Castle of Donjon





Castle of Donjon.

Índice.

Castle of Donjon. **3**

Índice. 3

Licencia. 3

De que va esto. 3

Glosario rolero. 4

Creación de PJ. 5

Sistema. 8

La ley de los éxitos. 9

Combate. 10

Magia. 12

Experiencia y progresión del PJ. 14

Fama y Gloria. 14

Apéndices. 17

El Castillo de Donjon. 19

Montando aventuras. 20

Capítulos y regiones. 23

Ejemplo: El bosque de Donjon. 25

Ficha de PJ **29**

Plantiílla de Zona. ¡Error! Marcador no definido.

Licencia.

El reglamento de este juego es una combinación del reglamento de Donjon y del reglamento C-System.

Tanto Donjon como C-System están bajo licencia CcBySa.2.5.

http://www.creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/

Más información sobre Donjon en:

http://www.conbarba.es/donjon

Más información sobre C-System en:

http://www.rolgratis.com/c-system/

De que va esto.

El hechicero Donjon, la criatura más misteriosa y esquiva de todos los reinos, os ha sacado de vuestros respectivos universos y os invita a pasar la noche en su lúgubre castillo por motivos desconocidos. El castillo en sí es una especie de cruce de caminos entre infinidad de dimensiones, posee innumerables calabozos y portales a infinidad de lugares.

Originalmente, este juego fue planteado durante el concurso del Rolero de Hierro 2012. Para su confección, se utilizaron los siguientes Ingredientes:

Nostalgia. Los jugadores, a parte de revivir las viejas historias de Dungeon Clawing y el placentero arte del saja-raja, serán personajes icónicos de la infancia: Skeletor, la criatura de Predathor, Naruto, un Oso Amoroso, o cualquier otro personaje que se os ocurra, halláis visto donde sea, o seáis capaces de imaginar.

Saja-raja. Mucha y sangrienta violencia gratuita. Los personajes podrán, literalmente, despedazarse mutuamente.

Niveles. Cuanto más mates, más rápido subirás de nivel, y cuanto más nivel poseas, más podrás matar.

Motor Old School. El juego usa C-System clásico, aliñado con mecánicas de Donjon.

GLOSARIO ROLERO.

Primero sería bueno que te familiarices un poco con la jerga usada en los juegos de rol.

Jugadores: Técnicamente, jugador es todo aquel que participe en la experiencia rolera aunque, generalmente, se suele llamar jugadores a aquellos participantes que llevan un personaje, excluyendo de esta definición al compañero que hace de director de juego.

Director de juego: También llamado Narrador, DJ, Master, etc. Es el encargado de narrar y moderar una partida de rol. Entre sus funciones destacan la de crear el argumento de la partida, discernir que va ocurriendo en torno a los personajes, velar por que se cumpla el reglamento, y narrar las consecuencias de las acciones de cada personaje.

Personajes: Individuos ficticios que conforman el "reparto" de una historia. En los juegos de rol, los personajes son representados por una serie de valores (que aquí llamamos atributos) y por una serie de datos sobre su vida (que aquí llamaremos concepto de personaje). Aunque todos los personajes se crean igual, suele distinguirse entre personajes principales y segundarios, siendo mucho más importantes para la trama los primeros que los segundos.

Personaje jugador: También llamado PJ. Se tratan de las encarnaciones ficticias de los jugadores en el juego, los protagonistas en la historia. A la hora de jugar al rol, los jugadores han de pensar y actuar como si ellos fuesen el personaje, y narrar sus acciones tal y como ellos harían si realmente fuesen ese personaje. Los personajes jugadores son siempre considerados personajes principales.

Personaje no jugador: También llamado PNJ. Se trata de personajes no controlados por un jugador, si no por el director de juego. PNJS pueden ser los ciudadanos que te encuentras por la calle, el villano de una historia, el amigo de la infancia de uno de los personajes, un perro, o cualquier otro personaje de la historia.

Los PNJS pueden ser personajes principales o segundarios dependiendo de la importancia que se les quiera dar: un bandido que nos asalta en un camino y que despachamos en un segundo, sería un PNJ segundario, mientras que ese villano que lleva meses conspirando con tal de hacerse con el control del mundo sería un PNJ principal.

Argumento: Es el gancho inicial de la historia, un pequeño anticipo de lo que va a ocurrir. Una de las labores más importantes del DJ es establecer un buen argumento con el que todos sus jugadores estén conformes y cómodos de jugar.

Escena: Es un intervalo de tiempo ininterrumpido donde se cuenta una pequeña parte de la historia. Puedes pensar en ella como un acto en una obra de teatro, o una secuencia de acción de una película. Una pelea, un baile de instituto, o una persecución de coche serían ejemplos de escenas. Es labor del director de juego el presentar nuevas escenas a lo largo de la partida, así como describir el escenario donde se realiza, y los personajes no jugadores que intervienen en ella. No obstante, son los jugadores, a través de sus personajes, los que viven esa escena y los que determinan que ocurrirá en la historia en función de las acciones que ellos realicen.

Trama o historia: Es la sucesión de escenas, enlazadas bajo un argumento en común, que van viviendo los jugadores a lo largo de la partida. Las escenas en el rol se asemejan mucho a las de un videojuego: si el juego es lineal, las escenas se suceden una tras otra, y los personaje solo van "pasando de nivel"; si el juego es más abierto, las escenas están "colocadas" en un escenario, y los jugadores acceden a unas u otras según vayan a un sitio u otro. Más adelante damos algunos consejos de cómo dirigir una trama de forma efectiva.

Dados: poliedros simétricos con números pintados en sus caras. Se trata del elemento más común para introducir el azar en los juegos de rol. Su función varía mucho según el sistema empleado y la situación. Suelen nombrarse según el número de caras (d4, d6, d8, d12, etc.) Pueden encontrarse sin problemas en cualquier tienda especializada.

CREACIÓN DE PJ.

La clase o raza.

Cada jugador decide su clase o raza simplemente dándole un nombre. Puede ser cualquier cosa, siempre que el DJ la vea coherente con su campaña. Puede tener un nombre simple, como "ladrón" o "elfo", o algo más complejo, como "caballero de la lanza plateada" o "troll de hueso-granito".

La única diferencia entre clase o raza es su nomenclatura. Un personaje solo con una clase es, por defecto, humano, ya que al estar tan expandidos tienen una gran cantidad de culturas y profesiones potenciales a las que pertenecer. Por otro lado, una raza es un grupo unificado de una especie en la cual todos los miembros tienen las mismas cualidades (elfos, orcos, tiranosaurios pensantes, etc.)

Si creas tu personaje con una raza, lo que haces en realidad es crear una especie completa, por consiguiente, tienes la obligación de comentar delante de todos tus compañeros en que consiste esa raza y algunas cosas sobre ella. **Sed creativos.**

El deseo.

Donjon es una entidad sin par de desconocido poder. Mediante promesas, ha arrastrado a los personajes fuera de sus hogares, reinos, o incluso mundos, y los ha llevado a su castillo.

El siguiente paso para la creación de nuestro personaje es definir que os prometió el arcano hechicero. Este deseo ha de ser elaborado, y con un motivo concreto, de modo que refleje todo lo posible el carácter de nuestro personaje.

Por ejemplo: María llevará a Xelia, una elfa marginada de piel verde que busca poder para vengarse de su reino natal élfico, al cual culpa por todas las penurias y el desprecio que ha sufrido durante su larga vida.

Los atributos.

Son valores que definen el potencial genético del personaje. En este juego utilizaremos los siguientes: **Fuerza** (golpear, levantar), **Destreza** (esquivar, moverse), **Constitución** (resistencia, salud), **Percepción** (uso de los sentidos), **Habilidad** (pulso firme, reparar), **Voluntad** (tenacidad, arrojo), **Carisma** (socializar, ligar), **Inteligencia** (engañar, aprender).

Todo atributo principal comienza a nivel 6 en personajes heroicos normales (como en una película de acción). En humanos corrientes y enemigos del montón, empezará a nivel 4, un héroe o villano de leyenda, los tendrá a nivel 8. Los personajes de verdad poderosos comienzan con sus atributos a nivel 10. Pensad el tipo de partida a jugar y adaptar el nivel a vuestros deseos.

Si se quiere cambiar el valor inicial, el jugador puede quitarse puntos de alguno de los atributos y traspasarlo a otro diferente. Por ejemplo, puedo quitarme 3 en Inteligencia y sumarlos a Fuerza, así me quedaría con Inteligencia a 3 y Fuerza a 9.

Los personajes con atributos por debajo de 3 son retrasados, y el DJ puede imponerles trabas adicionales.

Los atributos derivados.

Son parámetros que representan factores que irán variando a lo largo del juego.

Vitalidad (PV): Refleja la salud del personaje. Vale Constitución x2 en personajes de segunda categoría y Constituciónx7 en el caso de los personajes principales.

Defensa: La resistencia de nuestros tejidos ante el daño. Sirve como una armadura natural ante el daño. Vale CON/2 en caso de PJS principales, y cero en caso de PNJS segundarios. Cualquier armadura obtenida suma su puntuación a la Defensa del personaje.

Nivel: La fama e importancia del personaje. Comenzamos a nivel cero. Para crear PJS de mayor nivel, solo has de sumar 10PG (su uso se explica más abajo) por cada nivel adicional.

Las habilidades.

Las habilidades representan la experiencia adquirida a lo largo de una vida. Todo personaje tiene 50 puntos (PG), 20 si son personajes realistas o de relleno, para repartirlos entre sus habilidades al comienzo del juego. Ninguna habilidad puede superar el 7 a la hora de empezar la partida. Los súper personajes de verdad, comienzan con 80PG.

Al igual que ocurre con el nivel de los Atributos, cada mesa se ha de poner de acuerdo, antes de empezar, cuantos PG posee cada jugador para su personaje.

Las habilidades naturales son aquellas que todos desarrollamos desde la infancia. Empiezan a nivel 3.

-Alerta, para percibir a tu alrededor.

- Pelea, para combatir cuerpo a cuerpo

-Concentración, para estar atento o recordar.

-Persuasión, para dialogar y convencer.

-Atletismo, para correr, saltar y lanzar.

-Puntería, para atinar en un objetivo

-Sigilo, para ocultarse o hacer cosas con sigilo.



Las habilidades adquiridas son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0. Por ejemplo:

-Lucha, para combatir con armas blancas.

-Disparo, para usar armas de fuego.

-Coraje, para resistir el dolor y el miedo.

-Conducir/navegar, para manejar vehículos.

- Supervivencia, para vivir en sitios salvajes.

-Animales, para simpatizar o montar bestias.

- Subterfugio, para mentir y engañar.

-Etiqueta, ligar y comportarse en sociedad.

-Acrobacias, para piruetas y malabares.

- Medicina, para manejar medicinas y curar.

-Investigación, para fijarse en los detalles.

-Psicología. Para leer intenciones, tratar la locura, y manipular.

-Ciencia. Todo sobre biología y física.

-Sistemas. Seguridad, informática, electrónica, trampas medievales.

-Bricolaje. Carpintería, cerrajería...

-Liderazgo. Para dirigirse a las masas o controlar un ejército.

-Artillería. Uso avanzado de armamento pesado, o armas montadas en vehículos.

A parte de las ya citadas, existen las llamadas **habilidades mágicas**, que otorgan poderes sobre humanos y cualidades místicas.

No existe una lista de habilidades mágicas, ya que cada jugador puede inventarse su propio estilo mágico para su personaje. De este tipo de habilidades ya hablaremos con más detalle en el apartado de magia, por ahora, solo tienes que saber que si quieres que tu personaje pueda usar magia, has de tener al menos un nivel en una habilidad que se pueda usar para lanzar conjuros, y que has de pagar 5PG por el primer nivel de dicha habilidad (el resto de niveles cuestan igual que en el caso de habilidades normales).

Trasfondos.

Peculiaridades y capacidades extrañas del personaje. Si son beneficiosos cuestan PG, si son perjudiciales, otorgan PG adicionales para nuestro PJ.

