



*Fantasia, Terror, Ciencia
Ficción, Superhéroes...*
Un manual para que puedas
jugar a todo lo que
quieras jugar.



RÁPIDO Y FÁCIL

JUEGO DE ROL GENÉRICO Y MULTIAMBIENTAL

Rápido y Fácil



R V F

“Ahora, para que no lo juegue nadie”

Trukulo



Introducción

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 (PNJs, 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 y los personajes-jugadores (PJs).

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 otros 3 de 6 caras.** Si cada jugador y el narrador tienen su propio juego de dados, mejor (y no pasa nada por

tener más dados, incluso mejor).

► 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 PNJs 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 ti 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 como 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 PJs (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 PNJs) 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 espadazos, 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 Le-bouf). 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 allí también 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.







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 ejem-

plo, 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 materia prima. 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. Con el concepto, es más sencillo conllevar 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

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 cazados).

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 correcto 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 sabido... a rellenar números..



la ficha como guía. Sin tu participación, el personaje no existe.

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 2 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, resistente, diestro, inteligente o perceptivo es ese personaje.

Cada jugador tiene un total de 40 puntos a repartir en atributos para crear el personaje. Ésto da una media de 8 puntos por atributo. Si asignas menos de esa media, tendrás un atributo por debajo de lo normal, mientras que si asignas el máximo, 10 puntos, serás notable 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 (PJs) 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 (PNJs).

En RyF hay cinco atributos básicos: Fuerza, Resistencia, Destreza, Inteligencia y Percepción.

► **Fuerza:** capacidad para mover algo o a alguien que tenga peso o haga resistencia,

así como para levantar una piedra, tirar una barra, etc. La aplicación directa del uso de músculos.

▶ **Resistencia:** capacidad para resistir heridas, cansancio, drogas u otras causas debilitantes.

▶ **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.

Ejemplo

Seguimos con nuestro amigo Michael. Hemos dicho que es una persona avispada, así que vamos a ponerle una excelente percepción además es hábil y listo, las calles donde ha crecido lo han hecho así, de modo que pondremos una buena destreza e inteligencia. Por último, acabamos de repartir los puntos que nos quedan de una forma equilibrada y ya tenemos las capacidades innatas de nuestro personaje:

- ▶ (F) Fuerza: 7
- ▶ (R) Resistencia: 7
- ▶ (D) Destreza: 8
- ▶ (I) Inteligencia: 8
- ▶ (P) Percepción: 10

10+8+8+7+7 = un total de 40 puntos.



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.

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.

Durante la creación del personaje, **tienes 40 puntos a repartir entre todas las habilidades, con un máximo de 5 en cada una.** Los puntos que no se reparten se pierden, no se pueden utilizar más adelante.

▶ Ejemplo: *Si queremos Pilotar 4, nos cuesta 4 puntos.*

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.

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

Lista de habilidades por épocas

Medieval	Actual	Cifi
(P) Advertir/Notar	(P) Advetir/Notar	(P) Advertir/Notar
(D) Armas a distancia	(D) Armas a distancia	(D) Armas a distancia
(F) Armas C. a C.	(F) Armas C.a C.	(F) Armas C. a C.
(D) Atletismo	(D) Atletismo	(D) Artillería
(I) Fauna	(P) Bailar	(I) Atrofísica
(P) Buscar	(P) Buscar	(D) Atletismo
(D) Cabalgar	(P) Comercio	(P) Bailar
(P) Callejeo	(D) Conducir	(P) Buscar
(I) Comerciar	(P) Diagnósis	(P) Comercio
(D) Escalar	(P) Etiqueta	(I) Criptografía
(P) Etiqueta	(I) Idiomas	(P) Etiqueta
(P) Disfraz	(I) Informática	(I) Idiomas
(I) Leyes	(P) Leer labios	(I) Informática
(P) Música	(I) Leyes	(I) Ingeniería
(I) Navegar	(I) Mecánica	(P) Leer labios
(D) Nadar	(I) Medicina	(I) Leyes
(I) Ocultismo	(P) Música	(I) Mecánica
(F) Pelea	(F) Pelea	(I) Medicina
(D) Prestidigitación	(D) Pilotar	(P) Musica
(P) Rastrear	(P) Rastrear	(P) Navegación espacial
(I) Religión	(D) Sigilo	(F) Pelea
(D) Robar bolsillos	(I) Supervivencia	(D) Pilotar
(P) Rumores		(I) Planetología
(I) Sanación/Hierbas		(P) Rastrear
(D) Sigilo		(P) Rumores
(I) Supervivencia/cazar		(D) Sigilo
(I) Tradición/Historia		(I) Supervivencia
(D) Trampas/cerraduras		

► (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

Se utiliza para el manejo de armas de todo tipo que, primero, no suponen que su potencia ofensiva dependa de la fuerza física del usuario y pueden herir fuera de la cercanía del combate cuerpo a cuerpo. Una pistola o una ballesta serían armas cuyo uso está controlado con esta habilidad. Su dificultad se basa en distancia del objetivo, tamaño de éste, y la cobertura que tiene.

► (F) Armas cuerpo a cuerpo

Permite tener conocimiento previo de las armas cuerpo a cuerpo y experiencia con ellas, aumentando las posibilidades de dañar al adversario. Todo el mundo puede saber usar una porra o un cuchillo, pero parar un golpe con ellas, por ejemplo, supone una destreza mayor que la del usuario ocasional, y eso se mide con esta habilidad.

► (I) Artillería

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

▶ **(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.

▶ **(D) 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.

▶ **(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) Comerciar**

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) Diagnosis**

Se utiliza para percibir síntomas y reconocer qué enfermedad tiene una persona. Se basa en la observación del enfermo y en las pruebas que se le realizan.

▶ **(P) Disfraz**

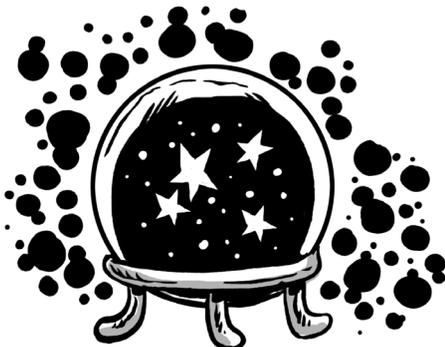
Capacidad que se usa para hacernos pasar por otra persona, básicamente se usa para que no se reconozca al personaje o hacerse pasar desapercibido en una cultura distinta. Con el material adecuado, se puede hacer pasar por una persona en concreto.

▶ **(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) 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) Exobiología

Ciencia que estudia las formas de vida no humanas. Mientras que el planetólogo ante los sensores puede hacer estimaciones geológicas y minerales, el exobiólogo puede especular si las condiciones son óptimas para la vida. Según el criterio del director del juego, puede dar también nociones de culturas no humanas conocidas que ya hayan establecido relaciones con la humanidad.

