

# Tierras de Tesoros

Miguel de Luis Espinosa

Juego de Rol

## 1. ¿Qué es un juego de rol?

Esta es de las cosas que son fáciles de entender si alguien te las muestra, pero que necesitas horas de explicaciones si solo recibes teoría. Así que vamos al grano.

Tenemos dos o más personas. Una es el máster, las demás son los jugadores. El máster cuenta una historia en la que los jugadores controlan a los protagonistas, también conocidos como personajes-jugadores (PJ). Por eso el máster preguntará a los jugadores cada vez que sea necesario, ¿qué queréis hacer? y los jugadores responderán lo que intenta sus personajes, que puede ser cualquier cosa. Entonces el máster, con la ayuda de estas reglas y algunos dados decide qué pasa a continuación. La aventura continúa así hasta su conclusión.

## 2. Palabras especiales del juego

Jugador: Cualquiera de las personas que participa en el juego, excepto el máster.

Máster: La persona que dirige la partida, cuenta la historia y determina las consecuencias de las acciones de los jugadores.

Personaje: Cualquier criatura, animal, persona o monstruo que aparece en el juego.

Personaje jugador: Personaje que es controlado por un jugador.

Personaje no jugador: Personaje que es controlado por el máster.

D: 1 dado normal de 6 caras. 2d significa "lanza dos dados y suma lo que te den".

Atributo: Las cuatro puntuaciones básicas que definen a un personaje son Fuerza (fue), Destreza (des), Percepción (per) y Educación (edu).

mc: modificador de combate, número que se suma a la tirada de dados cuando combates.

md: modificador de daño, número que se suma a la tirada de dados cuando ganas un combate,

### 3. Creación de Personajes

#### 3.1. Tu hoja de personaje

Te presento a tu hoja de personaje. No, aquí no, que está en la última página. Tiene casillas para apuntar el nombre, edad y género de tu personaje, sus puntuaciones de juego, como ya se explicará, su equipo (es decir las cosas que posee), y los conjuros mágicos que vaya aprendiendo.

Necesitarás tu hoja de personaje para crear tu personaje, así que copia suficientes.

#### 3.2. Atributos

Un personaje tiene cuatro características que le definen, estas son: **Fuerza** (fue), **Destreza** (des), **Percepción** (per) y **Educación** (edu). La Fuerza indica tanto la pura potencia muscular del individuo, como su resistencia a las enfermedades, el cansancio y las heridas. La Destreza (des), es un compendio de habilidad manual, la agilidad y el equilibrio del personaje, la percepción (per), es la capacidad de descubrir pequeños detalles, entender lo que sucede en su entorno, y la Educación (edu) se refiere a todos los conocimientos, teóricos y prácticos del personaje, siempre dentro de lo posible en el mundo de juego<sup>1</sup>.

Para determinar las puntuaciones de cada una de ellas tira 1 dado normal de seis caras y sumo 9 al resultado de los dados. Esa tirada se representa por  $1d + 9$ .

**Ejemplo:** Creo mi personaje Diego Walker, lanzo mis dados. Tiro por fue, saco 4. Sumo 9 a los dados y tengo  $4 + 9 = 13$ . Tiro por des, saco 5. Sumo 9 y tengo  $5 + 9 = 14$ . Tiro por per y saco 6. Sumo 9 y tengo  $6 + 9 = 15$ . Por último tiro por edu y saco 1. Sumo 9 y tengo  $1 + 9 = 10$ .

#### 3.3. Edad

Ahora elige la edad de tu personaje: niño, adolescente, joven, o maduro, cada una tiene sus ventajas y desventajas puedes elegir la que más beneficie a tu personaje o la edad del personaje que preferirías jugar.

**12 a 15 años:** Eres un niño. La fue y edu no pueden ser mayor de 12. des y per no pueden ser menor de 13.

Los niños tienen “**afinidad mágica**” y eso supone ciertas ventajas (y algún inconveniente) a la hora de lanzar conjuros como se explica en la sección 10.

**16 a 21 años:** Eres un adolescente. La fue y la des no puede ser menor de 11, per no puede ser menor de 13, edu no puede ser mayor de 13.

**22 a 33 años:** Eres un adulto. La fue no puede ser menor de 10, edu no puede ser menor de 12.

**34 años ó más:** Eres un adulto. fue, per y des no pueden ser mayor de 14, edu no puede ser menor de 13.

---

<sup>1</sup>Así un personaje medieval no debería saber pilotar un avión, por alto que sea su valor de edu

Una vez elegida tu edad, si tus puntuaciones se salen de esos límites ajústalas lo suficiente para que se queden dentro de los límites de tu edad<sup>2</sup>.

**Ejemplo:** Decido que Diego Walker sea un niño de 14 años. Sus puntuaciones eran fue: 13 des: 14 per: 15 edu: 10 Todo está dentro de los límites de un niño, menos la fue, que es mayor de 12. Así que la ajusto: fue: 12 des: 14 per: 15 edu: 10. Además gano afinidad mágica.

### 3.4. Puntos de Vida

Los **Puntos de Vida** (pv) son la cantidad de daño que puede soportar un personaje de entrar en estado de coma o morir. Estos puntos se calculan sumando al doble de tu Fuerza la tirada de un dado.

$$PV = (2 \times fue) + 1d.$$

Los pv pueden perderse a causa de las heridas recibidas o de enfermedades, y pueden recuperarse a razón de uno al día si se duerme un mínimo de ocho horas o 1D al día si el herido es atendido y reposa todo el día, también pueden recuperarse los PV por medios mágicos como ya se verá. En ningún caso los PV, podrán superar los iniciales.

**Ejemplo:** Lanzo un dado para los PV de Diego Walker. Saco un 2. Su total será  $(2 \times 12 (fue)) + 2 = 26$ . Las puntuaciones son ahora fue: 12 des: 14 per: 15 edu: 10, pv: 12.

### 3.5. Magia inicial

Al comienzo del juego los personajes jugadores empiezan cada uno con **cuatro conjuros**, de entre los siguientes: Bendición, Burro Volador, Cuerda Mágica, Detectar el mal, Empatía, Escudo, Hablar con los Animales, Ilusión, Resbalo y Toc toc. Todos estos conjuros se explican en la lista de conjuros de la página 17.

Luego haces una tirada de **2 dados para cada conjuro**, esa será tu puntuación en ese conjuro. Los niños, dado que aprenden la magia más fácilmente, añaden 1 punto a su puntuación inicial. La puntuación de cada conjuro se usa como cualquier otro atributo, según se explica en la sección 10.

Esto es excepcional ya que la inmensa mayoría de los habitantes del mundo nunca han visto la magia en acción.

**Ejemplo:** Elijo para Diego los siguientes conjuros: Escudo, Ilusión, Resbalo y Toc toc. Tiro dos dados en cada uno, saco 9, 8, 2 y 5. Como es un niño, añado 1 punto por afinidad mágica. Así que tengo Escudo 10, Ilusión 9, Resbalo 3 y toc toc 6. Las puntuaciones siguen siendo fue: 12 des: 14 per: 15 edu: 10, pv: 12.

---

<sup>2</sup>Estas reglas *solo* se usan durante la creación de tu personaje. El único efecto por cumplir años consiste en que un personaje niño deja de ser niño y pierde su afinidad mágica al cumplir los 16.

### 3.6. Equipo

El máximo equipo que puedes llevar se resumen en lo siguiente:

**Armas:** 4, la cuarta de las cuales debe ser una daga. El escudo cuenta como arma. Las armas obviamente sirven para defenderte.

**Armaduras:** Puedes llevar un casco acompañado de otra armadura. Un gambesón ligero debe usarse debajo de una cota de malla o una coraza, para que la piel no sufra y la armadura sea efectiva.

**Mochila:** Algunos objetos están marcados como objetos de mochila. De esos puedes llevar un máximo de 12. Necesitarás comida para poder recuperarte de tus heridas y, eventualmente, para no morir de hambre, como ya explicarán estas reglas.

La ropa que llevas puesta no cuenta para el límite, pero la de repuesto cuenta como un objeto de mochila.

**Otros:** Son objetos que llevas en los bolsillos o colgando del cinto, del hombro, etcétera. Puedes llevar hasta 24.

**Raciones:** Cada ración de un día cuenta como un objeto de mochila.

### 3.7. Equipo inicial

Al comenzar la partida todos los aventureros comienzan con el siguiente equipo:

**Armas:** Daga. Además elige dos de las siguientes: Arco, Escudo, Espada, Hacha pequeña, Honda, Jabalina, Lanza o Maza.

**Armadura:** Casco y gambesón ligero.

**Otros:** Ropa de aventura, Mochila, Olla pequeña, Cantimplora, 6 raciones, cuerda (2 metros), lona, manta.

### 3.8. Dinero

Los precios de los objetos que aparecen en los el mundo de juego de este libro se expresan en monedas de oro, plata y bronce. Pero, si quieres, podéis poner un nombre específico para vuestras propias partidas, históricos<sup>3</sup> o inventados según os parezca mejor.

En el juego una moneda de oro (mo) vale 100 monedas de plata (mp) y 10,000 monedas de cobre (mc). Al empezar la partida cada uno de los personajes jugadores empieza con tantas monedas de plata como lo que obtengan en la **tirada de seis dados, si son adultos, cinco si son adolescentes y cuatro si son niños**.

#### Ejemplos:

1. Soy un adulto. Tiro 6 dados y obtengo 5, 4, 4, 2, 6 y 1 que suman 22 monedas de plata.
2. Soy un niño. Tiro 4 dados y obtengo 5, 6, 1 y 2, que suman 14 monedas de plata.

Con este dinero los jugadores, una vez comiencen la partida, y siempre que encuentren alguna tienda, pueden comprar cualquier cosa que deseen de la lista de equipo, armas y armaduras que encontrarás en la página 35 y siguiente.

---

<sup>3</sup>por ejemplo: doblones, dólares, coronas, libras, liras, ecus, dracmas, pesos, sestercios, peniques, dinares, maravedís, etcétera.

### 3.9. Historia personal

Ahora tienes información suficiente para darle un nombre a tu personaje, el que quieras, si es chico o chica, etcétera y otros detalles sobre su familia o dónde nació. El jugador y el máster pueden trabajar juntos. Si no tenéis un mundo de juego bien definido ésta puede ser una gran ocasión para empezar a crearlo.

Jugador: Pues me gustaría que mi personaje hubiera nacido en una gran ciudad pero no veo ninguna en el mapa...

Máster: ¡Ah! Vale, pues decimos que hay una ciudad que está a 300 kilómetros del borde sur de nuestro mapa que se llama... Ianton, ¿vale?

## 4. Acciones

En un juego de rol un jugador puede elegir que su personaje intente hacer cualquier cosa que se le ocurra. Otra cosa es que las consecuencias de ese intento sean las que tú quieras. ¿Cómo sabemos si tu flecha da en el blanco o si consigues saltar por el precipicio, o si tu conjuro funciona? Para eso tenemos las siguientes reglas:

### 4.1. Acciones automáticas e imposibles

En muchos casos el éxito y las consecuencias son obvias y no hace falta tirar ningún dado. Por ejemplo para abrir una puerta que no está cerrada con llave, caminar o decirle algo a alguien no hace falta hacer ninguna tirada. El personaje lo hace y ya está.

