



SAPIENTIA

SAPIENTIA

Un juego de rol de ciencia y aventuras.

Creado durante la semana del quince al veintidós de febrero para el concurso **Rolero de Hierro 2010**.

H.P. Lovecraft jugaría este juego porque disfrutaría que la virtud está en el intelecto y no en la religión, aunque él sólo jugaría con personajes caucásicos.

Quentin Tarantino jugaría este juego porque se trata de un juego de rol de científicos molones que no paran de combatir en violentos enfrentamientos mientras compiten por ver quién es el mejor inventor.

Nietzsche jugaría este juego porque en este juego queda muy claro que Dios ha muerto.

Leonardo Da Vinci jugaría este juego, porque uno de sus puntos principales es la invención de artefactos locos y revolucionarios.

Albert Einstein jugaría este juego porque sería una fuente inagotable de ideas para su chanchullo en la oficina de patentes (y porque ya que Dios ha muerto, queda demostrado que no puede jugar a los dados).

J.R.R. Tolkien dirigiría este juego para disfrutar describiendo bestias y personas hasta el más mínimo detalle sin la necesidad de justificarlo después.

Nikola Tesla jugaría este juego para demostrar que el electromagnetismo es superior.

Sherlock Holmes jugaría este juego para demostrar sus dotes de deducción encontrando el primero los puntos débiles de los monstruos.

Sheldon Cooper jugaría este juego porque es un juego en el que la Ciencia se impone a todo lo demás.

Rasputín también jugaría este juego, porque algún jugador debería sentir simpatía por el Santo Culto Pastórico de la Diosa.

George A. Romero jugaría este juego porque, cuando aparezcan los zombies, alguien tendrá que saber cómo combatirles.

Bruce Willis jugaría este juego porque los protagonistas sufren un montón pero no pueden morir a menos que ellos no quieran.

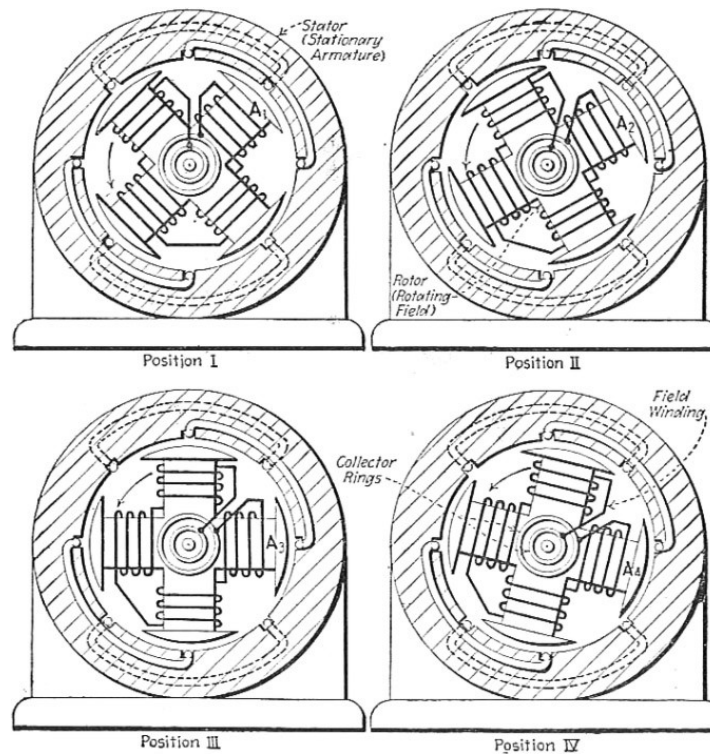
DAVID MUELAS. CREATIVE COMMONS (BY-NC). ESPAÑA.

ÍNDICE DE CONTENIDO

BIENVENIDO A SAPIENTIA!.....4
 INTRÉPIDOS HÉROES.....7
 MORTIFEROS CONFLICTOS.....8
 ASOMBROSOS ARTEFACTOS.....11

MORTÍFEROS ANTAGONISTAS.....13
 AVENTURAS INCREÍBLES.....16
 EMOCIONANTES CAMPAÑAS.....17
 CONSEJOS PARA EL DIRECTOR.....19

CONSEJOS PARA LOS JUGADORES.....19
 APÉNDICE 1. COMPONENTES PRINCIPALES. 20
 APÉNDICE 2. ANTAGONISTAS.....21

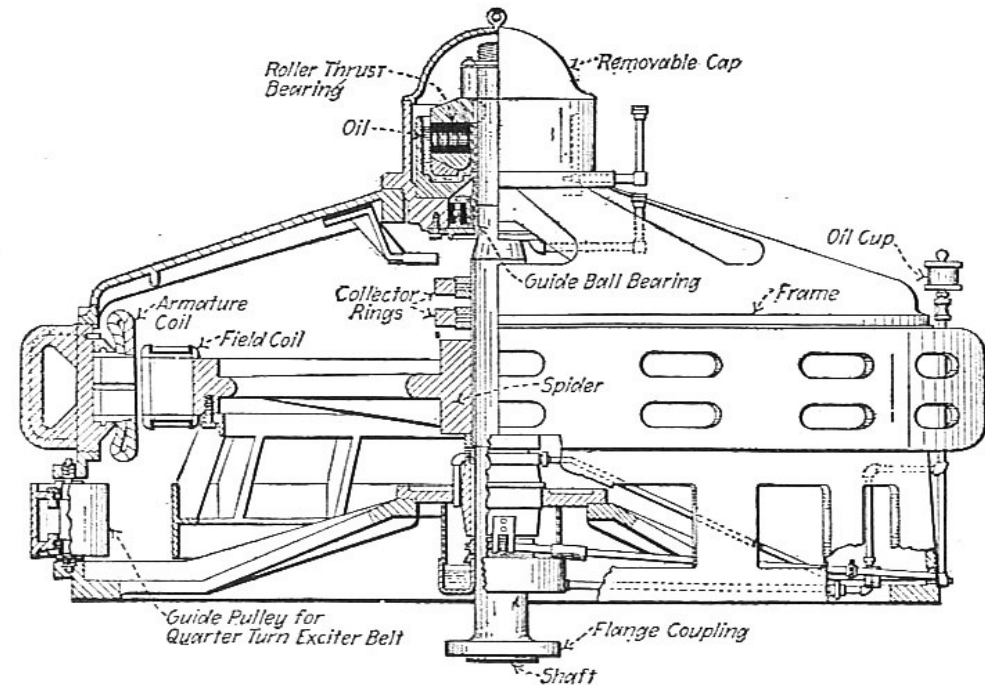


¡BIENVENIDO A SAPIENTIA!