▶ (I) Fauna

Conocimientos de los animales, saber cómo tratarlos, sus costumbres, y para domarlos o domesticarlos.

▶ (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.

▶ (I) Leyes

Conocimiento de las leyes de un determinado país o región.

▶ (I) Medicina

Conocimiento del cuerpo humano y las enfermedades que a éste aqueja, el tratamiento de ellas, y cómo curarlas.

▶ (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.

▶ (P) Navegación Espacial

Conocimiento de los mapas estelares y saber concretar rutas para los viajes. También puede usarse como conocimiento de fenómenos extraños como quasares, pulsares o agujeros negros.

▶ (I) Ocultismo

Conocimiento de las ciencias ocultas, ya sean reales, o míticas, y todo lo que ésto engloba.

▶ (F) Pelea

Habilidad útil para la pelea con las manos desnudas.

▶ (I) Planetología

Conocimiento científico que permite interpretar las lecturas de los sensores analíticos enfocados a planetas. Sirve para tasar la edad geológica de un planeta, atender por concentración y geoformación si los minerales detectados serían rentables de extraer, y otras aplicaciones similares.

▶ (P) Rastrear

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

▶ (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.

► (D) Sigilo

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

► (I) Sanación/Hierbas.

Permite sanar a otra persona. La dificultad normal para curar es de 15, eso cuenta con instrumental y un lugar adecuado para intervenir. La dificultad es de 20 si las circunstancias son adversas. Se cura 1d6, y sólo se puede usar una vez al día por paciente.

► (I) Supervivencia.

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

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, nacido en mal barrio y que ha pasado por la policía conocería y repararíamos los 40 puntos.

- Advertir/Notar 5
- Armas a distancia 4
- Armas cuerpo a cuerpo 3
- Atletismo 3
- Buscar 4
- Conducir 3
- Informática 2
- Leer Labios 3
- Leyes 3
- Pelea 3
- Rastrear 3
- Sigilo 4

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 normalmente va 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 K.O. 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.

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 paranoide 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 convoys, 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.

Este 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 hará ayudarla, quien sabe.

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. Es la manera como un granjero que sale de su granja a ver mundo y un maestro le enseña a manejar la espada; debe mejorar y a través de las historias vamos viendo como cada vez sabe usarla mejor, hasta ser él el gran maestro.

Repartir experiencia

Los puntos de experiencia (PXs) 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, para que puedas hacer copias de ella y tus jugadores las rellenen con sus futuros personajes.





COMO SE JUEGA

ALVARO
LOPEZ

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, tú eres quien habla por él. Cuando tu personaje actúa, tú eres quien decide que 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 u azarosa, debes hacer una tirada de dados para decidir si la acción tiene éxito o no.

Un ejemplo de interpretación entre un jugador y un personaje controlado por el máster podría ir cómo sigue:

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 cuelga dentro aprovechando que el guarda se fue a preguntar.

Tiradas

Para las tiradas básicas, **se tiran 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: **1o3d10** (1 objetivo en 3d10).

En RyF utilizamos la tirada de 1o3d10 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 1o3d10 se consigue esto ya que la mayoría de las veces sacaremos 5 o 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



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.

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 (Token, especialización, etc.) fuera el mayor, y 3 si fuera el menor (como no tener puntos en una habilidad o estar gravemente herido).

Tiradas de habilidad

Para hacer una tirada de habilidad, se lanza 1o3d10 y al resultado le agregas la suma de la habilidad y el atributo pertinentes.

Atributo+Habilidad+1o3d10

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:

Dificultad	Tirada mínima
Fácil	10
Media	15
Difícil	20
Insólito	25
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.

Ejemplo

Un personaje está buscando una puerta secreta. Se le da una dificultad 20 (difícil) para encontrarla. El jugador debe tirar Percepción + Buscar + 1o3d10 y obtener 20 o más para encontrarla.

Tiradas de atributo

La tirada de atributo se hace sólo sumando el atributo más 1o3d10 pero los niveles de dificultad a superar varían en este caso.

Las tiradas de atributo se utilizan cuando, por sentido común, no haya una habilidad

implicada. Resistir en veneno, empujar una puerta de bronce encallada para abrirla, etc.

Dificultad	Tirada mínima
Fácil	9
Media	12
Difícil	15
Insólito	18
Imposible	30

Ejemplo

Un personaje desea usar su Fuerza para romper unas esposas de buena calidad; si tiene Fuerza 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.

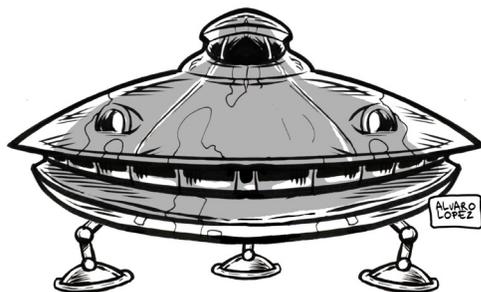
Ejemplo

El ganador de una partida de póker entre dos personajes sería aquel que consiguiera una tirada mayor sumando Inteligencia + Juegos de azar + 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 1o3d10. Si sacas otra vez el máximo en el dado objetivo, vuelve a explotar.

Ejemplo

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

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 pasar. Es trabajo del director 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. Si además el Crítico se consigue en combate se multiplica el daño infligido por 2.

Se consigue un Crítico si el resultado final iguala o supera 30.

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.

► **Pifia**

Hasta al mejor espadachín puede partirse 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 es posible. Cuando un ratón de biblioteca y un experto de artes marciales se enfrentan la cosa esta muy decidida hacia el experto, pero la suerte no esta echada hasta que se ven los resultados con los dados.

Se obtiene al sacar un triple 1.

Combate

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

Al principio de cada combate todos tiran iniciativa, y atacarán en orden de mayor a menor según la tirada. Un solo ataque por turno a cada pj o pnj a menos que se especifique lo contrario.

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 1d10 si fuera una espada). En caso de utilizar Pelea el daño es 1d6-2. El daño negativo significa que el enemigo no recibe daño alguno, no que se cure.

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 aca-

bar 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 arma-

Ejemplo

Sacamos un 3 y un 6 (2d6) con el mandoble. 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.

dura.

Cuando un jugador tiene 10 puntos de vida

Ejemplo

Un jugador 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.

o menos, se le considera **incapacitado**, muy mal herido, y su dado objetivo baja 1 nivel.

Muerte e inconsciencia

Al llegar a 0 puntos de vida un personaje está inconsciente. Para matarlo hay que llegar a -20 PV.

