NOMBRE DEL JUEGO: El Rey Muerto

AUTOR: Aldo Ojeda (maledictus)

NACIONALIDAD: mexicana

Caracteres: 15 565

Palabras: 3 127

INGREDIENTES USADOS:

Leonardo da Vinci Los conceptos clave y por qué da Vinci jugaría este juego son: *"inventiva"* y *"tecnología"*. da Vinci no sólo fue un gran artista, fue un científico e inventor. El mundo y cultura de El Rey Muerto están formados por la mentalidad de este gran hombre.

Quentin Tarantino El concepto clave y el por qué Tarantino jugaría este juego es: *"violencia"*. Los personajes en las películas de Tarantino no son conocidos por ser discretos y suelen resolver los problemas de manera violenta. El juego está diseñado para seguir el ritmo de una película de Tarantino, acción seguida de más acción.

George A. Romero El concepto clave y el por qué Romero jugaría este juego es: *"zombies"*. Los zombies son los monstruos favoritos de este director de cine y los personajes se enfrentarán a toda clase de estas criaturas a lo largo de sus aventuras.

J.R.R. Tolkien Los conceptos clave y por qué Tolkien jugaría este juego son: *"heroísmo"* y *"épico"*. Al igual que en las historias de este autor, los personajes del juego serán verdaderos héroes, combatiendo en batallas épicas, sacrificándose a sí mismos y peleando por un bien mayor.

El Rey Muerto

Aldo Ojeda

Contenido

Introducción II
Héroes III
Reglas IV
Directores.....VI
El Rey Muerto VII
El Mundo..... IX
Mapa..... XI
Hojas de Personaje ..XII

Este juego ha sido escrito e ilustrado por Aldo Ojeda para el Rolero de Hierro 2010.

http://rolerodehierro.wordpress.com

Introducción

Cien años han pasado desde la caída del Imperio de la Oscuridad. Durante este tiempo el humano ha logrado florecer como nunca lo había hecho. El mundo se encuentra en una nueva época, una época de avances científicos y artísticos. En las grandes ciudades se pueden ver las máquinas resultado de la creatividad desbordada del hombre: máquinas voladoras, guardias autómatas y vehículos que se desplazan por sí solos. Lo que antes fue un solo imperio, ahora son innumerables principados independientes.
Pero esta época es amenazada nuevamente por la oscuridad. Al morir, el Rey de aquel funesto imperio les juró lealtad a los otros dioses. Ellos lo han regresado a nuestro mundo para reclamarlo en su nombre. Para cumplir su misión impía, el Rey ha vuelto con un ejército de no-muertos, seres que vienen de más allá de la muerte. Criaturas que fueron aniquiladas durante el Imperio han regresado, pervertidos por fuerzas sobrenaturales, sirviendo fielmente a su nuevo Rey.
Los príncipes tiemblan en sus ciudades amuralladas a pesar de la potencia de sus armas. Los héroes de antiguas leyendas se fueron con el surgimiento de la nueva época. Ahora el mundo se encuentra desamparado frente al ejército de ultratumba.
Nuevos Héroes, fuertes y valerosos, han de surgir a detener al Rey Muerto y su ejército de ultratumba.

Bienvenido a **El Rey Muerto**. Un juego de rol ambientado en una época renacentista que nunca existió. Un mundo donde príncipes y escolares viven en ciudades fortificadas. Donde el arte y la civilización florecen y donde la guerra se hace en la tierra y en el cielo con máquinas fantásticas. Un mundo amenazado por el Rey Muerto y la sombra de su ejército.

El Rey Muerto es un juego de rol en donde los jugadores interpretan Héroes que serán los únicos capaces de enfrentarse a los ejércitos de no-muertos. Un jugador será el Director de Juego, encargado de crear las aventuras y narrar la historia. Para poder jugar no necesitarás más que este documento y unos cuantos dados de seis caras.

Héroes

El mundo necesita nuevos héroes, los personajes de los jugadores ocuparán ese lugar. Los Héroes tienen diferentes características que definen quiénes son y cómo se comportan.

Inventiva Cuando el Héroe usa su imaginación e ingenio para resolver un problema, entonces está utilizando esta característica.

Violencia Esta característica mide con cuánta agresividad responde el personaje. Cuando ataca o se enoja usa la Violencia.