En otros casos la acción es imposible. Por ejemplo, si un humano normal intenta volar agitando los brazos como una gaviota; pues no puede y punto. Si además lo intenta tirándose de un acantilado, pues su personaje sufrirá los daños correspondientes a la caída y ya está.

### 4.2. Acciones dudosas

Sin embargo en otras ocasiones no es seguro si el personaje tendrá éxito o no. Por ejemplo, si intenta disparar con un arco a un goblin o huir de un lobo. Para esos casos están estas reglas.

#### 4.2.1. La tirada de atributo

1. Lo primero es decidir cuál es el **atributo apropiado** en la acción. Por ejemplo, para intentar descubrir a un perro escondido el atributo sería per, para saltar sobre un abismo sería des, para levantar un gran peso fue y para leer un libro escrito en algún idioma extraño edu. Es el máster quién decide qué atributo es el apropiado.
2. Estimar la **dificultad** de la acción. Para ello el máster (y solo el máster) le asigna una puntuación entre 0 y 12, donde 0 es muy fácil, 6 normal y 12 muy difícil.

3. Después el jugador lanza dos dados y suma sus valores.
4. El valor de los dados se suma al atributo apropiado y se resta la dificultad. Esto se puede resumir como **Atributo + 2 dados - Dificultad**. Si el **resultado es mayor o igual a 12** habrás tenido éxito, de lo contrario la acción habrá fracasado.

**Ejemplo:** Mi personaje, con fue 13 des 14 per 11 y edu 12 intenta entender un libro escrito en un idioma antiguo. El máster decide que el atributo más adecuado es edu, así que me indica que haga una tirada por edu. Por otra parte la tarea le parece muy difícil así que le asigna una dificultad de 9. Tirando los dados saco un 6 y un 2. Así que el total es  $12 + 6 + 2 - 9 = 11$ , lo que es menor que 12, por lo que he fracasado y no sé ni de qué va el libro.

#### 4.2.2. Éxito y fracaso automático

Si en la tirada de atributo sacas un **doble “6” con los dados**, siempre habrás tenido **éxito** pero si sacas un **doble “1”** con los dados, siempre será un **fracaso**.

#### 4.2.3. Acciones y Salvaciones de dos atributos

Si el máster piensa que una acción depende de dos atributos, el atributo apropiado sería la media entre los dos atributos. Por ejemplo, si un personaje intenta un salto muy largo el máster puede decidir que el atributo apropiado es tanto Fuerza como Destreza. Supongamos que el personaje tiene fue 12 y des 15.  $12 + 15 = 27$ , dividimos 27 por 2 y tenemos 13,5 que redondeamos a 14<sup>4</sup>.

#### 4.2.4. La regla heroica

Cuando un personaje jugador emprenda una acción que todos los demás jugadores y el máster consideren extraordinaria, por heroica, genial o simplemente muy chula, el jugador podrá **tirar los dados tres veces** y escoger el mejor resultado.

### 4.3. Peligros y Salvaciones

A veces un personaje no tendrá tiempo de tomar una decisión sino que reaccionará instintivamente. (Por ejemplo: esquivar un ladrillo que cae del techo). En otras ocasiones tendrá que enfrentarse a un peligro del que ni siquiera es consciente o que da igual que lo conozca o no porque difícilmente podrá tener un plan. (Por ejemplo: si tu personaje bebe por error un veneno o entra en un país donde hay una epidemia). Para esos casos hacemos un **Tirada de Salvación**.

Una Tirada de Salvación se ejecuta como cualquier tirada de acción dudosa. El máster determina el atributo apropiado, la dificultad y el jugador lanza 2 dados. Esto se puede resumir como **Atributo + 2 dados - Dificultad**. Si el **resultado es igual o mayor que 12** habrás tenido éxito, de lo contrario la acción habrá fracasado.

---

<sup>4</sup>Por regla general, salvo que se diga otra cosa, se redondea a favor de los jugadores

**Recuerda:**

**Atributo + 2 dados - Dificultad  $\geq$  12.**

Doble 6 = éxito automático

Doble 1 = fallo asegurado.

## 5. Combate

### 5.1. El escenario

Cuando los personajes jugadores se topen con un encuentro hostil el máster debe disponer el escenario. Esto se puede hacer de dos maneras: en una mesa<sup>5</sup> o en tu imaginación. Aquí hablaré solo de cómo hacerlo en una mesa, hacerlo en tu imaginación es lo mismo solo que de manera imaginaria.

Lo que hay que hacer es lo siguiente:

1. Dispón el terreno.

Pon sobre la mesa (o dibuja en el papel, etc) los elementos esenciales del terreno. Lo más fácil es usar fichas de papel con el dibujo de un bosque (o incluso la palabra “bosque”), de una casa, de un lago o lo que sea. No hace falta que sea muy detallado ni preciso, ni ponerlo todo. Basta lo esencial, lo que de verdad afecte al juego.

2. Decide la zona de los personajes-jugadores.

Normalmente será en la zona del centro del escenario. Al fin y al cabo son los protagonistas, así que toda la acción gira a su alrededor. No obstante si la acción empieza justo cuando entran en algún lugar quizás quieras ponerlos en el borde. Dentro de esa zona deja que sean los jugadores los que decidan dónde colocar sus personajes.

3. Decide dónde están los personajes *no* jugadores y monstruos y colócalos siempre que los jugadores jugadores ya los puedan ver.

### 5.2. Orden de Acciones

Una vez que has colocado el escenario y los personajes-jugadores están preparados comienza la acción. Un combate se divide en turnos y cada turno de combate tiene seis fases que se resuelven en el siguiente orden.

1. Acciones rápidas (Hablar hasta seis palabras, encender la luz y otras acciones que duren el mismo o menor tiempo, que no sean mágicas o disparos o combate)

2. Acciones mágicas (Lanzar conjuros, etcétera, como se explica en la sección 10)

---

<sup>5</sup>o en un papel, pizarra, en el suelo, etc

3. Disparos y lanzamientos de lanzas, etc.
4. Combate cuerpo a cuerpo
5. Mover.
6. Otras acciones, como cambiar de arma.

En cada fase, **los personajes jugadores mueven y actúan antes de los personajes no jugadores**, según el orden en el que estén sentados. Empieza el primer jugador que esté a la derecha del máster, el segundo el que esté más a la derecha del primero y así sucesivamente.

Los personajes no jugadores actúan después de los personajes de los jugadores, en el orden que decida el máster.

### 5.3. Distancias

En este juego hay tres distancias: **lejos**, **cerca** y **al lado**. Cuando una criatura está lejos no puedes combatir con ella, pero sí disparar, cuando está cerca puedes combatir y disparar, y cuando está al lado solo puedes combatir.

Tu personaje está “lejos” de otro personaje o cosa si su símbolo (ficha, papel, moneda, miniatura) está a más del ancho de una “mano” del otro símbolo. Está “al lado” si los símbolos se tocan y está “cerca” si no se tocan pero están más cerca del ancho de una mano.

**Nota:** Si no quieres usar tu propia mano para medir puedes usar cualquier objeto: un lápiz, una regla, un libro pequeño, un móvil, cualquier cosa. Lo único es que todo el mundo use la misma distancia.

### 5.4. Disparos y lanzamientos

Para que un personaje pueda disparar debe tener el arma apropiada preparada en la mano (como un arco o una pistola). Salvo que el máster decreta otra cosa, se supone que tienes munición<sup>6</sup>. Además tu objetivo debe estar a distancia corta, salvo los arcos y las ballestas que pueden disparar a distancia corta y larga, y las hachas y dagas que pueden disparar a distancia “al lado” y corta.

El **atributo apropiado es la Percepción** (per) en todas las armas, salvo la honda que usa la Destreza (des). La **dificultad de los disparos y lanzamientos es 6, más los modificadores** que se detallan a continuación u otros que quiera añadir el máster conforme a las circunstancias.

**Ejemplo:** supongamos que mi objetivo es una gacela que está corriendo a distancia larga. La dificultad será 6 (base) + 3 (en movimiento) + 4 (larga) = 13. Va a estar muy difícil.

---

<sup>6</sup>En la práctica, aunque sea más realista, llevar la cuenta de la munición gastada es aburrido y puede llevar a discusiones sin mucho sentido, pero si queréis hacerlo, probad. No será la primera vez que me equivoque en algo.



## 5.5. Ataques

Un personaje puede atacar a otro con un arma de cuerpo a cuerpo como una espada o una maza si está “al lado” de su oponente. Además debe tener un arma preparada en la mano<sup>7</sup> para poder usarla.

Los **ataques son simultáneos**. Esto es cuando ataques a un objetivo, éste también te ataca a ti. Por eso las reglas son distintas que al disparar.

Cada personaje que está trabado en el combate tira dos dados, le añade su des y los modificadores de combate (mc) del arma que emplea y de su escudo (si lleva alguno). **El que saque más gana** y golpea al otro.

Si hay un **empate**, tira un dado. Si sale par nadie sale herido, si sale impar ambos contendientes sufren daño.

## 5.6. Heridas

Para determinar el daño que sufre un contrincante **tira dos dados y suma el modificador de daño** (md) del arma. Resta de ese daño el valor de protección (pt) de la armadura del objetivo. El resultado es el número de Puntos de Vida (pv) que pierde.

**Ejemplo:** Supongamos que aciertas a un goblin con pt 3 con una espada md +5. Lanzas un 3 y 2 obteniendo  $3 + 2 + 5 - 3 = 7$ , por lo que el goblin pierde siete puntos de vida.

## 5.7. Combates con dos armas o arma y escudo

Un personaje puede luchar con dos armas a la vez, de entre las siguientes, en cualquier combinación: escudo, broquel, daga, espada, hacha pequeña, jabalina, maza y palo. Además puede usar la lanza con un escudo o un broquel, siempre que la lanza se use a una mano.

Si un personaje lleva dos armas, **la segunda arma suma solo la mitad de su mc**, redondeada hacia abajo.

**Una excepción es el escudo y el broquel.** El escudo y el broquel, si se usa en combinación con las siguientes armas: daga, espada, hacha pequeña, jabalina, lanza, una maza o palo, añade **toda su mc** a la del arma principal.

Otra excepción es la daga, que es muy útil como segunda arma traicionera. Usada así, su mc es +1 (aunque usada como arma principal fuera 0).

En cuanto al md se usa el md del arma que haga más daño.

---

<sup>7</sup>O luchar sin armas.

Arma	“Al lado”	Corta	Larga
Arco y Ballesta	no	sí	sí
Daga y Hacha	sí	sí	no
Otras arnas	no	sí	no

### Ejemplos:

- Llevas una lanza y una espada, tienes que elegir usar una u otra, porque no es una combinación efectiva.
- Llevas espada y daga, tu mc es +2 por la espada, +1 por la daga, porque el mc de la daga como segunda arma es siempre al menos +1, aunque como en este caso sea 0. Así que el mc total es +3.
- Lleva daga y daga. Ahora sería 0 por la primera daga +1 por la segunda. Total +1.
- Llevas lanza y escudo. Sería +4 por la lanza y +3 por el escudo, total +7, una combinación fuerte (y muy popular en la historia).

## 5.8. Movimiento

Para acercarte o alejarte a una criatura o personaje, tienes que realizar una acción de mover. Si la otra criatura no se opone te alejas o te acercas (pasas de lejos a cerca, o de cerca a al lado, etc). Si se opone ambos tiráis dos dados y sumáis des, el que gane decide que pasa.