Las armas

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

Las armas cuerpo a cuerpo tienen 2 valores. Daño y Precisión.

El daño se tira en combate para restarle puntos de vida al contrario si se impacta, y la precisión se suma o resta a la tirada de ataque.

Valores de combate	Fórmula
Puntos de vida	Resistencia x 4
Iniciativa	Destreza + Percepción + 1o3d10
Ataque	Fuerza + Armas CC/Pelea + 1o3d10
Distancia	Destreza + Armas Dist + 1o3d10
Defensa	Destreza + Armas CC/Pelea + 5

Las armas a distancia funcionan distinto, teniendo daño, precisión y alcance, ya que el objetivo no puede esquivarlas ni tiene capacidad de defensa contra 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 3 distancias, otorgando tres distintas dificultades.

Distancia	Dificultad
Corta	15
Media	10
Larga	25

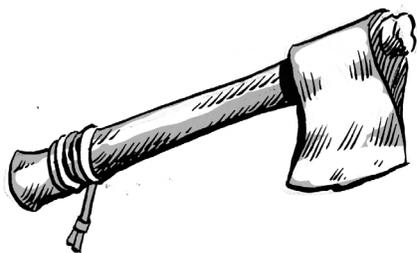
Ejemplo

En el arco medieval se tienen los siguientes rangos: 35/70/150m. Esto quiere decir que para impactar a alguien que está a 35 metros o menos sería dificultad 15, para dar entre 35 y 70 metros, dificultad 20, y para dar entre 70 y 150 m, dificultad 25. A más de 150m, el arma dejaría de ser letal.

Si Fred tuviera Armas a distancia 4 y Destreza 8, y usara un arco medieval (precisión +0) a una distancia media (dificultad 20), necesitaría sacar 20 o más en $12 + 103d10$ para impactar al blanco.

Armaduras y escudos

Las armaduras tienen 2 valores, la absorción de daño y el estorbo. El estorbo se aplica a todas las acciones (para las acciones no físicas es opcional usarlo). 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 luchar o huir.

La absorción se resta a la tirada de daño del enemigo, y el estorbo hay que restarlo a todas nuestras tiradas de destreza incluyendo defensa, iniciativa, habilidades, tiradas de atributo, etcétera.

Los escudos funcionan de forma distinta, lo que hace es sumar directamente a la defensa (cuerpo a cuerpo / a distancia) y el estorbo se aplica a toda la destreza, menos a la defensa.

Ejemplo

Duriel el caballero lleva una armadura de placas (absorción 3, estorbo 2) y un escudo mediano (defensa +2/cobertura +4, estorbo 1). Si sus valores normales fueran Ataque 13, Defensa 17, con este equipo pasarían a ser:

Ataque $13-2$ (estorbo armadura)-1 (estorbo escudo) = 10,

Defensa $17-2$ (estorbo armadura)+2 (bonus escudo) = 17.

Adicionalmente, cualquier ataque a distancia que se hiciera contra él tendría +4 a la dificultad (por ejemplo, si estuviera a distancia Corta de su atacante, la dificultad que tendría éste para darle sería 19 y no 15), y absorbería 3 puntos de daño en cada ataque que le impactara. Así, si le atacaran con una espada, el daño no sería 1d10 sino 1d10-3. Es importante notar que hay ciertas armas, como las mazas, que son tan agresivas con la armadura que la absorción no les hace efecto.

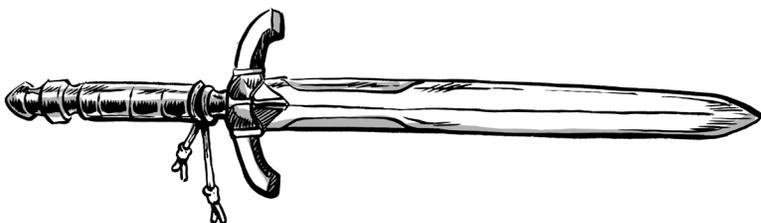
Armas actual				
Arma	Daño	Precisión	Alcance	Precio
Arco de precisión	1d6+1	+1	30m / 50m / 100m	200 \$
Ballesta ligera	1d6+2	0	25m / 45m / 90m	150 \$
Revólver	2d6+1	0	35m / 60m / 120m	250 \$
Pistola automática	2d6	+1	30m / 50m / 100m	300 \$
Subfusil	3d6	-1	50m / 100m / 150m	500 \$
Machete	1d6	0	3m / 6m / 9m	30 \$
Escopeta recortada*	4d6	0	5m / 10m / 15m	400 \$
Katana	1d10	+1	n/a	600 \$
Sable	2d6	0	n/a	120 \$

* Tarda un turno en recargar tras cada disparo

Armas medieval				
Arma	Daño	Precisión	Alcance	Precio
Arco corto (2M)	1d6	0	10/20/40m	1 mo
Arco largo (2M)	1d6+2	0	30/75/150m	30 mo
Ballesta (2M)	1d6+1	+1	15/30/75m	50 mo
Bastón	1d6	0	n/a	10mp
Cimitarra	1d10-1	+1	n/a	13mo
Cuchillo	1d6-1	-1	5/10/15m	3 mp
Daga	1d6	0	3/6/9m	1mo
Espada corta	1d6+1	+1	n/a	6 mo
Espada larga	1d10	0	n/a	10 mo
Hacha de combate (2M)	2d6+1	-1	n/a	12 mo
Hacha de guerra	1d10+1	-1	n/a	10 mo
Honda	1d6	-1	20/40/80m	1mp
Lanza ligera	1d6	0	5/15/30m	8 mo
Lanza pesada (a caballo)	1d10 (2d10)	0	n/a	50 mo
Mandoble (2M)	2d6	0	n/a	50 mo
Mangual*	1d6+2	-1	n/a	6 mo
Maza*	1d10	-1	n/a	9 mo
Sable	1d6+2(1M)/1d10+1(2M)	0	n/a	15mo
Vara	1d6+1	0	n/a	5 mp

* Las armaduras no absorben daño de este tipo de armas

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



Armas Futuro

Arma	Daño	Precisión	Alcance	Precio
Arco de precisión	1d6+1	+1	30m / 50m / 100m	3 cr
Ballesta ligera	1d6+2	0	25m / 45m / 90m	5 cr
Revólver	2d6+1	0	35m / 60m / 120m	25 cr
Pistola láser	2d10	+1	50m / 100m / 150m	2000 cr
Subfusil	3d6	-1	50m / 100m / 150m	500 \$
Machete	1d6	0	3m / 6m / 9m	30 \$
Escopeta recortada*	4d6	0	5m / 10m / 15m	400 \$
Katana	1d10	+1	n/a	600 \$