Heroísmo El valor y la gallardía del personaje se ven representados por esta característica.

Cualidades Estas características representan aspectos específicos del personaje. Las cualidades no tienen un valor numérico como las demás características, si no que son representadas por frases como: "duro como una roca", "alquimista de la corte", "voz encantadora", etc.

Condición Esta característica mide el estado físico actual del personaje. Los Héroes empiezan en "*saludable*" y cuando reciben daño, entonces su Condición cambia.

Creación de personaje

Antes de llenar nada, debes pensar quién será el Héroe que interpretarás en esta historia. ¿Cuál es su origen? ¿A qué se dedica? ¿Cuáles son sus mejores cualidades? Una vez que tengas una idea general de quién es tu Héroe deberás repartir **10 puntos** de la siguiente manera:

- De 1 a 5 puntos en Inventiva.
- De 1 a 5 puntos en Violencia.
- De 1 a 5 puntos en Heroísmo.
- Un punto por Cualidad.

Ejemplo: Hugo ha decidido que el Héroe que interpretará será un erudito y científico, llamado Isidoro Zurlo*, que trabaja en la corte de algún principado. Como es un hombre de letras que usa su intelecto, Hugo decide que tendrá* Inventiva *de 4 y* Violencia *de 1, ya que nunca ha estudiado cómo pelear. Isidoro no tiene madera de héroe, así que su* Heroísmo *sólo será de 2. Ahora a Hugo sólo le quedan 3 puntos de los 10 que tenía para repartir en su personaje. Los otros tres los usa para las* Cualidades*. En este caso Hugo piensa en características que van con el concepto de su personaje y escribe las siguientes* Cualidades*: "alquimista de la corte", "siempre evita pelear" y "políglota".*

Experiencia

Una vez terminada una aventura, el Director de Juego te deberá dar un punto de experiencia. Cuando hayas acumulado varios de estos puntos los podrás intercambiar para aumentar las características de tu Héroe. Para aumentar el valor de Inventiva, Violencia o Heroísmo necesitarás un número de puntos de experiencia igual al doble del valor actual en la característica. Por ejemplo, para aumentar Inventiva de 2 a 3 necesitarás 4 puntos, el doble de 2.
Normalmente no se pueden usar los puntos de experiencia para aumentar Cualidades, a menos de que haya una muy buena razón y tenga algo que ver con lo que pasó en la aventura. En este caso, costará 3 puntos de experiencia la nueva Cualidad.

Reglas

Escenas

Al igual que una película, las aventuras están formadas por escenas. Cada escena tendrá dificultades o enemigos que hay que vencer para poder continuar con la historia. Los elementos que representen un reto o problema para los Héroes tendrán un valor en **Riesgo**. Entre mayor sea el Riesgo, mayor será la amenaza.

Riesgo	Ejemplo
1	esqueleto decrépito
2	capitán mercenario
3	no-muerto furioso
5	unicornio no-muerto
8	golem de carne
13	trampa mortal
21	ejército de no-muertos

Ejemplo: Los Héroes entran a la cámara de los lamentos. Una cuchilla cae lentamente sobre la damisela encadenada (Riesgo 3), mientras que un grupo de guardias no-muertos ataca a los Héroes (Riesgo 5), y nadie se ha dado cuenta que el camino por donde han entrado está bloqueado y deberán encontrar una salida (Riesgo 2).

Iniciativa Para saber quién actúa primero en una escena, los jugadores deberán tirar un dado y sumar su valor en Heroísmo. El jugador con el mayor resultado actuará primero, seguido del segundo más alto, y así hasta el resultado más bajo. En caso de empate, los Héroes actuarán al mismo tiempo.

Acciones Las acciones que realizan los Héroes pueden resolverse de dos formas: con Inventiva y con Violencia.
Cuando se usa la Violencia, entonces la acción se resuelve con agresividad, atacando y blandiendo la espada.
Si se usa la Inventiva, quiere decir que la acción se resuelve con inteligencia e ingenio.
Una vez que hayas definido qué característica usar, deberás describir la acción de tu personaje. Después tendrás que tirar un dado y sumar el valor de Inventiva o Violencia, según sea lo adecuado. Si el resultado final es 7 o mayor, entonces se tiene éxito y se eliminará un punto de Riesgo.