### Recuerda:

**Al lado**  $\longleftrightarrow$  **Cerca**  $\longleftrightarrow$  **Lejos**

## 5.9. Ejemplo de Combate

Farrel, mi personaje fue: 14 des: 14 per: 10 edu: 14 pv: 34 pt: 0 mc: +6<sup>8</sup> md: +3, armado con lanza y broquel, pero sin más armadura, lucha contra un goblin bastante hábil de nombre Zr'w fue: 8 des: 16 per: 13 edu: 8 pv: 15 pt: 3 mc: +3 md: +3. Veamos que pasa.

Primer turno. Ninguno tiene armas de disparo, error, así que cargamos el uno contra el otro. Llegando al combate Farrel saca un doble uno, fallo automático. ¡Fatalidad! El goblin solo saca un tres pero ya no hay que comparar nada, contra mi fallo automático, siempre pierdo así que el goblin hiere a Farrel. Saca dos 1 + 1 + 3 (md) = 5, por lo que Farrel pierde 5 puntos de vida (ahora le quedan 29).

Segundo turno. Veamos las tiradas de combate. Farrel saca 5 y 2. Su total es 14 (des) + 5 + 2 + 6 (mc) = 27. Zr'w saca 5 y 5. Su total es 16 (des) + 5 + 5 + 3 (mc) = 29. Zr'w gana de nuevo. Esta vez hiera Farrel con 6 + 4 + 3 (md), por lo que Farrel pierde 13 puntos de vida (le quedan 16... huy, mejor llevar armadura.)

Tercer turno. Farrel saca 4 y 4. Su total es 14 + 4 + 4 + 6 = 28. Zr'w no le va muy bien y saca 4 y 2. Su total ahora es 16 + 4 + 2 + 3 = 25. Ahora es Farrel quien hiere al goblin. Farrel tira sus dados de daños, sacando un 5

<sup>8</sup>Es +4 por la lanza a una mano más +2 por el broquel

Blanco en Movimiento:	3	Distancia Larga	4	Blanco con Escudo	3
Tirador en Movimiento:	6	Poca Luz:	3	Blanco pequeño:	2

y  $4 \cdot 5 + 4 + 3$  (md de la lanza) = 12. La armadura del goblin le protege quitándole 3 de daño, así que solo pierde 9 puntos de vida (le quedan 8).

El combate sigue así hasta que uno se rinda, huya (y el otro le deje huir) o llegue a 0 puntos de herida, como veremos ahora mismo.

## 5.10. Derrota y Muerte

Un personaje que llega a 0 puntos de vida ha sido derrotado y está en peligro de muerte. En el caso de los **personajes no jugadores** el máster determinará si están vivos o muertos. Normalmente los personajes no jugadores menos importantes estarán muertos si llegan a cero puntos de vida.

Los **personajes jugadores** que lleguen a 0 puntos de vida o menos han sido derrotados y no pueden hacer nada mientras dure el combate o la escena en la que estén involucrados. Una vez termine la escena puede suceder dos cosas:

1. Si el bando de los personajes jugadores (o sus amigos) consiguen ganar el combate o rescatar del peligro a los personajes derrotados, todos los personajes recuperan 1 pv y pueden volver a funcionar normalmente.
2. Si el personaje jugador derrotado no es rescatado y han perdido el combate, sus enemigos pueden decidir hacerlos sus prisioneros (para venderlos como esclavos por ejemplo) o rematarlos. El máster decide teniendo en cuenta el tipo de enemigo (a los goblins, por ejemplo, les encanta tener esclavos en sus minas, pero un ciempiés gigante preferirá comérselos, con lo que eso significa).

## 6. Hambre

Tu personaje debe **comer al menos 1 ración** (o equivalente) cada día para no pasar hambre. Si llegas a la noche sin comer nada el personaje deberá pasar una **salvación de fue con tanta dificultad como días seguidos lleve sin comer** (dificultad máxima 10). Si se falla el personaje pierde 1 dado de puntos de vida.

**Ejemplo:** Mi personaje (fue: 12 pv: 26) lleva 2 días sin comer. Debe salvar fue con una dificultad de 2, así que tiro los dados y saco 5, 5.  $12 + 5 + 5 - 2 = 20$ , mayor que 12, así que no hay problema, —aunque un hambre de perros—. Imaginemos que lleva ahora 12 días sin comer. La dificultad sería 10 (el máximo) así que si saco 4, 1, mi total sería  $12 + 4 + 1 - 10 = 7$  menor que 12 por lo que pierde 1 dado de puntos de vida. Tiro y saco 3.  $22 - 3 = 19$ , que no parece muy grave, pero mañana si mi personaje no come tendrá que volver a tirar. Además, como veremos ahora no puedo curarme ninguna herida...

## 7. Curación

Para curar heridas por medios naturales tu personaje debe haber **comido** al menos una ración ese día y haber **descansado** al menos 8 horas, en algún lugar al abrigo de las inclemencias del tiempo.

Cumplidos esos requisitos tira un dado. Recuperas esos puntos de vida pero con un máximo de cuatro. Si tienes atención médica adecuada y el médico supera su tirada de edu (dificultad 8) recuperas dos dados de puntos de vida, pero con un máximo de ocho.

## 8. Experiencia

Al final la partir el máster, según su leal saber y entender, asigna **Puntos de Experiencia** (PX) de acuerdo a los siguientes **méritos** de cada jugador.

Participar en la aventura:	1 a 3	“Ganar la partida”:	2 a 8
Encontrar Tesoro:	0 a 3	Acción Espectacular:	1 a 2
Acción Ingeniosa:	1 a 2	Acción Heroica:	1 a 3

Por cada 10 puntos de experiencia el jugador puede elegir entre hacer una tirada de mejora de un atributo. Por cada 5 puntos de experiencia el jugador puede hacer una tirada de mejora de conjuros<sup>9</sup>.

Para hacer una **tirada de mejora de un atributo** tira tres dados. Si los dados son mayores que tu atributo el personaje mejora 1 punto ese atributo.

**Ejemplo:** supongo que nuestro personaje Francasio (fue 12, des 12, per 13, edu 15) ha acumulado 22 puntos de experiencia. Eso le da derecho a 2 tiradas de mejora de atributo. Su jugador decide intentar mejorar fue y edu. En la tirada para mejorar fue saca 3, 4 y 6, que suman 13, lo que es mayor que su fue actual, 12. Por ello su fue sube un punto hasta 13. Por otro lado su tirada de mejora de edu es 4, 4 y 6, que suman 14. Como 14 no es mayor que su edu actual, 15, su edu se queda como estaba. Además se queda con sus 2 PX sobrantes para acumular a los que obtenga tras otra aventura.

Una **tirada de mejora de un conjuro** es similar, solo que debe referirse a un conjuro que tu personaje ya conozca.

## 9. El oráculo

Por mucho que prepares una aventura os surgirán dudas en medio de la partida sobre un montón de cosas. Por ejemplo, entráis en las ruinas de un castillo y alguien pregunta, “¿Queda algún arma en el castillo?”

---

<sup>9</sup>Ver sección 10 donde se explica la magia.

En ese caso el máster podría, o responder lo que le parezca más lógico o preguntar al oráculo.

El máster entonces asigna una **probabilidad a que la pregunta sea cierta, puntuándola de 4 a 10**. 10 es casi seguro que sea cierto, 8 es probable que sea cierto, 7 cuando es tan probable que sea cierto como incierto, 6 cuando no tienes ni idea, 5 cuando es probable que sea falso y 4 cuando es casi seguro que sea falso.

Una vez tengas asignada la probabilidad lanza dos dados, si la suma es menor o igual que la probabilidad, la pregunta es cierto, de lo contrario es falsa.

**Ejemplo:** El máster decide que la probabilidad de que quede algún arma en el castillo en ruinas es 6. Así que lanza los dados y obtiene 3 y 3 que suma 6, que es igual a la probabilidad, por lo que la respuesta es “Sí” y hay armas en el castillo.

## 10. Magia

Si bien no hace ninguna falta que exista la magia en un juego de rol, si te apetece disponer de magia en tus partidas puedes usar esta sección.

En este juego todos los personajes jugadores pueden usar magia, que deberán aprender durante sus aventuras.

### 10.1. Energía Mágica

La energía mágica es una sustancia caprichosa que cambia todos los días y para todas las personas, por lo que resulta impredecible. **Al comienzo de cada día<sup>10</sup> cada jugador que pueda usar conjuros deberá tirar dos dados. El dado mayor será su energía mágica de ese día.** Excepción: si los dos dados tienen el mismo resultado la energía mágica se multiplica por dos.

Los personajes niños, que son naturalmente más afines a la magia, pueden repetir la tirada de los dos dados.

### 10.2. Aprende la magia

Para aprender magia los personajes **deberán encontrar un libro de magia<sup>11</sup>**. Eso supone siempre participar en una aventura; no venden libros de magia en la tienda de la esquina.

**Aprender** cualquier conjuro requiere mucho tiempo<sup>12</sup>, **al menos un mes por conjuro**. Para empezar la descripción de un conjuro, junto con su teoría mágica y demás instrucciones lleva, al menos, cien páginas.

Solo un personaje puede intentar aprender cada libro a la vez. **Al final del mes**, tira por edu, con la misma dificultad que tenga el conjuro en cuestión. **Si pasas la tirada de edu habrás “aprobado”**.

Cuando **apruebe haces una tirada de 2 dados, esa será tu puntuación inicial en ese conjuro**. La puntuación de cada conjuro se usa como cualquier otro atributo, como ya se verá, y puede incrementarse usando diez

---

<sup>10</sup>O cuando se acuerde el máster :-)

<sup>11</sup>Lo normal es que un libro de magia contenga un solo conjuro

<sup>12</sup>tradicionalmente en Invierno, cuando apetece menos irse de aventuras

puntos de experiencia<sup>13</sup>, pero no estudiando más. Ya has aprendido lo básico y el libro no puede enseñarte más. Compártelo con alguien.

Los niños, que aprenden la magia más fácilmente, añaden 1 punto a su puntuación inicial.

### 10.3. Usando la magia

Para *lanzar* un conjuro el personaje debe, —salvo que se diga otra cosa—, cumplir todas las siguientes condiciones.

1. Poder ver o tocar a su objetivo.
2. O poder hablar o poder mover las manos.
3. Gastar, al menos, 1 punto de *energía mágica*, como se explica enseguida.

Si cumples esas tres condiciones haz una prueba de conjuro, que se hace como cualquier prueba de atributo, salvo que usas la puntuación que tengas en ese conjuro en vez de tu puntuación de atributo. A esta puntuación **puedes añadir tantos puntos de Energía Mágica como quieras** (como mínimo 1), pero sabiendo que los habrás gastado.

La dificultad depende de cada conjuro, aunque el máster puede aumentarla o disminuirla en circunstancias especiales. (Por ejemplo si estás en las ruinas del Templo de la Oscuridad los conjuros de luz podrían ser más difíciles).

Si pasas la prueba habrás lanzado el conjuro, aplicándose los efectos correspondientes. En cualquier caso habrás perdido los puntos de energía mágica que gastaste.

### 10.4. Magia patosa

¿No te dijo tu mamá que no debías jugar con magia? ¿No? Pues esto es lo que pasa **si eres un niño** y en la tirada de conjuros fallas, que debes comprobar si has metido la pata.

