



Rapanui

Autor: Pau Simó
Rolero de Hierro 2008

Salgan al Sol
<http://www.queeselrol.com.ar/salganalsol>

Índice

INTRODUCCIÓN.....	3
Estructura del libro.....	5
EL JUEGO.....	6
Los protagonistas.....	6
Los espíritus.....	6
Los científicos.....	7
Los recién llegados.....	7
PERSONAJES, CREACIÓN Y PRIMEROS RASGOS DEL SISTEMA.....	10
Reservas.....	10
Habilidades.....	11
Secretos.....	12
Claves.....	13
CONSEJOS PARA LA CREACIÓN Y MEJORA DE LOS PERSONAJES.....	15
La prueba de habilidad.....	15
Bonificadores y penalizadores.....	16
Tiradas especiales.....	16
Enfrentada.....	16
Paralela.....	16
Daño.....	16
FICHA.....	18

INTRODUCCIÓN

Este es un juego de rol creado en el marco del concurso Rolero de Hierro 08. Organizado en el foro hispano de creación de juegos de rol: Salgan al Sol. El concurso consiste en crear un juego en un tiempo limitado: una semana. Se deben cumplir una serie de elementos comunes en todos los juegos. Uno de los puntos que debían cubrir todos los juegos era seguir una clave hispanoamericana, entendiendo que es esta conexión, la que permite que todos participemos en dicho foro. El segundo punto clave eran 5 palabras, escogidas al azar de 5 diarios de diferentes países, que debían utilizarse para fraguar los juegos. Cada participante debía escoger 3 de las 5 propuestas y a partir de ellas, *cocinar un juego*. Las palabras clave fueron: **determinar**, **extranjero**, **furios**, **fusion**, e **interrogar**. Estas palabras se podía derivar para amoldar al juego.

A la hora de escoger la clave hispana del juego, decidí buscar un elemento común a España y al resto de países hispanoamericanos. Me hubiera gustado que fuera un elemento maravilloso, agradable, lleno de bondad, etc. Sin embargo, ante mis ojos acabó apareciendo el maltrato que en la mayoría de los casos se ha dado a los pueblos indígenas ocupados. Para acabar de redondearlo, es este un mal que afecta a toda la humanidad, no sólo a los pueblos hispanoamericanos. Por ello, decidí situar la acción en algún punto de conflicto entre indígenas y ocupadores. Pensando en esto, combinándolo con la palabra clave **extranjero** y el escaso tiempo que tenía para definir escenarios, historias y el resto de factores, la idea de situar la acción en la **Isla de Pascua** (cuyo nombre indígena **Rapanui** utilizaré en todo el texto) me pareció muy adecuada.

Ya tenía el centro del conflicto y una palabra clave: extranjero. El siguiente paso lógico fue establecer en que momento de la historia situaría la acción: Me pareció complicado y apocalíptico imaginar el futuro de Rapanui con las teorías sobre el cambio climático que manejamos actualmente y el presente no parece un momento especialmente atrayente en la isla: lleno de turistas sacando fotos a los Moais. Por tanto decidí apostar por la historia y me sumergí en la Wikipedia buscando el descubrimiento de la isla y momentos históricos relevantes. Mientras paseaba por años de invasiones, secuestros y esclavizaciones, algo me llevó a pensar en el Mundial de Chile de 1962 y en Garrincha. Rondaba mi cabeza utilizar **fusión** nuclear como concepto, y la guerra fría como escenario. Rápidamente busqué la crisis de los misiles cubanos y efectivamente fue ese mismo año: 1962.

Finalmente, quedaba ultimar detalles: Los rapanuis llevaban mucho tiempo acumulando excesivas cantidades de **furia** en su interior y finalmente, al ver por enésima vez su isla violada por **extranjeros**, habían decidido defenderla con todas sus fuerzas. Estas, que no eran muchas, serían encabezadas por un chamán, descendiente de reyes, que en colaboración con los espíritus de la isla, dotaría a sus hombres de grandes poderes, derivados de la **fusión** de sus almas con los espíritus.

Y por supuesto, ponerse a escribir.

ISLA DE PASCUA, Chile, 10 de junio de 1962

Un grupo de científicos estadounidenses, ha demostrado y probado la existencia de campos magnéticos alrededor de todos y cada uno de los Moais de la isla. Un análisis de su interior con un escáner subvencionado por un excéntrico millonario estadounidense muestra un elemento desconocido. Los científicos piden permiso al Gobierno para trasladar uno de los Moais a unos laboratorios en Texas. Varias décadas atrás, algunos Moais fueron robados y vendidos a museos por todo el mundo. Desde entonces nadie había intentado sacar otro Moai de la isla.

