Lords of the Kingdom
Insert Coin

LORDS OF THE KINGDOM

RdH2012

by Kalarien

"**Lords of the Kingdom**" es un juego de rol creado durante la semana del 13 al 20 de Febrero de 2012 para el concurso "**Rolero de Hierro 2012**" y trata de cumplir con los siguientes ingredientes:

Ingrediente principal: **Nostalgia**

El juego es eminentemente nostálgico en su ambientación, haciendo que los jugadores interpreten a un grupo de amigos de mediados de los años 80 y sus particulares relaciones, como los que podemos ver en películas como *"Los Goonies"*, *"E.T. el extraterrestre"* y *"Super 8"*. Este grupo de amigos se verá inmerso en una heroica y sorprendente aventura al introducirse mágicamente en un videojuego de una máquina recreativa.

Ingredientes secundarios:

Niveles. Los personajes irán aumentando (y disminuyendo) de nivel a lo largo del juego, entregando sus dados para conseguir aspectos positivos y negativos.

Ingenio. Dentro del mundo del videojuego los jugadores comenzarán casi exactamente iguales y serán ellos mismos quienes modifiquen su avatar virtual según la situación para seguir adelante.

Dados polihédricos. Durante el juego se usan los dados de 4, 6, 8, 10, 12, 20 y 100 caras en una misma mecánica.

Almería (España), 20 de Febrero de 2012

Pepe Roma (Kalarien)
pepe@conbarba.es

LEVEL 0. INTRODUCCIóN

No te lo puedes creer. Lo acabas de ver con tus propios ojos y aún estás pidiendo que vuelvan a pellizcarte porque no puedes creerte que Sandy, la chica más guapa de todo el barrio, acabe de ser absorbida mágicamente por la máquina recreativa que tenéis justo delante,... y que todo haya sido por vuestra culpa.

...

Si simplemente hubieras dicho que no. Maldita sea.

Entrar en la vieja casa del señor Skoup. ¿Cómo iba a ser eso una buena idea? Y todo por impresionar a una chica. ¡Qué diantres! Pero es que no es una chica cualquiera. Es Sandy por el amor de Dios.

Aún así te arrepientes de haber entrado en la casa del espeluznante y extraño señor Skoup. Sabías de los rumores que había en el barrio sobre él y de todos modos entrasteis. Hay gente que dice que come gatos. Otros hablan de que cocina niños. La mayoría no dudaría en llamarlo brujo. Y a buenas horas se te ocurre decir que seguro que eso son habladurías y que eres capaz de demostrarlo.

¿Cómo vas a hacer eso?- Pregunto Sandy.

Pues, eh... esto... – Balbuceaste. – *Pues entrando en su casa*.

No podías quedarte callado. No. Y para colmo tenías que entrar con toda la pandilla. Sandy, tú y todos tus amigos. Y claro está, ya dentro, merodear un poco por la casa. Maldita sea, si es que hasta la idea de bajar al sótano para esconderos cuando escuchasteis ruidos en la planta de arriba fue tuya.

Y entonces fue cuando visteis la máquina.

Estaba encendida y aún estando en una esquina del sótano emitía una luz fuerte capaz de iluminar todo el espacio. Ninguno os parasteis a pensar que la música que salía del videojuego no la escuchasteis hasta estar justo a su lado. *LORDS OF THE KINGDOM* se titulaba. Y el rótulo de "*Inserte una moneda*" parpadeaba en la pantalla.

Ese fue el momento en que Sandy te preguntó si tenías una moneda. Hipnóticamente tú llevabas jugando con una en el bolsillo desde hacía unos segundos. Tu madre te la dio para que compraras pan y leche antes de volver a casa, pero eso no te importó cuando Sandy te sonrió y se acomodó a los mandos dispuesta a jugar. Tú devolviste la sonrisa y dejaste caer la moneda por la ranura.

El suelo empezó a temblar. El techo del sótano se transformó en un remolino de nubes negras que tronaron a los pocos segundos. De la máquina comenzaron a salir rayos eléctricos que rodearon por completo a Sandy. Ella no dejaba de mirar la pantalla, como si alguien estuviera llamándola al otro lado.

Estiraste tu mano todo lo que pudiste para tratar de recuperarla pero alguien tiró de ti hacia atrás justo en el momento en el que Sandy era arrastrada por completo dentro de la pantalla, a lo que le siguió una fuerte explosión que os hizo caer a todos de espaldas.