Se crean teniendo en cuenta 3 parámetros: valor, intensidad y frecuencia.

Valor: la bonificación o penalización que otorgan. Si tenemos un arma de +2 al daño cuesta 2PG, si tenemos una cojera de -3 en Atletismo, otorga 3PG. Si no otorga bono alguno, el valor es 1PG.

Intensidad: mide lo trascendente e importante que es el bono del trasfondo:

-x1. Se aplica a una sola habilidad.

-x2. Se aplica a un estatus social, al daño en combate o a una inmunidad.

-x5. Se aplica a una característica, a una mejora significativa o a una habilidad que otorgue súper-poderes.

-x10 ó x20. Cosas muy, muy, serias.

Frecuencia: las veces al día que podemos usar el trasfondo.

-x1/2. Requiere de una tirada o una condición (a definir) para aplicarse.

-x1. Se aplica siempre.

-xN/10. Solo puedes usarlo N veces al día (o hasta que se recargue)*.

-xN/20. Solo puedes usarlo N veces al día (o hasta que se recargue)*. y, encima, requiere de una tirada o condición (a definir).

Redondea en caso de decimales.

Los trasfondos también reflejan poderes extraños y habilidades extraordinarias. Da libertad a tus jugadores para que inventen sus trasfondos a gusto.

* El tipo de recarga ha de especificarse a la hora de crear el trasfondo (como las municiones de un arma, por ejemplo). El coste, por defecto, de una recarga completa es el 10% del precio que pagamos por el trasfondo.

Por ejemplo: Jonatan quiere que su PJ lance fuego por la boca.

-Y bien, ¿en qué consistiría ese aliento de fuego?

-Pues tiraría Fuerza+Puntería y lanzaría una bola de fuego a un enemigo.

-¿Y de cuanto daño hablamos?

-Pues es fuego, así que ¿6 Puntos?

-OK. Posees Aliento de Fuego de daño +6. Como se requiere de una tirada de Fuerza + Puntería, costará 3PG.

El DJ puede determinar que un Trasfondo es demasiado poderoso para su partida. En tal caso, discute con él jugador la manera de atenuar sus efectos.

Por ejemplo: Jonatan quiere crear una mujer-dragón inmune al fuego. Escribe "inmune al fuego".

-¿"Inmune al fuego"? Eso es muy bestia, 20PG.

-¿Y si pongo "resistente al fuego"?

-Bien, ¿cómo de resistente?

-Umm, ¿10 puntos quizás?

-Perfecto, como solo funciona si te atacan con fuego (condición) te cuesta 5PG (10x1/2).

Otra forma de reducir poder o coste, es limitar el número de usos.

Por ejemplo: Jonathan también tiene "regeneración", un trasfondo que regenera 20 puntos de salud a su PJ. Su DJ frunce el ceño.

-Es demasiado bueno, cuesta 40PG.

-¿Y si incluyo la condición de "solo lo uso si estoy muy herido"?

-Aun así costaría 20.

-Uf. ¿No puede ser más barato?

-Veamos, si lo usas 3 veces como máximo, se te reduce a 6PG (20x3/10).

-Eso me vale.

Y así Jonatan escribe "regenera 20PV, hasta 3 veces al día."

SISTEMA.

Lanzas un dado de 20 caras, luego le sumas tu puntuación de un atributo y le sumas la puntuación de una habilidad.

Tarea	DIF
Muy Fácil. Mover algo pequeño, encender una vela.	9
Fácil. Quemar o romper madera. Lanzar un kg a 8m.	12
Normal. Levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal. Activar un poder.	15
Complicada. Sobreponerse a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un kg a 32m.	18
Difícil. Doblar el plomo, Esquivar conduciendo.	21
Muy difícil. Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un kg a 256m. Levantar 256kg.	27
Casi imposible. Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.	30
Épica. Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un coche	36
Increíble. Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque. Atinar a 8000m	42
Legendaria. Crear terremoto. Levantar 17t.	45
Súper Heroica. Alzar un barco. Romper el adamantino. 32t o 32km.	48
Titánica. Resistir un baño de lava	54
Cósmica. Mover placas tectónicas	60
Divina. Poner en órbita una montaña	69

El atributo y la habilidad implicada serán determinadas por las circunstancias y por el juicio del master. Por ejemplo, para pegar a alguien puedes tirar Fuerza + Pelea, para seducirlo Carisma + Etiqueta, para engañarlo Inteligencia +Persuasión, etc.

En caso de que la situación sea un enfrentamiento (competir, pelear, etc.), la dificultad es sustituida por la tirada del rival.

Las tiradas para esquivar un ataque (Destreza + Pelea, por ejemplo) o para bloquear una agresión se consideran instantáneas, y no consumen turno. Este tipo de tiradas se realiza siempre cuando el personaje es agredido, sea o no su turno de juego. Si tenemos que responder a más de una agresión en un mismo turno, sufriremos un -3 acumulativo a nuestra tirada de defensa por ataque adicional al que debamos responder.

Índice de éxito.

Si una tirada sobrepasa la dificultad estipulada en un punto o más, hablamos de que ha tenido un punto de éxito o más, si se queda corto, hablamos de puntos de fracaso. Un éxito es algo justo y logrado por los pelos, 10 éxitos suponen algo increíble. Se narrativo.

Ejemplo: El bárbaro de Julián quiere romper unas cadenas para poder liberarse y atizar al guardia. El DJ cree que es un acción épica (36). Julián tira y saca un 43, 7 éxitos: no solo logra romper las cadenas, si no que también logra una acción impresionante, al traerse un trozo de pared, y dejar al guardia completamente atemorizado.

Modificadores.

En función del humor de la situación, lo bien que interprete el personaje su escena, o de las dificultades extras que se presenten, el master puede imponer un modificador adicional a la tirada. Un +9 supondrá una situación muy favorable y sumamente sencilla para el personaje, mientras que un -9 será una situación difícil de cojones. Sobre todo, procura recompensar el buen juego y la participación de tus jugadores.

Ejemplo: supongamos que el bárbaro del ejemplo anterior falla su primera tirada, y desea intentarlo de nuevo. El DJ declara que, a causa del esfuerzo, obtiene una pena de -6 en su próxima tirada.

Los modificadores son susceptibles a la Ley de los éxitos, explicada a continuación.

La ley de los éxitos.

La ley de los éxitos es la regla más importante en Donjon. La ley dice:

1 éxito = 1 hecho o 1 bono.

Esto significa que por cada éxito que obtengas en una tirada, puedes decidir establecer un hecho sobre la acción o guardar el éxito como un punto de bonificación para una tirada relacionada.

Por ejemplo: Jonathan declara que su personaje está buscando algo en el bosque. No especifica qué es lo que el personaje busca, solo que está usando su percepción para ver qué hay allí. Obtiene tres éxitos en su tirada. Ahora debe decidir qué hacer con los éxitos. Decide relatar dos hechos: que ve un pequeño grupo de orcos y que estos están ocupados intentando encender un fuego. Guarda su último éxito y lo utiliza bonificación cuando tira para acercarse sigilosamente a los orcos.

Esta ley es una herramienta muy importante, ya que permite a los jugadores introducir elementos en la trama. Aún así, el DJ tiene la potestad (y obligación) de salvaguardar el equilibrio.

Por ejemplo, si los jugadores abusan mucho, el DJ puede declarar que ese tesoro encontrado posee una maldición, o que esa mullida cama de plumas que les salvó de la caída es en realidad una ve carnívora gigante.

Nota: Es importante que el grupo determine el nivel de seriedad del juego. En Donjon, los jugadores tienen tanta capacidad de crear como el DJ. Jugar partidas cómicas puede ser muy divertido, pero exasperante si se hace con los jugadores equivocados. De la misma manera, algunos jugadores quizá no estén cómodos con un juego lleno de sangre. Debe elegirse antes de comenzar a jugar.

Algunas opciones son:

- Monty Python y los frikis (demasiado).
- Payasada (mucho humor).
- Irónico (lleno de alusiones a los clichés del rol).
- Humor negro (macabro).
- Serio (comportamiento normal).
- Óxido y sangre (fantasía y terror).

Este dial debe fijarse por consenso entre los jugadores y el DJ.

Ley de los éxitos y la narración.

Cuando un jugador gana una prueba, obtiene una cantidad de éxitos. Por cada uno de ellos, el jugador puede narrar un hecho concreto sobre la acción de su personaje, o transformar el éxito en bonificación para una acción relacionada. Normalmente será la próxima acción del personaje, pero no tiene por que ser así. El jugador no puede narrar hechos irrelevantes (hechos que no tengan que ver con su acción) y, a menos que el jugador decida lo contrario, se considera que el personaje completó su acción exitosamente.

Ejemplo: El personaje de Ron, Ázrar, está buscando una puerta secreta, y Ron obtiene 3 éxitos en su tirada. Utiliza los éxitos para narrar tres hechos, que son:

-La puerta tiene una inscripción demoníaca a su alrededor.

-Está en la pared norte del cuarto.

-Hay una llave en la cerradura.

También podría haber dicho "la puerta está abierta" o "la puerta sólo tiene 1 m de altura" o incluso "Ázrar no encuentra ninguna puerta".

Después de que el jugador describe sus hechos, el DJ los utiliza para narrar el resultado de la acción, asegurándose de utilizar todos los hechos del jugador. El DJ puede agregar más información al resultado, o expandir los hechos que describió el jugador.

El DJ narra el intento de Ázar de encontrar una puerta secreta:

-Ázrar revisa la habitación y tira de un tapiz en la pared norte. Encuentra una puerta con una inscripción demoníaca a su alrededor y una llave en la cerradura, decorada con un adorno en forma de calavera. Cuatro huesos, que parecen de garras, se asoman por debajo de la puerta, como si alguien hubiera intentado abrir la puerta desde el interior.

Si el jugador falla su prueba, la situación se invierte. Los éxitos del DJ pueden utilizarse para narrar hechos sobre el fallo del personaje o pueden usarse como dados de bonificación en una próxima acción del DJ que afecte al personaje del jugador.

Una vez que el DJ describe sus hechos, el jugador debe narrar el fallo de su personaje utilizando todos los hechos del DJ. A menos que el DJ decida lo contrario, se asume que la acción falló. El jugador puede agregar información al resultado, pero el DJ puede interrumpir la narración en cualquier momento.

Si el jugador intenta evitar hacer uso de todos los hechos descritos por el DJ, este debería reírse como una hiena y, de repente, quedarse en silencio, mirando al jugador con un solo ojo.

Ejemplo: Ázar está intentando escalar una pared. Ron falla su prueba, y el DJ obtiene 2 éxitos. Los hechos del DJ son: "Ázrar cae y aterriza en un montón de basura" y "saltan ratas de la basura". Ron narra lo siguiente:

> -Ázrar pierde agarre de la pared y se resbala, aterrizando en una pila de basura. Escucha unos siseos, y enormes ratas del tamaño de perros saltan de la basura. Una de ellas comienza a transformarse en una forma humanoide mientras susurra, "amo..."

El DJ, le interrumpe.

> -Espera un momento. ¿Amo? Me parece que no. Continuemos de otra forma: una de ellas comienza a transformarse en una forma humanoide y sonríe con malicia...

El juego continúa.

Nota: si veis que incluir un hecho o un bono por éxito es demasiado, podéis probar a incluir un hecho cada dos éxitos. Esto ya es a gusto de cada grupo.

COMBATE.

Cuando empieza un combate, el tiempo pasa a contarse en turnos. Cada turno representa 3 segundos y se permite una acción sin pena (-3 por acción adicional en todas las tiradas) a cada personaje.

Iniciativa: Tira Destreza + Alerta enfrentada para ver quien actúa primero, o si es sorprendido. Todos actúan a al vez, pero el más rápido declara el último, con la ventaja de saber lo que harán los demás.

El combate.

Como una competición. Cada jugador declara su acción, y el que logre el valor más alto consigue ejecutarla. Si gana el atacante, habrá que calcular el daño.