Armaduras Medieval

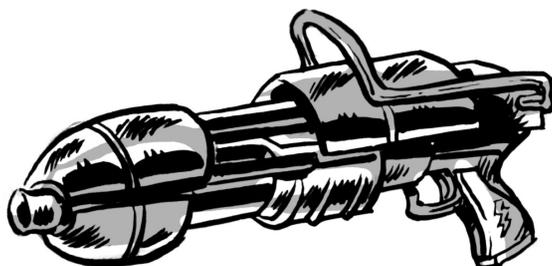
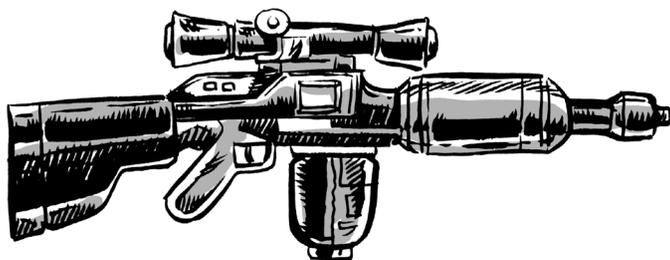
Armadura	Absorción	Estorbo	Precio
Cuero	1	0	7 mo
Malla	2	1	75 mo
Placas	3	2	750 mo

Armaduras Futuro

Armadura	Absorción	Estorbo	Precio
Kevlar ligero	1	0	7 cr
Kevlar medio	2	1	75 cr
Exoesqueleto	3	2	750 cr

Escudos Medieval

Escudo	Defensa CC/Defensa Dist	Estorbo	Precio
Pequeño	+1/+2	0	2 mo
Mediano	+2/+4	1	8 mo
Grande	+3/+6	2	20 mo



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, los pantanos o vivan a secano, te lo dejamos a tí.

Bestiario							
Monstruo	PV	Ini	Ata	Def	Abs	Daño	Esp
DosCabezas	47+1d6	12	14	15	0	1d10	
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	
Esqueleto Caballero	29+1d6	14	14	16	0	1d6+2	
Gárgola	40+1d10	16	17	18	2	1d10	3 y 4
Goblin	10+1d6	15	14	16	0	1d6	
Harpía	33+1d6	16	16	15	0	1d10	
Hombre-Lagarto	27+1d6	18	14	14	0	1d6	
Hombre-Rata	14+1d6	17	12	16	0	1d6	
Liche	50+1d10	15	16	16	0	3d6	1
Lobo	15+1d10	15	11	16	0	1d6	
Lord Esqueleto	31+1d6	15	15	17	0	2d10	
Lord Liche	70+2d10	16	17	17	0	3d10	2
Ogro	55+1d10	10	15	14	1	3d6	
Orco	15+1d10	14	14	17	0	1d6	
Troll	45+1d10	12	14	12	1	3d6	3

- 1- Hechizos Flecha Mágica (13) y Infundir Terror (12)
 2- Hechizos Flecha Mágica (15), Infundir Terror (14) y Niebla (16)
 3- Especial: Regenera 1d6 cada 2 turnos, y de un miembro seccionado crece otra criatura. Se le puede matar con un arma mágica llegando a -20 o quemándolo.
 4 - Vuela.
 5 - Lanza aliento de fuego, con un daño de 5d6
 6 - Lanza aliento de fuego, con un daño de 3d6

Equipo

No todo es llevar solo un arma y una armadura. Hay mas cosas que un personaje puede poseer y que le pueden resultar útiles para una sesion de rol y que también sirve para decorar mas el aspecto del pj. No es lo mismo llevar unas botas normales que unos zapatos de lujo, y nunca esta de mas 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 aqui expuesta es una muestra, ni exclusiva ni exhaustiva, de lo que viene a ser un listado de equipo genérico para una ambientacion de corte medieval. El Dj puede sertirse 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

Varios de Armas

- ▶ Flecha: 1 mp
- ▶ Virote de Ballesta: 1 mp
- ▶ Piedra de afilar: 1 mo
- ▶ Vaina sencilla: 1 mp
- ▶ 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 mas 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

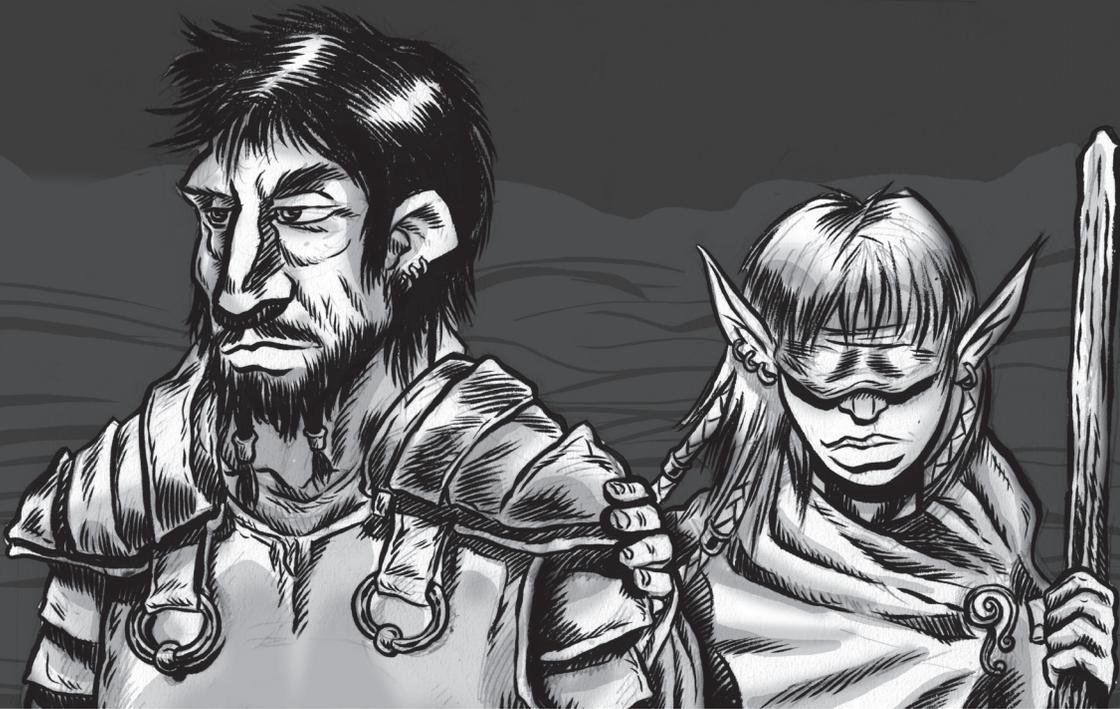
Instrumentos

▶ 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





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 PNJs 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 *setting* 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 *one-shots* 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 *one-shots* 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 precisamente eso). 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 desarro-

llar la partida, siendo algo casi obligatorio si se va a hacer una campaña con sesiones interconexas entre sí de larga duración.