...

Y ahora Sandy ya no está. Aún puedes oir el eco de sus gritos retumbando en las paredes del oscuro sótano. Poco a poco recuperáis el valor y miráis a la pantalla. Un viejo decrépito con un aterrador parecido al señor Skoup os mira desafiante y dice: “Si queréis salvar a vuestra amiguita, tendréis que venir a rescatarla”.

Y una risa escalofriante es la última comunicación que os dedica antes de que la pantalla vuelva a su posición inicial y el mismo rótulo vuelva a aparecer. *“Inserte una moneda”*.

Os miráis entre vosotros y os tanteáis los bolsillos en busca de otra. Alguien te acerca una. La levantas y dices: “Chicos,... es hora de jugar”.

LEVEL 1. AMBIENTACIóN.

Bienvenidos a *LORDS OF THE KINGDOM*.

¿Tenéis un grupo de amigos dispuestos a lanzarse a una loca y nostálgica aventura rolera? Estupendo, esto es lo que necesitáis.

Muchos dados, pero muchos. O por lo menos uno de cada tipo. D4, D6, D8, D10, D12, D20 y D100.

Papel y lápices. Y una goma de borrar. La hoja de personaje va a sufrir muchas modificaciones así que la necesitaréis.

Elegid un Director de Juego (DJ a partir de ahora), él será el encargado con ayuda del resto de jugadores de la descripción principal del mundo de *LORDS OF THE KINGDOM* y sus obstáculos.

Entre todos, intentad definir a grandes rasgos que tipo de juego os gustaría que fuera *LORDS OF THE KINGDOM*. Podéis usar comparaciones con juegos antiguos o buscad vuestra propia versión, pero la idea es que haya algo de nostalgia en ello. *"Golden Axe"*, *"Zelda"*, la saga *"Shining Force"*, etc. son solo algunos ejemplos, pero otro tipo de ambientaciones completamente diferentes son igual de válidas.

Definid también las edades que queréis interpretar, desde pequeños de 10 años a jóvenes preuniversitarios. Podéis mezclar esas edades como pasa en películas como *"Los Goonies"* o *"Cariño, he encogido a los niños"*.

Para ayudar al DJ al final de este juego encontrarás una tabla con nombres, lugares, escenarios y enemigos para inspirarte a la hora de ponerle las cosas complicadas al grupo de amigos.

¿Ya lo tenéis claro? Siguiente nivel.

LEVEL 2. CREACIóN DE PERSONAJES.

Todos menos el DJ toman una hoja de personaje y cumplen con los siguientes pasos.

1. **Elige un nombre**. O al menos ve pensándolo. Ten en cuenta que es el nombre con el que te conocen el resto de la pandilla y un buen nombre hace mucho.

2. **Elige tus 5 Claves de Juego** que definirán tu personaje en el mundo real. Elegid un orden o poneros de acuerdo para ir repartiendo las distintas Claves de cada categoría. Más adelante hablaremos de ellas pero hasta que no entiendas bien el sistema no las escribas en su correspondiente espacio de la hoja de personaje. Las tienes todas en el LEVEL 7.

3. **Elige una Clase para tu avatar**. A efectos de juego funcionará como un aspecto permanente +3. Guerrero, Ladrón, Mago, Asesino, etc. son solo algunos ejemplos válidos. Ten en cuenta que en cada conflicto en el que puedas usar tu Clase te facilitará obtener éxito. Elige un objeto o vestuario que represente esta Clase. Sólo uno.

4. Si es posible, que cada jugador tome un dado de cada tipo. Si no es posible, puedes anotar los dados disponibles en la hoja de personaje.

¿Todo listo? Muy bien. Recuerda que **cada personaje tiene 3 Vidas** durante el juego. Ahora te toca explicar cómo se juega.

LEVEL 3. MECÁNICA DE JUEGO. CONFLICTOS Y ASPECTOS.

En *LORDS OF THE KINGDOM* los jugadores interpretan a un grupo de amigos que se introducen dentro de un videojuego para salvar a una chica. Poco a poco estos personajes se irán convirtiendo en mejores héroes, más preparados para los enemigos virtuales que los acechan. Pero del mismo modo, cada vez que aumenten su nivel también irán perdiendo su humanidad, hasta el punto de que si pierden sus tres Vidas pasarán a formar parte del videojuego para siempre.