Como has fallado tira dos dados, si sale doble (los dos dados iguales) significa que debes tirar en la tabla siguiente, sufriendo el efecto correspondiente. Nota: si no se indica otra cosa el efecto dura 3 horas.

Para tirar en la tabla de magia patosa usamos un dado 66 o d66. ¿Qué es un dado 66? Tranquilidad, solo son dos dados que no se suman, sino que se leen uno después del otro.

**Ejemplo:** Lanzo dos dados, en el primero tengo un 4 y en el segundo un 1. El d66 da 41. Si me hubieran salido al revés el d66 habría dado 14.

Vuelvo a lanzar ahora tengo un 5 y en el segundo otro 5. El d66 da 55. Obviamente al revés habría dado igual.

---

<sup>13</sup> Como se explicaba en la sección 8

d66

d66

11	El espíritu del mago Dimli te ayuda. Repite la tirada de conjuro (no gastes más energía mágica)	41	Tienes ganas de dormir. Salva fue cada hora o duerme hasta mañana.
12	Se te caen los pantalones. No te los volverás poder poner hasta mañana.	42	Tu pelo se transforma en plumas de pato grandes y abundantes.
13	Tienes picores por todo el cuerpo. edu - 1. Hasta mañana.	43	Todos los que te ven piensan que eres un pato del tamaño de un niño.
14	El espíritu del mago Dimli te regaña por no concentrarte solamente en la magia. Hasta mañana suma 1 a todas tus tiradas mágicas pero tu per está a la mitad	44	Te caes. Salva des o pierde un punto de vida.
15	El siguiente tesoro que descubras estará maldito. Mejor no lo recojas.	45	Aprendes un conjuro nuevo, el que quieras, durante una hora.
16	Tu "patosidad" crea un eclipse de sol. Se hace de noche durante una hora. Si ya era de noche no pasa nada.	46	Maldición única. El siguiente dado que lances en el juego debe dar 1.
21	El espíritu del mago Dimli esconde una página de cualquier libro de conjuros que hayas encontrado.	51	Te olvidas de este conjuro hasta mañana
22	Nada, no pasa nada. Has tenido mucha suerte.	52	A tu amigo más cercano la cabeza se le transforma en la cabeza de un pato durante una hora.
23	Te cae una moneda de cobre en la cabeza.	53	Una de tus monedas se convierte en una garrapata y te muerde, hinchándose con tu sangre. (Pierdes 1 PV)

- |    |   |    |   |
|----|---|----|---|
| 24 | El espíritu del mago Dimli te transporta. a un jardín mágico, del que no puedes salir y al que nadie puede llegar. Volverás con tus amigos en 1 día. Si lloras, tira 1 dado cada turno, con un seis, vuelves inmediatamente.. | 54 | Dragón-Gorrión. Un gorrión se posa en tu hombro. Te acompañará una semana hasta ver si eres digno de su amistad. (Si estás en peligro se transformará en dragón-gorrión)                          |
| 25 | Te sale barba blanca, que seguirá creciendo a ritmo de un centímetro por día (3 metros y medio al año), pero te la puedes afeitar. Este efecto es permanente.   | 55 | Creces y te conviertes en un adulto a todos los efectos (pero tus atributos no cambian). La ropa no te queda bien y te tienes que quitar cualquier armadura que lleves puesta. Dura hasta mañana. |
| 26 | Te salen plumas de pato por todo el cuerpo.   | 56 | Te transformas en un gato muy mono. No puedes usar ningún objeto, ni armadura. 3 horas.   |
| 31 | El espíritu del mago Dimli se burla de ti, lo que te distrae per -1, una hora   | 61 | Hablas con acento raro (escocés, pirata, francés...) una semana.  |
| 32 | Una nube aparece a dos centímetros sobre ti y te sigue a todas partes, lloviendo sin parar. Dura 2d horas.  | 62 | Lengua gigante. Tu lengua se hace muy fina de seis metros de largo. No puedes hablar, pero sí enrollarla dentro de la boca y coger cosas con ella. 1 hora.  |
| 33 | Tus pies se convierten en patas de pato. Tus zapatos han desaparecido. Dura 3 horas, pero el calzado no volverá a aparecer.   | 63 | Cada vez que te mojes con agua fría te conviertes en chica, cada vez que te mojes con agua caliente te conviertes en chico. Dura toda la vida.  |
| 34 | El espíritu del mago Dimli lanza el conjuro por ti. Tiene éxito, por supuesto.  | 64 | Te transformas en un soldado de juguete de 3 cm de alto. Dura 1 hora.   |
| 35 | Tus brazos se transforman en alas de pato, puedes volar, pero no coger nada. Dura 1 hora.   | 65 | Te sale un huevo en la cabeza. Está pegado, aunque se puede despegar con agua caliente.   |



d66

d66

---

36	Tienes aliento a zombi. Nadie te quiere cerca. Dura una semana.	66	Brillas con un aura de colores.
----	---	----	---------------------------------

## 10.5. Lista de Conjuros

Aquí se describen una serie de conjuros que podéis incluir en vuestras partidas. Con el permiso de todos, incluido por supuesto el máster, podéis añadir nuevos conjuros que se ocurran. Eso sí, vigilad que ninguno sea demasiado poderoso o romperá el equilibrio del juego.

Salvo que se diga otra cosa el efecto de un conjuro es de 1 hora y su dificultad 6.

**Bendición** Dificultad 6. El mago debe tocar a un amigo que bendice. El objetivo añade 1 a sus tiradas de dados. Este conjuro solo se puede lanzar una vez al día sobre una persona.

**Burro Volador** Dificultad 6. Si sale bien las siguientes 10 palabras que el máster pronuncie serán creídas por cualquier criatura o monstruo que pueda entenderlas. Dura una hora.

**¡Corred malditos!** Dificultad 7. 1D criaturas o monstruos saldrán corriendo alejándose del mago tanto como puedan. Dura 2D turnos.

**Círculo de Protección** Dificultad 7. Dibuja un círculo en el suelo. Todo lo que quede dentro de este círculo no puede ser dañado por ningún medio. Nada que esté fuera del círculo puede entrar. La magia no puede atravesar el círculo en ninguna dirección. Duración: hasta que alguien o algo que esté dentro del círculo salga fuera.

**Cuerda Mágica** Dificultad 5. Crea una cuerda muy fina de hasta 20 metros de longitud y con capacidad para soportar 500 kilos de peso. Duración: 3 horas.

**Curar Heridas** Dificultad 6. Cura 2D heridas. Permanente.

**Detectar el mal** Dificultad 3. Todo lo maligno que esté a distancia del mago brilla con un aura rojiza. Duración 6 turnos en combates, 10 minutos si no estás en combate.

**Dispersar muertos vivientes** Dificultad 8. Hace que huyan los muertos vivientes (como los zombis, por ejemplo, pero no los fantasmas) durante 5 minutos.

**Dormir** Dificultad 8. La criatura afectada debe pasar una tirada de salvación por fue o quedarse dormida una hora.

**Empatía** Dificultad 8. El mago puede adivinar las emociones y pensamientos de todas los monstruos que estén a su vista. Duración 5 minutos.

**Escudo** Dificultad 6. El mago gana 1 dado de puntos de protección. También puede lanzarse sobre un amigo. Dura 1 hora.

**Familiar** Dificultad 6. Permite al mago unir su espíritu al espíritu de un animal, nunca mayor que una lechuza o un perro medio. Dicho animal le será siempre fiel y entenderá todas sus instrucciones. Además, el mago verá todo lo que el familiar vea y viceversa.

Este conjuro solo se puede lanzar sobre un animal que ya sea amigo del mago y requiere un ritual en un lugar tranquilo y apropiado que dure al menos una hora. Solo se puede tener un familiar a la vez. Un familiar no puede regalarse ni venderse. Tampoco puede el mago crear familiares para otras personas. Este conjuro dura hasta la muerte del animal.

**Hablar con Animales** Dificultad 3. Puede hablar y entender a los animales. Salvo que se trate de animales muy especiales, sin embargo, su comprensión de la situación y sus mensajes serán muy simples. Duración 5 minutos.

**Hablar con los muertos** Dificultad 6. Permite hacer tres preguntas a un muerto, cuyos restos o algo que lo recuerde, como una estatua o un cuadro, estén “al lado”. Permanente, pero se agota con la tercera pregunta.

**Ilusión** Dificultad Variable. Crea una ilusión que parece real, pero desaparece al contacto. El tamaño de la ilusión depende de la Dificultad. A nivel 6 puede crear algo del tamaño de una moneda, a nivel 7 de un cofre, a nivel 8 de un niño, a nivel 10 de un adulto, a nivel 9 de un caballo, a nivel 10 de una casa y a nivel 12 no tiene límites. Duración: 1 hora.

**Invisibilidad** Dificultad 6. Una criatura que pueda tocar (o él mismo) se vuelve invisible hasta que haga un ataque o pasen 3 horas.

**Lenguas** Dificultad 6. Permite al usuario entender y hablar en cualquier idioma. Duración 15 minutos.

**Levitar** Dificultad 6. El mago flota en el aire hasta 2 metros. Duración 3 minutos por Dificultad.

**Lluvia de meteoros** Dificultad 8. El mago designa un círculo con un radio de 5 metros, o inferior si así lo desea. Dentro de ese círculo caerán una lluvia de meteoros que hace 1 dado de puntos de daño a cada criatura que no salve des (Dificultad 5). Duración: Un segundo.

**Luz** Dificultad 0. Crea una luz en un objeto que ilumina como una vela. Duración: 1 Hora.

**Muro** Dificultad 6. Crea un muro de piedra de hasta 3 metros de alto, 20 metros de largo y 1 metro de ancho. Duración: 1 hora.

**Oscuridad** Dificultad 8. Crea una oscuridad que bloquea todo tipo de visión, en un área de 20 metros cuadrados. Duración: 1 hora.

**Proyectil Mágico** Dificultad Variable. Lanza un proyectil mágico que impacta en el objetivo sin remisión haciendo, por lejos que esté siempre que el mago lo pueda ver. Si se lanza con Dificultad 6 hace 1 dado de daño, si se lanza con Dificultad 8 hace 1 dado + 3 de daño, si se lanza con Dificultad 10 hace 3 dados de daño, si se lanza con Dificultad 12 hace 4 dados de daño. Duración: 1 segundo.

**Purificar Comida y Bebida** Dificultad 6. Quita las enfermedades que pudieran tener.

**Quitar Magia** Hace desvanecerse los efectos de un conjuros. La dificultad es la del conjuro que se quiera quitar. Duración: 1 segundo.

**Resbalo** Dificultad 6. El objetivo, que el mago debe poder ver, debe salvar des cada turno o caer al suelo. Duración 5 minutos.

**Salto** Dificultad 7. Desapareces y apareces en cualquier lugar que puedas ver. Duración instantáneo.

**Toc, toc** Dificultad 6. Abre una cerradura. La dificultad es 8 si la cerradura es mágica. Duración: hasta que se vuelva a cerrar la cerradura.