Este será el mundo en el que tus amigos y tú viviréis interpretando intrépidos héroes científicos que usan todos sus recursos para combatir a un terrible enemigo.

Uno de vosotros será el Director, que se encargará de controlar a las hordas de brujos y monstruos que atacan, los habitantes de la propia Sapiaentia y cumplirá un papel a medio camino entre moderador del juego y contrincante del resto de jugadores. Éstos crearán su propio Héroe Científico a través del que decidirán el destino final de Sapiaentia.

Necesitaréis un juego de dados de diferentes caras para cada jugador, a excepción de los dados de veinte caras (que están muy vistos) y los indignos dados de diez lados. ¡Ningún verdadero científico jugaría un juego que usara poliedros irregulares!



Todo cuerpo se mantiene en reposo a no ser que sea obligado a cambiar por fuerzas impresas sobre él.

Sapientia es el nombre de un pequeño planeta que gira alrededor de un sol naranja. Tiene alrededor de unos 10000 Km de diámetro y el 55% de su superficie está cubierta por agua, que puede aparecer en estado sólido, líquido o gaseoso. El clima es muy variado, pero la temperatura media es de 19° C. Posee una tectónica de placas activa y gran variedad de volcanes, bosques y montañas. Alrededor del planeta orbitan cinco satélites, denominadas lunas (Caerulus, Virens, Aurantius, Cardinalis y Piceus).

La mayor parte de la población se establece en pueblos a lo largo de llanuras y bosques, donde cultivan y crían ganado, y en ciudades, que se encuentran en plena fase de desarrollo comercial y artesanal. Todo el mundo ha sido explorado a excepción de Draconis, una región al sur del globo, de difícil acceso y que es *terra incognita*.

Todo el planeta está gobernado por el Emperador, que dirige un Senado compuesto por más de cien políticos, uno por cada provincia de Sapientia. Tanto el puesto de Emperador como el de Senador son cargos vitalicios pero elegidos democráticamente. Cuando un Emperador muere, los Senadores elige entre ellos a su sucesor, y cuando un Senador fallece, la provincia a la que pertenecía se encarga de elegir a otro para el Senado.

La mayor parte de la población comparte un sistema de creencias y moral que denominan "la Fe" y consiste en la idolatría de una figura todopoderosa llamada "la Diosa". Esta Fe se organiza a través de una organización religiosa con gran poder social y político, El Sacro Culto Pastórico de la Diosa.

El cambio de movimiento es proporcional a la fuerza ejercida sobre dicho cuerpo.

El 4º Día de Galius del año 491 Desde la Octava Visita (491 V8), Piceus desapareció de repente. La brusca alteración de las mareas oceánicas demostró que la luna no se había ocultado sino que ya no estaba allí. Al cabo de pocos días, las provincias de Macerata, Lerna y Farbass reportaron el avistamiento de horribles criaturas y sucesos extraños en los alrededores de los Picos Fumatta, una cordillera con intensa actividad volcánica. Una semana más tarde, varias docenas de pueblos de las tres provincias fueron arrasadas por hordas de bestias y monstruos.

Para el 16º Día de Volenus, las provincias de Macerata, Oxys, Lerna, Farbass y Volsavia había sido arrasadas. Cientos de refugiados huyeron a provincias vecinas, que comenzaban a ser atacadas por la horda. En esos días el Senado había organizado un ejército que partió por mar hacia las tierras asediadas.

El 28ª Día de Volenus el ejército sapiential desembarcó en la Bahía de Fresnos y se enfrentó al enemigo durante todo un día, en la Batalla de los Ojos Oscuros. Todo el ejército fue aniquilado.

En una desesperada reorganización, los gobernadores provinciales y un reducido grupo de senadores organizó una estrategia defensiva con diversos batallones de milicias y soldados. Establecieron una línea de defensa en el Estrecho de Lispzy y desde hace dos semanas aguantan la terrible embestida del monstruoso enemigo. Sin embargo, las probabilidades estaban en su contra. A pesar de su ventajosa posición, la horda monstruosa no deja de recibir refuerzos y los brujos que les acompañan utilizan terribles hechizos que debilitan a la gente. Los oficiales calculaban que aguantarían pocos días más.

Con toda acción ocurre siempre una reacción igual y contraria.

En la retaguardia, algunos miembros del Culto Pastórico profetizaban el Fin De la Vida Mortal y la moral de la población era muy baja. Inesperadamente, un incidente con una avanzadilla de bestias voladoras intentó atentar contra la vida del Emperator. Los guardaespaldas del regente fueron rápidamente eliminados y lo mismo hubiera pasado con el Emperator de no haber sido por el Relojero Imperial. En apenas unos segundos, transformó el carruaje de vapor del Emperator en una catapulta de rayos que acabó con las monstruosidades aladas.

Este hombre, Garibaldi Stromm, llevaba décadas acompañando a su majestad en todos sus viajes. Él y sus ayudantes ardían en deseos de investigar y desarrollar inventos, pero no tenían apenas recursos económicos, por lo que la labor de Ingeniería Imperial se centraba más en el campo teórico que el práctico. A raíz de este acontecimiento, y con la promesa del doctor Stromm de formar un cuerpo de combate de élite, el Emperator concedió plenos derechos al Relojero Real para que formara un equipo de soldados científicos que fabricaran todo tipo de armas inimaginables y derrotaran la terrible amenaza.

Han pasado 2 meses. La Horda monstruosa ha ganado terreno, pero conforme actúa el Cuerpo de Ingenieros su avance se hace más lento. La humanidad controla menos de la mitad del mundo, pero pequeños equipos de héroes científicos viajan cada día de una provincia a otra en dirigibles para frenar el avance enemigo, mientras investigan contra qué demonios se enfrentan.

Para Sapiencia, el Cuerpo de Ingenieros de Emergencia Nacional (101º Aerotransportada) es su última esperanza. Ellos son el *C.I.E.N.C.I.A.*

INTRÉPIDOS HÉROES

Cada jugador deberá crear su Héroe Científico. Para ello tendrás que definir sus características y cualidades.

En primer lugar, reparte 7 puntos entres sus tres **Habilidades**:

Mecánica. Esta habilidad se usará en los Conflictos relacionados principalmente con la fuerza, la velocidad o la resistencia física, o en la construcción y manejo de Artefactos Mecánicos.