Para representar esta pérdida de "píxeles" cada vez que haya un Conflicto el jugador que lo lleve a cabo se verá obligado a perder uno de sus dados. **Si un jugador pierde todos sus dados o se queda con solo uno, habrá perdido una Vida**. Parpadeará durante un rato en el que será inmune, decidirá si quiere cambiar su Clase +3 por otra nueva y tras recuperar todos sus dados volverá a la lucha. También refrescará sus dados y rebajará sus Aspectos pero eso se explicará más adelante.

Cuando el DJ establezca que hay un Conflicto, los pasos a seguir serán los siguientes:

1. El DJ otorgará una Dificultad Inicial al Conflicto. Cuanto más difícil sea el Conflicto, mayor será este valor. Más tarde desarrollaremos esta tarea de forma más extensa en el LEVEL 5.
2. Esta Dificultad Inicial se verá reducida o aumentada por el uso de los Aspectos (positivos y negativos), Clases y Claves de Juego e Interferencias del resto de personajes que puedan verse involucrados. Este nuevo valor de dificultad será la Dificultad Final del Conflicto.
3. El jugador escoge dos de sus dados disponibles y trata de igualar o superar la Dificultad Final.
4. Se resuelve la tirada y se narra lo sucedido.
5. Se ganan los Aspectos pertinentes.

¿Cómo se resuelve la tirada?

Es muy sencillo. Solo tienes que tener en cuenta que **un resultado de 1 siempre es un fallo,** por lo que los posibles casos diferentes son solo tres y son los siguientes:

– **Éxito Total.** Los dos dados superan o igualan la Dificultad Final. El jugador narra su éxito. Se pierde el dado que haya obtenido menor resultado. Si los dos dados obtienen el mismo valor se puede escoger no perder ningún dado (pero entonces no se ganaría el pertinente Aspecto) o escoger el que se prefiera.

– **Éxito Parcial**. Solo uno de los dados supera o iguala la Dificultad Final. El jugador narra su éxito y el DJ pone un obstáculo nuevo o rebaja ese éxito. Se pierde el dado que haya obtenido el menor resultado.

– **Fracaso**. Ninguno de los dos dados supera o iguala la Dificultad Final. El DJ narra el fracaso del personaje. El jugador pierde los dos dados y además su personaje gana una Aspecto Temporal Negativo de valor +2 relacionado con uno de los dados a elección del jugador. Es importante anotar en la hoja de personaje el aspecto debajo del dado con el que se relaciona.

¿Cómo se ganan Aspectos Positivos?

– Sea cual sea el resultado de la tirada, **si el jugador pierde un dado en una tirada siempre ganará un Aspecto Temporal Positivo**, aunque sea con una tirada cuyo resultado haya sido un Fracaso.
– El aspecto debe estar relacionado con el Conflicto que conllevó la pérdida del dado. Así por ejemplo si un personaje llamado Peter pelea con una espada contra un grupo de esqueletos enemigos, podrá ponerse como Aspecto "Maestro de la espada" y usarlo en la siguiente ocasión en la que pueda ser de utilidad tal Aspecto.
– El valor de dicho Aspecto dependerá de los dados involucrados en la tirada. **Si has usado el D100 en la tirada, el valor de tus Aspectos Positivos será de +1, y si no lo usaste será de +2**. Puedes añadir esta bonificación a un Aspecto que tuvieras anteriormente para mejorar su nivel. El máximo nivel para un Aspecto es 5.
– Cuando un jugador gane un Aspecto +3 o superior es recomendable describir la mágica aparición de algún objeto o rasgo que describa ese Aspecto, para representar esa adquisición virtual y como los personajes se van adentrando en el videojuego poco a poco.
– Cuando ganes un Aspecto o una bonificación anótalo bajo el dado que entregaste en la hoja de personaje. Es importante ya que si usas su Clave de Juego correspondiente y lo refrescas, verás reducido su valor en 1.
– Si entregas más de un dado elige a cuál de los dos ligas el Aspecto elegido.
– Si un jugador pierde una Vida recuerda que al refrescar todos los dados debes reducir todos los Aspectos Positivos temporales en 1.
– **Cada dado no puede ganar más de 5 Aspectos Positivos**. Si un jugador gana más deberá eliminar uno de los anteriores si quiere uno nuevo.
– Un Aspecto Positivo que llegue a valor cero desaparece.