## 10.6. Niveles de Mago

Cada mago, brujo o criatura mágica es un ser individual con sus propias características individuales y el máster puede tratarlos así. No obstante, **en el caso de los personajes no jugadores**, es conveniente clasificar a los magos en los siguientes cuatro niveles

1. Aprendiz de Mago. Conoce 4 conjuros con puntuaciones 9, 7, 7 y 5.
2. Mago menor. Conoce 6 conjuros con puntuaciones 12, 10, 10, 7, 6 y 5.
3. Mago mayor. Conoce 8 conjuros con puntuaciones 16, 14, 12, 11, 10, 10, 7 y 5.
4. Gran Mago. Conoce todos los conjuros del juego. Los ocho primeros con puntuaciones 18, 16, 16, 16, 15, 15, 15, 13 y el resto a nivel 11.

El máster durante el juego decide qué conjuros usa el mago pñj y con qué puntuaciones.

## 11. Anturia, el mundo

Este juego transcurre en un mundo de juego de fantasía medieval, llamado Anturia<sup>14</sup>. Eso significa que se inspira en la edad media europea, pero añadiendo tanta fantasía como quieras. Cada máster es responsable de su propio mundo de juego, pero mi consejo es que empieces por un lugar pequeño. Todo lo que hace falta es una base para los jugadores, unas tierras salvajes y, en medio de ellas, un laberinto. ¿Qué es puede

---

<sup>14</sup>Aunque nada impide trasladar a otros tipos de mundo, con un poco de trabajo por parte del máster. O mío, si me sobornáis lo suficiente.

ser una base? Un pueblo, una ciudadela, un castillo o incluso un barco desde donde los jugadores salen a investigar el mundo y vivir aventuras mientras el resto del mundo siguen con sus vidas. Dibuja un mapa con estos elementos, añade unos pocos detalles más y quédate contento con esto. Ya irás añadiendo más según progresen las aventuras de los jugadores. Con el tiempo acabarás teniendo tu propio mundo único.

Un mapa que funciona bien es una zona de frontera. En la mitad oeste del mapa podrían haber humanos, pero al este, más allá de los bosques de los elfos y las montañas de los enanos, quedan las tierras salvajes de los goblins.

¿Qué debería haber en tu mapa? Alguna ciudad, pueblos, castillos, ríos, lago, montañas, bosques y ruinas. Puede haber alguna carretera importante pero no dibujes cada camino y sendero, deja espacios en blanco. Ya los irás rellenando según juegues más y más aventuras.

### **11.1. Anturia.**

La mayoría de la gente piensa que Anturia ha sido más o menos como es desde que la Gran Diosa creara el mundo: un gran continente, con un gigantes lago interior poblado de islas, rodeado por un océano infinito hasta donde se pierde el horizonte. Los sabios piensan que Anturia es una esfera a cuyo alrededor giran el sol, la luna y las estrellas, pero eso no me preocupa mucho a la gente común.

Sin embargo, antiguos textos hablan de que hubo un tiempo que Anturia estuvo dominada por el siniestro pueblo de los Hombres-Serpiente que, maestros de la magia, la usaron para dominar el mundo y, desde aquí, intentaron conquistar el reino de los elfos, Aelfdrasil. Pero los elfos acabaron por imponerse, depusieron de sus tronos a los hombres-serpientes y guiaron a la humanidad para que acabara rigiendo el mundo. Eso sí impusieron a los humanos una tara mágica, de forma que salvo que los elfos lo permitieran ningún humano pudiera hacer magia. Desde entonces, según se dice, los elfos secuestran niños pequeños, sobre todo huérfanos para criarlos en sus palacios, enseñarles la magia y devolverlos a las "Tierras de Tesoros", el plano de los hombres, borrada su memoria, para que sirvan de contrapeso a los hombres-serpiente que hasta el fin del mundo conspirarán para volver a ser los reyes que un día fueron.

### **11.2. Mitos de Anturia**

Para la mayoría de la gente existen tres niveles de criaturas divinas. Los espíritus, los héroes y la Gran Diosa. Los espíritus son criaturas asociadas a espacios naturales que se creen sagradas, como una cueva o un bosque, pero también a las murallas de una ciudad o incluso a un barco, a una casa o a una familia. Los héroes son los espíritus de los antepasados que han sido elevados por la Gran Diosa al estatus de Guardianes del Mundo por sus hazañas tras su muerte. Por último la Gran Diosa es la creadora y sostenedora del mundo y la protectora de los aventureros.

### **11.3. Planos**

Anturia está dividido en varios planos, "mundos dentro de un mundo" que existen en el mismo espacio pero que sin embargo no se relacionan entre sí sino cuando se "abre" un "portal" entre dos o más planos. Los

planos conocidos, de acuerdo a las antiguas leyendas, son los siguientes.

**Primordial:** En este plano nada existe, pero todo está naciendo y muriendo al mismo tiempo. Todo es puro caos y posibilidad, cualquier persona que llegara a este plano moriría inmediatamente, siendo transformado en partículas primordiales o sabrán los dioses qué. Se dice que este plano es la fuente de la magia y que los magos son capaces de forma más o menos consciente de aprovechar esas fuerzas creativas para actuar en las tierras de los hombres.

Los monstruos más extraños e incomprensibles, proceden de este plano.

**Elíseo:** El “cielo”, donde viven los santos y los benditos. Salvo tras la muerte muy pocos llegan aquí, normalmente de la mano de un ángel.

**Las tierras grises:** Una gran llanura donde “viven” los muertos. Las tierras grises se extienden hasta el infinito en una planicie apenas interrumpida por pequeñas colinas y bosques mortecinos. El aire es frío, el cielo siempre cubierto de nubes, pero nunca llueve. Nadie ríe ni canta, el tiempo parece no pasar. El clima siempre es el mismo, fresco y seco, con viento perpetuo del este. La hierba apenas crece, el agua es templada, la comida no tiene sabor y todo el mundo va a lo suyo, viviendo en pequeñas casas aisladas. Niños huérfanos vagan durante siglos por los campos, incapaces de decidirse por volver al mundo normal, como fantasmas, seguir buscando a sus padres o tratar de llegar al Elíseo, al que tienen miedo, porque piensan que han podido ser lo suficientemente malos para llegar al Tártaro.

**Tártaro:** El “infierno”, donde viven los demonios, las criaturas más oscuras y las almas condenadas por sus pecados.

De este plano proceden los demonios y sus acólitos.

**Aelfdrasil:** La “tierra de los elfos”, donde todo es bello y hermoso, pero no necesariamente bueno. Los elfos se dividen en diversos reinos, algunos son sabios, otros caprichosos, otros dedicados al arte, algunos bromistas, otros vengativos, otros malvados y muchos todo esto a la vez. Algunos elfos secuestran niños humanos pequeños y los crían como suyos devolviéndolos al mundo sin recuerdo alguno de su vida anterior, ni entre los humanos ni los elfos. Dicen que este es el origen de los magos.

De este plano proceden los monstruos más gloriosos, como los dragones.

**Las Tierras de Tesoros:** Aunque parezca raro esta es la traducción del nombre con el que los elfos conocen al plano humano. Ettelellaure (Pronunciado Et-tee-lel-lau-re). Los humanos, por su parte, lo llaman simplemente el mundo. Y la mayoría piensa que no existe nada más, ni otros planos, ni magia, que todo eso son solo cuentos.

**El mundo de la nieve** contiene los mismos lugares y edificios que el mundo humano, pero es mucho más oscuro, más frío, y desprovisto de vida humana. Es un reflejo oscuro del mundo humano, un lugar de enfermedad y muerte, el lugar donde provienen los monstruos.

La luz está presente en el Mundo de la Nieve- dicho esto, hay poca visibilidad debido a una especie de niebla omnipresente formada por esporas blanquecina.

El sonido del mundo ordinario es audible en el Mundo de la Nieve, sin embargo, desde el mundo humano rara vez se escucha nada del mundo del revés.

Un humano que entre en el mundo de la nieve puede sobrevivir durante varios días, pero tras una semana

se sentirá enfermo y eventualmente débil hasta que muera, si es que un monstruo, o algo peor, no lo mata antes.

## 11.4. Portales

Un portal es cualquier cosa que una dos planos. Pueden surgir espontáneamente, de manera natural, pero lo más frecuente es que hayan sido creados por magos u otras criaturas poderosas. En ese caso estarán claramente marcados, quizás con forma de una puerta en medio de un bosque que aparentemente no lleva a ninguna parte.

Si encuentras un portal ten cuidado, porque los portales más comunes son los que llevan al mundo del revés. Casi siempre habrán pistas, el portal estará decorado con motivos del plano al que lleva o, de otro modo, algo del “otro lado” aparecerá en nuestro mundo.

## 12. Aventuras

Una vez tengas un mapa y una idea general de lo que hay en él puedes empezar a crear tu primera aventura. Una aventura es como una historia en la que los protagonistas son los personajes jugadores y, por tanto, puedes crear la que quieras. No obstante para tus primeras aventuras te recomiendo el siguiente esquema:

1. La llamada a la aventura
2. El camino
3. Las pruebas (el laberinto)
4. La gran prueba final
5. Los tesoros

Si te parece familiar es porque muchas películas y juegos emplean esta estructura, más o menos. Funciona, a la gente le gusta y no da muchos problemas. Veamos sus fases

### 12.1. La llamada a la aventura

Escoge un lugar donde empezarán los jugadores. Puede que sea una torre que les haya confiado el Rey, un pueblo, una ciudadela, o incluso un barco en que el esté viajando.

Alguien vendrá y les contará un problema cuya resolución llevará a tesoros y gloria. No dará demasiados detalles, pero sí lo suficiente para que se preparen y busquen la información necesaria.

**Tres ejemplos:** (1) Los goblins han secuestrado a unos niños del pueblo y los han llevado a su ciudad subterránea. La alcaldesa ha prometido una recompensa. (2) Los orcos han asesinado a unos bandidos. Nos han hecho un favor pero los bandidos habían robado una caravana de oro y

los orcos se lo llevaron. (3) Los campesinos del pueblo Azul dicen que ha llegado un brujo malvado que secuestra a sus hijos, la reina ofrece una saca de oro a quien se infiltre en su mazmorra y descubra si la magia es real.

## **12.2. El camino**

En esta fase los aventureros se dirigen al lugar de las aventuras. Este camino puede ser una aventura en sí misma si añades algún peligro o alguna prueba. (Emboscadas, mal tiempo, un portal desde el que salen monstruos, alguien que pretende engañarles...). Pero tampoco exageres, la aventura principal viene después.

## **12.3. Las pruebas (El laberinto)**

Pasado el camino, los aventureros han llegado al laberinto (o al castillo del brujo o a la fortaleza orca o a lo que sea). En ese laberinto o lugar de aventuras deberán enfrentarse a diferentes pruebas como: no perderse, enfrentarse a monstruos, evitar trampas, resolver acertijos, escaparse si son capturados, etcétera, etcétera. Es conveniente que la mayoría de estas pruebas puedan resolverse con ingenio y no simplemente tirando dados. Que jueguen los jugadores, no los personajes.

## **12.4. La gran prueba final**

Explorado el laberinto, superadas las pruebas, los personajes se encuentran con el Rey de los Orcos, la Diosa del Mal o la Gran Máquina Horrible. Lo que sea. Aquí los jugadores deberán aguzar su ingenio más que nunca porque si pierden morirán (o serán esclavos del malo) pero si ganan conseguirán grandes tesoros.

## **12.5. Los tesoros**

Esto es una fiesta final donde los personajes reciben su recompensa (oro, equipo, objetos mágicos...) y honores correspondientes (medallas, ser nombrados caballeros, condes...).