Electricidad. La habilidad indicada para los Conflictos en los que priman la discreción, la percepción y la puntería, así como para la construcción y manejo de Artefactos Eléctricos

Química. Esta es la habilidad adecuada para los Conflictos basados en el carisma, el atractivo y la fuerza de voluntad. También se usará en las tiradas de Construcción y uso de Artefactos Químicos.

A continuación debes elegir las **Motivaciones** de tu Héroe, que representan los valores, ideas y conceptos abstractos que son importantes para él, como por ejemplo: "Amor por mi familia", "La Justicia prevalece" u "Odio a los hechiceros". Un Héroe nunca puede tener más de tres Motivaciones y siempre tienen un valor entre 1 y 5. A mayor valor, más importante será esa Motivación para el Héroe. Cada Héroe comienza con una, dos o tres Motivaciones y 5 puntos a repartir entre ellas.

Ahora el jugador debe escoger su **equipo personal**, que está formado por sus Artefactos predilectos que siempre lleva en cualquier misión. Un Héroe puede empezar con hasta tres Artefactos Personales entre los que tendrá que repartir 5 puntos de bonificadores. Como se verá en la página 11, puedes convertir 2 puntos de bonificador de un Artefacto, en una habilidad especial intrínseca al objeto como *Volar* o *Respirar bajo el agua*.

También debes escoger los componentes principales de cada Artefacto, tal y como se explica en la página 11.

Elige ahora una nombre sonoro y una personalidad sugerente y prepárate para la aventura.

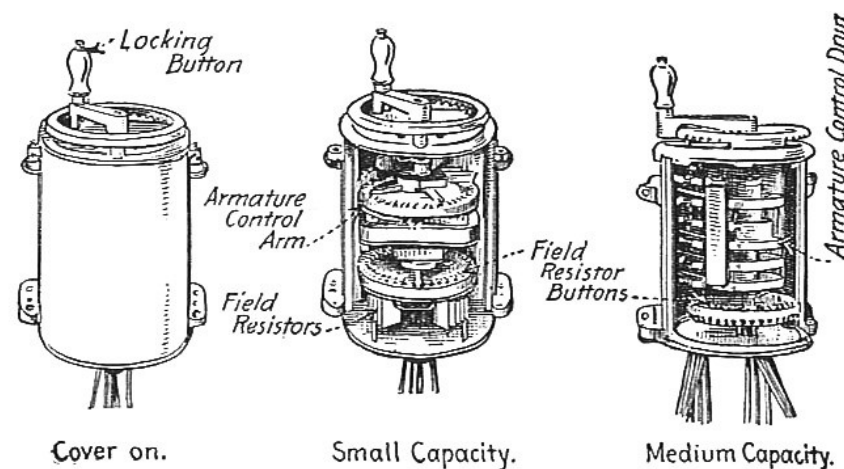
MORTIFEROS CONFLICTOS

Una gran parte del juego transcurrirá durante lo que se denomina *Narración Libre*. Esto es, cuando los jugadores narran lo que hacen sus Héroes y el Director describe el mundo y las reacciones de los demás personajes. Hasta que un personaje no se oponga a las acciones de otro no tiene lugar un Conflicto. Se debe tener en cuenta que existen muchas formas de oponerse a un Conflicto. Por ejemplo, si un Héroe busca pistas en la escena de un crimen se enfrenta a la oposición del asesino, que intentó no dejar ninguna huella. Un buen truco para obtener cuál puede ser la oposición de determinada acción es preguntarse por qué está llevando a cabo el personaje dicha acción.

Una vez se ha determinado que existe un Conflicto el Director debe decidir si se trata de un Conflicto Sencillo o de un Conflicto Extendido. La principal diferencia entre ambos es que un Conflicto Extendido suele ser un enfrentamiento físico o dialéctico de gran relevancia para la historia. Si esto no concuerda con la situación actual, es que es un Conflicto Sencillo.

En un **Conflicto Sencillo** dos o más personajes se enfrentan, tirando un dado y sumándole la Habilidad más adecuada para esta acción. Quien obtenga un resultado mayor se considerará el ganador del Conflicto y podrá narrar el resultado del Conflicto, dentro de la lógica. (Si un jugador gana un Conflicto en forma de una discusión de estrategia militar no puede narrar que su contrincante le otorga su cargo y luego se suicida).

En el caso de un empate, el que tenga una puntuación de Habilidad mayor gana. Si son iguales, ninguno tiene éxito en su intento, pero no puede volverse a repetir la tirada a no ser que las condiciones cambien de alguna manera.



Los personajes del Director siempre tiran un d6, pero los Héroes Científicos pueden elegir entre su **reserva de dados** (d4, d6, d8 y d12). Si el Héroe usa el d8 o el d12, después de la tirada se considerará usado y no podrá volver a utilizarse en ninguna tirada hasta que uses el d4, momento en el que se renovará toda la reserva de dados del Héroe.

Un **Conflicto Extendido** es similar a uno Sencillo pero se resuelve a lo largo de una serie de turnos, siendo cada uno de ellos una fracción del tiempo (segundos, minutos o incluso horas) en el que se divide el Conflicto completo. En cada turno, un personaje puede llevar una sola acción ofensiva (o ataque) y tantas acciones defensivas como ataques reciba.

En un turno, los Héroes siempre atacan antes que los demás personajes, a no ser que hayan sido víctimas de una emboscada (ver página 14). Si es necesario establecer un orden entre los Héroes y no se puede llegar a un acuerdo, quien tenga mayor puntuación en Mecánica actúa antes. Después de que todos los Héroes hayan actuado, los demás personajes realizan sus acciones ofensivas.

Un ataque consiste en una tirada enfrentada entre dos personajes, que ocasiona ciertos efectos perjudiciales en los implicadas, dependiendo del resultado de la tirada:

- Si la tirada de ataque es al menos el doble que la tirada de defensa, el personaje defensor sufre 2 Impactos.
- Si el ataque es superior a la tirada de defensa, pero no llega al doble, el defensor sufre 1 Impacto.
- Si se produce un empate, el atacante elige: O ambos personajes sufren 1 Impacto o no pasa nada.
- Si el ataque es inferior a la defensa, pero no llega a la mitad, no sucede nada.
- Si el ataque es la mitad o menos que la defensa, el atacante sufre 1 Impacto.