Una duda. Si yo quiero bonificar un Aspecto que ya tenía pero no corresponde al mismo dado, ¿Qué hago?

Gran pregunta. Anota el nombre del mismo Aspecto bajo ese dado. Cuando quieras usarlo suma todas las bonificaciones que tengas con ese nombre pero ten en cuenta que el máximo que puedes bonificar es +5. Con esto quiero decirte que puedes tener el mismo Aspecto en dos dados distintos y con un valor de +5. Aunque sumen +10 tú solo sumarás +5. Otro ejemplo. Tienes un Aspecto repetido en los 7 dados, todos con valor +1. Pues sí, solo sumas +5. Al Refrescar hazlo de forma normal, cada dado por separado.

¿Cómo se ganan y pierden los Aspectos Negativos?

– Siempre que se quiera, **se puede elegir no perder un dado a cambio de ganar un Aspecto Temporal Negativo de valor +2** y que será elegido por el DJ quien tratará de que tenga relación con el Conflicto del que proviene. Si se entrega más de un dado el jugador elige a que dado irá ligado este Aspecto.
– **Si un jugador gana un tercer Aspecto Temporal Negativo, este será Permanente y no Temporal y de valor +3**, aunque el DJ puede cambiar este valor si lo considera oportuno. He dicho Permanente, es decir para siempre. Así que aunque lo relaciones con un dado, apunta que es Permanente y que no será reducido cuando refresques.
– La única manera de convertir un Aspecto Negativo Permanente en Temporal es perdiendo una Vida, o esperando que el amable DJ saque una poción mágica o similar que haga ese cometido.
– **A partir del tercer Aspecto Temporal Negativo todos los Aspectos Negativos son Permanentes** (incluyendo el tercero).
– **Si un jugador reúne tres Aspectos Negativos Permanentes pierde una Vida.**
– **Si el dado entregado en cualquier tirada (ya sea Exito o Fracaso) es el D100 se ganará un Aspecto Negativo Temporal adicional con valor +2.**
– Todos los Aspectos Temporales Negativos se reducirán en 1 al refrescar el dado ligado al mismo.
– Si un jugador pierde una Vida, refresca todos los dados (con su reducción de Aspectos incluida) y convierte los Aspectos Negativos Permanentes en Temporales.
– Un Aspecto Negativo con valor cero desaparece.

Ok, ¿Y la Clase con la que comenzamos?

Esa no se toca a menos que pierdas una Vida y decidas cambiarlo. Siempre será un +3 y es tuya para siempre.

LEVEL 4. VIDAS.

Repasamos lo que llevamos hasta ahora.

– Cada jugador comienza con tres Vidas. Si el DJ se quiere estirar y permite ganar más ya es cosa suya.
– Un jugador pierde una Vida si se queda con uno o menos dados y/o si si reúne 3 Aspectos Negativos Permanentes.
– Cuando se pierde una Vida, se parpadea durante un rato en el que se es inmune, si se quiere se cambia la Clase +3 y tras recuperar todos los dados volvemos a la lucha.
– Cuando se pierde una Vida refrescamos todos los dados, por lo que rebajamos en 1 todos los Aspectos Temporales (Positivos y Negativos) y convertimos los Aspectos Negativos Permanentes en Temporales.
– Si un jugador pierde todas sus Vidas pasará a formar parte del videojuego, quedando su destino a merced del DJ. Hacerlo formar parte del enemigo, convertirlo en un nuevo personaje a rescatar o simplemente matarlo es decisión del DJ.

LEVEL 5. NIVEL DE DIFICULTAD

Eres el DJ y es tu primera partida de *LORDS OF THE KINGDOM*. No tienes ni idea de que Nivel de Dificultad dar para cada Conflicto. No te preocupes, no hay problema.

Lo más sencillo es decirte que un valor de 3 es algo realmente sencillo, un valor de 5 algo normal y un valor de 7 algo más complicado. Pero te estoy mintiendo. A lo largo del juego los jugadores irán mejorando de nivel a través de sus Aspectos así que colocar un nivel de Dificultad para cada tipo de Conflicto no funcionará siempre.

De todos modos se supone que estamos dentro de un videojuego. ¿Y cómo suelen ser siempre las primeras escenas de un videojuego? Tú lo has dicho. Muy fácil.