Ojo cada una de estas fases puede llevar varias partidas, sobre todo si os interrumpen. Así que no te angusties si no lo tienes todo preparado de principio a fin. (Es mejor prepararlo todo, pero si no lo tienes, simplemente usa esta estructura y ve improvisando).

## **12.6. Laberintos**

Los laberintos subterráneos están entre los mejores ambientes para jugar aventuras: son misteriosos, difíciles de encontrar, requieren atención para no perderse en sus pasadizos ni caer en sus trampas, están poblados por monstruos y contienen tesoros e incluso magia. Afortunadamente, hoy hay miles de “dungeons” —como se denominan en Inglés— disponibles para descargar.

Pero si el máster quiere crear un dungeon, —lo que recomiendo—, le basta un papel cuadriculado. Que tu primer dungeon sea pequeño, pon doce habitaciones, en una pon el tesoro, en otra pon celdas, pon

también cocina, comedor y baño (o letrinas). Añade, si quieres, una sala del trono para el caudillo de los goblins o el monstruo principal. Si no van a depender de suministros exteriores quizás quieras poner cultivos subterráneos de setas comestibles, cuidados por esclavos. Decide qué vas a poner en las otras habitaciones a tu gusto. Por último por una entrada principal y, quizás, una entrada alternativa.

Ahora puebla el dungeon con habitantes, tesoros y trampas. Recuerda las capacidades de los personajes y la experiencia de los jugadores y no se lo pongamos ni demasiado difícil ni demasiado fácil.

Una vez diseñes y juegues tu primer laberinto ya podrás crear laberintos más complejos sin problemas.

## 13. Tesoros y objetos mágicos

Todos los laberintos y algunos de sus habitantes están cargados de tesoros, aunque la mayoría de las veces no es fácil saquearlos, —debiendo sortearse sortilegios, puertas secretas, candados, trampas mortales, acertijos imposibles y otros peligros. Sin embargo, para los triunfadores, las recompensas pueden ser magníficas e incluyen objetos mágicos.

No hay objetos mágicos en las tiendas, ni se venden por ningún lado. Solo se pueden obtener en las aventuras, arrebatándoselos a un peligroso oponente, robándolo del tesoro inmenso de un dragón, o sorteando ingeniosas y mortales trampas.

Los tesoros que contenga un laberinto quedan al criterio del máster. El máster decide qué tesoros hay, cuánto hay y dónde y cómo están escondidos y protegidos.

### 13.1. Objetos malditos

Algunos objetos, como el anillo de Frodo de “El Señor de los Anillos”, pueden estar malditos. Un objeto maldito no es otra cosa que un objeto con una maldición que afecta adversamente a los personajes. Sin embargo, los más interesantes son aquellos que ofrecen también un beneficio.

**Ejemplo de objeto maldito aburrido:** Espada -1. Esta espada tiene un mc -1, además se queda pegada a la mano del personaje obligándola así a usarla.

**Ejemplo de objeto maldito interesante:** La Armadura de la Sangre. Se trata de una armadura de placas siempre ensangrentada de protección 8 y que reduce el daño de todas las armas a la mitad. Sin embargo, provoca el odio de todos los monstruos haciendo que estos siempre ataquen a su portador.

### 13.2. Pociones

Las pociones vienen en pequeños frascos y no son identificables por los jugadores si no vienen etiquetados, —lo que casi nunca ocurre. La mayoría son beneficiosas pero muchas son venenos o suponen efectos perversos, como la esclavitud.

La mayoría de los venenos simplemente quitan 1d puntos de daño.



**Ejemplo:** Poción de Esclavitud. Si el personaje no salva fue le aparece un punto azul en la piel. Este punto se extenderá en una hora a una extremidad, y, progresivamente hasta teñir todo el cuerpo en 2d horas. Cuando eso ocurra habrá caído bajo la maldición de la esclavitud y tendrá que obedecer cualquier cosa que le mande la primera persona que vea.

**Ejemplo:** Poción de Debilidad. Si el personaje no salva fue se queda a mitad de fue hasta que pase 1 día.

## Agua bendita

El agua bendita es especial y puede usarse de modo creativo, siempre respetando su origen sagrado. Cualquier personaje bueno puede crearla en un templo usando el conjuro de Bendición. En cualquier caso la decisión del máster sobre esto es definitiva. Sin embargo, a mí me gusta usarla para lo siguiente:

1. Quitar maldiciones
2. Curar enfermedades causadas por demonios
3. Convertir a una criatura. En este caso debe ser una criatura que ya quiera hacerse *buena*, aunque por naturaleza no lo sea, como un orco.
4. Recuperar 1 punto de vida.
5. Ácido contra los demonios. Para un demonio el agua bendita es como ácido, causándole 4d4 puntos de daño.

Un frasco de agua bendita genera suficiente agua para un uso y cuenta como un objeto de mochila.

## Anillos

Un anillo da a su portador efectos permanentes mientras ponga el anillo en el dedo anular de su mano preferida. Casi siempre otorga los efectos de un conjuro o una mejora en una habilidad.

Para usar un anillo debe ponerse en el dedo anular de la mano preferida (derecha o izquierda).

## Varitas

Una varita contiene energía mágica extra, normalmente 1d, que obtiene cada día. El personaje que la tenga puede usarla añadiéndola a su propia energía mágica. Si no está en uso cuenta como un objeto de mochila.

## Armas

Muchas armas pueden ser mágicas. A veces no contienen beneficios especiales, pero el hecho de que sea mágica significa que puede usarse contra monstruos a los que no les afectan las armas normales, como los fantasmas.

Los efectos más comunes es que añadan de +1 a +6 a la mc o md o que ataquen de forma más grave a determinados monstruos. Como “Rebanorcos”, una daga que añade 2d de daño cuando lucha contra orcos.

## Armaduras

Las armaduras pueden encantarse y, pueden dar mayor protección de la normal, o tienen efectos especiales como añadir +1 de fue a su portador, o les permitan nadar con ellas puestas.

## Objetos mágicos únicos

El máster puede crear sus objetos Por ejemplo, la “Corona de Sabiduría” que añade +1 a la Educación del que se la ponga.

El máster puede inspirarse en películas, novelas, juegos o series de televisión para crear sus objetos o puede sacarlos de su imaginación. Pero debe cuidar de que no sean excesivamente poderosos o que, si lo son, estén malditos.

**Ejemplo:** Goblin chillón de piedra. Se trata de una estatuilla de piedra de 20 centímetros de alto que se pone en cualquier lugar que desee vigilarse. Se quita la venda al Goblin chillón y, a partir de entonces, cada vez que alguien pase delante, el Goblin chillón gritará sin parar con un sonido que puede escucharse a un kilómetro.

## 14. Personajes no jugadores

Lo que sigue es una lista de criaturas buenas, neutrales y malvadas para que puedas incluir en tus partidas. Podía haberlas descrito de la misma manera que los personajes jugadores, e incluir el equipo y las armas que usan, pero para resumir incluyo solamente las características que necesitas en un combate. Estas son: los atributos: fue, des, per y edu, sus Puntos de Vida (pv), su Protección (pt) —ya sea porque lleven armadura ya sea porque tengan protección natural, como la gruesa piel de un oso o las escamas de un dragón—, y el Modificador de Combate (mc) y el Modificador de Daño (md) que corresponda a sus armas ya sean artificiales (lanzas, espadas...) como naturales (garras, dientes...).

Por supuesto puedes y debes crear tus propias criaturas y monstruos, esto es solo una ayuda para que tengas algo con lo que empezar.

Las puntuaciones de los pnj se presentan en este formato: **fue: 8 des: 16 per: 13 edu: 8 pv: 15 pt: 3 mc: +3 md: +2**

**Ejemplo:** En este caso nuestro monstruito tiene Fuerza 8, Destreza 16, Percepción 13, Educación 8, 15 puntos de vida, 3 puntos de protección por su armadura, un modificador de combate de +3 y un modificador de daño de +2. ¿Te atreves a luchar con él?

¡Ojo! Las puntuaciones del listado son simplemente los más normales (siempre puede haber un goblin o un bandido más o menos fuerte, listo, etcétera que los demás).

## Árbolrujá

**Número:** 1d: 1 a 3: 1, 4-5: 2, 6:3 **Hábitat:** Lo más profundo de los grandes bosques.

**fue: 22 des: 6 per: 18 edu: 20 pv: 30 pt: 6 mc: +1 md: +8**

Un guardián de los árboles. Tiene la apariencia de un árbol grande pero en casos extremos despertará para defender al bosque. Al contrario que muchos árboles es inmune al fuego.

## Araña Gigante

**Número:** 1d: 1 a 3: 1, 4-5: 2, 6:3 **Hábitat:** Bosques espesos, laberintos, cuevas gigantescas.

**fue: 11 des: 14 per: 13 edu: 4 pv: 20 pt: 4 mc: +3 md: +3**

Del tamaño de un lobo, la araña gigante es un digno oponente ya que posee tres características especiales: su seda, su tela de araña y su veneno. La seda le permite, como a cualquier otra araña colgarse y descolgarse del techo o de una rama lo suficientemente gruesa. La tela de araña es difícil de ver en la oscuridad (hace falta pasar una prueba de per con dificultad 7 para verla con la luz de una antorcha, o 10 sin ella) y de quedar pegado hay que pasar una prueba de fue (Dificultad 8 para liberarse, con la desventaja de que cada vez que se fracase en liberarse la Dificultad aumenta en un punto).

Por último la araña inyecta el veneno mordiendo a su presa. Para evitar el daño del Veneno hay que pasar una prueba de fue con dificultad 5. De no pasarla, la víctima pierde 1d de des durante 3 horas. Si la des de la víctima baja a 0<sup>15</sup> quedará completamente inmóvil.

## Bandido

**Número:** De 2 a 12 (2d) **Hábitat:** Montañas, bosques, estepas, siempre cerca de caminos.

**fue: 11 des: 11 per: 11 edu: 8 pv 20 pt 3 mc +2 md +3**

Puede que sean humanos, pero no son amistosos. Si tienes mucha suerte solo te robarán, sino puede que además te maten o decidan venderte como esclavo a los orcos o a algún lejano país extranejero. Uno de cada cinco vendrá armado con una ballesta o un arco.

## Calacorm

**Número:** 1d: 1 a 3: 1, 4-5: 2, 6:3 **Hábitat:** Laberintos, fortalezas, grutas.

**fue: 13 des: 9 per: 14 edu: 11 pv 22 pt 3 mc +4 md +2**

Humanoides de dos cabezas, de apariencia reptiliana. Quedan muy pocos en el mundo pero se piensa que eran esclavos de los hombres serpiente cuando estos dominaban el mundo. Ahora se emplean principalmente como carceleros y torturadores al servicio de brujos y reyezuelos orcos.

---

<sup>15</sup>Normalmente tras recibir varios mordiscos

## Cambiaformas

**Número:** 1d: 1 a 3: 1, 4-5: 2, 6:3 **Hábitat:** Laberintos, grutas, bosques sobre todo de noche.

**fue: 9 des: 9 per: 18 edu: 8 pv: 20 pt: 3 mc: +6 md: 0**

El cambiaformas, como su propio nombre indica, es una criatura que puede adoptar la forma de cualquier cosas siempre que sea de un tamaño más o menos similar. En su forma natural, que solo verás después de que muera, parece un ser humano gris pero sin rostro ni pelo. Su principal arma es la emboscada ya que puede tomar la forma de un cofre del tesoro por ejemplo, pero a veces le delata un sutil olor a hierba húmeda.