Consejo: Recuerda que en un combate tu personaje puede hacer mucho más que correr, atacar y defenderse. Lo mejor es utilizar todas las habilidades del personaje para obtener éxitos y usarlos como bonificación.

Ejemplo: si estás jugando con un charlatán y te enfrentas a un gigantesco ogro, puedes hacer que tu personaje grite "¡cuidado, detrás de ti!", y utilizar los éxitos de esta prueba como bono para atacar al ogro por la espalda en tu próxima acción, mientras mira hacia atrás.

El daño se calcula como: Triada del atacante + daño del arma - tirada del defensor – la defensa del agredido.

El resultado se resta de la Vitalidad o del Aguante del personaje, dependiendo si el ataque es letal (puñaladas, cortes, quemaduras) o contundente (golpes, puñetazos, caídas menores, etc.)

Si tiramos Inteligencia + Medicina (dificultad 15 por defecto), recuperaremos un PV por éxito. Una vez por herida.

El nivel de desafío.

Mide la capacidad de combate de un PJ.

Desafío = (Ataque + daño del arma + Defensa+ Constitucióx3+Protecciónx2)/10.

Toma Ataque como la suma del atributo y habilidad que se use para combatir con más frecuencia, y Defensa como la suma del atributo y habilidad que se use para defenderse con más frecuencia.

Aproximadamente, para derrotar a un enemigo de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir para derrotar a una criatura con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 héroes con un nivel de desafío, aproximadamente, de nivel 10.

Si tomaste la Vitalidad del enemigo como Constitución x2, el cálculo varía un poco:

Desafío = (Ataque + daño del arma + Defensa+ CON+Protecciónx2)/10.

Efecto gore.

Si el daño supera el doble de nuestra Constitución (o solo la Constitución, en caso de PJS segundarios), seremos mutilados (desmembrados, perforados, aplastamiento, incinerados, etc.)

Un puñetazo perfora, un zarpazo desgarra, etc. **Sed creativos**. Una extremidad u órgano mutilado queda inutilizado a menos que busquemos poderes, magia o busquemos alguien que nos injerte uno nuevo (orgánico o cibernético).

Distancias y desplazamientos.

Solo existen dos distancias posibles en combate: cerca y lejos. Si estamos cerca podemos luchar cuerpo a cuerpo. Si no, podemos luchar a distancia o acercarnos.

Para combatir a distancia necesitamos armas/poderes que nos permitan hacerlo. El DJ puede imponer modificadores si cree que estamos demasiado lejos para el arma en cuestión (ballestas y rifles son más precisos que un arco o una pistola).

Para acercarnos solo tenemos que realizar una tirada de DES + Atletismo (u otra habilidad pertinente). Cada punto es un metro que nos desplazamos.

También podemos usar acciones múltiples para atacar y desplazarnos a la vez.

Ejemplo: El bárbaro de Julián se asoma a una barandilla del salón y ve un ballestero, en el piso inferior, cargando su arma. El DJ indica que está a unos 15 metros

> -Trato de engancharme a la lámpara y saltar sobre él.
>
> -Eso supone una pena de -3.

Julián tira DES + Acrobacias y saca un 19, 16 si le restamos la penalización, por lo que logra perfectamente su cometido.



MAGIA.

El sistema de magia está diseñado para ser flexible a la par que sencillo. En lugar de una lista de hechizos, tu personaje hará uso de una lista de palabras mágicas con las que podrá crear hechizos de forma instantánea. Tampoco hay un máximo de magia que pueda usarse al día. Mientras no esté agotado, tu personaje podrá recurrir a ella tantas veces como quiera.

Estas reglas sirven tanto para clérigos bendecidos por los dioses, como para psíquicos que utilizan los preternaturales poderes de la mente, para magos tradicionales, o para otros que imaginéis.

Habilidades mágicas.

Son habilidades corrientes que se utilizan para lanzar conjuros. Pueden existir tantas como desees, pero procura explicar bien en que consiste. Por ejemplo:

Magia natural: para controlar las plantas.

Ilusionismo: crea ilusiones y altera la percepción de los sentidos.

Nigromancia: control sobre la muerte.

Telekinesia: manipula cosas mentalmente.

Procura que las definiciones sean amplias, para que cada clase de magia pueda albergar muchos conjuros distintos.

A efectos de compra, una habilidad mágica se considera una habilidad que otorga poderes, por lo que el primer nivel cuesta 5PG. Posteriormente, puede desarrollarse normalmente.

Palabras mágicas.

Cuando creas un personaje que puede utilizar magia, debes elegir un número de palabras mágicas. Estas determinarán el tipo de hechicería que puede utilizar.

Las Palabras han de estar asociadas a una habilidad mágica determinada, por cada nivel en dicha habilidad, ganamos una palabra adicional.

Por ejemplo, queremos crear a Artran, un personaje hechicero oscuro, experto en una magia llamada Brujería, que sirve para causar daño. Artran tiene Brujería a nivel cuatro, por lo que posee las palabras invertir, locura, demonio y nube.

Si nuestro personaje no es un clásico hechicero puro (estilo nigromante, sacerdote, ilusionista, etc.), o ha aprendido magia una vez empezado el juego, las palabras aprendidas han de estar relacionadas entre si.

Por ejemplo, Basco es un arquero que ha aprendido algo de magia natural de ese druida que conoció el otro día, y posee Druidismo a nivel 3, por tanto, posee estas tres palabras relacionadas: árbol, ardilla y flores.

Reunir poder mágico.

Consiste en prepararse de antemano para acumular poder y poder lanzar conjuros con mayor eficacia. Normalmente, reunir poder mágico es una acción de dificultad Normal aunque el DJ puede decidir que la dificultad sea Media, o incluso Difícil, si el personaje está distraído, herido o incómodo. También puede que haya áreas en las cuales lanzar hechizos sea más complicado de lo acostumbrado.

Para que el personaje reúna poder mágico, haz una tirada de magia. Los éxitos obtenidos serán los **puntos de magia (PM)** logrados para conjurar nuestro hechizo. Puedes invertir más turnos para acumular más éxitos, pero cada nuevo intento impone -3 adicional a nuestra tirada. Fallar la tirada de acumular poder supone perder tantos puntos de poder mágico como fracasos obtenidos.

Puedes guardar su poder mágico para más tarde, pero se aplican unas reglas:

Primero, si tu personaje está conteniendo poder mágico, esto se hace evidente para todos. Debes definir la apariencia que tiene el poder de tu personaje antes de comenzar a jugar, y debe ser algo muy visible. Si juegas con un clérigo puede estar bañado en luz. Si juegas con un ladrón que utiliza magia sombría, quizá su piel se oscurezca y sus ojos se tornen negros. Cuanto más poder mágico contengas, más visibles serán los efectos.

Segundo, cada punto de poder mágico acumulado supone un -1 a cualquier tirada no mágica realizada a causa de la concentración.

Tercero, si tu personaje es golpeado mientras contiene poder mágico, este puede volverse en su contra.

Definir el hechizo.

Los Puntos de Magia se gastan en diferentes conceptos para definir el hechizo:

PM	Efectos de los hechizos
0	Usar 1 palabra
2	Usar 2 palabras
4	Usar 3 palabras
8	Usar 4 palabras
16	Usar 5 palabras
0	Afecta a 1 persona
2	Afecta a un grupo pequeño (unos 5)
4	Afecta a un grupo grande (unos 25)
8	Afecta a una manzana de una ciudad
16+	Afecta a muchísima gente.
0	Duración: instantánea o una ráfaga
2	Duración: una escena o combate
4	Duración: un día
8	Duración: una semana
16	Duración: un mes
16+	Duración: mucho tiempo

Sigue estos pasos para lanzar un conjuro:

1º. Nombrar el hechizo. Elige de entre tus palabras mágicas las que quieres usar en el hechizo. La primera palabra es gratis. Cada palabra que utilices sumará un efecto al hechizo, a tu libre interpretación. Por ejemplo, la palabra "niebla" puede usarse para crear una niebla espesa donde esconderse, o puede usarse para nublar la mente de los hombres. Puedes agregar otras palabras mundanas como relleno, pero no pueden ser el foco del hechizo.

2º. El alcance del efecto. Este se mide en número de personajes afectados por el hechizo. A más PM invertidos en el alcance, mayor será el número de afectador por el hechizo.

3º. Duración. Mide el tiempo que permanece vigente el efecto mágico. A más tiempo, más puntos de poder mágico consume.

4º. Poder. Los puntos de magia que no se hayan gastado se convierten en un bono para la tirada de lanzamiento del conjuro.

5º. Libera el hechizo. Deberás de realizar una nueva tirada de magia, más los bonos y penas anteriormente citados. En caso de usar varios efectos, el jugador solo tira una vez, pero el DJ tirará contra cada uno de ellos por cada objetivo. Es posible que un mismo efecto afecte a unos objetivos y a otros no.

Si los efectos descritos en el conjuro se alejan mucho del significado de la palabra (por ejemplo, usar una niebla para asfixiar y causar daño), el DJ puede imponer una pena de -3, -6 ó -9 puntos a la tirada de lanzamiento del conjuro.

Ejemplo 1:

Artran se encuentra a punto de recibir un golpe mortal y sin acciones suficientes como para reunir poder mágico. Aunque es arriesgado, decide lanzar un hechizo improvisado para intentar aguantar hasta que alguien le ayude.

Puesto que no cuenta con éxitos preparados, solo puede usar una palabra mágica, afectar a una persona, y el hechizo durará una única ráfaga. Decide usar la palabra "locura" y bautiza el hechizo como "pacífica locura". El efecto volverá pacífico al objetivo mientras el hechizo esté activo. Posteriormente realiza su tirada de magia en contra de la tirada de resistencia enemiga, si logra superarla, su rival no le atacará en ese turno.

Ejemplo 2:

En el bosque, Artran ve un pequeño grupo de orcos que vienen hacia él. Cree que podrá usar su palabra "nube" para nublar la mente de los orcos. Tira para reunir poder mágico, y obtiene 10 éxitos.

Al obtener una buena cantidad de puntos, Artran decide mejorar su hechizo: gasta 2 puntos mágicos para agregar otra palabra, Invertir, con la que espera invertir la nublada mente de los oros, y, como el enemigo es un grupo pequeño, también decide invertir 2 puntos para que el hechizo afecte a todos los orcos simultáneamente. Por último decide invertir 4 puntos más para afectarlos durante todo un día.

Artran llama a su conjuro "Inversión de la mente nublada" y realiza su tirada, más un bono de +2 a causa de los PM sobrantes. Si tiene éxito, habrá logrado un bonito grupo de esclavos orcos para todo un día.

Nota: si veis que el coste de PM es demasiado barato, podéis probar a duplicar el coste de PM para cada efecto de hechizo. Esto ya es a gusto de cada grupo.

EXPERIENCIA Y PROGRESIÓN DEL PJ.

Experiencia.

Reparte entre 1 y 10 puntos de experiencia (PX) al finalizar una sesión de juego.

Subir una habilidad cuesta 1X por nivel a subir (pasar, por ejemplo, de 3 a 4 cuesta 4PX).

Un nuevo trasfondo cuesta tanto PX como PG originalmente.

El DJ se guarda el derecho de otorgar decenas de PX adicionales si se determinados objetivos o misiones.

Ley saja raja: Cada enemigo insignificante masacrado o humillado otorga un PX adicional. Cada PJ o PNJ derrotado otorga tantos PX como puntuación en su atributo más elevado. Aquel que consiga la muerte más macabra de la sesión, obtiene 5PX adicionales.

La subida de nivel.

El nivel de los personajes refleja su experiencia sobreviviendo en el Castillo de Donjon.

Subir de nivel cuesta 10PX por el nivel a subir (el primero cuesta 10, el segundo 20, etc.) Es una subida automática y gratuita, y otorga ciertas ventajas adicionales:

-Los niveles impares suman +1 a Defensa y al daño de nuestros ataques.