Recuerda que no todas las acciones pueden resolverse con Violencia, por ejemplo una escena de intriga en la corte. Ni siempre tendrá lugar usar la Inventiva, a veces la única solución será usar la espada.

Efecto Una vez que tu Héroe haya realizado su acción, hayas eliminado un punto de Riesgo o no, el Director de Juego describirá el efecto, cómo reaccionarán los enemigos o elementos en la escena. Si el resultado del dado es 1, esto quiere decir que un **fallo crítico** ha sucedido y algo malo le ocurrirá a los Héroes. Si el resultado del dado es 6, entonces la acción será un **éxito crítico** y algo realmente bueno sucederá.
Como efecto de algunas acciones, sobre todo de acciones fallidas, los enemigos podrán atacar a los Héroes. Si este ataque no es evitado, entonces lo más probable es que uno o más sufran daño y adquieran alguna Condición.

Cuando los Riesgos de una escena llegan a 0, entonces los héroes superan todos los problemas y derrotan a sus enemigos, con lo que podrán pasar a la siguiente escena y continuar con la aventura.

Cualidades En cualquier acción puedes usar una Cualidad de tu personaje, siempre y cuando se relacione de alguna manera. Al usar una Cualidad se obtiene un éxito automático, por lo que se elimina un punto de Riesgo en la escena. Una vez usada una Cualidad, se marca y no podrá volver a usarse hasta.

Ejemplo: Se quiere derribar una puerta y el Héroe tiene una Cualidad que dice "el hombre más fuerte del mundo", entonces el jugador podrá marcar esta Cualidad al eliminar un punto de Riesgo para derribar la puerta.

Heroísmo Una vez por Escena, puedes utilizar puntos de Heroísmo para realizar una *acción heroica*, como salvar inocentes ó sacrificar a tu personaje. De esta manera eliminas tantos puntos de Riesgo como puntos de Heroísmo utilices en la acción. Una vez terminada la acción heroica, los puntos que utilizaste son perdidos.

Ejemplo: Un jugador tiene Heroísmo 3 y decide usar todos sus puntos en una acción heroica. Así elimina 3 puntos de Riesgo de una vez, pero pierde todos sus puntos de Heroísmo. También pudo haber utilizado solamente uno o dos de estos puntos en la acción.

Escenas de descanso

No en todas las escenas habrá problemas o enemigos que vencer, algunas serán escenas de descanso. En estas escenas los Héroes conviven entre ellos y con otros personajes, resuelven asuntos pendientes, duermen y se curan sus heridas.
En cuanto a la hoja de personaje, en una escena de descanso los jugadores hacen lo siguiente:

- Recuperan un punto de Heroísmo perdido.
- Desmarcan todas las Cualidades marcadas.
- Se cambia la Condición si las heridas fueron tratadas.

Directores

Ser Director de Juego es una gran experiencia, pero conlleva una gran responsabilidad. Como Director deberás armar las historias que los Héroes vivirán y describir las escenas y encarnar a todos los personajes y enemigos con los que se encuentren.

Papel del Director

La principal tarea del Directo será *crear las aventuras* de los Héroes. Presta atención a los jugadores cuando crean a sus personajes, así obtendrás ideas de cómo incluirlos en la historia, creando temas que a cada uno le interese. Siempre escucha lo que los jugadores tienen qué decir, qué es lo que les gustaría y qué es lo que esperan del juego.
Las aventuras se dividen en escenas, una de tus tareas será *describir las escenas* cuando los personajes lleguen a ellas. Las descripciones breves, pero que evocan grandes emociones son las más memorables.
Como resultado de las acciones de los jugadores deberás *describir los efectos*. Piensa qué es lo que pasa a partir de lo que hicieron los Héroes. Si tienen éxito el Riesgo disminuirá, refléjalo al momento de narrar el efecto.
Como Director de Juego eres el último *árbitro de las reglas*. Recuerda ser justo, piensa en lo que a ti te molestaría y evita hacerlo. Si el Director de juego actúa como un dios todopoderoso, haciendo lo que sea, pronto quedará solo.

Recuerda que tu principal tarea es hacer *que todos se diviertan*. Si hay algo que no les agrada, cámbienlo o quítenlo. Este es su juego, hágalo como a ustedes les guste.