Deja que tus jugadores disfruten machacando enemigos en los primeros encuentros y ve subiendo el nivel gradualmente. Usa enemigos de final de fase para cerrar una sesión y ahí aprovecha para subir el nivel. En definitiva, aumenta progresivamente la dificultad a tu gusto y el de tu grupo de juego. Fácil, normal o difícil es cosa vuestra.

Ten en cuenta que la dificultad más baja es 2, y que si un personaje usa su Clase para enfrentarse a un Conflicto con una Dificultad Inicial de 5 quedará reducida a 2.

LEVEL 6. MODIFICADORES A LA DIFICULTAD. TIRADAS DE RIESGO.

Una vez que el DJ haya establecido la Dificultad Inicial de un Conflicto, cualquier Aspecto (positivo o negativo), Clase o Clave que pueda relacionarse con dicho Conflicto modificarán ese valor. De este modo todos los Aspectos Positivos y las Claves de Juego (aún no las hemos explicado, ya queda poco) rebajarán la Dificultad Inicial mientras que los Aspectos Negativos la aumentarán.

¿Cómo bonifica una clave a una dificultad si no tiene un valor?

Las Claves no tienen un valor predeterminado como los Aspectos. Será el propio DJ el que establezca, primero si el uso de la Clave es pertinente y segundo el valor de la misma dependiendo del Conflicto. Un valor de +2 por lo general será suficiente.

Muy bien, ¿pero qué pasa si yo quiero interferir o ayudar?

Es muy sencillo. Si un jugador quiere hacer eso, solo tiene que rebuscar entre sus Aspectos y Claves. Si alguna de ellas puede tener relevancia en la tirada usa su valor directo para aumentar o rebajar la Dificultad Inicial en el valor de la misma. Si es con una Clave, es el DJ quien establece ese valor, pero lo usual es un +2. No hace falta tirar, la interferencia es automática.

Si el resultado de la tirada va en contra de la interferencia, el DJ puede tomar cartas en el asunto y dar alguna consecuencia extra para los entrometidos. ¿Un Aspecto Temporal Negativo de +1 por ejemplo?

¿Entonces si no tengo un Aspecto, Clase o Clave no puedo interferir?

Muy bien. Un azucarillo para ti. Métete en un lío, gánate tu Aspecto y luego vuelves a echar una mano.

Tiradas de riesgo. ¿Qué pasa si un conflicto, sin importar su dificultad, creo que tiene unas consecuencias mayores que en otras ocasiones?

Si eso ocurre, es el DJ quien debe avisarlo. En ese caso solo tienes que acrecentar las posibles consecuencias negativas. Un Éxito Total en una tirada de riesgo seguirá siendo un Éxito Total, pero un Éxito Parcial puede conllevar consigo ganar Aspectos Temporales Negativos cuando normalmente no es así. Si además hablamos de un Fracaso, entonces el DJ no debería andarse por las ramas y repartir Aspectos Negativos Permanentes a discreción.

LEVEL 7. CLAVES DE JUEGO.

Una Clave de Juego representa un dato que describe a un personaje en la vida real. Este dato servirá para que los personajes estén conectados entre ellos y puedan interrelacionarse, pero su principal función es recuperar la humanidad de los personajes en el videojuego permitiendo a estos no ser atrapados para siempre en el videojuego. A efectos de juego, permiten refrescar dados y bonificar tiradas.

Si te fijas en la hoja de personaje, cada dado irá ganando, modificando y perdiendo Aspectos relacionados con cada uno de ellos. Las Claves de Juego que se reparten en la creación de personaje en cambio, se reparten en 5 grupos. Una para el D4 y el D6, otra para el D8 y el D10, otra para el D12, otra para el D20 y por último una para el D100.

Es importante que entiendas la mecánica del juego para saber donde repartir cada Claves de Juego que hayas seleccionado. Te lo explico mejor.

¿Cómo se refresca una Clave para recuperar un dado?

Cada vez que quieras refrescar una Clave y recuperar un dado, tendrás que activar la Clave pertinente. Te lo dejó todo bien explicado en el listado de Claves. Al refrescar recupera dicho dado y reduce en 1 todos los Aspectos no permanentes que dependan de ese dado. Los Aspectos Positivos, por si te lo preguntas, son Temporales a menos que se diga lo contrario.

Así, si por ejemplo quieres recuperar el D20 tendrás que activar la clave que hayas designado para este dado. Si en cambio has perdido el D4 y el D6 (que comparten Clave) y quieres recuperarlos, al activar la Clave que hayas designado para estos dados solo recuperarás uno de ellos a tu elección, y solo rebajarás los Aspectos relacionados con ese dado en concreto.