La guerra fría llegará a su cénit en octubre de este mismo año con la crisis de los misiles cubanos. Los ánimos ya están caldeados. La situación en Chile tras el gran terremoto de 1960 es complicada y las fuerzas de la izquierda, encabezadas por Allende, enemigo declarado de Estados Unidos, empiezan a aparecer con fuerza. La petición para sacar la figura del país ha cogido por sorpresa al gobierno derechista de Chile. Tal sorpresa hace que la petición pase de ministerio en ministerio y que muchos de los funcionarios y políticos que vean el expediente, no sean absolutamente discretos. Esto hace que los servicios secretos de media docena de países se enteren del descubrimiento y de las intenciones de los norteamericanos. La celebración del Mundial de Fútbol durante esas mismas fechas multiplica la presencia de extranjeros en el país, y durante la guerra fría se considera espía al 99% de los extranjeros.

Los países que se han enterado son la URSS, Alemania Oriental, Inglaterra, Argentina, Francia y, en primer lugar, EEUU. Todos ellos han conseguido billetes para el próximo avión hacia la isla para uno o dos de sus hombres, camuflados entre ricos turistas. Podría parecer que los extranjeros serán los personajes de los diferentes jugadores, y es una opción que siempre se puede considerar. Pero no. Los verdaderos protagonistas de la historia son Rapanuis.

NOTA: El Aeropuerto Internacional Mataverí no se construiría hasta 3 años después. Me permito la licencia de llevar a cabo este pequeño cambio en la historia pascuense.

La noticia ha corrido como la espuma en la pequeña isla del Pacífico. Se habla de que se van a llevar los Moais, el recuerdo del pasado. De la época en la que Rapanui escapaba de la influencia del hombre blanco. La reacción de los lugareños es contraria a este expolio. Nadie puede aceptarlo y nadie sabe como defender su tesoro. ¿Nadie? En realidad no es así. Un pequeño grupo de nativos, se ha reunido y establecido en secreto desde que el 9 de septiembre de 1888 **Atamu Tekena** firmó el primer documento con el estado chileno. Desde entonces los isleños siguieron encerrados en la isla, de la que no podían salir; sin derechos de ciudadanía (que no recibirían hasta 1966), desprovistos de sus tierras, administradas por los extranjeros y la Armada chilena.

76 años después, estos hombres han visto como sus hijos, y los hijos de sus hijos tomaban su relevo. En la actualidad, el anciano **Make Tekena**, último hijo de Atamu, lidera un grupo de jóvenes fuertes e inteligentes que no permitirán que el hombre blanco robe al pueblo Rapanui su orgullo y su fuerza. Su nombre **TE MANAVA** significa FURIA.

Estructura del libro

En la primera parte del libro se explican los rasgos básicos de la Isla y de los personajes que intervienen en la historia. El papel preponderante de Rapanui hace que sea lo primero que hay que leer y asimilar. La isla es el personaje del Director del Juego. Ella, por sí misma, le ayudará a generar las escenas clave de la partida. Recomiendo aprovechar la riqueza del paisaje. La mayoría de escenas en que sólo intervengan personajes indígenas tendrán lugar en emplazamientos especiales: Danzar rodeados de Moais en lo alto de algún Ahu. Encuentros amorosos furtivos a la salida del sol en lo alto de los volcanes. Baños para recuperar energías en Anakena. Anocheceres de meditación en las canteras, hablando con los ancestros.

Todas estas situaciones servirán al Director de Juego para las relaciones entre los hombres y mujeres de la isla. Para describirlas con palabras es suficiente navegar un rato por Internet buscando fotos de la isla: recomiendo [Deviantart](#) y [FlickrCC](#). En estos lugares encontrareis el apoyo suficiente para mostrar las imágenes al resto de jugadores. Como soporte audiovisual también puede utilizarse la película [Rapanui](#) (1993) producida por Kevin Costner y que, aunque discurre en una época anterior, puede servir para situar a los nativos en la mente de los jugadores. Pienso que situarse en la isla es la clave para poder sumergirse en el juego y en lo que deben sentir los personajes (y ojala los jugadores) al oír las intenciones de los científicos.