## Ciervo

**Número:** 6 a 24 (4d, mínimo 6) **Hábitat:** Montes, bosques, praderas.

**fue: 14 des: 11 per: 11 edu: 6 pv: 26 pt: 1 mc: +1 md: +3**

Se presenta aquí un ejemplar moderadamente grande, dotado de cornamenta. Ni que decir tiene que estos animales preferirán huir a enfrentarse con nadie, salvo otro ciervo en celo.

## Ciempis gigante

**Número:** 1d: 1 a 3: 1, 4-5: 2, 6:3 **Hábitat:** Subterráneos, cavernas gigantes, mazmorras extensas y laberintos.

**fue: 13 des: 11 per: 13 edu: 5 pv: 26 pt: 4 mc: +2 md: +3**

Una criatura que viven en las cavernas gigantes, vive principalmente de devorar cadáveres y cualquier cosa comestible, pero si es atacado responderá. Alcanza hasta cuatro metros de longitud. Si causa el suficiente daño como para atravesar la armadura de su contrincante le inyectará veneno, quitando otros 1d puntos de vida.

## Denblin

**Número:** 1 a 180 **Hábitat:** Bosques extensos, sobre todo en las zonas de árboles muertos y enfermos.

**fue: 9 des: 9 per: 9 edu: 9 pv: 12 pt: 3 mc: +3 md: +3**

“¿Eres malo como yo?” La frase procede de un cuento para niños. Supuestamente si eres malo y te pierdes en el bosque, un ser<sup>16</sup> parecido a un goblin, pero de piel de madera y corteza, te hará esa pregunta. Si responde que sí o detecta que mientes te llevará a juicio ante siete espíritus de animales buenos, todos magos mayores o incluso grandes magos, que adivinarán todo sobre tí. Si has sido malo te transformarán en un denblin y tendrás que vivir unido a un árbol muerto hasta que tu corazón se transforme, sin más atisbo de vida que perseguir a otro “malo” que se pierda en tu bosque.

Cuánto hay de verdad en estas leyendas nadie lo sabe.

---

<sup>16</sup>O miles, según el cuento que sea

## **Demonio Menor**

**Número:** 1 **Hábitat:** Con un grupo de orcos o bandidos.

**fue: 13 des: 13 per: 13 edu: 18 pv 26 pt 6 mc +2 md +4**

A pesar de su nombre un demonio menor es una fuerza que debe respetarse. Son los únicos que aparecerán en “el mundo normal”, normalmente ocultando su origen, siempre como líderes de bandidos, orcos y otros grupos mezquinos.

La apariencia de un demonio menor en el mundo normal es el de un humano alto y fuerte, hermoso con la piel morena. Siempre tienen dos pequeños cuerpos, pero estos quedan ocultos bajo su espesa cabellera.

En realidad al demonio menor le importa nada el mundo salvo ser adorado, ver sufrir a la gente y aumentar la maldad en el mundo para condenar a más almas al infierno.

No son, sin embargo, grandes guerreros y solo disponen de algo de magia (mago menor) que siempre usarán sutilmente. Su mayor fuerza está en su capacidad de mentir con convicción.

## **Dlavo**

**Número:** 1 a 24 **Hábitat:** Con sus amos goblins, si se han fugado en cualquier lugar remoto.

**fue: 7 des: 11 per: 11 edu: 12 pv: 9 pt: 3 mc: +1 md: +0**

De cabeza redondeada, piel pálida, calvos, orejas grandes y altura de un niño de diez años, los “dlavos” son casi siempre esclavos de otras criaturas malvadas, cuidando de sus campos de champiñones gigantes. A veces los confunden con goblins. Si se escapan forman comunidades bien escondidas.

## **Doblorco**

**Número:** 2d: 2 a 9: 1, 10-11: 2, 12:3 **Hábitat:** En una fortaleza o cubil orco.

**fue: 18 des: 16 per: 14 edu: 7 pv: 60 pt: 7 mc: +4 md: +8**

Sabrás que los orcos se dirigen a la guerra cuando ofrecen aguardiente a los doblorcos. Normalmente los doblorcos viven con una tribu orca, en lo más profundo de sus cubiles, dedicados a nada más que entrenar sus cuerpos para la batalla. Su única aspiración en la vida es morir gloriosamente en combate contra el enemigo, llevándose a las tierras grises a tantos humanos como sea posible.

## **Dragón**

**Número:** 1 **Hábitat:** Montañas lejanas.

**fue: 33 des: 18 per: 16 edu: 11 pv: 66 pt: 12 mc: +9 md: +12**

Esta criatura monstruosa y gigantesca es terriblemente peligrosa para cualquiera. No solo por sus atributos y por su aliento de fuego, sino porque es capaz de volar y, en muchas ocasiones dispone de magia, comportándose como un mago menor o, en el caso de los dragones más ancianos, mayor.

Afortunadamente hace miles de años que los dragones no abandonan sus cubiles y casi todos creen que son solo leyendas de viejos.

Aliento de fuego: Todo lo que esté en un triángulo de 15 metros de altura y 5 metros de base (suponiendo que el vértice esté en la boca del dragón) debe salvar por des o sufrir 4 dados de daño. Cada vez que use su aliento el dragón lanza dos dados, si saca 5 o menos no puede usar su aliento de fuego más hasta que descanse 8 horas.

## **Dragón Gorrión**

**Número:** 1 **Hábitat:** No tiene hábitat natural, proviene de las tierras de los elfos.

**fue: 9 des: 18 per: 18 edu: 13 pv: 25 pt: 6 mc: +6 md: +1**

La mayoría diría que esta criatura pertenece a los cuentos de hadas. Se aparece solo a niños huérfanos que estén destinados a convertirse en héroes y sean excepcionalmente buenos (lo que puede incluir a algún personaje jugador, guiño, guiño, codazo, codazo).

Al relacionarse con su protegido el Dragón-Gorrión se presenta como un gorrión u otro animal pequeño pero en caso de peligro revelará su verdadero ser, luchando con ferocidad y devoción extrema.

El dragón gorrión es telepático y tiene un aliento de fuego (mc +3, md +6) que puede usar una vez por hora. Además es un mago aprendiz.

## **Elfo**

**Número:** 1 a 12. **Hábitat:** No tiene hábitat natural, proviene de las tierras de los elfos.

**fue: 9 des: 14 per: 14 edu: 16 pv 15 pt 3 mc +5 md +3**

Fuera de Aelfdrasil, las tierras élficas, es casi imposible que veas a un elfo. Pero si lo ves no interfieras en sus asuntos, salvo que quieras verte con su ira.

Todos los elfos son magos. Los más jóvenes aprendices, la mayoría magos menores, sus jefes magos mayores.

## **Esqueleto Soldado**

**Número:** 1 a 1000 **Hábitat:** En teoría cualquiera, casi siempre en laberintos.

Restos de un ejército muerto en combate hace siglos, los esqueletos soldados aparecen en la leyendas de todos los países del mundo. A veces se cuenta que atacan a sus antiguos enemigos en medio de la noche, pero nada se ha podido demostrar. Lo cierto, sin embargo, es que algunos brujos con poderes malditos son capaces de reclutarlos como feroces guardianes.

Los esqueleto soldados son inmunes a las flechas y las lanzas.

## Fantasma

**Número:** 1 a 6 **Hábitat:** Páramos, cenagales, ruinas, cementerios y viejos castillos, sobre todo de noche.

**fue: – des: 18 per: 18 edu: 9-18 pv: 1 pt: 0 mc: – md: – energía mágica: 1d+2**

Un fantasma es un espíritu y como tal no puede actuar físicamente en el mundo normal. Los objetos normales no les afectan y solo determinadas armas mágicas pueden hacerlos desaparecer.

La mayoría son almas perdidas que pueden pedir (o exigir) ayuda para encontrar su camino al cielo (o al otro sitio). Normalmente se comunican y actúan a través de las ilusiones, pero algunos disponen de magia más sofisticada y peligrosa (el máster puede tratar a éstos como magos, aprendices, menores o mayores según prefiera).

## Gárgola

**Número:** 1d **Hábitat:** Castillos, templos, laberintos, ruinas y torres de magos.

**fue: 16 des: 11 per: 13 edu: 8 pv: 35 pt: 8 mc: +1 md: +9**

Las gárgolas son estatuas humanoides de piedra negra, habitualmente con alas. Al detectar que alguien intenta robar o penetrar en el recinto que estén protegiendo tomarán vida y atacarán con furia. Son inmunes al fuego y a las armas cortantes y punzantes<sup>17</sup>, salvo que sean mágicas. Aunque tienen alas no pueden volar, solo les sirven para dar grandes saltos y planear al suelo sin hacerse daño.

## Gato Salvaje

**Número:** 1 **Hábitat:** Bosques, llanuras, cenagales y colinas.

**fue: 7 des: 18 per: 16 edu: 6 pv: 10 pt: 0 mc: +4 md: +1**

No es un animal que debiera dar problemas a los aventureros, salvo que se metan con él. Siempre que sea posible huirá a refugiarse en su cubil.

## Goblins

**Número:** 6 a 16 **Hábitat:** Bosques, llanuras, cenagales, colinas, montes, grutas y laberintos.

**fue: 8 des: 12 a 16 per: 13 edu: 8 pv: 15 pt: 3 mc: +3 md: +3**

Los goblins son criaturas humanoides de piel beige, ojos oscuros, cabello ralo y orejas puntiagudas y con el tamaño de un niño de doce años. Pero no te confundas, aunque no sean muy fuertes son muy rápidos. Los goblins viven en pequeños grupos de hasta 25 individuos y, de acuerdo a los rumores, viven exclusivamente del robo y la rapiña.

Uno de cada cuatro goblins puede llevar una honda. Uno de cada cien es un “brayi”, que en “goblinés”, el lenguaje de los goblins, significa brujo y equivale a un mago menor (como se describe en la sección de magia).

---

<sup>17</sup> Eso incluye espadas, lanzas, dagas, cuchillos, flechas y hachas, pero no una maza o incluso un palo

## Golem

**Número:** 1 a 4 **Hábitat:** Ruinas, ciudades, torres de mago y laberintos.

**fue:** 18 a 22 **des:** 6 a 9 **per:** 7 **edu:** 7 a 10 **pv:** 40 **pt:** 8 **mc:** +1 **md:** +15

Ser mágico fabricado a partir de arcilla o un material similar, normalmente con forma humana. Para hacerlo funcionar hay que escribir un palabra código, como “Emet” o cualquiera que desee el máster, seguido de instrucciones sencillas que el golem interpretará literalmente. Este papel hay que introducirlo en una abertura que tiene el golem bajo las orejas.

El golem es incapaz de hablar y para hacer que pare hay que introducir el código “Met” (u otro que decida el máster).

## Hombre de campo

**Número:** 1 a 12 **Hábitat:** Campos de cultivos, pueblos y ciudades.

**fue:** 8 a 12 **des:** 8 a 12 **per:** 8 a 12 **edu:** 9 **pv:** 20 a 30 **pt:** 0 a 4 **mc:** +1 **md:** +3

Este es un simple campesino humano normal y corriente con el que nunca deberías tener problemas, pero nunca se sabe. Los pastores, sobre todo, deberían contar con una honda y casi siempre vendrán acompañados de uno o varios mastines.