Inspiración

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 (sino todos):

- 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. Un *brainstorming* 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*, 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, PNJs 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 usamos 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 preveer 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 referenciarlo 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 PJs 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 rigor. 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 PJs

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 PJs 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.

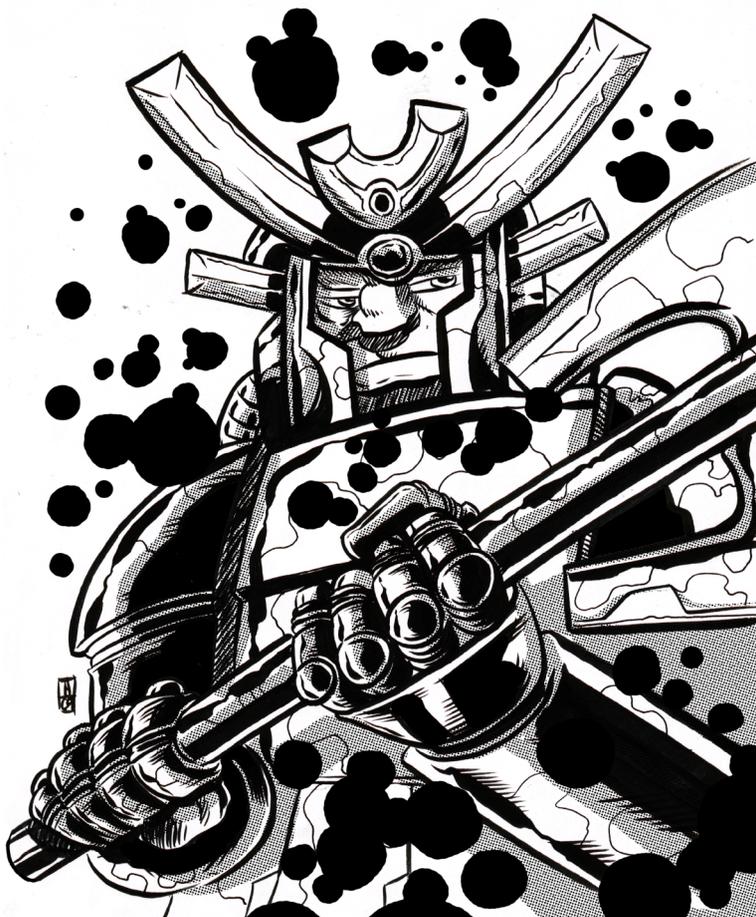
Inconvenientes: será necesario dedicar parte de una sesión de juego, o incluso una sesión de juego completa para crear los personajes (depende del juego y reglamento). Los jugadores podrían llegar a copiarse o espionarse entre si, incluso hacer metajuego al crear su personaje. Hay que procurar minimizar 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 el buen *feeling* 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 penetración 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 persona-

jes y le dará al DJ bastante trabajo, por tener que hacer la mayor parte de la interpretación de las reglas por los jugadores.

PJs 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 *explayar* 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.

PJs 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 PNJs 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 *one-shoots*, 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 “repetiendo” 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 master

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 necesitamos del manual a una o varias hojas, ya sea a mano u ordenador (las hojas de cálculo son ideales para esto). Luego podemos engancharlas median-

te 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 hándicap 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 que 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 PNJs 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 que 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 vs PJs, 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

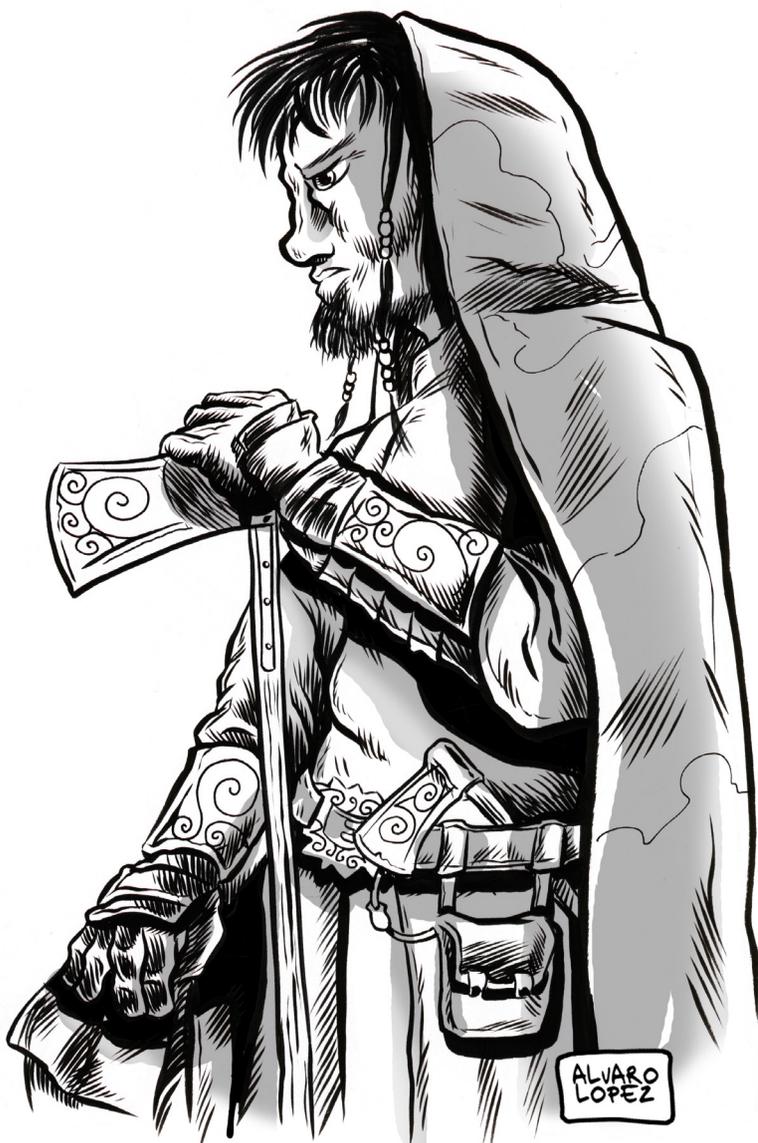
medida que se matan monstruos o se cumplen partes de la aventura, pero son los que menos. Por norma general, los PX se reparten después de acabar una partida, lo cual no necesariamente implica una sesión de juego.

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 PNJs 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 que 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 rase-ro, 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 que 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 ti 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 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 jugadores los diseñan los jugadores, y deben recibir aprobación del DJ.