La descripción no detalla la conducta y la característica de los personajes que manejarán los jugadores. Se da libertad absoluta para que estos decidan que les gustaría que fuera su hombre (o mujer). Por ello tampoco se entra en explicaciones detalladas de los servicios secretos llegados a la isla. Considero que pueden ser también manejados por los jugadores.

En la segunda parte he establecido una serie de reglas para jugar a Rapanui. Las reglas están inspiradas (forma elegante de decir casi copiadas) de La Sombra Del Ayer.

EL JUEGO

Los protagonistas

Los personajes de los jugadores son nativos de Rapanui: jóvenes, fuertes y más sanos que la mayoría de los habitantes de la isla. Poco tiempo atrás, fueron introducidos en la sociedad secreta TE MANAVA por sus padres o por algún pariente o amigo cercano después del fallecimiento de sus progenitores. Pese a su juventud, algunos de ellos ya tendrán mujer e hijos. En una isla pequeña como Rapanui no hay muchas más cosas que hacer que nacer, crecer, reproducirse y morir.

Los personajes han crecido en un entorno familiar bastante sano, que les vincula profundamente con las tradiciones y costumbres de sus antiguos. De un modo u otro se han dedicado siempre a las tareas que mayor esfuerzo físico requerían. Podrían ser clasificados como los elegidos, aquellos que deben portar el éxito y la libertad, parcial, a sus hogares.

Ante la perspectiva de perder otra de las sagradas figuras, se encuentran en una posición complicada. Carecen de una educación que les permita buscar algún tipo de justicia o ley que los ampare. No podrán manejar en ningún sentido la burocracia del estado chileno, debiendo utilizar tácticas más propias de la guerra de guerrillas, en las que tampoco se sienten especialmente cómodos. Se trata de hombres honrados, que ante la injusticia no encuentran más remedio que esta lucha.

Los espíritus

Realmente ellos también son los protagonistas de la historia. Han convivido en armonía con los hombres y mujeres de la isla durante varios milenios. Desde la llegada de estos, provenientes de algún remoto lugar de la polinesia, hasta la aparición de los primeros hombres blancos, la armonía y las buenas relaciones eran lo común entre espíritus y chamanes, que utilizando ritos, cánticos y el consumo de frutas y plantas autóctonas, lograban conversar plácidamente con ellos y, por lo general, encontrar las respuestas que buscaban. Había sido así durante mucho tiempo, hasta que la convivencia se truncó y los espíritus perdieron el contacto con los hombres.

Los chamanes fueron asesinados y sus aprendices vendidos como esclavos. Se había perdido la conexión y el fatal destino de los indígenas se precipitaba. La batalla parecía perdida. Hasta que el anciano Atamu Tekena buscó una cueva tranquila donde pasar sus últimos meses y topó con uno de los refugios donde, tiempo atrás, había descansado un sabio chamán. Atamu observó las pinturas de pájaros y caballos del fondo de la cueva con una enorme sonrisa en los labios y lágrimas en los ojos, sabedor de lo que podía significar su descubrimiento. Tras meditar profundamente y hablar en sueños con los espíritus que habitaban aquella cueva, tomó una decisión. Fue a buscar a su noveno y último hijo, todavía un niño, para enseñarle la cueva y poner el futuro en sus manos.

Desde entonces, Make Tekena ha vivido en esa cueva en la que reúne a los jóvenes descendientes de sus compañeros. Lleva tiempo esperando para

ofrecerles el don que los espíritus le han concedido. Ha estado en contacto continuo con los espíritus de la isla y cuenta con el apoyo de todos ellos para que sus pupilos se puedan hacer respetar de una vez por todas. Le ha costado muchos años pero finalmente la hora de fusionar hombres con espíritus ha llegado.

Los científicos

La expedición científica que ha acabado causando tanto revuelo alrededor de los Moais está encabezada por el Dr. John Lloyd de la Universidad de Texas, 2 estudiantes de su departamento: Lewis Binford y Paul Mackenzie y John Mars, hijo del multimillonario estadounidense Forrest Mars. Las gestiones de este último con su padre lograron traer a la isla un scanner de rayos X diseñado y fabricado en la propia Universidad de Texas. El scanner llegó tras un largo periplo por el Pacífico y probablemente no en condiciones óptimas. el Dr. Lloyd es consciente de ello, pero la impetuosidad del hijo del millonario ha hecho que la noticia salga de la isla mucho antes de lo que al doctor le gustaría.