Al final de cada turno, cualquier personaje puede elegir perder el Conflicto si sufre ninguna consecuencia adicional. Sin embargo, cuando un personaje sufre un total de 5 Impactos, se considera que ha perdido el Conflicto Extendido, aparte de las inherentes consecuencias de la derrota en la historia, el personaje vencedor puede escoger una de las siguientes consecuencias adicionales:

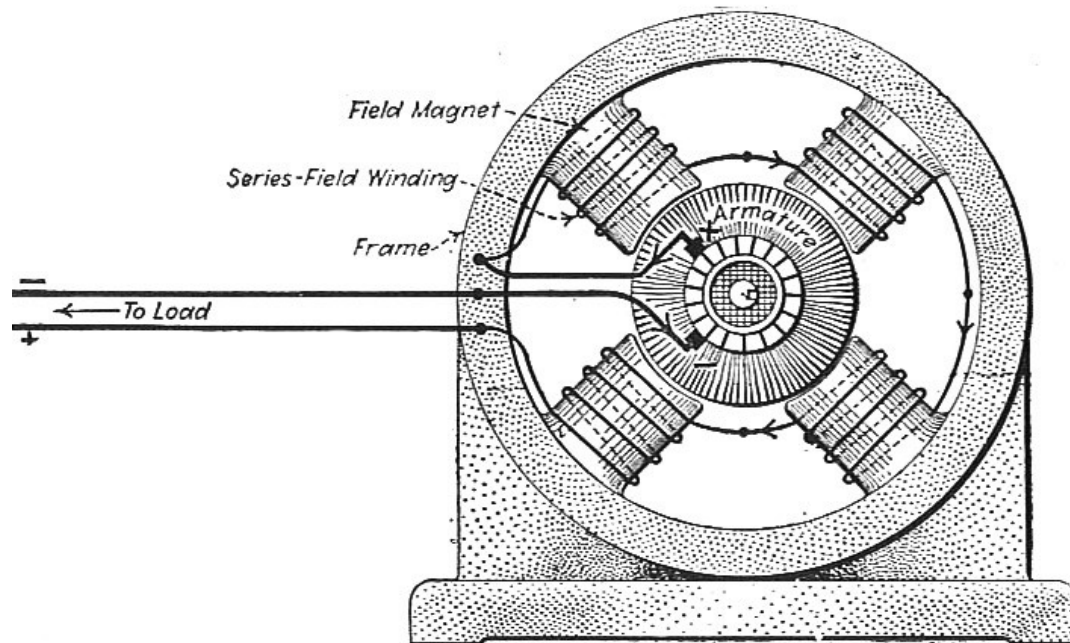
- Conferir un penalizador de -1 a una de las Habilidades del personaje derrotado durante el resto de la misión.
- Destruir uno de los artefactos (del equipo habitual o improvisado) del personaje hasta el final de la misión.
- Matar al personaje derrotado, sólo si tiene el consentimiento del jugador dueño de dicho personaje. Por regla general, el Director siempre debería dar el consentimiento para que sus personajes mueran.
- Reducir una de las Motivaciones en 1 punto de forma permanente.

Al final de cada Conflicto Extendido, cada personaje se cura de hasta 2 de los Impactos sufridos hasta el momento.

Motivaciones

Después de ver el resultado de una tirada de dados, si un jugador no está conforme con el resultado puede hacer que su Héroe *arriesgue* una de sus Motivaciones. Para hacerlo, el Héroe debe tener una Motivación que esté relacionada con el Conflicto en curso y narrar cómo puede ayudarlo en su tarea. Entonces, puede repetir la tirada, con el mismo dado que usó para realizar la primera tirada, y quedarse con este resultado, aunque resulte peor que el anterior. Si el resultado final es inferior al resultado de la tirada del personaje oponente, perderá un punto de la Motivación que estaba arriesgando. Si una Motivación baja a cero, se considera que ha dejado de tener valor para el Héroe.

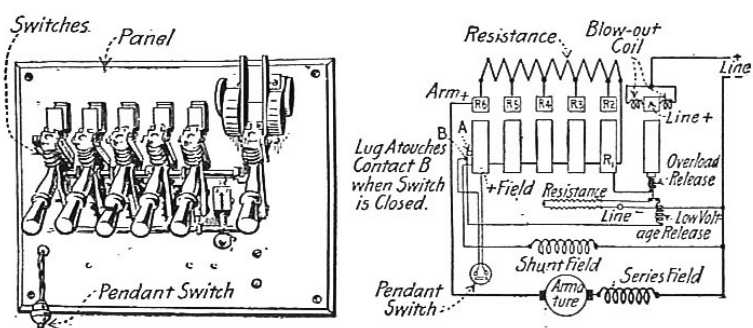
Si un Héroe pierde todas sus Motivaciones se considerará que ha perdido sus motivos para luchar y abandonará la lucha al final de la misión dejando el Cuerpo, pasándose al otro bando o sacrificando su vida de alguna manera.



ASOMBROSOS ARTEFACTOS

La principal ventaja con la que cuentan los Héroes Científicos en su lucha contra la Horda monstruosa es su capacidad para fabricar inventos y artilugios, denominados Artefactos.

Existen dos tipos de Artefactos, los Permanentes, que son los inventos favoritos de los Héroes y que siempre llevan en sus misiones, y los Improvisados, que son las invenciones que crean los Héroes a lo largo de las misiones.



Todo Artefacto está compuesto de una serie de **componentes principales**, con un mínimo de 2 y un máximo de 6. Cada componente a partir del segundo otorga un bonificador de +1 al Artefacto. Los componentes son las piezas principales del Artefacto y son las que definen el tipo (Mecánico, Eléctrico o Químico) de Artefacto que forman, de forma que un Artefacto es del mismo tipo que la mayoría de los componentes principales que lo componen (si hay empate, el jugador decide el tipo del Artefacto).

En el apéndice 1 hay un listado de componentes, organizados por su tipo, aunque se recomienda que el Director sea bastante flexible a la hora de asignar el tipo a un componente: un componente podría ser de un tipo determinado en un Artefacto y de otro diferente en otro invento.

Aparte de bonificador a las tiradas en las que esté implicado el Artefacto, al crearlo se le puede otorgar una capacidad especial a cambio de sacrificar un +2 de bonificador. Las capacidades especiales son poderes extraordinarios que un Héroe no tendría habitualmente y le permite actuar en situaciones que normalmente no podría. Si embargo, esta capacidad o otorga ningún bonificador en los Conflictos y debe contar con la aprobación del Director.

Son ejemplos de malas capacidades especiales: Fuerza sobrehumana, Gran velocidad, Oído agudizado, Resistencia a los impactos.