Durante la creación de personaje, no se puede exceder de 5 puntos en una habilidad. Lo normal es tener un par de cinco en las habilidades en que tu personaje sea especialista, y 2 o 3 puntos en el resto. Aunque eso

lo haces a tu gusto, y cómo tengas pensado el personaje.

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 15 (si tienes 10 puntos en un atributo y 5 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 pueden 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 PNJs 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 super-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 R5 D5 I5 P5 Adv/Not 4 Armas a distancia 5 Sigilo 3 Pelea 4 Atletismo 3 Leyes 3

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

F6 R6 D6 I5 P6 Adv/Not 6 Armas a distancia 7 Sigilo 4 Pelea 4 Atletismo 4 Leyes 2

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

F8 R9 D7 I6 P5 Adv/Not 6 Armas a distancia 9 Sigilo 7 Pelea 6 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 R9 D10 I8 P9 Adv/Not 9 Armas a distancia 10 Sigilo 9 Pelea 9 Atletismo 7 Rastrear 7

Nótese que éste último supera a los PJs 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 3 de pelea, armas cuerpo a cuerpo y armas a distancia.

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.

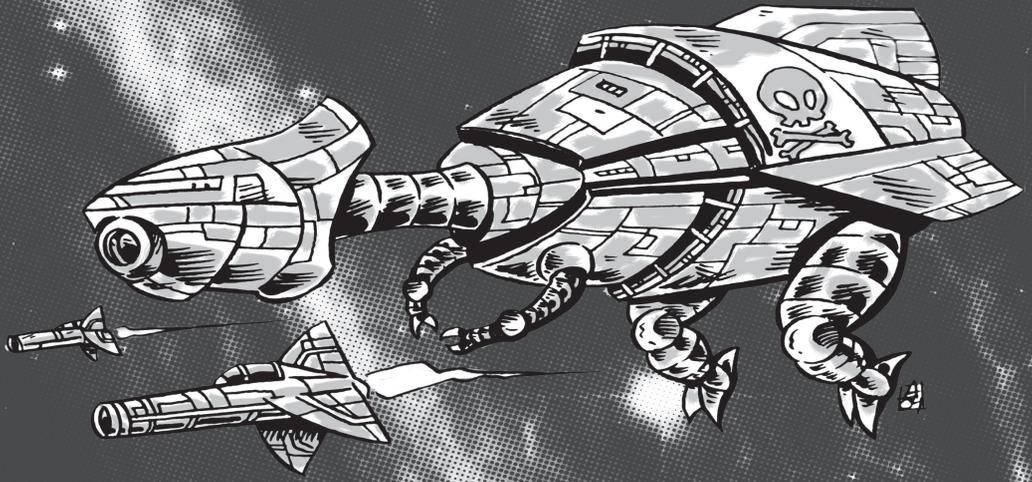
Para campañas más largas, puedes multiplicar la experiencia necesaria para subir una habilidad en un factor x1.5 o x2, según el ritmo que necesites.

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? ¿Porque 5 tienen premio? Hemos escogido tres por que con esto conseguimos el efecto deseado con la mínima cantidad de dados. ¿Que te gusta el sonido de los dados rodando por la mesa y quieres tirar 5? ¡Adelante! Hazlo y quédate con el valor del medio. ¿Que quieres 7? Adelante! (pero que sepas que también tiene premio).

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





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.

Fantasia 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.

Fantasia feérica

Historias basadas fuertemente en cuentos del folclore popular, con duendes, hadas, trasgos 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.

Fantasia heroica

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

Fantasia 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.

Fantasia 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 mu-

cho 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.

Fantasia 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)

37. Asesinato
38. Drogas
39. Mercado negro
40. Piratería
41. Robo
42. Timo

Inteligencia (1d6)

43. Contraespionaje
44. Espionaje
45. Infiltración
46. Investigación criminal
47. Propaganda
48. Rebeliones

Militares (1d6)

49. Abastecimiento
50. Asedio
51. Guerra abierta
52. Guerra fría
53. Invasión
54. 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 oceano, 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.**

Géneros Cifi

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

to 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 cyber-

punk. 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 mas 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

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

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

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-to-down* 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 necesitemos 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”.

► PNJs

En la misma línea, de cara a crear PNJs 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 “películas” 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, aprovechalos 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, un *dungeon* 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 o 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.

► PNJs

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 llevándose los 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 PNJs-PJs, 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, júgalas, 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 ha-

biendo 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 murmulos 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 una 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 autoconclusivas, 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 olvidárais 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.

► PNJs

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, empezará 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.



MUNDOS R Y F

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 subma-

rina 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 los 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? Cierto 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 con un wiki abierto para que complementes, am-

plíes 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.



Ambientación 1

Avannia

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, Avanzo 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 aterroza una aldea y la tiene subyugada desde su castillo.

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

Ambientación 2

Tumba de héroes

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, 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. Debido a la expansión del comercio y las

comodidades del imperio comercial, a su modo de vida también les queda poco. 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 servir 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.

Ambientación 3

Protocolo Hendelman

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 (pelea contra defensa+5).

Cazadores

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 con 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. 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 x 8, en lugar de x4.

► **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.

Ambientación 4

Eva o Elan

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 inter-género 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.



Ambientación 5

Thamber

La historia de La Caída sería difícil y larga de explicar. Tendríamos que remontarnos a los dorados y sangrientos días de la antigüedad para poder comprender las circunstancias que nos han conducido a donde nos pudimos ahora. De hecho la sola idea de tener que hacer memoria sobre aquellos tiempos para contarles a ustedes lo que sucedió me provoca un sueño tan irresistible que creo que ni siquiera les voy a dedicar estas palabras y me voy a retirar a mi cápsula Entiak.

Bueno. Haré un esfuerzo, la verdad es que tras ver sus caras, sentiría ciertos remordimientos si no arrojase un poco de luz en sus aturulladas molleras. La nuestra ha sido una especie que siempre se ha caracterizado por la grandeza de sus planes y la ambición de sus dirigentes. Los cual más o menos resumido viene a decir que desde un cierto momento en el cual, no se sabe muy bien por qué, el hombre dejó de dedicarse a la buena vida del salvaje, decidió buscarse objetivos más loables y dignos como la conquista o la guerra.

Pero bueno, empecemos por el principio. En fin pues eso, gracias al inabarcable conocimiento tecnológico que adquirió durante siglos, el hombre construyó un imperio de explotación y dominio sin parangón. Primero en su mundo de origen, la Tierra, y después en los planetas que fueron conquistando a lo largo de su camino por el cosmos, aquellas especies que se toparon con el ser humano aprendieron pronto a temerlo y odiarlo profundamente.