El papel de los científicos en el juego es doble: por un lado son los causantes de todo el ruido alrededor de los Moais. Esto es, principalmente, responsabilidad de Mars, pero ha acabado afectando a los otros dos estudiantes que también empiezan a alardear de su descubrimiento y que estarán encantados de responder a las preguntas de los visitantes extranjeros en incluso de los indígenas que pudieran acercarse. Todos han estudiado español en la Universidad y pueden mantener una conversación sencilla con los personajes en este idioma. Claro, que nadie ha dicho que los rapanuis hablen español.

Al contrario que sus discípulos, el Dr. Lloyd es perro viejo. Todo esta historia del scanner, los Rayos X, las sospechas sobre la energía nuclear, etcétera le parecen especulaciones propias de la época que le ha tocado vivir. Cree que se deberían contrastar las pruebas antes de nada, pero al parecer su opinión no es fundamental en la historia. Al contrario que sus jóvenes acompañantes, se mostrará escéptico y esquivo con cualquiera que trate de charlar con él.

Los recién llegados

La disputa de cualquier acontecimiento deportivo resulta un vivero de contactos durante este período de la Guerra Fría. Camuflados como entrenadores de porteros, masajistas, delegados, periodistas o presidentes de la federación de su país, hombres de diferentes servicios secretos, trafican secretos, preguntas y documentos a la sombra de los estadios de fútbol chilenos. Se trata de una buena oportunidad para los países del bloque comunista para establecer contactos muy válidos en Latinoamérica, tierra en la que, con la experiencia cubana, esperan el triunfo del comunismo en los próximos años. Decenas de jóvenes, llegados de diversos lugares, tratan de colarse en los entrenamientos de la URSS, y no para ver de cerca o tocar a leyendas como Lev Yashin, conocido como la araña negra, sino para buscar un contacto con algún enviado del KGB o para mostrar su apoyo a la causa cantando a pleno pulmón la Internacional Comunista.

Los primeros en enterarse fueron los norteamericanos. Pese a carecer de interés por el *soccer*, tenían un destacamento importante de hombres en Sudamérica en esa época. Además, recibieron el aviso directamente de los científicos. El enviado de EEUU es un ingeniero californiano residente en Chile con amplios

conocimientos sobre el tema de la energía nuclear. Los americanos desconocen que la información es prácticamente de dominio público y envían a un ingeniero para ratificar la veracidad del descubrimiento.

Son los únicos en cometer este error. URSS, Alemania Oriental, Inglaterra, Argentina y Francia envían hombres más experimentados en la contrainformación y con menos conocimientos sobre el tema. Confían en que sacarán la información como sea necesario. Inicialmente, todos estos hombres trabajarán en solitario mientras sea posible. Claro que ellos no esperan que los indígenas saquen su furia precisamente ahora.

ISLA DE PASCUA, Chile, 10 de junio de 1962

Los jóvenes hijos de sus hermanos rodeaban la hoguera que iluminaba la oscura cueva. Make Tekena los observaba en silencio. La edad le había golpeado y su tiempo se estaba acortando. No podía esperar más. Por ello había reunido a sus MANAVAS aquella noche. Un secreto les iba a ser revelado. Había llegado el momento. Make tragó saliva y su voz llenó la cueva:

Hace mucho tiempo TE PITO TE HENUA era una isla enorme, 10 o 20 veces mayor que lo que es ahora. El capricho del dios UOKE hundió la isla en el mar y nuestros ancestros tuvieron que aprender a sobrevivir en este pequeño y escarpado trozo de tierra, rodeado del peligroso oceano y alejado del resto de los hombres. Durante mucho tiempo los hombres buenos vivimos en paz en la isla, pero llegó el hombre blanco y muchos de los nuestros fueron secuestrados y maltratados. MAKE MAKE observaba todo desde el cielo, y la furia que sintió fue tan grande como el sol y aun más ardiente. Habló con los espíritus y les ordenó que buscaran a los hombres buenos que respetaban los designios de MAKE MAKE y que les ayudaran a triunfar. Los espíritus obedecieron y se dirigieron a nosotros. Nos ofrecieron su ayuda y sólo nos pidieron a cambio que abandonáramos nuestras luchas tribales. Lo hicimos, y convertimos a los extranjeros en el único enemigo.