## Hombres serpientes

**Número:** 1 a 15 **Hábitat:** Fortalezas remotas, preferentemente en bosques o cenagales cálidos.

**fue:** 12 **des:** 11 **per:** 13 **edu:** 18 **pv:** 24 **pt:** 2 **mc:** +2 **md:** +6

Provenientes de una era antiquísima, los hombres-serpientes dominaban la tierra antes del Gran Cataclismo que acabó su civilización y permitió el ascenso de los humanos. Hoy solo quedan algunos grupos escondidos en los lugares más remotos, tratando pasar desapercibidos en sus fortalezas hasta que llegue el tiempo de dominar a los humanos.

De cada 15 hombre-serpientes uno es un mago menor.

## Kobold

**Número:** 12 a 48 (1d x 4) **Hábitat:** Bosques, montes, páramos, colinas, laberintos, siempre con cubil subterráneo)

**fue:** 6 **des:** 15 **per:** 12 **edu:** 8 **pv:** 9 **pt:** 2 **mc:** +2 **md:** -1

De aspecto perruno y más pequeños aún que los goblins, los kobolds compensan sus debilidades con sus grandes tribus y su preferencia para las trampas y las emboscadas. Aunque tienen reputación de ladrones y saqueadores, los kobolds no son criaturas necesariamente malvadas (aunque tengan grupos de bandidos, como en todas partes)

Todos los kobolds van armados con hondas.



## Lobo

**Número:** 12 a 48 (1d x 4) **Hábitat:** Bosques, montes, páramos y colinas.

**fue: 9 des: 12 per: 15 edu: 6 pv: 12 pt: 1 mc: +1 md: +2**

El lobo teme, y con razón, las armas humanas, pero en tiempos de hambre se acercará a su campamento a robar comida. Además en grupos grandes se atreven contra casi cualquier cosa.

## *Manosdespada*

**Número:** 1 a 2 **Hábitat:** Cualquier lugar remoto, cerca de un portal al mundo del revés.

**fue: 13 des: 18 per: 13 edu: 9 pv: 30 pt: 0 mc: +4 md: +6**

Un *manosdespada* es una criatura horrible, probablemente surgida del plano del mundo del revés. Imagina a un humanoide delgado y alto, de piel oscura, con ojos plateados, sin pupilas, una boca erizada de dientes afilados y cuyos brazos han sido sustituidos por una estructura ósea similares a espadas, y tan afiladas como éstas.

Un cuarto de hora antes de que un *manosdespada* llegue a algún sitio el lugar se llenará de moscas negras.

## Mastín

**Número:** 1 a 4 **Hábitat:** Dondequiera que ande su amo.

**fue: 10 des: 11 per: 12 edu: 5 pv: 14 pt: 1 mc: +1 md: +4**

Un tipo de perro grande y fuerte, criado para guiar y proteger a las ovejas de los lobos. Usados para la guerra, sus dueños pueden protegerlos con armaduras (pt 4).

## Orco

**Número:** 4 a 24 (4d) **Hábitat:** Bosques, cenagales, montes, páramos, colinas, laberintos.)

**fue: 13 des: 13 per: 12 edu: 8 pv: 30 pt: 5 mc: +2 md: +6**

Primos de los goblins y más fuertes que ellos, también resultan más malvados y muchísimo más feos y desgarbados. Se rumorea incluso que no existen orcas ni tienen niños sino que surgen como consecuencia de algún tipo de magia maligna alimentada de las acciones malvadas de los humanos y otras especies. En otras palabras, que entre más aumente el mal en el mundo mayor será el número de los orcos. Los orcos no trabajan sino que usan esclavos (goblins, humanos y kobolds preferentemente) para que cultiven sus campos de cultivo, extraigan metales de sus minas, forjen sus armas o incluso saqueen a otras criaturas.

Uno de cada cien es un brujo (mago menor), uno de cada cinco lleva una ballesta.

## Oso

**Número:** 1 **Hábitat:** Bosques, montes, páramos y colinas.

**fue: 17 des: 10 per: 14 edu: 6 pv: 25 pt: 2 mc: +2 md: +6**

Los osos son animales solitarios y raramente atacan salvo que el objetivo parezca una presa fácil. (Quieren desayunar, no pelea). Eso sí, no es buena idea dejar las raciones sin vigilancia o dentro de la tienda.

## **Servidor de la Muerte**

**Número:** 1 **Hábitat:** No tiene, pero puede aparecer en cualquier sitio.

**fue: 13 des: 18 per: 18 edu: 18 pv: 100 pt: 5 mc: +6 md: +6**

Un ser de pesadilla, una calavera que flota sobre el cuerpo de un hombre sin cabeza, armado con una guadaña, que además es un arma mágica que ignora toda armadura. Va cubierto de una capa de pelo negro de lobo, sus ojos son dos piedras de lava ardiente y carga en un saco al último de los muertos malvados cuya alma ha recogido para llevar al infierno. No es un muerto viviente, sino una criatura creada por la misma diosa de la muerte.

Por sí no fuera bastante es un Mago Mayor. Afortunadamente, salvo que los aventureros sean terriblemente malvados, se burlen de la muerte o se interpongan en su misión, no es probable que se meta con ellos.

El servidor de la muerte puede ir acompañado de soldados esqueletos (2d) o lobos (3d).

## **Yeteg**

**Número:** 1 a 2 **Hábitat:** Cuevas y laberintos, en invierno también en bosques y montañas. Siempre cerca de un portal al mundo del revés.

**fue: 17 des: 11 per: 11 edu: 7 pv: 40 pt: 4 mc: +4 md: +8**

Un yeteg es una criatura monstruo por definición que probablemente proceda del Mundo de la Nieve. De tamaño descomunal, —casi 3 metros de altura—, se yergue como el recuerdo de pesadilla de un ser humano, pero su cara carece de rostro, su piel es dura y fría y sus motivos son extraños.

Detesta el calor y tratará de buscar refugio en zonas sombrías, cuevas y laberintos. Es incapaz de hablar, pero puede comunicarse por señas y en ocasiones establece amistad con los goblins, —aunque nunca con orcos.

## **Zombi**

**Número:** 12 a miles **Hábitat:** páramos, cenagales, cuevas, laberintos...

**fue: 12 des: 5 per: 5 edu: 6 pv: 30 pt: 3 mc: -2 md: -1**

Criaturas de leyenda, algunos dicen que solo determinados magos o poderosas maldiciones pueden crear zombis. Individualmente no son demasiado peligrosos, excepto cuando sus números alcanza a ser auténticas hordas. Sin embargo cualquiera que muera bajo sus manos se convierte en un zombi con la siguiente puesta de sol, lo que hace que sus números puedan multiplicarse.

## 15. Lista de Equipo

Armas				
	Precio	mc	md	Notas
Arco	50 mp	-	+1	
Ballesta	75 mp	-	+2	
Broquel	10 mp	+2	0	Es un escudo pequeño, usa las reglas de escudo.
Cayado	15 mc	+2	+1	A dos manos, no se puede usar con escudo.
Cayado de mago	-	+2	+1	A dos manos, no se encuentra en ninguna tienda. Permite repetir la tirada de magia.
Daga	25 mp	0	+2	Si se lanza md+1
Escudo	25 mp	+3	+1	
Espada	1 mo	+2	+5	
Hacha Grande	55 mp	+2	+7	A dos manos, no se puede usar con escudo
Hacha Pequeña	15 mp	+1	+3	A una mano, puede usar de herramienta
Honda	4 mp	-	+2	Usa des y no per para la tirada de disparo.
Jabalina	8 mp	+2	+3	
Lanza	20 mp	+4	+3	Puede usarse a una o a dos manos. A dos manos mc +5 y md +4 (pero en ese caso sin escudo). Si se lanza md +2.
Mandoble	2 mo	+3	+8	A dos manos, no se puede usar con escudo.
Maza	21 mp	+2	+4	Anula la mitad de la protección de las armaduras.
Palo	0	0	0	
Piedra	0	-	-2	Lanza a mano, sin honda.
Sin Armas	0	-1	-2	

**Leyenda** mc modificador de combate, md modificador de daño.

Armaduras			
	Precio (mp)	Protección	Notas
Casco	18 mp	2	Se puede incorporar a cualquier otra armadura.
Gambesón Ligero	35 mp	1	Jubón acolchado utilizable bajo la coraza o cota.
Gambesón Pesado	55 mp	3	Jubón acolchado para usar solo.
Cota de Malla	1 mo 25mp	4	Debe usarse con un gambesón ligero.
Coraza	4 mo	6	Debe usarse con un gambesón ligero. El precio es el mínimo

<b>Equipo General</b>			
	Precio	Tipo de Objeto	Notas
Aceite	15mc	Mochila	En botella, para alimento y alumbrar.
Almuerzo	5mc	Mochila	Básica, para campesinos, servida en la posada.
Antorchas	25mc	Mochila	
Caballo	1mo 15mp	—	
Cadena	1mp	Mochila	Por 50 cm.
Cantimplora	50mc	Otros	1 litro
Carreta	1mo 10mp	—	Espacio para 500 objetos de mochila. Necesita un caballo.
Clavos	1mc	Otros	10
Cuerda	1mp	Mochila	12 metros.
Equipo de pesca	30mc	Otros	Sin caña, improvisa una cuando sea necesario
Esposas	52mp	Otros	
Ganzúas	1mo	Otros	Para abrir cerraduras, irrompibles o casi.
Lámpara	1mc	Otros	de aceite
Laúd	30mp	Otros	Colgado a la espalda. Ocupa el lugar de una arma.
Lona	12mp	Otros	Impermeable. 2,5 x 2,5 metros. Refugio para una persona, puede unirse a otras. Se lleva atada al exterior de la mochila.
Lupa	3mp	Otros	
Manta	6mp	Otros	Se lleva atada al exterior de la mochila.
Martillo	3mp	Mochila	
Mochila	22mp	Mochila	¡Solo es objeto de mochila si no la llevas puesta!
Mula	56mp	—	Espacio para 150 objetos de mochila.
Olla pequeña	5 mp	Otros	Se lleva atada al exterior de la mochila. Para dos personas.
Pala pequeña	14 mp	Mochila	
Palanqueta	4 mp	Mochila	
Papel de Papiro	1 mp	Mochila	50 hojas.
Pedernal	4mc	Otros	Golpéalo con metal para sacar chispas con las que encender un fuego
Posada	5mp	—	Precio por noche y persona. Habitación para 4. Comida aparte.
Ración	1mp	Mochila	Suficiente para 1 persona 1 día. Seca y salada para que dure.
Ropa (aventura)	10mp	Mochila	Ropa de lana y lina, tosca pero de buena calidad. Túnica de lino, pantalones y capa de lana, botas y sombrero
Ropa (verano)	5mp	Mochila	De lino, barata y ligera. Túnica, pantalones cortos, sandalia y sombrero de paja.
Sierra	9mp	Mochila	
Vela	5mc	Mochila	Duran 8 horas

# Tierras de Tesoros

## Hoja de Personaje

Nombre, edad y género:

Fuerza	PV	Destreza	Percepción	Educación
--------	----	----------	------------	-----------

Armas (anota mc, md. El escudo cuenta como arma)


Armadura (anota pt)

--	--	--

Conjuros (al inicio solo 4)


Mochila (máximo 12)


Otros Objetos (máximo 24)


Notas (puedes añadir otra hoja)