-Los niveles pares otorgan 5 puntos de Salud adicionales.

La subida de nivel no hay que tomarlo como algo físico, algo que cambie al personaje. Más bien es un aumento de la capacidad de supervivencia del propio personaje, algo fruto de la práctica y la experiencia adquirida.

FAMA Y GLORIA.

A parte de la mencionada experiencia, los personajes se van haciendo más y más famosos a medida que pasa el tiempo.

Los niveles de Fama del personaje se dan mediante al adquisición de gestas y canalladas, que se vana apuntando en nuestra hoja de personaje, a modo de diario. Cuando alcanzamos el nivel Importante en alguna de ellas, subimos nuestro nivel de Fama.

Gestas.

Son las hazañas heroicas que realiza nuestro personaje. Se clasifican en 5 nieles.

Pequeña. Derrotan a un grupo numeroso de enemigos menores.

Moderada. Derrotan a un grupo de enemigos poderosos o a un duro rival.

Normal. Superan un desafío usando astucia y el ingenio. Salvas una aldea.

Importante. Se consigue derrotar a un enemigo especialmente poderoso. Rescatas a la princesa.

Épica. Salvas a un reino, acabas con un archidemonio.

Por defecto, un nivel inferior equivale a 3 del inmediatamente superior, aunque podéis modificar eso si deseáis partidas más cortas o largas.

Canalladas.

Al igual que las gestas, pero de connotaciones mezquinas.

Pequeña. Robar para poder comer.

Moderada. Mentir y robar por mera avaricia.

Normal. Actuar de forma egoísta y malvada.

Importante. Asesinar a un rey para usurpar su trono.

Épica. Destruir un reino.

Niveles.

Cada Gesta anula un nivel equivalente de Canallada, y viceversa. Si alcanzamos el nivel Importante en alguno de los dos, adquirimos un nuevo nivel de Fama para nuestro personaje.

¿Esto significa que es tan beneficioso ser bueno como malvado? Pues si, aquí no cortamos la interpretación de nadie.

Al subir de nivel, adquiriremos fama y recompensas, y aumenta muestra el alcance de nuestra reputación.

Dichas recompensas, podéis otorgarlas al azar, o a vuestro libre albedrío.

Recompensas por Fama.

Una vez logremos subir de nivel, existen diversos tipos de recompensas. Lanza un dado y comprueba lo que has obtenido.

1-2. Recompensa monetaria. 2d20 monedas de oro. Una moneda de oro equivale a 100 de plata y a 10.000 de cobre. Una moneda de cobre sería como un céntimo de Euro o equivalente. Usad para el juego precios equitativos con el del mundo real.

3-4. Un seguidor fiel. Crea un PNJ segundario y asócialo al personaje. Un mascota, un escudero, etc.

5-6. Rango social o membresía. Un puesto de diversa índole dentro de un orden social determinado. Cuantas más veces se otorgue, mejor será nuestra situación.

7-8. Un maestro. Un personaje se brinda para compartir sus conocimientos con tigo. +5 a una habilidad, que no sea de combate.

9-10. Entrenador de combate. Obtienes el favor de un experto luchador, que nos recompensa entrenándonos. +5 una habilidad de combate.

11-12. Entrenador en magia. Obtienes el favor de un hechicero, que se ofrece a entrenarte. +5 a una habilidad mágica.

13-14. Baratija mágica. Nos otorgan un objeto que otorga +5 a una situación muy específica. Por ejemplo, unos guantes que mejoran nuestro Ataque si usamos espadas y una coraza anulan 5 puntos de daño.

15-16. Aliado. Alguien se ofrece a ayudarnos. No es un seguidor que os acompaña, si no alguien que nos debe un favor y nos ayudará cuando lo necesitemos.

17-18. Instrucciones. Alguien te da un consejo, o encuentras un libro o texto donde se explica alguna técnica o secreto. Obtienes 5PG para invertirlos en conjuros, o trasfondos. Puedes almacenarlos para más adelante y obtener algo más valioso.

19-20. Materiales. Encuentras o te regalan cosas muy útiles para tu viaje (comida, utensilios, herramientas, ropa, obsequios, llaves para abrir una mazmorra, etc.)Deben de ser cosas muy útiles o que el personaje necesite con presteza.

Sobre las recompensas.

Las recompensas se obtienen al subir de nivel. Sin embargo, es preciso narrar y explicar como el personaje obtiene dicha recompensa. Si estás en mitad de un laberinto, no va a venir el rey del reino a decirte que te ha nombrado su consejero personal, así mismo, si te subes la Destreza, o aprendes a usar magia, necesitas explicar quién te ha enseñado.

Tanto el director como los demás jugadores tienen el derecho de esperar una o dos sesiones de juego para poder "cobrar" sus recompensas y poder explicar convenientemente la subida de nivel. Por ejemplo, podemos alegar que tenemos más Destreza porque continuamente salimos corriendo de un enemigo, y ese regalo del rey o del hechicero puede esperar hasta que nos encontremos en una posada o aldea segura.



Beneficios adicionales.

Alcanzar determinados niéveles de Fama, otorga al personaje cierta Gloria adicional, y unos beneficios netamente superiores. Es muy bueno ser poderoso y famoso.

-Nivel 10: Fama mundial. El bono a Carisma se aplica en este mundo.

-Nivel 15: Fama inter-dimensional. El Bono a Carisma se aplica en cualquier sitio al que viajéis.

-Nivel 20: Regalo divino. Cierta deidad te concede un favor. Obtienes 20PG adicionales para definir un arma o poder nuevo.

-Nivel 25: Inmortal. Gracias a tus gestas los dioses te conceden la inmortalidad. No envejecerás y, si mueres, una vez al día, tienes derecho a tirar VOL + Coraje a dif. 15, cada éxito, te regenera un punto de salud, y, en cuanto llegues a una puntuación de salud positiva, volverás a la vida, sin importar lo mal que terminase tu personaje.

-Nivel 30: los dioses te acogen en su seno. Escribe un épico epitafio para tu personaje y enmarca su ficha.

Nota: Si obtenemos un nivel de Fama acumulando Gestas y, más adelante, obtenemos otro nivel de Fama acumulando Canalladas (o viceversa) obtendremos los beneficios por Fama de ambas subidas de nivel, sin embargo, ambos niveles se anularían, y nuestro cómputo de Fama global quedaría reducido, por lo que no obtendríamos los beneficios adicionales nombrados en este apartado. A los indecisos no los quiere nadie.

APÉNDICES.

Escala.

Por si necesitas definir algo muy grande o numeroso.

Escala	Bono	Pena	PG	Unidades	Peso
-2	-5	+4	-80	-	Menos de 1 Kg
-1	-3	+2	-40	-	Menos de 50 Kg
0	+0	+0	+0	1	Hasta 1 t
1	+5	-2	40	2	Ente 1 y 4 t
2	+10	-4	80	4	5 t
3	+15	-6	120	8	15 t
4	+20	-8	160	16	25 t
5	+25	-10	200	32	40 t
6	+30	-12	240	64	55 t
7	+35	-14	280	128	70 t
8	+40	-16	320	256	100 t.
9	+45	-18	360	512	500 t.
10	+50	-20	400	1024	1.500 t
11	+55	-22	440	2048	3.000 t
+ 1	+5 x nivel	-2 x N	+40 x N	x2	+ 10000 t por nivel

En ejércitos: Aumenta según el número de unidades. El bono aumenta la Constitución del ejército y al daño (esto solo cuando todas las unidades puedan atacar simultáneamente), la pena se resta a las tiradas de Liderazgo y Destreza.

En animales y razas: aumenta con el peso y cuesta PG. El bono se suma a Fuerza y Constitución, la pena se resta a Destreza.

¿Localización de daño?

No existe, que cada jugador especifique como y donde ataca.

El DJ puede imponer penas si la zona es demasiado pequeña o inaccesible. Así miso, puede otorgar bonificaciones adicionales al daño una vez alcanzado el objetivo si la zona golpeada es especialmente sensible o vulnerable.

Equipo genérico.

Equipamiento de ejemplo	Valor	PG
Navaja, cuchillo	2	1
Espada, machete.	6	3
Hacha, motosierra.	8	4
Maza, martillo de guerras.	8	4
Tonfa, bate, etc.	6	3
Arco, Pistola Pesada	6	3
Pistola Láser, Revolver medio	5	2.5
Pistola Blaster, Revolver pesado	7	3.5
Rifle Blaster	10	5
Escopeta Blaster	12	6
Rifle Semiautomático, Rifle Láser	8	4
Rifle Anti-material	16	8
Escopeta Semiautomática	8	4
Subfusil, Pistola Media (9mm)	4	2
Fusil de Asalto, Rifle de Plasma	7	3.5
Fusil de combate	9	4.5
Lanzagranadas	12	6
Ametralladora7, 62. Ballesta	7	3.5
Ametralladora LSW	6	3
Armadura	8	4
Chaleco antibalas	3	1.5
Coraza	6	3
Cuero reforzado, Kevlar reforzado	5	2.5
Escudo	+3	1.5
Arpón, alabarda	7	3.5
Mandoble, sable láser	8	4
Hacha de guerra, martillo hidráulico.	12	6

Para cosas más mundanas, como ropa o comida, utiliza los precios de tu comunidad. Cada PG puede invertirse por 100 o 1.000 unidades monetarias, a juicio del DJ.

En este juego no hablamos de monedas por un motivo sencillo: los jugadores pueden terminar en cualquier lugar del universo, por tanto, no existe una moneda común, solo el intercambio de bienes equivalentes.

Por último, señalar que las armas grandes de rango son más eficaces de lejos y penosas cuerpo a cuerpo, mientras que las armas de rango pequeñas son regulares a cuerpo a cuerpo y malas a muy largas distancias. Las armas cuerpo a cuerpo no tienen penalizaciones al usarlas de cerca, pero no pueden ser usadas a distancia sin arrojarlas y perderlas. Ten esto en cuenta si has de imponer penalizaciones en las tiradas a causa de las distancias.

Objetos y la ley de los éxitos.

Los jugadores pueden emplear la Ley de los éxitos para introducir situaciones y elementos en el escenario. Por tanto, también pueden usarla para introducir objetos y armas cuando lo crean preciso.

La regla es simple: 1 éxito = 1PG. Es decir, si invertimos 4 éxitos podemos introducir en la trama un objeto de hasta 4PG de valor.

Estos objetos introducidos pueden ser cualquier cosa: bienes de consumo, armas o artefactos mágicos. Si es preciso, utiliza las reglas de edición de trasfondos.

Ejemplo: Silvanus, el montaraz feérico de ojos grandes controlado por Julia, se aproxima sigilosamente a un guarda dormido.

> -Me acerco sigilosamente y le registro los bolsillos.

Tira DES + Sigilo y saca 4 éxitos. Como prefiere no dejar rastro de su presencia, Julia decide gastar esos éxitos en un objeto, en lugar de atacar al guardia.

> -Gasto un punto en introducir una daga en su bolsillo.
>
> -Bien una daga cuesta 1PG, te sobran 3 éxitos, ¿cómo es la daga?
>
> -Es una hoja de ladrón, modificada para forzar cerraduras. Su uso me da un +3 cuando la utilice para forzar cofres y puertas.

Nota: si veis que la equivalencia 1éxito = 1PG es demasiado baja y otorga demasiados objetos, probad con 2 éxitos = a 1PG. Esto ya es a gusto de cada grupo.

Para evitar posibles abusos, El DJ cuenta con cuatro reglas:

Regla "Si, pero…". El DJ siempre puede añadir una condición final: "Si pero está oxidado", "Si pero pertenecía a un archidemonio de nivel 50 que desea recuperarla"…

Regla del sobrepeso. Cada 10PG en equipo resta -1 a nuestra Destreza. Objetos voluminosos o especialmente pesados pueden variar este penalizador.

Regla del equilibrio. Si un PJ crea un arma o poder muy bestia, el DJ puede usar ese mismo poder o arma y regalárselo a unas cuantas docenas de enemigos ávidos de sangre.