El enemigo no tardó mucho en empezar a llevarse los MOAIS, pero nos organizamos y pudimos detenerlos, aunque no evitamos que se llevaran algunos. Los espíritus estuvieron a nuestro lado, pero eso no fue suficiente. La sangre y la muerte de muchos rapanuis causó una gran tristeza en la isla y desde entonces he hablado todas las noches con los espíritus, que finalmente han accedido a mis peticiones:

Cada uno de ellos compartirá su esencia con uno de vosotros, dispondreis de los dones que la naturaleza les ha dado. Compartireis sus sentidos, sus sentimientos y su energía. No debéis jugar con ello. El deber que se os ha asignado es defender Rapanui de los invasores blancos. Para ello contareis con la dureza de la tortuga, la vista de la gaviota, la velocidad del ratón o la agilidad del lagarto. Cada uno de ellos se unirá para siempre con uno de vosotros esta misma noche, pero antes debéis beber de estos cuencos y fumar estas hierbas. Después danzaremos con los espíritus y rezaremos a MAKE MAKE.

PERSONAJES, CREACIÓN Y PRIMEROS RASGOS DEL SISTEMA

El sistema está adaptado del diseñado por Clinton Edwards para La Sombra del Ayer. Pienso que es este un reconocimiento más al excelente trabajo realizado por los miembros de Salgan Al Sol. Mi conocimiento sobre sistemas es escaso: más o menos domino MdT y tengo ligeros conocimientos de D&D. Por tanto me decidí a seguir aprendiendo sobre nuevos sistemas y creo que debo aprovechar la oportunidad de conocer un poco más el sistema de La Sombra del Ayer. Por el momento aun no he podido jugarlo, y esta es una buena forma de repasarlo.

Para definir los personajes y lo que pueden hacer hay cuatro elementos: reservas, habilidades, secretos y claves.

Reservas

Las reservas son recursos que el jugador puede utilizar en el juego para que su personaje se esfuerce más o realice hazañas fuera de lo común. Todos los personajes las tienen en mayor o menor medida. Inicialmente se empieza con un punto en cada reserva y se pueden repartir 10 entre el resto. Utiliza este valor de forma indicativa y dota a los jugadores de más o menos puntos en función de la idea que tengas para la historia. Ningún jugador debería comenzar con una reserva mayor de 7. Utilizaremos tres reservas: instinto, razón y vigor:

Instinto representa las reservas de reacciones innatas del personaje, tanto físicas como sociales. Esto va desde reflejos felinos en el combate a la atracción sexual. Los personajes instintivos destacan por sus movimientos ágiles, miradas atractivas, sentidos especialmente agudos, una apariencia sorprendente o gran destreza sexual.

Razón representa el poder mental y la inteligencia del personaje. Esto puede abarcar desde el conocimiento formal hasta una mente sin educación pero muy práctica, comprende lo que en otros juegos llamamos astucia. Los personajes con mucha razón son conocidos por su vocabulario, su capacidad para tomar decisiones acertadas de forma ágil o por su capacidad de trazar estrategias fuera del alcance del resto.

Vigor representa la energía física del personaje, su dureza mental y psicológica. Los personajes vigorosos son reconocidos por sus músculos, grandes manos callosas, mirada fija y una fuerza aplastante. Suelen ser directos y no se andan con rodeos. Creen firmemente que la línea recta es el mejor camino. Y la siguen.

Las reservas se miden en puntos y cada reserva varía entre uno y diez puntos. Durante el juego, estos puntos sirven para hacer cosas mejor de lo normal o realizar proezas. Tras su utilización no desaparecen de forma permanente. Las reservas se pueden gastar y recuperar todas las veces que sea necesario. Los valores que están en la hoja de personaje de cada jugador representan el límite máximo de puntos en cada reserva y los jugadores tienen la posibilidad de renovar las reservas de sus personajes de distintas formas. En Rapanui, existen lugares concretos que ayudan a la regeneración de estas reservas. Cada una de ellas se recupera con mayor facilidad en su lugar sagrado. Aunque no es necesario acudir a estos lugares, hacerlo ayuda y debe fomentarse.

Instinto se renueva cada vez que tu personaje se dedica a un acto de placer social con otro personaje. Las danzas y alabanzas a MAKE MAKE y a los espíritus de la isla son una situación propicia para recuperar esta reserva. Los encuentros bajo las estrellas en lo alto de los volcanes también. El lugar más propicio son los Ahus o altares.

Razón se renueva cada vez que tu personaje se dedica a un acto intelectualmente estimulante con otro personaje. La cueva del anciano Tekena es el lugar apropiado. Las conversaciones que allí se mantengan, con el anciano o con otros hombres, suelen versar sobre los significados de las pinturas de la cueva y el pasado de la isla. También se labra el futuro y se organiza la resistencia frente a los extranjeros.

