

Castle of Donjon





CASTLE OF DONJON.

ÍNDICE.

Castle of Donjon.....	1
Índice.....	3
De que va esto.....	3
Creación de PJ.....	4
Sistema.....	6
La ley de los éxitos.....	7
Combate.....	9
Apéndices.....	10
Magia.....	12
El Castillo de Donjon.....	14
Montando aventuras.....	15
Ficha de PJ.....	18

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

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

Más información sobre Donjon en:

<http://www.conbarba.es/donjon>

Más información sobre C-System en:

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

DE QUE VA ESTO.

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

Ingredientes:

Nostalgia. Los jugadores, a parte de revivir las viejas historias de Dungeon Clawing y el placentero arte del saja-rajá, serán personajes icónicos de la infancia: Skeletor, la criatura de Predathor, Naruto, un Oso Amoroso, lo que sea.

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

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

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

CREACIÓN DE PJ.

La clase o raza.

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

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

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

El deseo.

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

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

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

Los atributos.

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

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

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

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

Los atributos derivados.

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

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

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

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

Las habilidades.

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

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

- Alerta, para percibir a tu alrededor.
- Pelea, para combatir cuerpo a cuerpo
- Concentración, para estar atento o recordar.
- Persuasión, para dialogar y convencer.
- Atletismo, para correr, saltar y lanzar.
- Puntería, para atinar en un objetivo
- Sigilo, para ocultarse o hacer cosas con sigilo.

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

- Lucha, para combatir con armas blancas.
- Disparo, para usar armas de fuego.
- Coraje, para resistir el dolor y el miedo.
- Conducir/navegar, para manejar vehículos.
- Supervivencia, para vivir en sitios salvajes.
- Animales, para simpatizar o montar bestias.
- Subterfugio, para mentir y engañar.
- Etiqueta, ligar y comportarse en sociedad.
- Acrobacias, para piruetas y malabares.
- Medicina, para manejar medicinas y curar.
- Investigación, para fijarse en los detalles.
- Psicología. Para leer intenciones, tratar la locura, y manipular.
- Ciencia. Todo sobre biología y física.
- Sistemas. Seguridad, informática, electrónica, trampas medievales.

-Bricolaje. Carpintería, cerrajería...

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

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

Trasfondos.

Peculiaridades. Si son beneficiosos cuestan PG, si son perjudiciales, otorgan PG adicionales para nuestro PJ.

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

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

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

- x1. Se aplica a una sola habilidad.
- x2. Se aplica a un estatus social, al daño en combate o a una inmunidad.
- x5. Se aplica a una característica, a una mejora significativa o a una habilidad que otorgue súper-poderes.
- x10 ó x20. Cosas muy serias.

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

- x1/2. Requiere de una tirada o una condición (a definir) para aplicarse.
- x1. Se aplica siempre.
- x1/N. Solo puedes usarlo N veces al día.

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

SISTEMA.

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

-Y bien ¿en qué consistiría ese aliento de fuego

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

-¿Y de cuanto daño hablamos?

-Pues es fuego, así que ¿6 Puntos?

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

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

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

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

-¿Y si pongo "resistente al fuego"?

-Bien, ¿cómo de resistente?

-Umm, ¿10 puntos quizás?

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

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

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

-Es demasiado bueno, cuesta 40PG.

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

-Aun así costaría 20.

-Uf. ¿No puede ser más barato?

-Veamos, si lo usas 3 veces como máximo, se te reduce a 7PG (20x1/3, redondeado).

-Eso me vale.

Y así Jonatan escribe "regenera heridas muy graves 3 veces al día."

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

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

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

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

Índice de éxito.

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

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

Modificadores.

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

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

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

LA LEY DE LOS ÉXITOS.

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

1 éxito = 1 hecho o 1 bono.

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

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

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

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

Nota: Es importante que el grupo determine el nivel de seriedad del juego. En Donjon, los jugadores tienen tanta capacidad de crear como el DJ. Jugar partidas cómicas puede ser muy divertido, pero exasperante si se hace con los jugadores equivocados. De la misma manera, algunos jugadores quizá no estén cómodos con un juego lleno de sangre. Debe elegirse antes de comenzar a jugar. Algunas opciones son: Monty Python y los frikis (demasiado), payasada (mucho humor), irónico (lleno de alusiones a los clichés del rol), humor negro (macabro), serio (normal), y óxido y sangre (fantasía y terror).

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

Ley de los éxitos y la narración.

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

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

- La puerta tiene una inscripción demoníaca a su alrededor.
- Está en la pared norte del cuarto.
- Hay una llave en la cerradura.
- Podría haber dicho "la puerta está abierta" o "la puerta sólo tiene 1 m de altura" o incluso "Ázrar no encuentra ninguna puerta".

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

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

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

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

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

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

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

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

El DJ, le interrumpe.

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

El juego continúa.

COMBATE.

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

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

El combate.

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

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

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

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

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

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

El nivel de desafío.

Mide la capacidad de combate de un PJ.

Desafío = (Ataque + daño del arma + Defensa + Constituciónx3 + Protecciónx2)/10.

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

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

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

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

Efecto gore.

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

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

Distancias y desplazamientos.

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

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

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

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

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

-Trato de engancharme a la lámpara y saltar sobre él.

-Eso supone una pena de -3.

Julián tira DES + Acrobacias y saca un 19, por lo que logra su acción.

APÉNDICES.

Escala.

Por si necesitas definir algo muy grande o numeroso.

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

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

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

Experiencia.