Se dice que los mandatarios corporativos de aquel tiempo eran los más justos y poderosos de entre todos los hombres sabios y fuertes como nadie, aunque en realidad todos los registros que tratan sobre ellos apesantan a basura propagandística escrita con una daga en el cuello... De cualquier manera, en los escasos registros que se conservan,

se nos describen aquellos tiempos como el momento de máximo esplendor científico y técnico de la historia del hombre. Aunque haciendo un estudio en profundidad es fácil el comprobar que no lo era tanto en los aspectos, sociales, culturales y raciales, pero ese parecía a todas luces un tema secundario. En definitiva, que las maravillas (y aberraciones) técnicas de las cuales el hombre era capaz solo podemos, afortunadamente, imaginárnoslas.

A parte de la medicina, farmacología, robótica, e ingeniería, campos todos en los que se alcanzaron avances impensables, se desarrolló una materia que convertiría al hombre definitivamente en el amo de la galaxía. La Magia. Llamémosle efectos PSI o Taumaturgia, Hechicería, Dones Divinos, Chi, o como prefieran. Debido a las decenas de efectos sobrenaturales que los "Dotados" de la época eran capaces de crear, se le dio a esta disciplina un valor aún mayor, al ser uno de los pilares sobre los que descansaba el arte del desplazamiento y transporte interplanetario.

Tanto el viaje a través de los portales cuánticos, como la navegación a través de Éter espacial dependían principalmente de sus Artes. Mediante ciertos artefactos difícilmente comprensibles para los hombres de ciencia actuales se consiguió el atravesar distancia astronómicas en segundos. Repito para aquellos de vosotros con más dificultades: distancia astronómica en segundos. Esto tuvo unas consecuencias para todos aquellos que aún soñaban con oponerse al poder centralizado de la Conglomerados Corporativos, fue su final. O por lo menos un punto y aparte.

Salvados los últimos escollos los hombres, muy satisfechos de sí mismos no se dieron cuenta de que aún restaba por combatir su principal y más peligroso enemigo. Ellos mismos. Pronto surgieron las desavenencias y los conflictos y pronto se desencadenó una guerra como el universo nunca había conocido. Miles de millones murieron, cientos de planetas ardieron hasta no ser más que cenizas, y fue en ese momento cuando fue evidente que ese castillo de naipes llamado civilización había fracasado.

A partir de ese momento, el olvido, la ignorancia y el miedo además del colapso de la red de portales y las dificultades de la navegación por el Éter, sumen a la humanidad en una auténtica Edad Oscura. A día de hoy miles de años después, se calculan que 2500, los hombres siguen enfrascados en sus peleas y enfrentamientos sin sentido, empujados a una huida hacia adelante que en muchos casos le lleva directamente a volver a sufrir su pasado.

Wayne Alexander

Historiador, filósofo charlatán y aventurero.

Los Mundos supervivientes

Año 3277

SOL: por una parte la Tierra (la Cloaca como le llaman muchos) un inmenso conglomerado de megaciudades y zonas industrializadas y altamente contaminadas y por otra Marte el reservado monasterio Krell.

SANTA CRUZ (NUEVO VATICANO): la tierra prometida, el Paraíso de los Justos, el cuartel general de la maquinaria militar religiosa más poderosa del cosmos. Sus principales metas en la actualidad son la evangelización de las subrazas mulg y narakvira y por otra parte promover una cruzada contra el enjambre al que consideran impío y maligno. Por otra parte viendo que el avance de estos últimos ha frenado por sus propios problemas internos La Iglesia centra su atención en detener la proliferación de pequeños cultos místicos creados alrededor de santones, charlatanes de todo pelaje y “Dotados”.

RISHI: se trata este de un lugar ciertamente peculiar. Al parecer Rishi debió albergar una gran cantidad de industria pesada en la antigüedad, lo cual la ha convertido hoy en un inmenso vertedero o, lo que es lo mismo, una fuente increíble de saber y maquinaria. Los nativos son protohumanos que viven en un estado de semi-selvajismo nómada y son altamente peligrosos. Aún así es un destino comercial y de placer delicioso gracias a sus inmensos bazares y casas de baños. Población musulmana y china.

GODENZEL: es un mundo helado e inhóspito poblado por bestias salvajes y dominado por unas condiciones de vida extremadamente duras. Los hombres de Godenzel descienden de una estirpe aristocrática (nuevos ricos con acceso ilimitado a fuentes de energía) y honorable procedente de la antigua Europa del Este y se puede decir que al lado de los garlandianos son de las pocas sociedades civilizadas supervivientes. La inestabilidad política es una de las lacras de su sociedad debido a las guerras entre clanes nobles, pero esto no quita que sus habitantes disfruten enormemente de una cultura y costumbres extremadamente refinadas.

ERANDIR (MUNDO TRONO CALCHARANTIANO): es un auténtico desierto castigado por un sol implacable y unas temperaturas casi insoportables, sus habitantes los insectoides Shugduk (el Enjambre Calcharantiano) sobreviven gracias a unos pocos líquenes subterráneos y apenas pisan la superficie del planeta. Cada estación aproximadamente una extraña corriente electromagnética recorre el planeta dejando inservible cualquier aparato electrónico. Los Shugduk viven un momento difícil de su existencia y del cual depende su supervivencia en el futuro. Según se cree viven en una sociedad tipo colmena donde una madre reina pone todos los huevos. Desafortunadamente la última madre murió hace 300 años y no ha vuelto a haber una lo suficientemente fértil como para salir adelante. Los Shugduk buscan desesperadamente una solución pero el tiempo se les termina.

SHET: mundo de cría de esclavos humanos y centro de (re)producción de las subclases trabajadora y guerrera.

SARDUK: jungla aliénigena altamente peligrosa, densa del Enjambre.

HADT: punta de lanza del Enjambre, muy castigado durante las Guerras de Liberación...

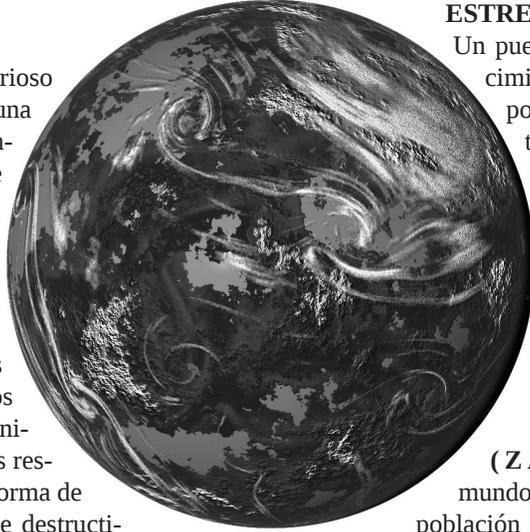
OTURJA: es sin duda el más terrorífico de los mundos redescubiertos. Totalmente perdido en una oscuridad insondable. Este es

el mundo de los Fedym una repulsiva y destructiva raza de seres que sólo desea la destrucción y corrupción de todo lo vivo. El malogrado Jersaar de Troors los describió como “La manifestación terrenal de la maldad absoluta”.