Vigor se renueva cada vez que el personaje realiza un ejercicio físico con otro personaje, específicamente con el propósito de divertirse. Nadar, pelear o escalar permiten recuperar esta reserva. El lugar sagrado es la Cala Anakena. Los abusos físicos relacionados con las drogas o la bebida también permiten esta recuperación.

Habilidades

En Rapanui, las habilidades funcionan por parejas y se valoran de 0 a 4. Cada punto significa un mayor dominio de la habilidad por parte del personaje. Hasta llegar al nivel 3 – Maestro – las dos habilidades de cada pareja se valoran conjuntamente. Al siguiente nivel: Gran Maestro. Las habilidades se empiezan a medir por separado y se será, por ejemplo, Gran Maestro en Nadar, pero se continuará siendo Maestro en Escalar. No se puede mejorar o valorar una habilidad por si sola hasta este cuarto y último nivel.

Inicialmente no se puede ser Gran Maestro en ninguna de ellas, y sólo se podrá ser Maestro en una pareja. Se dispone de 10 puntos para repartir entre las distintas parejas. Como mínimo dos deben quedar a cero. Los personajes son jóvenes y aun no han tenido tiempo de lograr un conocimiento tan amplio.

Rangos de la habilidad:

- 0 – Novel
- 1 – Competente
- 2 – Experto
- 3 – Maestro
- 4 – Gran maestro

Armas, Pelea.

La lucha con armas cuerpo a cuerpo o sin ellas. Los rapanuis no tienen pistolas ni nadie les ha enseñado a utilizarlas, por lo que cualquier acción relacionada con armas de fuego es complicada y peligrosa para ellos. De hecho tienen la misma posibilidad de tener éxito que de herirse a si mismos, con todo lo que esto implica. Tradicionalmente, los rapanuis rechazarán el uso de armas de fuego.

Buscar, Investigar.

Estas habilidades ayudan a la hora de preguntar y buscar todo tipo de objetos, así como hacer preguntas buscando la verdad. A menos que se combine con

(Naturaleza), no debería servir para buscar a personas desaparecidas o rastros, puesto que para ello existe la habilidad rastrear.

Nadar, Escalar.

Por lo general, todos los habitantes de la isla son buenos nadadores y tienen nociones básicas de escalada. Vivir en una gran montaña en medio del mar supone adaptarse a un terreno como este para alimentarse y moverse, por lo que en la montaña y en el agua, los indígenas tendrán clara ventaja sobre los extranjeros.

Naturaleza, Tradición.

El conocimiento de la naturaleza, de todo lo que nos ofrece y de como ha sido utilizado tradicionalmente. Los rapanui con estas habilidades sabrán que plantas buscar entre los matorrales y para que pueden usarlas. También conocerán ritos y secretos de sus ancestros.

Negociar, Navegar.

El rapanui no es capaz de salir de la isla con una embarcación creada por el mismo, pero puede moverse alrededor de ella y en el caso de obtener una embarcación más sofisticada, sería capaz de guiarla hacia el continente o quizá hacia las islas de la Polinesia. Además, su trato con marinos llegados de distintos lugares, le capacita para llevar a cabo negociaciones sin ser estafado por los extranjeros.

Rastrear, Sigilo.

Cualquier Rapanui que pretenda cazar alguna ave o animal comestible en esta isla, necesitará estas habilidades, que por supuesto, también le permitirán acechar a otro tipo de presas con mayor o menor éxito.

Supervivencia, Trampas.

Vivir alejado de la compañía del grupo es complicado en un paraje agreste, de rocas volcánicas y acantilados escarpados como el de Rapanui. Para ello, es necesario mantenerse bien alimentado, o en caso contrario, saber sobrevivir con el gasto mínimo de energía.

Secretos

Los secretos, en indígena Vairuas, son habilidades especiales que permiten a un personaje aumentar las habilidades. En el caso de los Rapanuis, sus secretos son sus fusiones con los espíritus. Inicialmente definiré los siguientes espíritus: MANUTARA (Gaviota), HONU (Tortuga), KIOE (Ratón), HUI (Caballo), MOKO (Lagarto) y NUHI (tiburón). Cada uno de ellos reúne detalles concretos, si bien el funcionamiento general es el mismo para todos. Es el secreto de la fusión. Para activar cualquier secreto es necesario gastar puntos de la reserva. Cada espíritu utiliza una reserva concreta.