Aventuras

Objetivos Los Héroes emprendieron hacia la aventura para cumplir un objetivo. Aunque dentro de una aventura puede haber varios pequeños objetivos, siempre habrá un *objetivo final* (y una recompensa por realizarlo). Algunas ideas son:

- Rescatar a la hija del príncipe.
- Descubrir quién es el traidor en la corte.
- Encontrar los planos de un arma muy poderosa.
- Destruir al hechicero no-muerto.

Escenas El número de escenas que tiene una aventura no es un número fijo. Como promedio piensa en cinco escenas, con una escena de descanso entre ellas. Ajusta este número según creas conveniente. Entre más escenas tenga la aventura, coloca más escenas de descanso.

Riesgo El Riesgo es una manera de medir los problemas o enemigos que se enfrentarán los Héroes dentro de una escena. Este número es una abstracción y puede representar muchas cosas. Tu primera escena será tu escena de prueba, coloca tres puntos de Riesgo por jugador, divididos en diferentes obstáculos. Si a los jugadores les cuesta mucho trabajo salir con éxito, en la siguiente coloca menos Riesgo. Si, al contrario, resuelven fácilmente la escena, coloca más Riesgo.
Recuerda que disminuir el Riesgo no significa disminuir la tensión. Tres no-muertos pueden tener Riesgo 3 o Riesgo 13.

El Rey Muerto

El Rey ha regresado al mundo después de cien años, pero no regresó tal y como se fue, ahora es un muerto andante, con poderes otorgados por los otros dioses. Para volver a formar su imperio tiene de su lado un enorme ejército, formado por muertos vivientes.

El nuevo Imperio de la Oscuridad

El Rey Muerto ha empezado a construir un nuevo Imperio. Extendiéndose desde el este como un cáncer, tomando ciudades y reinos. Desde su capital *Pugnáculis*, ciudad amurallada en la cima de una colina en el desierto, comanda a sus ejércitos de no-muertos.
Cada ciudad que conquista el Rey Muerto se vuelve una ciudad fantasma, nadie queda vivo para caminar por sus calles. En algunos principados, ingenuos nobles hacen sucias alianzas con el Rey, con la esperanza de que les perdone la vida.
La primera estrategia del Rey Muerto es invadir las ciudades con sus enormes ejércitos, hasta que las defensas están lo suficientemente endebles como para tomarlas. Aunque algunas veces utiliza una estrategia más sutil, infiltrando seguidores suyos en las cortes, para debilitar los principados desde adentro.

Las huestes

El ejército del Rey Muerto está formado por personas muertas que caminan de nuevo gracias a su poder oscuro. Puedes llamarlos no-muertos, zombies, muertos vivientes, ghouls, muerte andante o como te guste. Estos soldados de ultra tumba se encuentran en diferentes estados de descomposición, dependiendo cómo se encontraban al momento de ser revividos. El Rey Muerto también ha regresado a la vida a todo tipo de criaturas, desde feroces perros hasta caballos para sus jinetes. Los muertos vivientes no necesitan alimentarse y aunque no son muy inteligentes, son mucho más fuertes que el humano promedio y mucho más feroces.

Banshee Las banshees son muertas que en su vida fueron mujeres licenciosas. Ahora son espectros seductores, que pueden cambiar de apariencia, de ser una mujer atractiva, a un saco de carne putrefacta, lista para atacar a los desprevenidos hombres.

Unicornio no-muerto Pervertidos por el poder del Rey Muerto, estas criaturas son una pesadilla andante. El cuerno que en vida sirvió para sanar, ahora es usado para matar. Una herida causada por esta arma, si no es tratada, pudrirá el cuerpo de la víctima lentamente hasta matarlo.

Golem de carne Estas horribles criaturas son las armas de asedio del Rey Muerto. Varios cuerpos son amasados para formar un solo coloso de cinco metros de altura. La Golem de carne tiene el poder de regenerarse, juntando en su cuerpo los cadáveres que se encuentren a su alrededor.

Hechicero Los hechiceros son los comandantes de los ejércitos de no-muertos. El Rey Muerto les ha otorgado el poder de revivir a los muertos, por lo que después de una batalla, el ejército aumenta con las nuevas víctimas. Los hechiceros también pueden liberar energía oscura, que sale de sus manos en forma de rayo.