Buenos ejemplos de capacidades especiales serían: Volar, Visión en la oscuridad, Respirar bajo el agua,

Los Artefactos Permanentes comienzan en posesión de los Héroes al comienzo de cada misión y no suelen sufrir ninguna modificación. Sin embargo, los Artefactos Improvisados sólo pueden crearse durante el juego, para ello el Héroe necesita algo de tiempo y componentes con los que crear el Artefacto, tantos como bonificador desee más el inicial. Se pueden obtener componentes de tres formas diferentes:

El Entorno. Un Héroe puede obtener hasta dos componentes que puedan encontrarse en el entorno en el que está. Un granero estará lleno de herramientas y piezas de madera mientras que un laboratorio alquímico tendrá centenares de elementos químicos. El Director tiene la última palabra sobre lo que puede o no haber en el entorno en el que se encuentra un Héroe, pero en general, si el jugador da una buena explicación debería permitirlo.

Sus Artefactos Permanentes. Un Héroe puede deshabilitar uno o más de sus Artefactos Permanentes de manera temporal para obtener sus componentes principales y usarlos para construir el Artefacto Improvisado. Una vez se agote, el Héroe podrá obtener sus Artefactos Permanentes de nuevo.

Buscar un componente. Adicionalmente, un Héroe puede intentar encontrar un componente específico, enfrentándose en una Conflicto Sencillo de Electricidad contra una habilidad que represente la dificultad de encontrar el componente en el lugar donde se encuentra. (2 si es poco probable, 5 si es difícil y 8 si es prácticamente imposible).

Una vez obtenidos los componentes, el jugador debe ponerle un nombre impresionante y apuntarlo en su ficha

Normalmente, un Héroe necesita de algunos minutos para fabricar un Artefacto Improvisado, pero si necesita hacerlo en menos tiempo (digamos, un turno) tendría que superar un Conflicto Sencillo de la habilidad pertinente contra una habilidad igual al número total de componentes del Artefacto deseado, multiplicado por 2.

Nada impide que dos o más Héroes colaboren juntos para construir un Artefacto Improvisado de mayor poder.

Los Artefactos Improvisados son construcciones algo inestables y sólo duran una determinada cantidad de tiempo. Al final de la escena en la que el Artefacto Improvisado es utilizado, se considera que ha quedado destruido y no puede volver a reconstruirse por el resto de la misión.

ARTEFACTOS DE EJEMPLO

Revólver arcaico (Mecánico): +2 [Gatillo, Percutor, Pólvora].

Motociclo de vapor (Eléctrico): Gran velocidad, +1 [Ruedas, motor, depósito, Agua].

Hiperlinterna (Químico): +1 [Petróleo, Lente].

Bomba de mano (Químico): +2 [Depósito de hierro, nitroglicerina, pólvora].

Cañón de rayos (Eléctrico): +4 [Condensadores, Cañón de cobre, Batería, Resistencias, Bovinas].

Exoesqueleto sumergible (Mecánico): Respirar bajo el agua, +1 [Botella de oxígeno, chasis de acero, tubos de goma, hélice].

Chaleco antiimpactos (Mecánico): +1 [Placas de plomo, cuerdas].

MORTÍFEROS ANTAGONISTAS

A lo largo de sus misiones, los Héroes Científicos tendrán que enfrentarse a multitud de enemigos, que se denominan Antagonistas. Los Antagonistas se dividen en Monstruos, Hechiceros y Profetas, pero todos funcionan de una forma similar.

Todo Antagonista tiene tres habilidades:

Agresión. Se usa en cualquier acto de clara agresión, física o verbal, como una negociación agresiva, una pelea de espadas o un disparo.

Resistencia. Se usa como habilidad pasiva, para esquivar golpes, resistir impactos, soportar humillaciones y demás.

Discreción. Se usa en cualquier situación en la que la sutileza y la astucia sean más importantes que la fuerza o la propia voluntad.

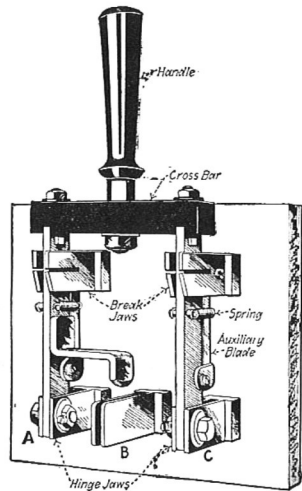


FIG. 117.—A field discharge switch. (A and C connect to field-winding terminals and B connects to one end of the field discharge resistance.)

A diferencia de los Héroes, los Antagonistas tienen dos puntuaciones en cada habilidad. La primera representa su capacidad en circunstancias normales. Sin embargo, en ocasiones los Héroes serán capaces de utilizar su ingenio para encontrar su punto débil. Si se diera el caso, el Antagonista tendrá que utilizar la segunda puntuación de una de sus habilidades, a elección del jugador que declaró su punto débil. El Director es libre de comunicar los valores de las habilidades normales de los Antagonistas a los jugadores, pero los valores "débiles" deben ser secretos hasta que algún Héroe el punto débil del Antagonista.

Para que los Héroes puedan descubrir el punto débil de un Antagonista, éste posee un **Indicador de Debilidad**, que es una breve descripción de una particularidad física o de comportamiento del Adversario. Cualquier Héroe puede perder un turno en un Conflicto Extendido, o evitar participar en un Conflicto Sencillo, para hacer una declaración en la que, basándose en el Indicador de Debilidad del Antagonista, afirme cuál es el punto débil del monstruo. El jugador debe indicar cuál es la habilidad que se va a ver reducida. A partir de ese momento, ese Antagonista y todos los de su género deben usar la puntuación "débil" en la habilidad indicada.

Es importante señalar que el Director nunca debe decidir cuál es el punto débil de un Antagonista, sino su Indicador de Debilidad. Son los jugadores los encargados de enunciar la debilidad de cada Antagonista.

Monstruos

Este primer tipo de Antagonistas agrupa a la mayor parte de las criaturas que conforman los ejércitos de la Horda monstruosa y van desde orcos y gigantes hasta "demonios-que-el-hombre-no-debería-conocer", pasando por muertos vivientes, arpías e incluso dragones.

El Indicador de Debilidad de un monstruo es una descripción de una peculiaridad física, una forma concreta de comportamiento o una determinada forma de atacar.