KRELL: misterioso planeta cubierto por una niebla gaseosa insondable tras la cual nadie se atreve a mirar. Las expediciones que se han aventurado lejos del portal nunca han vuelto y se cuentan macabras historias más propias de magos que de científicos. Únicamente unos extraños restos arqueológicos en forma de esfinges resisten a este destructivo mundo.

NINVALANI: es un mundo de apacible clima templado cubierto de bosques de hoja caduca pero con un invierno frío y húmedo. Este lugar sirve como campo de batalla para una guerra que parece no tener fin. Las dos razas, Mulg (soldados de baja inteligencia creados como tropa de choque “mejorada” hace dos siglos) y los Narakvira (lo mismo pero como trabajadores en ambientes hostiles) llevan centurias luchando por un motivo hace ya mucho tiempo olvidado. Esto ha hecho que las dos sociedades vivan estancadas en un estado de odio, fanatismo religioso y cólera del que difícilmente saldrán jamás.

HOMBARO PRIME: feudo de las Casas de Alta Nobleza Corporativa humanas descendientes del centro de Europa, Los Balcanes y Escandinavia. Aunque en constante conflicto entre ellas durante años las casas nobiliarias mantienen un pacto de defensa del planeta que las hace ser en conjunto una de las fuerzas militares más numerosa y experimentada. Si bien diferencias políticas y viejas rencillas territoriales siempre han dejado entrever lo frágil de su alianza. Todo esto se ha visto traumáticamente transformado por la subida al trono de la autoproclamada duquesa emperatriz Alada Druena Hombaro.



protagonista de un golpe militar y político extrañamente pacífico que propició la salida del planeta de muchos nobles opositores suyos. Enemigos históricos de los Godenz.

ESTRELLA DE REITH:

Un puerto espacial en crecimiento debido a su posicionamiento entre diversas rutas. Un auténtico lugar maldad y vileza desde el cual comenzar cualquier negocio ilícito en la mejor compañía posible.

HONG - MEN (ZAKHFARTH):

mundo atrasado y olvidado población mayoritaria de origen asiático. Posible colonia krell en el pasado. Su posición hace de este un lugar de paso importante y al mismo tiempo un escondite para proscritos. Muy industrializado, alberga miles de factorías de productos de consumo de baja calidad.

GOLGATH: un infierno de lava y gases venenosos, escenario ideal para las creencias de sus habitantes.

CANAÁN: colonia de explotación agrícola y ganadera a gran escala. Abastece a todo el sector terrestre. Una subraza de protohumanos de aberrantes creencias esotéricas. Psíquicos peligrosos.

DATHAI: colonia avanzada de reciente descubrimiento el la que son necesarios ciertos ajustes de terraformación.

CUMORAH: observatorio científico y asentamiento Mormón.

BJÖRN-KÜLA: planeta helado. Además de su extrema climatología el temperamento de su fauna aleja a los visitantes no deseados.

ETZWAYNE: un mundo fronterizo, básicamente terraformado lugar de partida de exploradores hacia “el Olvido”.

GUANG-HAI-EI: el abuso industrial de la Tierra contaminó irreversiblemente la atmosfera de este lugar. Mundo basurero.

KINGSTON: la emigración de un gran contingente de antiguos pobladores africanos ha hecho que este mundo se conozca como Nueva África. Se considera este mundo un protectorado Garlandiano.

JAUN: mundo boscoso abarrotado de vida animal y vegetal. Gran cantidad de depredadores muy peligrosos.

LITWACK: deshabitado mundo cubierto de montañas heladas. Sólo alberga alguna explotación minera.

SAARLAND: antigua colonia terrestre asolada por un virus. Población diezmada. Cuarentena permanente.

KÖLN-BRÜCKN: puesto avanzado cubierto de cúpulas de presión que guarda el paso a sectores externos.

NV-3356, NV-6671, NV-984 y NV-0224: colonias en periodo de terraformación. Yacimientos mineros.

ASUNCIÓN: desierto infernal imposible de habitar en su superficie. La escasa población habita en ciudades subterráneas dedicadas a la extracción y procesado de minerales y piedras preciosas muy abundantes en el planeta. Población mayoritariamente musulmana.

PENAL AXIS: mundo cárcel. Agujero inmundo que sirve para esconder y asesinar a todos aquellos que sobran.

HELLVILLE: lo peor de lo peor, absolutamente ninguna autoridad actúa aquí salvo la que uno mismo impone mediante la fuerza. Infierno de cobardes espacial.

MUNDO ATAÚD: antigua colonia terrestre arrasada por una flota Fedhym.

01,02,03,04: Las intenciones de las IAs de los mundos robóticos son un absoluto misterio para los hombres desde hace tres siglos, pero se sospecha de posibles infiltraciones en la red terrestre por parte de estas.

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, sobretodo ahora que tras la 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 de-

diciaría 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 lás 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.

THAMBER

La última metrópolis

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 incontrollables...

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 necedad 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.

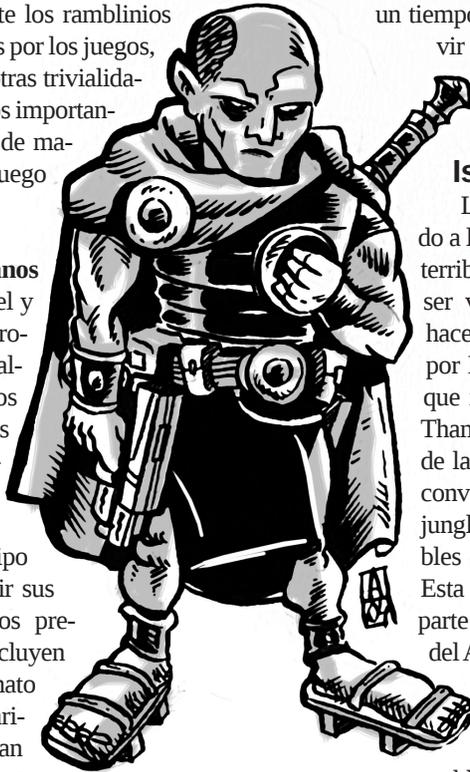
► **Los Dascianos** son la orden más cruel y de conducta más reprobable de todos los kalmykianos. Aficionados a las más refinadas perversiones y tormentos, los Dascianos no tienen reparos morales de ningún tipo a la hora de conseguir sus objetivos. Los métodos preferidos por estos incluyen la tortura 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 llamados 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.