Secreto de la fusión:

Un espíritu ha pasado a formar parte activa de tu cuerpo. Tu alma y la suya tienen una buena sintonía y tu cuerpo se beneficia de una serie de ventajas. Gastando un punto de la reserva asociada, el espíritu concede un don sencillo al personaje. El Director podrá pedir las tiradas oportunas para ver si se logran los objetivos, pero

sin duda, este gasto será una gran ayuda. Utilizando un número mayor de puntos, dependiendo de cada espíritu, se logran mayores ventajas. Finalmente, gastando todas las reservas que le queden al personaje (y cuyo total debe ser superior a 4) se puede transformar en dicho animal.

Ventajas

MANUTARA VAIRUA – Gaviota: Razón

un punto: incrementa su vista y oído a niveles sobrehumanos.

dos puntos: Los movimientos, saltos por lo general, del personaje, alcanzan mayores distancia. No vuela, pero logra planear hasta aquellos lugares en los que desee colocarse a observar.

HONU VAIRUA – Tortuga: Vigor

un punto: no puede recibir daño físico durante la escena. Sus movimientos se ralentizan.

dos puntos: el personaje sale indemne de cualquier caída.

HUI VAIRUA – Caballo: Vigor

un punto: Sus movimientos se tornan más ágiles y elegantes. Se muestra cautivador.

dos puntos: El personaje puede correr (a dos patas) en terrenos llanos, a gran

velocidad: Dejará atrás, maravillado ante el espectáculo, a cualquier perseguidor.

KIOE VAIRUA – Ratón: Instinto

un punto: la habilidad del personaje le concede éxito automático en acciones de picardía.

dos puntos: la elasticidad del personaje aumenta y le permite pasar por lugares impensables.

MOKO VAIRUA – Lagarto: Razón

un punto: El contacto con el personaje puede atemorizar a cualquiera, el tacto de su piel es sobrecogedor.

dos puntos: Cualquier intento de escalar tendrá éxito automático.

NUHI VAIRUA – Tiburón: Instinto

un punto: Su presencia, su mirada y su imagen causarán pavor en cualquiera que no sea de su círculo cercano.

dos puntos: El personaje puede nadar o bucear a gran velocidad y sin necesidad de tomar aire como una persona normal.

Claves

Las claves son el método principal para aumentar las habilidades de un personaje. Son los objetivos, lazos afectivos o creencias que tiene un personaje. Cuando las claves aparecen en la historia, el jugador verá como progresa su personaje, incrementando las reservas y habilidades o aprendiendo nuevos secretos y claves. Inicialmente todos los rapanuis comparten la misma clave. Se denomina Clave Rapanui y los detalles son los siguientes:

Deben proteger su isla ante las agresiones extranjeras.

Mejoras en un punto una de tus habilidades cada vez que sus acciones para desbaratar los planes extranjeros surgen efecto. Esta mejora dura una semana, a

menos que vuelvas a tener éxito en esta tarea, entonces es permanente.
Mejoras en un punto una de tus reservas cada vez que consigues que alguno de los extranjeros decida abandonar la idea de llevarse las estatuas lejos de Rapanui.
Cancelación: Antepón tus necesidades o deseos personales a la protección de Rapanui.

CONSEJOS PARA LA CREACIÓN Y MEJORA DE LOS PERSONAJES

Rapanui no está diseñado para una larguísima campaña por la tierra media o por los alrededores de la historia. Es probable que juegues pocas sesiones en las que se vivan momentos de mucha tensión. He rechazado los puntos de experiencia y las mejoras se asignarán en función de la clave Rapanui. Recomiendo ser generoso en el progreso de los personajes. Queda, como todo, a disposición del Director de Juego.

La prueba de habilidad

La manera de determinar los resultados se llama prueba de habilidad. Al realizar una acción incierta, el jugador necesita declarar la intención básica del personaje y la habilidad que está usando. (No tiene que tener esa habilidad en su hoja de personaje, pero, como verás, ayuda.) No es una descripción completa de la acción, ya que los dados proveen el azar que te permite saber cómo sucedió la acción. Luego de declarar la intención del personaje, decidir lo que está en juego y elegir la habilidad relevante, se realiza una tirada. La prueba de habilidad implica una tirada de dados. Esta tirada utiliza *dados de Fudge*. Son dados de seis caras; dos lados tienen el signo más en ellos, dos lados están en blanco, y dos lados tienen el signo menos.