Por ejemplo: los Héroes han sido emboscados en varias ocasiones por un grupo de harpías demoníacas, que descienden siempre dando vueltas en absoluto silencio, aunque cuando luchan en tierra graznan y gritan. Un héroe cree que no las oyen llegar porque generan una corriente ascendente de con su vuelo, por lo que propone llevar muchas antorchas para generar una corriente descendente a través de la cuál les lleguen los graznidos. Así, a partir de ahora la Discreción de las harpías será débil.

Hechiceros.

Estos Antagonistas componen los líderes y comandantes de las Hordas monstruosas. Son poderosos brujos de aspecto humano que utilizan conjuros y maldiciones terribles. Su Indicador de Debilidad es siempre su estilo para lanzar hechizos, lo que puede incluir sus gestos, sus objetos mágicos o los ingredientes para conjuros que usa.

Ejemplo: un terrorífico hechicero no-muerto ha aparecido ante los jugadores jurando convertirles en su siervos. Para ello se dispone a lanzarles rayos eléctricos a través de una larga vara de metal, adornada con globos brillantes. Uno de los jugadores dedica un turno a asegurar que lo que el brujo hace es acumular energía electromagnética entre el aire y el suelo, y acumulándolo en los globos que actúan como condensadores. Sabiendo eso, ahora ya saben cómo defenderse mejor y convierte su habilidad de Agresión en débil.

Profetas

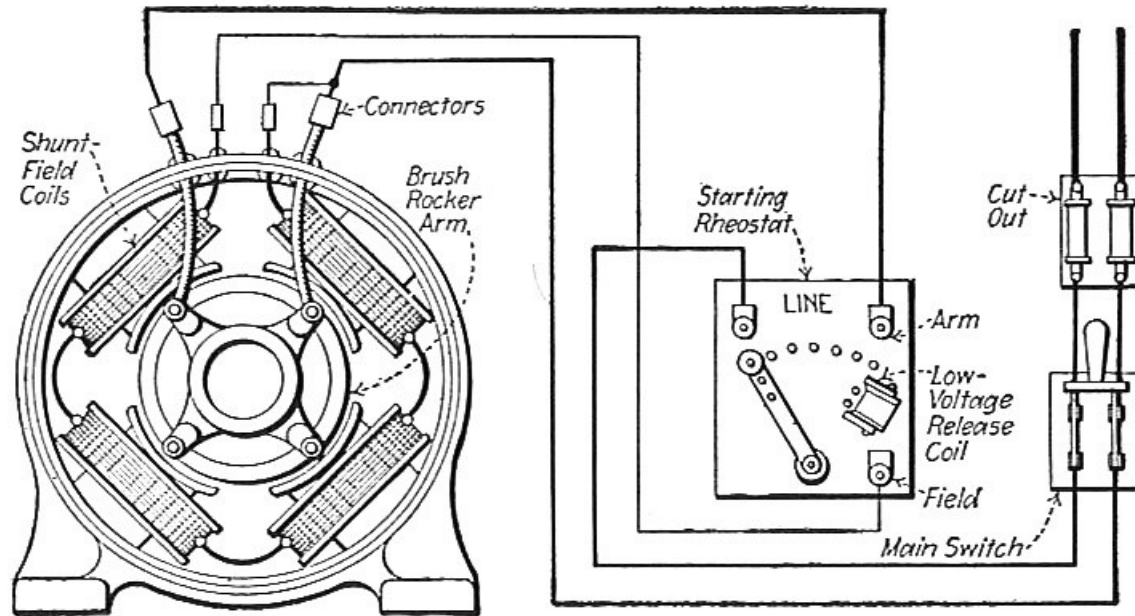
Pero no todos los enemigos de los Héroes Científicos están en el frente. Muchos profetas religiosos aseguran que el Cuerpo de Ingenieros no hacen sino empeorar la situación, ofendiendo a la Diosa. Así muchas sectas y subcultos realizarán acciones violentas contra los Héroes. Un perfil de Antagonista de este tipo podría representar a un solo Profeta o, más habitualmente, el Profeta junto a la turba violenta que le acompaña. El Indicador de Debilidad suele ser un milagro presenciado por la congregación y que hace que la fe de la muchedumbre en el Profeta se afiance.

Por ejemplo, un profeta de la Imagen Áurea podría asegurar que la Diosa le ha hablado a través de una estatua suya. El Héroe al que se enfrenta no sabe cómo explicarlo y es capturado por los fieles, pero luego visita la estatua y descubre que tiene ciertos orificios.

Emboscadas

Los Antagonistas casi siempre actúan después que los Héroes, pero en ocasiones pueden intentar emboscarlos para actuar primero. Para conseguirlo, es necesario que previamente tengan éxito en un Conflicto Sencillo de su Discreción contra la Electricidad de cada Héroe. Si tiene éxito, los Antagonistas actuarán primero durante todo el siguiente Conflicto.

Obviamente, deduce y proclama que es el viento el que hace que parezca que la Diosa cante, y la moral de la muchedumbre se resiente, volviéndose su Resistencia débil.



En el *Apéndice Dos* podrás ver algunos ejemplos de Antagonistas que pueden servir de inspiración.

AVENTURAS INCREÍBLES

Las aventuras en Sapiaientia se suelen organizar en Misiones. Una **Misión** es, como su nombre indica, una operación en la que los Héroes luchan por defender una provincia o conquistar una provincia ocupada. Normalmente, realizar una Misión debería ocupar una sesión de juego de unas dos o tres horas, pero Misiones más extensas podrían prolongarse dos o más sesiones.

Toda Misión tiene un objetivo que los Héroes Científicos deben cumplir, y que puede ser evidente ("Derrotar al brujo que dirige el asedio") o desconocido para los jugadores ("Descubrir que el gobernador de la ciudad es un malvado dopplenganger"), una situación inicial y una lista con los principales Antagonistas involucrados. Recuerda que no todas las Misiones tienen que ocurrir en el frente, puede que en Sapiaientia capital se esté organizando una terrible conspiración o que sea necesario encontrar cierto material en unas minas lejanas para construir una poderosa arma. Las posibilidades son ilimitadas.

Cada Misión está dividida en **escenas**, cada uno compuesta de cierta cantidad de Narración Libre y al menos un Conflicto.

Al final de cada escena, si tres o más Héroes crearon Artefactos Improvisados, tiene lugar una escena especial llamada: **Escena de Discursión**. En ellas, los Héroes discuten sobre los inventos creados y la utilidad de cada uno. Cada Héroe debe votar a otro Héroe que creara otro Artefacto Improvisara o descubriera la Debilidad de un Antagonista, interpretando la razón por la que hace ese voto (Un Héroe nunca se votaría a sí mismo; eso sería de un mal gusto terrible). Cada Héroe votado debe apuntar siempre los votos que recibe en su ficha. El Director elige el orden de las votaciones y al final, si algún Héroe ha recibido más votos que nadie más, recibe un Punto de Desarrollo.

