplificar, y que sea un "duelo" memorable.

Se pueden usar las habilidades de hacking enfrentadas.

Se podrían usar los modos ofensivo y defensivo, usando las siguientes combinaciones:

- Ataque: Percepción + Hacking.
- Defensa: Inteligencia + Hacking.

GLOSARIO

IP: Número identificativo en Internet, se puede rastrear hasta el lugar físico de la central de conexión. También se usa a nivel interno en sistemas, y también es rastreable.

Se tarda 3d10 horas en rastrear una IP. (Las autoridades pueden tardar 3d10 minutos, si tienen acceso a equipo especializado de rastreo).

Firewall: Dispositivo que sirve para impedir el acceso a un sistema. Da modificadores positivos al FS.

Puertos abiertos: Descuidos al configurar el sistema, dejando programas con acceso al exterior que se convierten en agujeros por los que entrar.

FUTURISTA

Si queremos situarlo en un ambiente más futurista, deberíamos añadir que los ordenadores están manejados por enlaces corticales (o el modo en que queráis) y que se recibe daño cuando se falla.

Por ejemplo, según el ordenador que se tenga y su potencia, se podría hacer más daño.

También podría hacerse que desconectarse a lo bruto fuese mortal, y que se tarden 1d6 turnos en hacerlo de forma segura.

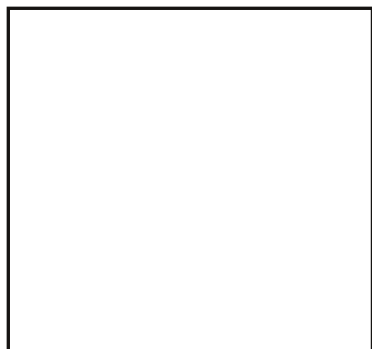
Y que haya cosas como Sistemas Asesinos de Hackers, grandes trampas mortales esperando que entren incautos para liquidarlos (y que convertiría en leyenda al hacker que lo controlase).

Sería bueno que el daño solo se recibiera en la intrusión, no en las RdE. Pero esto podéis ir adaptándolo a vuestro gusto.

Tan solo recordad que esto es la base, podéis expandirlo hasta donde queráis.

...





Nombre _____ Raza _____

Altura _____ Peso _____ Edad _____

Ojos _____ Pelo _____

Lugar de nacimiento _____

Ocupación _____

Descripción _____

Atributos

- Físico
- Destreza
- Inteligencia
- Percepción

Habilidades

	n	τ		n	τ		n	τ
P • Advertir/Notar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D • Esquivar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	J • Religión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D • Armas a distancia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P • Etiqueta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D • Robar bolsillos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F • Armas CC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	J • Fauna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P • Rumores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F • Atletismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	J • Leyes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	J • Sanación/Hierbas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P • Buscar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P • Música	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D • Sigilo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D • Cabalgar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	J • Navegar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	J • Supervivencia/Cazar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J • Callejeo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D • Nadar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	J • Tradición/Historia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J • Comercio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	J • Ocultismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D • Trampas/Cerraduras	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P • Disfraz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P • Rastrear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D • Escalar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P • Reflejos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Combate

Iniciativa

Defensa

Puntos de vida

Arma	Daño	Alcance

Heridas

Armadura	Absorción	Estorbo

Equipo

Magia

Puntos de maná

Rechizo	n	τ
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dinero

Puntos de experiencia

Nombre del director _____

Nombre del jugador _____

Campaña _____



RyF Actual



Nombre _____ Edad _____

Altura _____ Peso _____

Ojos _____ Pelo _____

Lugar de nacimiento _____

Ocupación _____

Descripción _____

Atributos

Físico

Destreza

Inteligencia

Percepción

Habilidades

P • Advertir/Notar N T

D • Armas a distancia

F • Armas CC

F • Atletismo

P • Bailar

P • Buscar

I • Callejeo

I • Comercio

D • Conducir

D • Esquivar N T

I • Historia

I • Informática

I • Leyes

I • Mecánica

I • Medicina

P • Música

I • Ocultismo

P • Reflejos

D • Pilotar N T

D • Sigilo

I • Supervivencia

Combate

Iniciativa

Defensa

Puntos de vida

Arma

Daño

Alcance

Heridas

Armadura

Absorción

Estorbo

Equipo

Dinero

Puntos de experiencia

Nombre del director _____

Nombre del jugador _____

Campaña _____



nombre _____ edad _____

altura _____ peso _____

ojos _____ pelo _____

lugar de nacimiento _____

ocupación _____

descripción _____

ATRIBUTOS

- físico
- destreza
- inteligencia
- percepción

HABILIDADES

- | | | |
|-----------------------|--------------------------|--------------------------|
| | n | t |
| (p) advertir/notar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (d) armas a distancia | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (f) armas cc | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (d) artillería | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (i) astrofísica | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (f) atletismo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (p) bailar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (p) buscar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (i) callejeo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (i) comercio | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- | | | |
|------------------|--------------------------|--------------------------|
| | n | t |
| (d) conducir | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (i) criptografía | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (d) esquivar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (i) historia | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (i) informática | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (i) ingeniería | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (i) leyes | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (i) mecánica | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (i) medicina | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (p) música | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- | | | |
|-------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | n | t |
| (p) navegación espacial | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (i) ocultismo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (p) reflejos | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (d) pilotar | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (d) sigilo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| (i) supervivencia | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

COMBATE

iniciativa

defensa

puntos de vida

ARMA	daño	alcance
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>

heridas

ARMADURA	absorción	estorbo
	<input type="text"/>	<input type="text"/>

EQUIPO

dinero

puntos de experiencia

nombre del director _____

nombre del jugador _____

campana _____