¿Cómo bonifica una clave a una dificultad?

Las Claves no tienen un valor predeterminado como los Aspectos. Será el propio DJ el que establezca, primero si el uso de la Clave es pertinente y segundo el valor de la misma dependiendo del Conflicto. Un valor de +2 por lo general será suficiente.

Sí amigos, acabo de hacer copy/paste sobre un párrafo anterior. Me parecía útil tener esta información a mano en los dos capítulos.

Las Claves de juego están repartidas en 3 categorías. Al final de estas reglas tiene una tabla resumen con todas las disponibles. Las Claves se escogen de la siguiente manera.

1ª Categoría. Claves de relaciones y de familia (se escogen dos)

Es la categoría más importante ya que define al grupo y sus relaciones.

- Enamorado de Sandy (es obligatorio que alguien escoja esta Clave)

El grupo de amigos está en esta situación por tu culpa. Estás profundamente enamorado de Sandy y harás todo lo posible por rescatarla.
Refresca un dado cuando expreses este amor ciego hacia ella.
Bonifica cuando actúes bajo este subyugante amor.

- Secretamente enamorado de... (puede tenerla más de un jugador)

Elige otro personaje. Estás loco por él/ella pero no quieres que se sepa.
Refresca cuando escondas tu amor pero éste quede implícito de algún modo.
Bonifica cuando actúes bajo este amor arriesgándote por él.

- Odio profundamente a... (puede tenerla más de un jugador)

Elige otro personaje. Lo odias a muerte. No lo soportas más.
Refresca cuando expreses tu odio de algún modo.
Bonifica cuando actúes bajo este odio.

- Mejor amigo de... (puede tenerla más de un jugador)

Elige otro personaje. Él es tu mejor amigo. Tu cómplice. La persona en la que realmente confías.
Refresca cuando expreses esta amistad, aún cuando no sea recíproca.
Bonifica cuando actúes apoyando a este amigo.

- Hermano mayor (alguien debe tomar la Clave de hermano menor)

Meterte en líos con tu hermano pequeño va a ser un problema. Verás cuando se enteren tus padres.
Refresca cuando expreses protección hacia tu hermano menor.
Bonifica cuando intentes proteger a tu hermano de cualquier peligro.

- Hermano menor (alguien debe tomar la Clave de hermano mayor)

En menudo lío te has ido a meter. Ojalá no tuvieras los ojos de tu hermano siempre encima.
Refresca cuando expreses el agobio que te da la supervisión de tu hermano.
Bonifica cuando actúes contra la voluntad de tu hermano.

- Extranjero (solo puede escogerla un jugador)

Tu procedencia no es un estigma, todo lo contrario.
Refresca cuando tu nacionalidad salga a luz de algún modo.
Bonifica cuando tu exotismo o alguna extraña costumbre sea de utilidad.

2ª Categoría. Claves psicológicas: (se escoge una)

- Mentiroso (solo puede escogerla un jugador)

Ni tú mismo sabes si lo que acabas de contar es cierto o una gran invención.
Refresca cada vez que sueltes una gran mentira. Nada de mentirijillas.
Bonifica cuando mentir te pueda ser de utilidad.

- Independiente (solo puede escogerla un jugador)

Eres un lobo solitario. Te gusta ir sólo y prefieres ir por tu cuenta.
Refresca cuando expresas tus ansias de soledad o maldigas al grupo por trabajar como tal.
Bonifica cuando actúes en solitario a pesar de que eso pueda no ser la mejor opción.

- Dependiente (solo puede escogerla un jugador)

No piensas hacer nada solo. Temes quedarte a solas. Necesitas sentirte protegido.
Refresca cuando expreses tu miedo a quedarte solo.
Bonifica cuando actúes bajo la protección de otro.

- Bromista (solo puede escogerla un jugador)

Da igual lo peligroso que sea la situación, siempre hay tiempo para una buena broma.
Refresca cuando bromees. Pero al menos que no sean chistes malos
Bonifica cuando actúes bajo presión. Tú no la conoces.

- Niño bueno (solo puede escogerla un jugador)

Te da igual que estés en un mundo virtual. Los modales deben permanecer.
Refresca cuando expreses que hay que hacer las cosas bien, o con mejores maneras.
Bonifica cuando actúes por el bien general o te sacrifiques sin esperar nada a cambio.