Al final de la Misión, todos los Héroes reciben un Punto de Desarrollo si fracasaron en la Misión y dos si tuvieron éxito.

Estos Puntos de Desarrollo pueden gastarse entre Misiones para mejorar el equipo y asentar las Motivaciones de los Héroes.

Para mejorar un Artefacto del Equipo o una Motivación en un punto, se necesitan 2 Puntos de Desarrollo.

Para aumentar una habilidad, se necesitan 5 Puntos de Desarrollo y sólo puede hacerse dos veces por cada habilidad.

EMOCIONANTES CAMPAÑAS

Sapientia puede jugarse fácilmente en partidas instantáneas, pero adquiere un nuevo nivel cuando se juega una campaña completa. En la campaña, los Héroes realizan Misiones en cada sesión, pero además los jugadores y el Director deciden el futuro del mundo a gran escala.

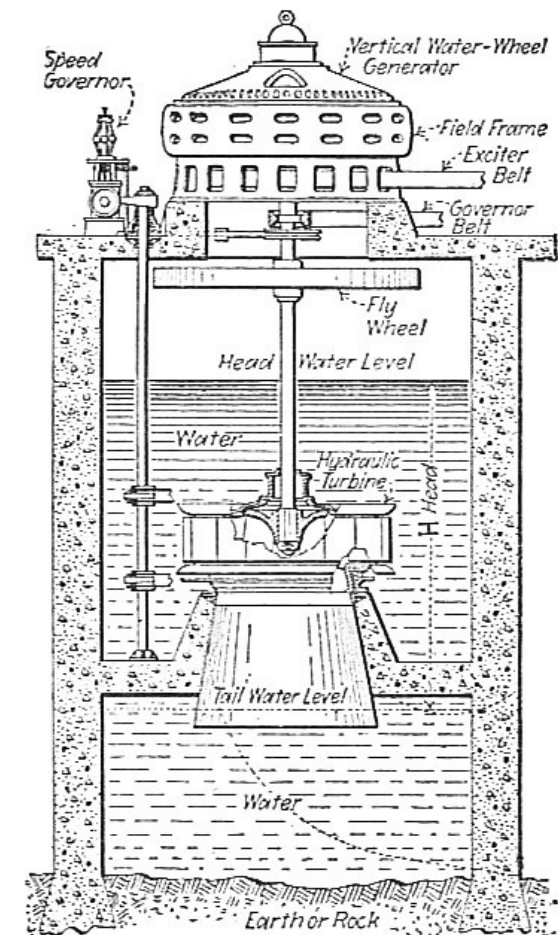
Para jugar es necesario disponer de un **mapa** de Sapientia, dividida en provincias. Tanto jugadores como el Director pueden colaborar para dibujar el mapa, pero deben cumplirse los siguientes requisitos:

1. El continente principal debe dividirse en provincias, unas 20 o 25.
2. En el momento actual, la Horda monstruosa ha conquistado algo más de la mitad de las provincias. Debe marcarse la frontera que separa el territorio humano del conquistado.
3. En el centro del territorio humano está Sapientia, la capital. Se debe marcar claramente en el mapa.
4. En el lugar donde parece que comenzaron los ataques, está la Cordillera del Fuego. Este es el punto de origen de la Horda.

En Campaña, todas las misiones están vinculadas a una Provincia Amiga amenazada o a una Provincia Ocupada por el enemigo. Si los Héroes cumplen exitosamente la Misión, se considera que la Provincia Amiga se ve reforzada (se dibuja un escudo en la provincia) o la Provincia Ocupada es recuperada (y se debe redefinir la frontera).

Además, ambos ejércitos pueden intentar realizar asaltos a otras provincias. El ejército de Sapientia puede realizar un ataque tras cada Misión, mientras que la Horda monstruosa puede realizar dos ataques que tienen lugar después del ataque de Sapientia.

Cada ataque es un Conflicto Sencillo entre la habilidad de Sapientia, que es 2, y la habilidad de la Horda, que es 6. Además, el atacante debe aplicar los modificadores de la siguiente tabla. Si el atacante obtiene la victoria, la Provincia es conquistada. Si no, no ocurre nada.



NOTA: El ejército de Sapiencia, a pesar de ser manejado por los jugadores, siempre tira d6 en los Conflictos

Efecto	Ejército Sapiencia	Horda monstruosa
Los Héroes han actuado en la Provincia atacada	+1	-2
La Provincia atacada no está adyacente a una Provincia Amiga	-1	-2
La Provincia atacada está Reforzada	X	-3
La Provincia atacada es Sapiencia	X	-1
La Provincia atacada es la Cordillera de Fuego	-2	X
Por cada Provincia Aliada adyacente a la Provincia Atacada	+1	+1

Inicialmente, el Director, a través de los líderes militares de Sapiencia, será el encargado de organizar cada Misión, pero con el paso del tiempo, los Héroes serán capaces de tomar decisiones estratégicas y serán los jugadores los que elijan la Misión que querrán llevar a cabo en su próxima sesión.

CONSEJOS PARA EL DIRECTOR

A la hora de crear una Misión, deberías prestar atención a las Motivaciones de los Héroes, pues son un buen indicador de lo que motiva a los jugadores.

Durante el juego, tu papel no es directamente de opositor a los jugadores, pero debes permitir libremente que los jugadores pierdan. Los Héroes no pueden morir, así que Deja que los jugadores decidan su estrategia y luego aplastalos con tu dominio absoluto de las reglas.

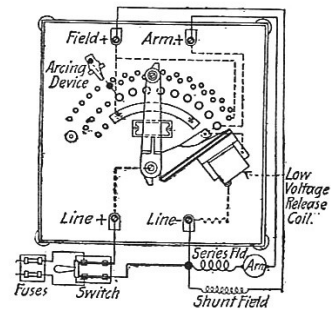


FIG. 103.—Wiring diagram for starting and speed-adjusting rheostat.