El peligro de ser rico. ¿Qué un PJ tiene muchas cosas?, vale, pero que no se queje si despierta envidia ajena…



El Castillo de Donjon.

El castillo es una encrucijada de caminos, algunos dicen que es el centro del espacio y el tiempo. Una gigantesca y lúgubre estructura creada con un propósito ya olvidado.

Sus paredes de negra roca parecen pulidas con el calor de los estrellas; sus pasillos convergen en diferentes reinos; en sus habitaciones puedes encontrar bosques y desiertos, montañas y llanuras; las pinturas de sus cuadros son puertas a otras dimensiones. Nadie sabe nada sobre su creador, o de sus primeros habitantes.

El hechicero Donjon lleva tanto tiempo en él, que todos lo conocen como "El Castillo de Donjon", pero ni si quiera él conoce todos sus misterios.

Lo que ocurra la primea vez que los personajes entren en El Castillo es cosa de cada DJ. Puede que el hechicero requiera de su ayuda, o que tenga algún oscuro propósito, también es posible que Donjon desaparezca y los deje abandonados, o que oscuras fuerzas aparezcan de repente.

En el castillo hay zonas seguras y otras que son casi una muerte segura, existen reinos enteros dentro de sus murallas, y lúgubres formas recorren sus pasillos. Muchos ansían sus secretos, pero pocos se atreven a explorarlo.

Existen portales y grietas en la realidad que llevan a otros mundos, y los espejos, telares y pinturas nunca son lo que parecen. Algunos recintos son:

- La Habitación del Desierto. Una de las salas contiene un infinito desierto, repleto de pirámides y ruinas.

- La Almena Norte. Se dice que si asciendes lo suficiente puedes coger una estrella del firmamento.

- La Fosa. Uno de los sótanos contiene una ciénaga.

- El Laberinto. Uno de los pasillos superiores es un laberinto, donde incontables almas han quedado atrapadas.

- La Sala de los Cuadros. Algunos de sus cuadros son un portal hacia el mundo que representan.

- La Biblioteca. Una enorme catacumba repleta de conocimientos olvidados, escritos en lenguas inteligibles provenientes de civilizaciones extintas.

- La Forja. Una civilización de androides forja instrumentos y armamento sin parar, con u propósito ya olvidado.

- La Segunda Planta. Las escalera hacia el piso superior están obstruidas por una especie de niebla, que descompone a todo ser vivo que ose entrar en contacto con ella.

- Las Mazmorras. En alguno de los sótanos más profundos, multitud de muertos en vida y almas en pena de antiguos habitantes del castillo sufren horrendos tormentos a manos de misteriosos guardianes.

Y si atravesamos el pórtico de la entrada, y salimos fuera, nos encontraremos con una llanura, bajo un cielo perpetuamente nublado, que emana una suave luz verduzca.

- La Posada Más Allá del Camino. Si los PJS salen del castillo y siguen el sendero en frente suya, llegarán una extraña posada, donde toda clase de seres errantes y criaturas de diversos universos parecen conocer y temer al Castillo.

- El Bosque Oscuro. Teñido de sombras. Rodea las inmediaciones del castillo.

- La Cabaña. Cerca del Bosque Oscuro. La habita una anciana cuenta cuentos.

- La Necrópolis. Una enorme ciudad-cementerio donde reposan los restos de los antiguos dueños del Castillo y algunos de sus habitantes más destacados.

- El Abismo. Un foso que rodea todo el Castillo, salvo la entrada. Se dice que llega hasta el mismísimo Infierno.

Y esto es solo una muestra…

MONTANDO AVENTURAS.

Cada aventura consistirá básicamente de los mismos elementos. Estas partes, definidas de antemano, ayudan a ordenar la cosa y harán que el juego fluya, que los jugadores se diviertan y que sus personajes se hagan ricos y poderosos:

1. Avituallamiento.

Ya sea en La Posada más allá del Camino, o en cualquier otro lugar que los PJS encuentre en sus viajes, de vez en cuando, deberán de pararse a descansar, buscar información sobre nuevos trabajos o sencillamente comprar utensilios y provisiones.

2. El Gancho.

Se conoce como Gancho al motivo para iniciar una aventura. Lo más importante de un gancho es proporcionar incentivos y un objetivo.

El incentivo es lo que los personajes obtendrán por completar la aventura. Puede ser una recompensa acordada o algo que encontrarán al vencer al jefe final. Puede ser dinero, un objeto mágico o algo intangible como el respeto de todo el pueblo. Puede ser un título, tierras, o un cargo, y debe poder medirse de alguna manera.

Como este juego permite que los jugadores guíen la historia, el objetivo de la aventura ha de ser claro y conciso: un jefe final al que derrotar, un objeto que es preciso recuperar o devolver, o un problema que los personajes deben superar para completar la aventura.

3. El entorno.

Debes crear un entorno para tu aventura. Suelen ser mazmorras o cuevas, pero no es obligatorio. La aventura puede transcurrir en cualquier entorno más o menos cerrado. Debe haber límites bien definidos para el lugar de la aventura.

Algunos buenos ejemplos son: bajo la ciudad, en un templo en ruinas, dentro de un árbol hueco de tamaño titánico, en las ruinas de una antigua ciudad o en la cueva de un dragón.

El entorno os ayudará a imaginar el tipo de encuentros con los que se enfrentarán los personajes.

4. Capítulos.

Los capítulos son una medida de la duración y la dificultad que tiene una aventura. Algunas serán sucesos simples de un capítulo, como por ejemplo inspeccionar una pequeña cueva. Un calabozo con 5 niveles de profundidad puede ser una aventura de 5 capítulos, uno por nivel. Los capítulos pueden transcurrir en distintos entornos: si el camino que lleva a la cueva está infestado de bandidos, el mismo viaje puede ser el primer capítulo de la aventura.

Decide cuántos capítulos quieres que tenga la aventura y define el nivel para cada uno, es decir, el nivel medio de los encuentros que pueden suceder allí. Haz notas sobre los tipos de encuentros que deben darse en cada capítulo.

Ejemplo:

Capítulo 1: Camino al templo. Bandidos, lobos, goblins silvanos.

Capítulo 2: Primer piso del templo. Muertos vivientes menores, orcos carroñeros.

Capítulo 3: Segundo piso del templo. Muertos vivientes más peligrosos, momias y cosas por el estilo.

Capítulo 4: Tercer piso del templo. Momias y sacerdotes vampiro.

Conforme los personajes avancen, gracias a la ley de los éxitos y a la narración compartida, los jugadores irán creando sus propios encuentros. Asegúrate de improvisar e introducir nuevas escenas a partir de los hechos que narren los jugadores.

A veces los jugadores se quedan sin ideas, por lo que el DJ ha de estar listo y atento para introducir escenas y encuentros cuando sea preciso, o la aventura se ralentizará innecesariamente. Un grupo de entre cinco y diez escenas, escritas de antemano, deberían bastar para mantener el foco de la aventura.

En cada capítulo deberías decidir el número de escenas que los personajes han de jugar antes de continuar. A veces será difícil lograr que los personajes permanezcan en un capítulo. Esto es simplemente parte del acuerdo entre el DJ y los jugadores, todos están decididos a maximizar la diversión de los participantes. Pero por otro lado el DJ debe luchar para mantener a los jugadores donde quiere. Los jugadores tienen el poder de manipular cosas, así que tienes que estar en guardia.

Un ejemplo de cómo transformar los hechos de los jugadores en un encuentro:

Robin intenta avanzar al capítulo 2 antes de tiempo:

-Roland está buscando una puerta secreta.

-¿En medio del pantano? - el DJ

-Bueno, la puerta del templo podría estar escondida en el suelo, o bajo el musgo o algo.

-Vale, está bien.

-Conseguí 2 éxitos. Uso ambos para narrar hechos: "Roland encuentra una losa de mármol en el suelo" y "Tiene unas antiguas runas de Nok talladas".

-Está bien. Encuentras la losa de mármol con las runas. ¿Quieres intentar moverla?

-Sip.

-Se desliza fácilmente y puedes ver un hoyo lleno de agua. Una calavera flota en la superficie.

De esta forma el DJ, comienza una escena ya planeada de antemano.

5. PNJS.

Como Personaje no jugador (PNJ) se entiende a toda esa clase de "gente" normalmente controlada por el Director de Juego y con la que suelen interactuar los personajes de los jugadores durante la historia. Un mercader, una dama en apuros o un misterioso personaje que contrata nuestros servicios son ejemplos de PNJS, pero también lo son ese enemigo final carismático o ese rival recurrente que aparece cuando menos lo esperamos.

Dado que los personajes, por decisión de los jugadores, pueden encontrar todo tipo de PNJS amigables (y no tanto), es inteligente tener a los PNJS más comunes creados de antemano.

A medida que crees más PNJS, tendrás un catálogo más amplio de amigos y oponentes que los personajes pueden encontrar, y que el DJ podrá aprovechar.

La manera más sencilla de calcular el nivel de desafío de un PNJ es tenerlo ya en cuenta a la hora de crearla. Sigue estos pasos:

1. Coloca todos los atributos y las habilidades, que creas importantes, a la misma puntuación del nivel de desafío que desees. Es decir, si quieres una criatura de 8 como nivel de desafío, tendrá todo a nivel 8. El Daño que cause (mediante armas o Trasfondos) y cualquier protección que tenga, también deberá de estar a ese nivel.

2. El daño del arma empleada, y los niveles del atributo y de la habilidad de combate de la criatura pueden intercambiarse a gusto. Por ejemplo, una criatura que ataque cuerpo a cuerpo con todo a 8, puedes cambiar Pelea a 6 y Daño a 10, sin que el nivel de desafío se inmute. En criaturas que ataquen a distancia, se puede hacer lo mismo con Percepción, daño y puntería.

3. Un Punto en Constitución puede canjearse por tres de daño, y uno de Armadura por dos.

4. Un punto de HAB puede ser canjeado, sin que altere el nivel de desafío, por uno de daño si la criatura se defiende bloqueando ataques. Un punto en DES puede ser canjeado por un punto de daño si se defiende esquivando.

5. Si el PNJ puede realizar más de un ataque simultáneo, multiplica el daño cuando calcules el nivel de desafío.

6. Modifica el resto de habilidades a placer, ya que no influyen en el nivel de desafío.

Los PNJS, especialmente los monstruosos o alienígenas, No subestimes la flexibilidad del sistema de trasfondos, puedes conseguir adaptar cualquier cosa que necesites.

6. Monstruos.

Como Monstruo se suele entender a toda criatura fea y grotesca, aficionada a la sangre de los personajes. Sin embargo, en esta categoría, también entrarían toda clase de enemigos y adversarios, como ladrones, asesinos o mercenarios. Básicamente, la principal diferencia entre un PNJ y un Monstruo es que los primeros tienen algún peso en la historia y los segundos solo sirven para sajar y rajar.

Los monstruos del mismo tipo no tienen que ser del mismo nivel. Si estás creando un monstruo muy común, deberías crearlo con el nivel más bajo con el que se le suela encontrar, y luego ir adaptándolo a las aventuras venideras.

También es frecuente encontrarse monstruos más poderosos que los personajes novatos en determinadas regiones peligrosas. Un valle de dragones, por ejemplo, va estar lleno de peligrosos reptiles sea cual sea el nivel de poder de los jugadores (y, por tanto, un jugador sabio evitará meter las narices ahí hasta que esté realmente preparado). Recordad que el Castillo de Donjon es un lugar realmente infinito, y puede existir **cualquier cosa**.

Para crear monstruos hemos inventado un método bastante simplificado.

Nombre y descripción: Costumbres de la criatura, hábitos, etc.

Dificultad de combate: La dificultad que ha de superar el jugador para dañar físicamente a la criatura o evitar ser dañada por esta. En combate contra monstruos no hace falta que las criaturas tiren, solo tira el jugador, el perdedor sufrirá tantos puntos de daño como la diferencia entre tirada y dificultad.