Dragón Es probable que los dragones hayan sido las criaturas más poderosas entre los vivos, ahora son las criaturas más poderosas de los muertos. Los dragones no-muertos vigilan las ciudades conquistadas por el Rey Muerto, aniquilando con su fuego de ultratumba a cualquiera que se atreva entrar.

El Mundo

Principados

Después de la caída del antiguo Imperio las ciudades se volvieron independientes, cada una gobernada por un príncipe. Estos principados tienen como capital una ciudad amurallada y a su alrededor se extienden las tierras de su territorio, con pequeños pueblos agrícolas o ganaderos en ellas.

La mayoría de los principados tienen su propio ejército, pero algunos necesitan contratar mercenarios para poder defender su territorio (o extenderlo). Los príncipes suelen rodearse de científicos y artistas para aumentar la gloria de sus ciudades.

En tiempos de paz hay una gran competencia entre principados. Competencias para construir el mejor palacio, tener la mejor pintura o la más grande estatua, o que el mejor científico construya la más sorprendente máquina.

Ciencia y Tecnología

Al antiguo imperio del Rey se le llamó Imperio de la Oscuridad por ser un velo que bloqueaba todo progreso. Una vez derrocado, los nuevos príncipes patrocinaron artistas y científicos para engrandecer sus reinos, lo que produjo un gran avance tecnológico.

Autómatas Uno de los más grandes inventos son los autómatas. Hombres mecánicos que se mueven por sí solos. Los autómatas actúan sin consciencia, realizando tareas simples. El uso más común de los autómatas es como guardias en los palacios. Los increíbles leones autómatas son favoritos de muchos príncipes.
Vehículos voladores Hay una gran variedad de vehículos voladores, algunos tienen alas, otros hélices y otros vuelan gracias al aire caliente que hay en un globo enorme. Estas naves no suelen ser de muchos pasajeros, normalmente tres como máximo. Las guerras han cambiado desde la invención de los vehículos voladores, ahora las batallas no sólo se dan en la tierra, también en el cielo.
Armas de fuego En un principio el uso de la pólvora era muy riesgoso por decir poco. En últimos tiempos el uso de armas de fuego se ha vuelto cada vez más común, haciendo las batallas más mortales para los humanos.
Armas de asedio La mayor diversidad de inventos que se han hecho en este último siglo ha sido en armas de asedio. Cada principado tiene sus diferentes versiones. Y por cada arma de asedio que se inventa, se crea una defensa más eficaz para las ciudades fortificadas.
Química y botánica El estudio de la naturaleza se ha hecho el centro de atención de muchos científicos. Nuevas drogas y medicinas eficaces han sido creadas, haciendo que la salud de las personas no sólo dependa de los dioses.
Arte Es, sin lugar a dudas, en el arte donde se ha visto el mayor avance de todos. Las ciudades ahora brillan con estatuas y arquitectura monumental. Los edificios cuentan en su interior con espectaculares frescos. Al caminar por las ciudades de la nueva época se notan los avances en el arte y la ciencia.

Equipo

Las armas, armaduras, aparatos y demás equipo que usen los Héroes podrán dar un modificador a los jugadores cuando los utilicen y tengan alguna relación con la acción que están realizando. Este modificador puede ir de 1 a 3, y puede ser positivo o negativo (un casco te puede proteger de los golpes, pero podrás bloqueará gran parte de tu vista).

Mare Magnum
Ivernus
Terra Borealis Incognita
Flumen Matris
Pullus
Undata
Eréptoris
Fortunata
Æterna
Aurea
Viaticum
Cántabra
Tecnópolis
Regnum Obscurum
Agrínsula
Mare Nostrum
Niguerpotamia
Ptolemaica
Atrumæ
Pugnáculis
Valde Flumen
Terra Australis Incognita

El Rey Muerto

Jugador: _____

Héroe: _____

Inventiva

Violencia

Heroísmo

Cualidades	Condición
☐ _____	☐ Saludable
☐ _____	☐ Golpeado
☐ _____	☐ Lastimado
☐ _____	☐ Inconsciente
☐ _____	☐ Muerto

El Rey Muerto

Jugador: _____

Héroe: _____

Inventiva

Violencia

Heroísmo

Cualidades	Condición
☐ _____	☐ Saludable
☐ _____	☐ Golpeado
☐ _____	☐ Lastimado
☐ _____	☐ Inconsciente
☐ _____	☐ Muerto