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

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

Un nuevo trasfondo cuesta tanto PX como PG originalmente.

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

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

La subida de nivel.

El nivel de los personajes refleja su fama y su experiencia sobreviviendo en el Castillo de Donjon. Subir de nivel cuesta 10PX por el nivel a subir (el primero cuesta 10, el segundo 20, etc.) Es una subida automática y gratuita, y otorga ciertas ventajas adicionales:

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

-Los niveles impares suman +1 a Carisma (fama local) y otorgan 5 puntos de salud adicionales.

A parte de lo mencionado, cada 5 niveles nuestro PJ adquiere un rango:

-Nivel 5: Fama mundial. El bono a Carisma se aplica en este mundo.

-Nivel 10: Fama inter-dimensional. El Bono a Carisma se aplica en cualquier sitio al que viajéis.

-Nivel 15: Regalo divino. Cierta deidad te concede un favor. Obtienes 10PG adicionales para definir un arma o poder nuevo.

-Nivel 20: Inmortal. Gracias a tus gestas los dioses te conceden la inmortalidad. No envejecerás y, si mueres, tienes derecho a tirar VOL + Coraje a dif. 15, cada éxito, te regenera un PV (una tirada al día).

-Nivel 25: semi dios. A partir de ahora no usarás un vulgar 20 en tus tiradas, si no 2d20.

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

¿Localización de daño?

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

El DJ puede imponer penas si la zona es demasiado pequeña o inaccesible.

Equipo genérico.

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

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

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

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

Objetos y la ley de los éxitos.

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

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

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

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

-Me acerco sigilosamente y le registro los bolsillos.

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

-Gasto un punto en introducir una daga en su bolsillo.

-Bien una daga cuesta 1PG, te sobran 3 éxitos, ¿cómo es la daga?

-Es una hoja de ladrón, modificada para forzar cerraduras. Su uso me da un +3 cuando la utilice para forzar cofres y puertas.

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

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

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

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

MAGIA.

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

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

Habilidades mágicas.

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

Magia natural: para controlar las plantas.

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

Nigromancia: control sobre la muerte.

Telekinesia: manipula cosas mentalmente.

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

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

Palabras mágicas.

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

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

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

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

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

Reunir poder mágico.

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

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

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

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

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

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

Definir el hechizo.

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

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

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

2º. El alcance del efecto. Este se mide tanto en número de personajes afectados, como en duración. La tabla 6-1 detalla el número de dados de hechizo que necesitarás gastar por cada nivel de escala.

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

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

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

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

Ejemplo 1:

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

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

Ejemplo 2:

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

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

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

EL CASTILLO DE DONJON.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Y si salimos fuera, nos encontraremos con una llanura, bajo un cielo perpétuamente nublado, que emana una suave luz verduzca.

-La posada más allá del camino. Si los PJS salen del castillo y siguen el sendero en frente suya, llegarán una extraña posada, donde toda clase de seres errantes y criaturas de diversos universos parecen conocer y temer el castillo.

-El bosque oscuro. Teñido de sombras. Rodea el castillo.

-La cabaña. Cerca del Bosque oscuro. La habita una cuenta cuentos.

Y esto es solo una muestra...

MONTANDO AVENTURAS.

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

1. Avituallamiento.

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

2. El Gancho.

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

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

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

3. El entorno.

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

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

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

4. Capítulos.

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

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

Ejemplo:

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

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

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

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

Conforme los personajes avancen, los jugadores irán creando sus propios encuentros. Asegúrate de improvisar nuevas escenas a partir de los hechos que narren los jugadores. De todas maneras, un grupo de entre cinco y diez escenas escritas de antemano mantendrán el foco de la aventura. Además, a veces los jugadores se quedan sin ideas. Tienes que estar listo para usar las tuyas o la aventura se ralentizará innecesariamente.

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

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

Robin intenta avanzar al capítulo 2 antes de tiempo:

-Roland está buscando una puerta secreta.

-¿En medio del pantano? - el DJ

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

-Vale, está bien.

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

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

-Sip.

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

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

5. Monstruos y PNJS.

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

A medida que crees más PNJS, tendrás un catálogo de amigos y oponentes que los personajes pueden encontrar.

A diferencia de otros juegos de rol, los monstruos (PNJS antipáticos y casi siempre bastante estúpidos) del mismo tipo no tienen que ser del mismo nivel. Si estás creando un monstruo muy común, deberías crearlo con el nivel más bajo con el que se le suela encontrar y luego ir adaptándolo a las aventuras venideras.

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

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

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

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

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

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

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

Los PNJS, especialmente los monstruos, pueden tener cualidades especiales. Si tratas de adaptar monstruos de otros juegos de rol de fantasía, encontrarás que tienen habilidades que se salen de lo normal. No subestimes la flexibilidad del sistema de trasfondos, puedes conseguir adaptar cualquier cosa que necesites.

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

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

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

6. El clímax.

El DJ potencial puede que se esté rascando la cabeza en este momento. "Mis jugadores pueden crear sus propios encuentros, establecer las debilidades de los monstruos y encontrar cualquier tesoro que deseen. ¿Cómo demonios los llevo hasta el final de la aventura?" La respuesta es, "No lo haces". De hecho, trabajáis juntos para llegar al final. Gracias al gancho de la aventura, sabrán lo que están buscando. Ellos crearán el camino para llegar al objetivo. Cuando llegues a un punto en el que han acabado con todos los encuentros planeados y tienen pistas suficientes para encontrar al jefe final, entrégaselo.

7. El jefe final.

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

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

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