Dificultad mental: La dificultad que ha de superar el jugador para engañar o eludir a la criatura sin que esta se entere.

Dificultad de movimiento: La dificultad que ha de superar el jugador para huir de esta. Es posible que deba de superar varias tiradas, o una de Mente también, hasta que la despiste completamente.

Otras: Otros datos que consideres útiles.

Si lo que deseas es convertir un PNJ en una criatura del bestiario, o importar alguna bestia de los diversos juegos de C-System, solo tienes que coger el atributo y habilidad más adecuada para el combate y sumarle 5. Para las dificultades de movimiento procede igual, pero teniendo en cuenta La habilidad de que la criatura suela utilizar para desplazarse.

Por ejemplo, que deseas averiguar la dificultad física un vampiro de Crónicas Necromanticas para CS, fácil, simplemente suma la Fuerza + Pelea de uno de estos seres, más 5.

Normalmente, un enemigo de una dificultad determinada puede ser derrotado, con cierta dificultad, por 3 ó 4 héroes cuyas tiradas sean la mitad que su puntuación. Claro que esto puede variar según el azar y el ingenio de tus jugadores.

Y ahora bien, ¿**Qué sistema es mejor**, el de creación de PNJS o el de Monstruos? Pues todo depende de que queráis crearos. El sistema para crear Monstruos es mucho más simple, por tanto, usadlo para crear seres anónimos cuyo único propósito sea derramar la sangre de los PJS. Para crear seres con un mínimo de personalidad, es mejor el sistema de crear PJS y PNJS.

Por otro lado, un monstruo puede tener una debilidad especial que quieras incorporar. Si una criatura tiene una cualidad que funciona en exceso, puedes agregarle una debilidad. Cuando la debilidad se usa en el juego, la criatura no puede utilizar su capacidad.

Por ejemplo, cuando hagas el típico troll con poderes regenerativos puedes asignarle el trasfondo "regenerar todo tipo de daño".Como es un trasfondo que se aplica siempre, a cambio, si quisieras que no pudiera regenerar daño por fuego, puedes reescribirla como "regenerar todo daño (excepto fuego)".

Mediante la ley de los éxitos, los jugadores pueden introducir debilidades a los monstruos cuando lucha contra ellos. Si lo hacen, agrega la debilidad al instante.

7. El clímax.

El DJ potencial puede que se esté rascando la cabeza en este momento. "Mis jugadores pueden crear sus propios encuentros, establecer las debilidades de los monstruos y encontrar cualquier tesoro que deseen. ¿Cómo demonios los llevo hasta el final de la aventura?" La respuesta es, "No lo haces". De hecho, trabajáis juntos para llegar al final.

Gracias al gancho de la aventura, sabrán lo que están buscando. Ellos crearán el camino para llegar al objetivo. Cuando llegues a un punto en el que han acabado con todos los encuentros planeados y tienen pistas suficientes para encontrar al jefe final, entrégaselo.

8. El jefe final.

El jefe final será el clímax de la aventura. Como dijimos antes, normalmente será el enfrentamiento con un poderoso oponente, pero puede ser cualquier otra cosa, desde resolver un enigma, a eliminar una maldición o devolver una reliquia. El jefe final es la personificación de la aventura y vencerlo resolverá el problema: si el objetivo de la aventura es "detener las incursiones de goblins", el jefe final será el cacique goblin.

Para hacer que la escena sea épica sin ser completamente mortal, es una buena idea usar un gran jefe final con secuaces (PNJS segundarios), y que estos sean de nivel similar al grupo de PJS. Crea al gran jefe final como crearías a cualquier otro PNJ.

Recordad también que derrotar a un villano no significa necesariamente matarlo: el enfrentamiento puede finalizar si logramos detener sus planes o si le hacemos huir. El DJ incluso puede plantearse la posibilidad de convertirlo en un enemigo recurrente, que trata de vengarse de los PJS.

CAPÍTULOS Y REGIONES.

Este juego fomenta la exploración y descubrimiento de un entorno desconocido, extraño y aparentemente infinito, donde tenéis libertad para incluir cualquier cosa que se os ocurra, que hayáis visto en cualquier película, cómic, serie, novela, etcétera.

Como ya hemos comentado, el sistema de éxitos facilita bastante la narración compartida, y la historia fácilmente fluirá gracias a las escenas improvisadas y los elementos incluidos por los jugadores. No obstante, para poder montar los capítulos y planear los encuentros, el DJ necesitará algo de información sobre el entorno que exploren los personajes así como algunas ideas de las cuales partir, por lo que es bueno inventarse o recopilar algo de trasfondo antes de empezar.

Para facilitar esta tarea, al final de este documento, encontrareis una plantilla para que hagáis copias y rellenéis. Estas plantillas permitirán confeccionar con facilidad las zonas y lugares donde se desarrollará la partida y los eventos de cada capítulo de la historia, facilitando enormemente la labor del DJ.

Es recomendable que entre todos rellenéis unas cuantas de estas plantillas, para ahorrar trabajo al DJ, y para tener una buena reserva con la que ir definiendo, poco a poco, el entorno de juego. El DJ se puede limitar a pulir detallitos o cambiar algunos nombres, para asegurar que nadie sepa de ante mano lo que ocurrirá.

Plantilla de zona.

Una zona es una localización determinada, el barrio de una ciudad, un sector de la mazmorra, un paso de montaña, una orilla de un lago, etc. Cuantas más zonas creéis para vuestras partidas, mejor, aunque no es preciso detallarlas todas antes de comenzar a jugar: podéis simplemente nombrarlas para detallarlas más adelante, o ir creándolas al ir avanzando la trama.

Lo recomendable es que os organicéis y os repartáis el trabajo: un jugador puede crear zonas subterráneas, otro zonas urbanas o salvajes, etc. O que cada jugador cree un par de cada categoría.

Cada zona posee los siguientes rasgos:

Nombre y descripción: Es bueno detallar que vamos a encontrarnos en este lugar.

Mapa: un esbozo del territorio, dibujado a lápiz mismo si es preciso.

Anotaciones: los diferentes accidentes geográficos y lugares de interés de la zona. Conviene señalarlas en el mapa mediante números.

Peculiaridades: costumbres de sus habitantes, trasfondo político, detalles sobre el clima y cualquier otra cosa que se te ocurra.

Personajes de interés: las fichas de algunos personajes importantes de la región. A parte de rellenar la ficha, es recomendable describir su personalidad e intereses, para futuras referencias.

Semillas de ideas: algunos ganchos y sugerencias para aventuras. Sería bueno que estuviesen relacionados con los personajes anteriormente descritos. Las Semillas son lo más importante, ya que de ellas el DJ sacará los ganchos, y las ideas para los capítulos de las posibles aventuras, por lo que conviene ser creativos.

Adversarios: En una zona pueden existir uno o más enemigos o criaturas salvajes. Pensad en cada Zona como parte de un nicho ecológico: existirán criaturas pequeñas, enemigos formidables y puede que incluso seres demasiado poderosos para los jugadores. Puede que algún jugador avispado desee ponerse la cosa fácil y crear solo enemigos insignificantes, pero recordad: los niveles se adquieren logrando gestas importantes.

Eventos: Una tabla aleatoria como esta, que defina los posibles enfrentamientos y algunas situaciones durante la partida. Esta tabla es un ejemplo, se admiten variaciones.

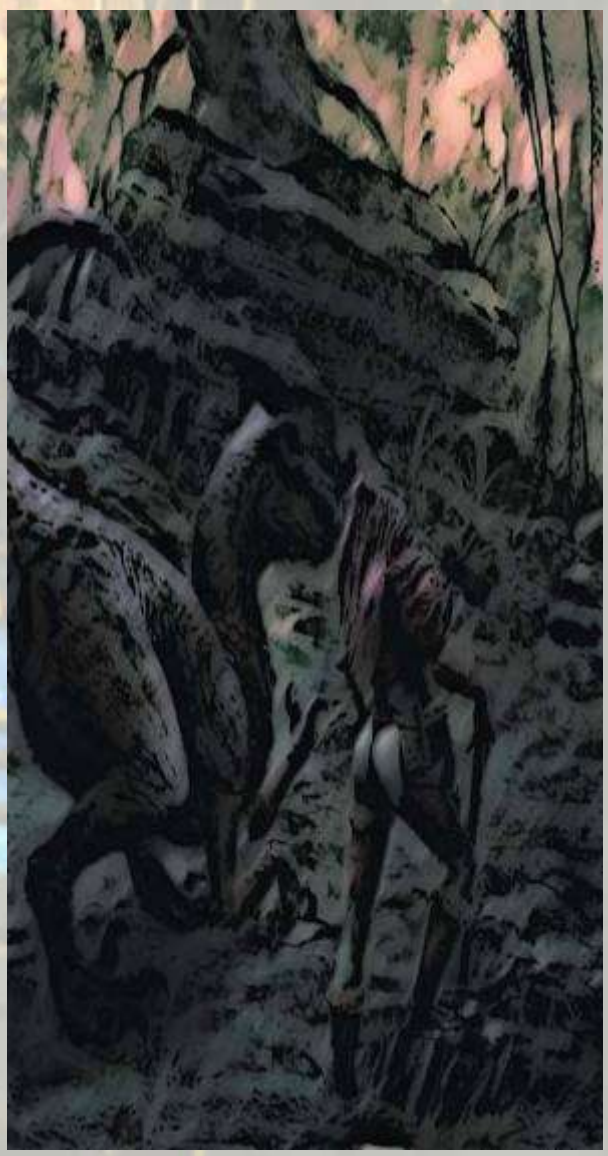
1d20	Eventos.
1-2	Suceso ambiental:
3-4	Encuentro amistoso:
5-6	Encuentro:
7-9	Encuentro:
10-13	Encuentro:
14-16	Situación rara:
17-19	Encuentro difícil:
20	Encuentro muy difícil:

Las regiones.

Una región es una extensión grande de terreno, como puede ser una gran ciudad, una mazmorra extensa, o incluso un reino completo. Las regiones están compuestas por zonas, como si estas fueran las piezas de un puzzle.

No es preciso organizarlo todo desde el principio, eso puede hacer previsible el juego, solo define el punto de partida, y los lugares más cercanos a los jugadores. A medida que avanzan se pueden ir colocando nuevas piezas en el puzzle, e ir conformando así el mapa de la región.

Como cada Zona contiene una buena cantidad de ideas y personajes, el DJ podrá montar rápidamente un entorno de juego, con numerosos lugares que explorar, personajes que conocer y enemigos que derrotar.



EJEMPLO: EL BOSQUE DE DONJON.

A continuación, a modo de ejemplo, vamos a crear cuatros pequeñas zonas de juego que, conectadas entre si, vendrían a definir la parte de la entrada del Castillo de Donjon, y lo que se vería a primera vista si los personajes cruzan el portón y se asoman al exterior.

Si queréis utilizar este material tal cual, podéis probar el siguiente gancho:

"El hechicero Donjon os a atraído a su lúgubre castillo con promesas de fama, poder y riqueza. No obstante, como primera prueba de vuestras actitudes, el pórtico del castillo está sellado, y solo se abrirá ante aquellos que demuestren pertenecer al linaje que antaño habitaba en la fortaleza. "

Por supuesto, esto es solo una idea. Vosotros podéis utilizar las zonas aquí expuestas como mejor veáis.

Zona 1: El Pórtico.

El enorme puente levadizo del castillo está bajado, por lo que es posible cruzar el inmenso abismo que rodea el castillo, sin embargo, la entrada a al fortaleza está sellada con una reja con un rostro de metal labrado. Si un personaje se acerca a la reja, el rostro recitará el texto dado en la introducción.