Si no tienes los dados Fudge, puedes crear los tuyos con facilidad. Necesitarás algunos dados y marcadores de color rojo y verde. Pinta dos lados de rojo, dos lados de verde, el resto quedan sin pintar. Ya tienes dados de Fudge. Los lados positivos (+) son +1, los lados en blanco (0) son 0, y los lados negativos (-) son -1, en caso de que no te hayas dado cuenta. Una manera aún mejor para crear tus propios dados de Fudge con dados ordinarios puedes encontrarla en el artículo de Jonathan Walton "Baby's First Fudge Dice"¹ en Fudge Factor (http://www.fudgefactor.org/2001/12/01/babys_first_fudge_dice.html).

Tira tres dados y súmalos al rango que tiene tu personaje en la habilidad que estás usando. Como recordarás, cada rango de habilidad tiene un número asociado. El total debe ser igual o mayor que cero. Utiliza la siguiente tabla para comprobar el nivel de éxito.

- 0 - Fallo
- 1 - Marginal
- 2 - Bueno
- 3 - Muy bueno
- 4 - Asombroso
- 5 - Legendario
- 6 - Extremo
- 7 - Trascendente

A la hora de decidir hacer una tirada, se debe establecer también que pasa si la tirada se falla. Se trata de una fase de negociación, si pretendemos lograr un gran éxito que cambie para siempre la historia de Rapanui, la contrapartida en el caso de que fallemos puede ser la humillación pública y la vergüenza de la familia. Hay que estar dispuesto a realizar grandes apuestas si se quieren obtener grandes beneficios.

Bonificadores y penalizadores

Los dados de bonificación o penalización añaden dados a la tirada a realizar. En el caso de los bonificadores, permiten retirar los peores dados (dejando siempre 3), mientras que los penalizadores acutan en sentido contrario. Los bonificadores o penalizadores se establecen en virtud de la situación (según el Director del juego). También puedes añadir dados utilizando la reserva según la acción. Tendrás que exponer la relación con una reserva en concreto para esa tirada.

Una vez realizadas las tiradas, ya sean de uno o de más jugadores, se narra lo ocurrido. La narración será acorde a los resultados de las tiradas. Como hemos dicho anteriormente, antes de la tirada se debe establecer el éxito, pero también que sucederá en caso de fracaso.

Tiradas especiales

Enfrentada

Cuando las acciones de dos personajes inciden sobre ellos de forma recíproca, debemos realizar una tirada enfrentada. La diferencia entre sus niveles de éxito será el daño recibido por el personaje derrotado.

Paralela

Realizaremos esta tirada cuando los dos personajes, en la misma escena, interactúen entre sí, no obstante, en este caso, las acciones no son excluyentes, sino que ambos pueden tener éxito. El éxito cosechado por ambos se comparará y entonces se narrará la acción de acuerdo a los resultados.

Combinada

Si ambos jugadores pretenden combinar sus habilidades, realizarán sus tiradas y después las sumarán. Debemos tener en cuenta que los fallos de uno pueden tener incidencia en el resultado final.

Daño

El daño no es exclusivamente físico, el daño social y el psicológico pueden ser incluso peores que el físico en una pequeña isla totalmente alejada del resto del mundo como esta. El personaje no morirá nunca por el daño recibido sistemáticamente. Su muerte se producirá sólo por exigencias del guión y porque la historia lo necesite. Esta parte depende de los jugadores y del Director del juego, que podrán considerar que la muerte es el mejor final para un personaje, o que ya no quiere sufrir más y prefiere pasar a mejor vida.

Se puede recibir daño por fallos en pruebas de habilidad o, en combate, cuando el personaje se ve superado por sus rivales. En caso de tiradas enfrentadas, el daño recibido será igual a la diferencia entre las tiradas, mientras que en acciones paralelas, será 1.

Puedes ver que los tres primeros daños son moderados. Esto significa que para la siguiente prueba de habilidad tendrás un dado de penalización. Los dados se suman: si consigues un daño moderado dos veces, tendrás dos dados de penalización.

Los niveles cuatro y cinco de daño significan que tu personaje está en un estado grave. Todas las habilidades que estén asociadas con la reserva que ha recibido el daño tiene a partir de ahora un dado de penalización. Si recibes un daño grave dos veces en la misma reserva, sólo recibes un dado de penalización. No se acumulan.