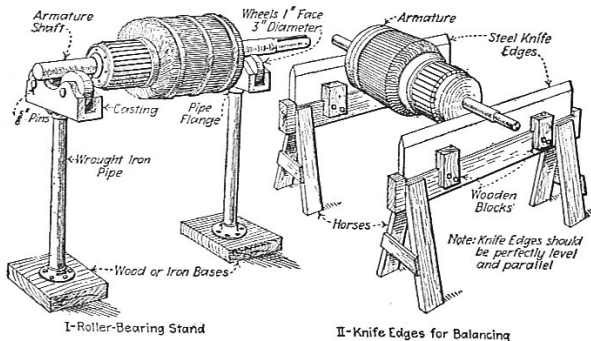


FIG. 153.—Roller-bearing armature stand and knife-edge leveling rig.

CONSEJOS PARA LOS JUGADORES

Deja que tu creatividad fluya. Si tienes una idea absurda, deja que sea el Director el que la vete, no tú. En las Escenas de Críticas no votes a los jugadores sino a los Héroes Científicos. Utiliza el método de votación que prefieras y no dejes que nadie te haga cambiar de parecer. Ser parcial es divertido.

APÉNDICE 1. COMPONENTES PRINCIPALES

(1d88)

1	Hierro en polvo	23	Mástil de madera	45	Cobalto	67	Plumas
2	Láminas de acero	24	Telar	46	Cloro	68	Ventilador
3	Tornillos	25	Vela de tela	47	Neón	69	Relé
4	Pólvora	26	Vela de cera	48	Tubo de vacío	70	Interruptor
5	Azufre	27	Mecha	49	Grasa	71	Transformador
6	Ácido sulfúrico	28	Cañón de acero	50	Pinzas	72	Alcohol
7	Batería	29	Platino	51	Oxígeno	73	Condensador
8	Condensador	30	Tiras de cuero	52	Cuchillo	74	Pegamento
9	Hidrógeno	31	Caja de cartón	53	Corcho	75	Carne
10	Cable de cobre	32	Púas de marfil	54	Bujía	76	Humo
11	Bombilla	33	Clavos	55	Clavos	77	Clavos
12	Pila recargable	34	Espejo	56	Muelle	78	Patata
13	Resistencia	35	Pañuelo de seda	57	Chasis	79	Mástil de madera
14	Cuentas de cristal	36	Cuero	58	Pastillas de freno	80	Casco
15	Botella de cristal	37	cadena de hierro	59	Percutor	81	Cesta de mimbre
16	Volante	38	Rueda dentada	60	Goma	82	Huesos
17	Gatillo	39	Neumático	61	Petróleo	83	Lona
18	Rodillo	40	Agua	62	Antena	84	Sangre
19	Polea	41	Sal	63	Carbón	85	Cerámica
20	Cuerda de cáñamo	42	Imán	64	Botón	86	Embudo
21	Papel	43	Fósforo	65	Palanca	87	Diamante
22	Varilla de oro	44	Calcio	66	Pararrayos	88	Rueca

APÉNDICE 2. ANTAGONISTAS

ORCO (Monstruo)

Agresión 2 / 1

Resistencia 2 / 1

Discreción 4 / 2

Indicador de Debilidad: Los orcos siempre enarbolan enormes armas pesadas, como hachas, mandobles y martillos y portan con orgullo estandartes con diversas imágenes de animales y otros monstruos.

GIGANTE (Monstruo)

Agresión 6 / 3

Resistencia 4 / 3

Discreción 2 / 1

Indicador de Debilidad: Los gigantes son criaturas de hasta 10 metro de altura que empuñan árboles como armas, pero su andar es lento y siempre parecen estar vigilando dónde ponen sus pies.

DRAGÓN (Monstruo)

Agresión 9 / 6

Resistencia 8 / 4

Discreción 3 / 2

Indicador de Debilidad: Son enormes largatos alados que escupen fuego por la boca. Curiosamente, justo antes de exhalar su arma de aliento.

ESQUELETO (Monstruo)

Agresión 1/1

Resistencia 1/0

Discreción 3/2

Indicador de Debilidad: Esqueletos con vida propia, sus ojos brillan con luz azulada y parecen moverse a trompicones.

GORILA DEMONIO (Monstruo)

Agresión 4/2

Resistencia 3/2

Discreción 6/3

Indicador de Debilidad: Grandes gorilas de pelaje blanco, siempre están manchados de sangre reseca por todo su cuerpo.

MINOTAURO PÉTREO (Monstruo)

Agresión 4/5

Resistencia 6/2

Discreción 3/2

Indicador de Debilidad: El minotauro es una gran criatura, siempre furiosa y con largos cuernos. Su piel es de piedra sólida e inquebrantable.

SACERDOTE NEGRO (Hechicero)

Agresión 3/3

Resistencia 5/2

Discreción 4/2

Indicador de Debilidad: Hombres con túnicas negras que les tapan casi por completo. Invocan sombras debilitadoras y parecen curar cualquier herida sufrida solo con ocultarse entre sus ropajes.

AMO DE LAS ILUSIONES (Hechicero)

Agresión 4/1

Resistencia 3/2

Discreción 8/2

Indicador de Debilidad: Un joven hombre de piel azul, carga con pesados sacos y bolsas de los que saca polvos y piedras que convierte en terribles pesadillas y bestias.

HIJA DEL TORMENTO

Agresión 6/2

Resistencia 2/2

Discreción 3/2

Indicador de Debilidad: Una joven arrastrando todo tipo de cadenas. Al atacar, las cadenas cobran vida y brillan con un fulgor rojo antes de descuartizar a sus víctimas.

OBSERVANTES DEL FIN (Profeta)

Agresión 3/2

Resistencia 5/2

Discreción 6/3

Indicador de Debilidad: Este trío de ermitaños ciegos aseguran que el fin del mundo es inevitable. Tiene un grupo de fieles a los que guían gracias a su percepción ultraterrena con la que les bendijo la Diosa. Esquivan golpes que una persona con vista no podría, leen pensamientos de la gente y hacen augurios sobre el futuro

CONGREGACIÓN DE LA ESPADA DE PUREZA (Profeta)

Agresión 5/1

Resistencia 3/2

Discreción 3/3

Indicador de Debilidad: Esta Congregación sigue fielmente a Neletus, un sacerdote guerrero con una espada mágica con la que prende fuego a los enemigos a lo que golpea con ella.

MÁRTIRES DEL SENDERO (Profeta)

Agresión 3/3

Resistencia 6/2

Discreción 4/4

Indicador de Debilidad: Un pequeño grupo de religiosos se reúnen junto a la estatua de la Diosa, que llora constantemente sangre por los ojos. Esto les ha enseñado que en el dolor está la virtud.