1d100	***Eventos.***
1-2	Meteorología: Niebla repentina.
3-4	Encuentro con El Buhonero
5-6	Encuentro: Sombras.
7-9	Encuentro: Brujos.
10-13	Encuentro: Guardas Oscuros.
14-16	Situación: Escucháis un grito.
17-19	Enc. complicado: Sombras Mayores
20	Encuentro muy difícil: El Guardián

Semillas de aventuras:

1. Encontrar un acceso al castillo.
2. Un ataque de sombras.
3. El Buhonero os pide ayuda.
4. Los Guardias intentan expulsaros.

PNJS / Criaturas de la zona.

Nombre: Sombras.		
Descripción/Motivaciones: Seres espectrales que atacan a todo el que ven.		
Dificultad Mental (9)	Dificultad de Combate(12)	Dificultad de Movimiento(15)
Trasfondos: Cuenta con solo 1PV de Salud.		

Nombre: Guardias.		
Descripción/Motivaciones: Personajes pálidos y sin voluntad, ataviados con corazas oscuras, encargados de mantener el orden en las inmediaciones del castillo. Combaten, nadie sabe porque, continuamente en contra de las Sombras		
Dificultad Mental (12)	Dificultad de Combate(15)	Dificultad de Movimiento(12)
Trasfondos: Cuenta con solo 1PV de Salud..		

Nombre: Brujos.		
Descripción/Motivaciones: Extraños encapuchados que, en ocasiones, acompañan a las Sombras.		
Dificultad Mental (18)	Dificultad de Combate(12)	Dificultad de Movimiento(12)
Trasfondos: Poseen algunas palabras mágicas, que pueden utilizar para realizar magia (se debe superar la dificultad mental del Brujo para no ser hechizado).		

Nombre: Sombras Mayores		
Descripción/Motivaciones: Versiones más grandes y monstruosas de las Sombras. Al igual que estas, surgen de cualquier rincón y parecen estar muy interesadas en entrar en el castillo.		
Dificultad Mental (12)	Dificultad de Combate(18)	Dificultad de Movimiento(15)
Trasfondos:		

Nombre: El Guardián.			
Descripción/Motivaciones: Extraño individuo de más de tres metros, completamente acorazado con una imponente armadura de ébano, que está a cargo de los Guardias. Leal y completamente despiadado, rara vez pronuncia palabra.			
FUE (17) VOL (15)	CAR(15) DES(6)	CON(18) PER (15)	INT(15) HAB (9)
Alerta: 12; Atletismo: 19; Educación: 18; Pelea: 13; Persuasión: 3; Puntería: 13; Sigilo: 9; Concentración: 12; Coraje: 19; Supervivencia: 13; Luchar: 13; Intimidar: 15 ; Liderazgo: 16;			
Trasfondos: Posee un amuleto que lo autentifica como parte del linaje del castillo, y con el que se podría entrar al recinto. Claro que eso no lo saben los PJS. Armadura pesada +12. Espadón +12.			

Nombre: El Buhonero.			
Descripción/Motivaciones: Extraño viejo, ataviado con harapos y un cayado. Viaja en un destartalado carromato, impulsado por dos famélicas yeguas. Vende toda clase de artefactos. De apariencia insignificante, sabe muchísimo más de lo que aparenta. Al parecer, su destino es la Posada más Allá de Camino. Posible fuente de información para los personajes.			
FUE (4) DES (10)	CAR(8) DES(6)	CON(6) PER (15)	INT(15) HAB (9)
Alerta: 15; Atletismo: 6; Educación: 18; Pelea: 4; Persuasión: 13; Puntería: 13; Sigilo: 12; Concentración: 16; Coraje: 6; Supervivencia: 15; Subterfugio: 18; Ilusionismo: 18;			
Trasfondos: El extraño cayado que porta tiene la capacidad de tele transportar al Buhonero y a toda su carga lejos de personajes avariciosos o mezquinos.			

Zona 2: La Posada.

Si los personajes avanzan por el sendero que sale del Castillo, tarde o temprano, llegarán a una pequeña explanada, donde una rústica posada se presentará como único refugio en las inmediaciones.

Si entran, comprobarán con asombro que el recinto es cientos de veces mayor por dentro que por fuera, y está atestado de criaturas de todos los rincones del universo.

1d100	***Eventos.***
1-2	Trifulca de borrachos.
3-4	Diálogo con Boba Feet.
5-6	Encuentro: Goblins.
7-9	Encuentro: Ratas.
10-13	Encuentro: Ladrones.
14-16	Situación: Una propuesta indecente…
17-19	Encuentro complicado: Vampiros.
20	Encuentro muy difícil: Gigantes de los meteoritos.

Semillas de aventuras:

1. Misión de sabotaje o espionaje.
2. Os acusan de un crimen que no habéis cometido.
3. Alguien se ha perdido.
4. tumulto o revuelta de esclavos o trabajadores.

PNJS / Criaturas de la zona.

Nombre: Goblins.			
Descripción/Motivaciones: Pequeños seres orejudos de color verde. Regentean la posada y odian a las ratas y a los morosos.			
FUE (3) VOL (5)	CAR(5) DES(7)	CON(3) PER (6)	INT(9) HAB (8)
Alerta: 8; Atletismo: 5; Educación: 6; Pelea: 5; Persuasión: 7; Puntería: 8; Sigilo:8; Concentración: 6; Coraje: 3; Supervivencia: 6; Luchar: 5; Subterfugio: 8; Conducir: 8; Disparo: 7.			
Trasfondos: Rifle láser +5; Cuchillo largo +3.			

Nombre: Boba Feet.			
Descripción/Motivaciones: Caza recompensas espacial enfundado en una armadura futurista. Anda tras el rastro de unas extrañas criaturas conocidas como "Los Criters". Seguramente necesitará ayuda.			
FUE (7) CON(7)	VOL (10) PER (6)	CAR(6) INT(4)	DES(8) HAB (4)
Alerta: 6; Atletismo: 6; Educación: 3; Pelea: 6; Persuasión: 3; Puntería: 6; Sigilo: 6; Concentración: 5; Coraje: 5; Supervivencia: 6; Disparo: 6; Magia Espacial: 6; Dirigir: 5.			
Trasfondos: "Magia espacial" es un extraño tipo de magia que define las cosas futuristas de la armadura del Caza recompensas. Boba posee 6 palabras: sensores, láser, propulsores, barrera, aeronave y cable.			

Nombre: Ratas.		
Descripción/Motivaciones: Actualmente, la posada está bajo una asquerosa plaga de ratas. Los animalitos, de más de medio metro, normalmente pululan por los numerosos sótanos y cañerías de la posada, sin embargo, de vez encunado, les da por asaltar a los viajeros cuando salen al exterior o cuando duermen.		
Dificultad Mental (6)	Dificultad de Combate(6)	Dificultad de Movimiento(6)
Trasfondos: Por cada 3 ratas la dificultad de combate aumenta en un punto y la Salud aumenta en 3PV.		

Nombre: Ladrones.			
Descripción/Motivaciones: En las inmediaciones de la posada, ocultos en los bordes del camino, suelen haber algunos grupos de amantes de lo ajeno, esperando la ocasión de lanzarse sobre algún personaje despistado. Nadie sabe de que raza o especie son, ya que poseen unas máscaras oscuras pegadas a su rostro.			
FUE (7) CON(5)	VOL (5) PER (6)	CAR(4) INT(4)	DES(6) HAB (4)
Alerta: 6; Atletismo: 6; Sigilo: 6; Concentración: 5; Coraje: 5; Intimidar: 3; Supervivencia: 6.			
Dificultad Mental (15)	Dificultad de Combate(18)	Dificultad de Movimiento(15)	
Trasfondos: Algunos pueden portar armas de fuego para atacar a distancia.			

Nombre: Vampiros.			
Descripción/Motivaciones: No muertos que se alimentan de la sangre de los vivos. Suelen atacar a los tontos que duermen al raso. Se dice que provienen de La Necrópolis.			
FUE (13) VOL (10)	CAR(9) DES(12)	CON(8) PER (9)	INT(7) HAB (8)
Alerta: 12; Atletismo: 12; Educación: 6; Persuasión: 7; Puntería: 8; Sigilo:8; Concentración: 9; Coraje: 8; Supervivencia: 10; Subterfugio: 9; Nigromancia: 9.			
Dificultad Mental (21)	Dificultad de Combate(27)	Dificultad de Movimiento(20)	
Trasfondos: Debilidades vampíricas (cosas sagradas, ajo, fuego, etc.) +6.			

Nombre: Gigantes de meteoritos.			
Descripción/Motivaciones: Unas enormes rocas caen del cielo y se trasmutan en unos inmensos gigantes radiactivos. Los Goblins andan como locos buscando una solución antes de que alguno caiga sobre su posada.			
FUE (21) CON(21)	VOL (20) PER (16)	CAR(16) INT(2)	DES(3) HAB (2)
Alerta: 16; Atletismo: 20; Educación: 3; Pelea: 20; Intimidar: 23; Puntería: 18; Sigilo: 6; Concentración: 16; Coraje: 25.			
Trasfondos: Piel de roca +12. Los personajes deberán esquivar los meteoritos antes de que comience el combate. Toque radiactivo +12. Debilidad al agua +12, claro que los PJS desconocen este detalle.			

Zona 3: El Bosque Oscuro.

Una enorme galería subterránea, repleta de líquenes fosforescentes y enormes hongos con aspecto de árbol.

1d100	*Eventos.*
1-2	Meteorología: Tormenta.
3-4	Aparecen un grupo de elfos.
5-6	Encuentro: Orcos.
7-9	Encuentro: Trolls.
10-13	Encuentro: Cyber-raptores.
14-16	Situación: Os encontráis un misterioso y enorme lago, del que emana una misteriosa niebla.
17-19	Encuentro complicado: T.Rex.
20	Encuentro muy difícil: Dragón.

Semillas de aventuras:

1. Recolectar semillas, plantas o algún ingrediente en especial.
2. Os hablan de una misteriosa construcción en el bosque.
3. Seguir el rastro de algo o alguien.
4. Emboscada.

PNJS / Criaturas de la zona.

Nombre: Elfos.

Descripción/Motivaciones: Seres humanoides, poco corpulentos y con orejas picudas. Orgullosos y muy amantes del mundo natural. Viven en refugios naturales construidos en las copas de los árboles.
Si os ganáis su favor igual os comentan como acceder al Castillo.
Detestan a los orcos por talar árboles.

FUE (4)	CAR(7)	CON(4)	INT(8)
VOL (6)	DES(7)	PER (8)	HAB (6)

Alerta: 8; Atletismo: 6; Educación: 6; Persuasión: 6; Sigilo:8; Concentración: 6; Coraje: 6; Supervivencia: 7; Medicina: 5; Artesanía: 6.

Dificultad Mental (15)	Dificultad de Combate(15)	Dificultad de Movimiento(18)

Trasfondos: Algunos cuentan con arcos para atacar a distancia.

Nombre: Orcos.

Descripción/Motivaciones: Seres humanoides verduzcos, más bajos que los humanos, de piel verde, y colmillos de jabalí. Viven en villas fortificadas y son muy diestros en la herrería.
Si os ganáis su favor igual os comentan como acceder al Castillo.
Detestan a elfos por ser unos engreídos obsesivos con el medio ambiente que quieren el bosque para ellos solos.

FUE (6)	VOL (5)	CAR(5)	DES(5)
CON(8)	PER (5)	INT(3)	HAB (5)

Alerta: 5; Atletismo: 6; Educación: 4; Persuasión: 3; Sigilo:8; Concentración: 5; Coraje: 6; Supervivencia: 7; Intimidar: 5; Artesanía: 6.

Dificultad Mental (12)	Dificultad de Combate(18)	Dificultad de Movimiento(15)

Trasfondos: Algunos cuentan con ballestas para atacar a distancia.

Nombre: Cyber-Raptores.

Descripción/Motivaciones: Lagartos de más de tres metros, cubiertos de implantes cibernéticos.

FUE (7)	CAR(5)	CON(6)	INT(1)
VOL (7)	DES(7)	PER (6)	HAB (1)

Alerta: 7; Atletismo: 8; Persuasión: 3; Sigilo:7; Concentración: 3; Coraje: 6; Supervivencia: 6;

Dificultad Mental (12)	Dificultad de Combate(18)	Dificultad de Movimiento(20)

Trasfondos: cuentan con cañones láser para atacar a distancia.

Nombre: T.Rex.

Descripción/Motivaciones: Líder y creador de los cyber-raptores. Se dice que llegó al Bosque a causa de una anomalía dimensional, y que la radiación le cambió el celebro. Sea como sea, ahora es un reputado científico y filósofo.
Posee muy malas pulgas cuando tiene hambre.

FUE (17)	VOL (10)	CAR(6)	DES(6)
CON(17)	PER (9)	INT(14)	HAB (14)

Alerta: 6; Atletismo: 15; Educación: 13; Pelea: 10; Persuasión: 3; Puntería: 6; Sigilo: 3; Concentración: 12; Coraje: 10; Supervivencia: 10; Disparo: 12; Magia Espacial: 8; Dirigir: 7.

Trasfondos: Mandíbulas +12.
"Magia espacial" es un extraño tipo de magia que define las cosas futuristas y tecnológicas que crea el T.Rex. Rex posee 8 palabras: sensores, cañón, tenazas, electrodos, nanobots, gas, armadura y cyber-tentáculos.

Nombre: Trolls.

Descripción/Motivaciones: Seres humanoides, completamente peludos y largiluchos, con rostro de simio. Viven en pantanos y cuevas, cazando todo lo que se mueva para luego devorarlo curdo.

FUE (13)	CAR(9)	CON(8)	INT(3)
VOL (10)	DES(10)	PER (9)	HAB (8)

Alerta: 6; Atletismo: 10; Educación: 3; Persuasión: 3; Puntería: 8; Sigilo:8; Concentración: 3; Coraje: 6; Supervivencia: 10; Intimidar: 5;

Dificultad Mental (14)	Dificultad de Combate(26)	Dificultad de Movimiento(25)

Trasfondos: Debilidades al fuego +6.
Curación rápida (3Pv por turno).

Nombre: Dragón.

Descripción/Motivaciones: Criaturas místicas con forma de reptil alado. Son solitarios y orgullosos, aunque también bastante curiosos.

FUE (35)	VOL (20)	CAR(26)	DES(13)
CON(30)	PER (26)	INT(22)	HAB (12)

Alerta: 16; Atletismo: 25; Educación: 23; Pelea: 30; Intimidar:2 3; Puntería: 18; Sigilo: 6; Concentración: 26; Coraje: 25; Elementalismo: 20; Druidismo:20; Vuelo: 17.

Trasfondos: Aliento de Fuego +30. Garras +20. Mandíbulas +25; Escamas +30.

Zona 4: La Necrópolis.

Cerca de la muralla Oeste (tomando como Norte la entrada del Castillo, recordad que en este universo no hay Sol que valga), se alza la tenebrosa Ciudad de los Muertos, un inmenso cementerio donde todos aquellos que murieron en el Castillo, y de los cuales quedaron suficientes restos, han sido enterrados.

1d100	***Eventos.***
1-2	Encuentro: Zombis
3-4	Encuentro: Momias.
5-6	Encuentro: Nigromantes.
7-9	Encuentro: Esqueletos.
10-13	Encuentro: Espíritus.
14-16	Situación: Encontráis un mausoleo o ruinas extrañas.
17-19	Encuentro complicado: Vampiros
20	Encuentro muy difícil: La Muerte.

Semillas de aventuras:

1. Alguien os comenta que en uno de los mausoleos existe un medallón que os acreditaría como descendientes de los dueños del castillo.
2. Un Lord Vampiro os propone un trato.
3. Búsqueda de reliquias en la necrópolis.
4. Exorcizar a los antepasados de alguien, para que descansen en paz.
5. Buscar un tesoro oculto en una cripta.

PNJS / Criaturas de la zona.

Nombre: Nigromantes.

Descripción/Motivaciones: Brujos especializados en el trato con los muertos.

Dificultad Mental (18)	Dificultad de Combate(12)	Dificultad de Movimiento(12)

Trasfondos: Poseen algunas palabras mágicas, que pueden utilizar para realizar magia (se debe superar la dificultad mental del Brujo para no ser hechizado).

Nombre: Vampiros.

Descripción/Motivaciones: No muertos que se alimentan de la sangre de los vivos. Suelen atacar a los tontos que duermen al raso. Se dice que provienen de La Necrópolis.

FUE (13) VOL (10)	CAR(9) DES(12)	CON(8) PER (9)	INT(7) HAB (8)

Alerta: 12; Atletismo: 12; Educación: 6; Persuasión: 7; Puntería: 8; Sigilo:8; Concentración: 9; Coraje: 8; Supervivencia: 10; Subterfugio: 9; Nigromancia: 9.

Dificultad Mental (21)	Dificultad de Combate(27)	Dificultad de Movimiento(20)

Trasfondos: Debilidades vampíricas (cosas sagradas, ajo, fuego, etc.) +6. Mordisco +6.

Nombre: La Muerte.

Descripción/Motivaciones: Una mujer pálida, mitad esqueleto, con una capucha negra y una guadaña. Este poderoso espectro viaja por toda La Necrópolis, en busca de cualquier ser que tenga vida.

Dificultad Mental (35)	Dificultad de Combate(54)	Dificultad de Movimiento(21)

Trasfondos: Cuenta con solo 1PV de Salud.

Nombre: Espíritus.

Descripción/Motivaciones: Almas de los muertos que no han alcanzado la paz.

Dificultad Mental (15)	Dificultad de Combate(-)	Dificultad de Movimiento(15)

Trasfondos: Solo cuentan con un PV de Salud, pero, ya que son transparentes, no pueden ser dañados por nada físico ni material.
Poseen Telekinesia (pueden mover y golpear objetos con su fuerza mental).

Nombre: Esqueletos.

Descripción/Motivaciones: Restos de los muertos animados mediante magia. Suelen estar bajo las órdenes de algún nigromante o no-muerto más poderoso.

Dificultad Mental (12)	Dificultad de Combate(15)	Dificultad de Movimiento(18)

Trasfondos: El modelo básico cuenta con 10PV de Salud. Algunos portan arcos para atacar a distancia.

Nombre: Zombis.

Descripción/Motivaciones: Restos de los muertos animados mediante magia. A diferencia de los esqueletos, aún conservan restos de carne putrefacta en sus cuerpos y, por ello, sienten la necesidad de comer la carne de los vivos.
Unos pocos aún conservan recuerdos de cuando estaban vivos, gracias a lo cual no pueden ser manipulados por los nigromantes.

Dificultad Mental (15)	Dificultad de Combate(15)	Dificultad de Movimiento(9)

Trasfondos: El modelo básico cuenta con 15PV de Salud. Algunos portan arcos para atacar a distancia.

Nombre: Lords Vampiros.

Descripción/Motivaciones: La Necrópolis es un tumulto a causa de las rivalidades y luchas de poder entre cuatro Vampiros Maestros (también llamados Condes): el conde Hanibal Hisss, Lady Azimut; Lord Coratrax y la misteriosa Evassa.
Todos ellos poseen enormes poderes y un nutrido ejercito de muertos y nigromantes a su servicio.

FUE (21) VOL (18)	CAR(19) DES(22)	CON(18) PER (19)	INT(17) HAB (18)

Alerta: 17; Atletismo: 19; Educación: 26; Pelea: 20; Persuasión: 17; Puntería: 18; Sigilo: 18; Coraje: 18; Concentración: 19; Supervivencia: 20; Luchar: 19; Subterfugio: 19; 1ª Habilidad mágica: 19; 2ª Habilidad mágica: 15.

Trasfondos: Debilidades vampíricas (cosas sagradas, ajo, fuego, etc.) +6. Mordisco +6.
Cada uno de los Lord Vampiros está especializado en dos tipos de magia diferente (invéntate tú cuales ^_^). También puedes cambiar algunas puntuaciones, para diferenciarlos.

Nombre: Momias.

Descripción/Motivaciones: Muertos embalsamados y momificados, traídos de vuelta a la vida. Suelen habitar en mausoleos más antiguos e importantes que los zombis y los esqueletos.
Algunas aún conservan recuerdos de cuando estaban vivos, y se resisten al control de los nigromantes.

FUE (12) VOL (8)	CAR(9) DES(3)	CON(9) PER (6)	INT(4) HAB (4)

Alerta: 6; Atletismo: 12; Educación: 8; Persuasión: 7; Sigilo:6; Puntería: 8; Concentración: 7; Coraje: 8; Supervivencia: 6;

Dificultad Mental (15)	Dificultad de Combate(27)	Dificultad de Movimiento(12)

Trasfondos: Debilidad al Fuego +6.

FICHA DE PJ

CONCEPTO DE PERSONAJE

Nombre	
Descripción	
Motivación	
Personalidad	

EXPERIENCIA

Ganada:	Gastada:
Restante:	Nivel:

TRASFONDOS

GESTAS Y CANALLADAS (Importancia)

ARMAS Y PROTECIONES

Nombre	Valor

ATRIBUTOS

Fuerza:		Constitución:	
Percepción:		Destreza:	
Inteligencia:		Carisma:	
Habilidad:		Voluntad:	
Vitalidad:	/		
Defensa:			

HABILIDADES

Alerta	3+	Atletismo	3+
Concentración	3+	Educación	3+
Pelea	3+	Persuasión	3+
Puntería	3+	Sigilo	3+
Actuar		Acrobacia	
Artillería		Animales	
Bricolaje		Conducir	
Ciencia		Coraje	
Dirigir		Disparo	
Etiqueta		Intimidar	
Investigación		Juego	
Liderazgo		Luchar	
Mano Torpe		Medicina	
Psicología		Supervivencia	
Sistemas		Subterfugio	

PALABRAS MÁGICAS

INVENTARIO y RECOMPENSAS

Ficha de PJ

Nombre:

Descripción:

Anotaciones / costumbres locales:

1d20	*Eventos.*
1-2	Suceso ambiental:
3-4	Encuentro amistoso:
5-6	Encuentro:
7-9	Encuentro:
10-13	Encuentro:
14-16	Situación:
17-19	Encuentro complicado:
20	Encuentro muy difícil:

Semillas de aventuras:

PNJS / Criaturas de la zona.

Nombre:			
Descripción/Motivaciones:			
FUE ( ) DES ( )	CAR ( ) DES ( )	CON ( ) PER ( )	INT ( ) HAB ( )
( )	( )	( )	
( )	( )	( )	
Dif. Combate( )	Dif.Mental( )	Dif.Movimiento( )	
Trasfondos:			

Nombre:			
Descripción/Motivaciones:			
FUE ( ) DES ( )	CAR ( ) DES ( )	CON ( ) PER ( )	INT ( ) HAB ( )
( )	( )	( )	
( )	( )	( )	
Dif. Combate( )	Dif.Mental( )	Dif.Movimiento( )	
Trasfondos:			

Nombre:			
Descripción/Motivaciones:			
FUE ( ) VOL ( )	CAR ( ) DES ( )	CON ( ) PER ( )	INT ( ) HAB ( )
( )	( )	( )	
( )	( )	( )	
Trasfondos:			

Nombre:			
Descripción/Motivaciones:			
FUE ( ) VOL ( )	CAR ( ) DES ( )	CON ( ) PER ( )	INT ( ) HAB ( )
( )	( )	( )	
( )	( )	( )	
Trasfondos:			

Nombre:			
Descripción/Motivaciones:			
FUE ( ) VOL ( )	CAR ( ) DES ( )	CON ( ) PER ( )	INT ( ) HAB ( )
( )	( )	( )	
( )	( )	( )	
Trasfondos:			

Nombre:			
Descripción/Motivaciones:			
FUE ( ) VOL ( )	CAR ( ) DES ( )	CON ( ) PER ( )	INT ( ) HAB ( )
( )	( )	( )	
( )	( )	( )	
Trasfondos:			

Mapa:

Ficha de PJ