- Líder (solo puede escogerla un jugador)

Has nacido para liderar al grupo. Rescatemos a la chica y volvamos a casa.
Refresca cuando expreses que aquí mandas tú o que tus decisiones son las acertadas.
Bonifica cuando tu liderazgo otorgue una ventaja en la situación.

3ª Categoría. Claves físicas y de estudiante: (se escogen dos)

- Gordo (solo puede escogerla un jugador)

Esos kilos de más también están en este mundo virtual.
Refresca cuando tus kilos de más sean el tema de conversación.
Bonifica cuando puedas sacar partido a esos kilogramos.

- Palillo (solo puede escogerla un jugador)

Eres tan delgado que cuando estás de perfil hay gente que no te ve.
Refresca cuando tus kilos de menos sean el tema de conversación.
Bonifica cuando puedas sacar partido a esa falta de peso.

- Gigante (solo puede escogerla un jugador)

Eres grande, muuuy grande.
Refresca cuando tu desmesurada altura sea el tema de conversación.
Bonifica cuando puedas sacar partido a esta altura.

- Matón (solo puede escogerla un jugador)

Nadie se interpone en tu camino. Y en un videojuego tampoco.
Refresca cuando dejes claro que las cosas se hacen a tu manera.
Bonifica cuando puedas sacar partido a tu bravuconería.

- Pitufo (solo puede escogerla un jugador)

Eres pequeño, muuuy pequeño.
Refresca cuando tu escasa estatura sea el tema de conversación.
Bonifica cuando puedas sacar partido a esa estatura.

- Guaperas (solo puede escogerla un jugador)

Dime espejito, ¿Hay alguien en este videojuego más guapo que tú?
Refresca cuando tu belleza salga a relucir de algún modo.
Bonifica cuando puedas sacar partido a tal belleza.

- Popular (máximo dos jugadores)

Eres el capitán del equipo, la jefa de animadoras o algo similar.
Refresca cuando tu popularidad quede expresa de algún modo.
Bonifica cuando puedas sacar partido a tu status o el de otro personaje.

- Impopular (máximo dos jugadores)

A veces no sabes el porqué, pero no caes bien a la gente.
Refresca cuando tu impopularidad quede expresa de algún modo.
Bonifica cuando por la razón que sea actúes en beneficio de un rival.

- Cerebrito (máximo dos jugadores)

Tu objeto de mayor valor está dentro de tu cráneo.
Refresca cuando tu sabio intelecto quede expreso de algún modo.
Bonifica cuando tus acciones sean meditadas y calculadas.

- Desapercibido (máximo dos jugadores)

¿Y tú quién eres? ¿Cómo has llegado hasta aquí?
Refresca cuando tu falta de notoriedad se haga expresa.
Bonifica cuando puedas sacar partido a tu falta de presencia.

- Rebelde (solo puede escogerla un jugador)

Te saltas las clases, fumas y llevas tu chaqueta de cuero allá donde vayas.
Refresca cuando expreses lo chulo y rebelde que eres.
Bonifica cuando puedas sacar partido a esa rebeldía.

¿Al DJ o a algún jugador se le ocurre una Clave de juego estupenda y es capaz de definir su refresco y su bonificación?

Usadla por favor. Hay un montón de buenas ideas y clichés esperando ser utilizados.

¿Que lo que prefieres es modificar un refresco o bonificación ya existente?

No hay problema. Lo importante es que los jugadores se sientan cómodos con ellas, les ayuden a crear sus personajes y no encuentren mucha dificultad para activarlas.

Una vez que todas las Claves estén seleccionadas los jugadores deberían repartirlas en su hoja de personaje a su gusto bajo cada grupo de dados.

¿Se puede romper una Clave? ¿Qué beneficio da hacerlo?

Sí, se puede. Si por la razón que sea un jugador decide que su personaje ya no quiere usar su Clave de Juego nunca más, puede romper esa Clave. Si es posible este jugador deberá explicar la razón que le lleva a esta situación.

Al hacerlo el personaje borrará la Clave de su hoja de persona y a cambio podrá escribir un Aspecto Positivo y Permanente de valor +5. Esto representará la desaparición de su yo real y el cambio de su avatar virtual. Mejor con ejemplos:

Susan está muy enamorado de Johnny, otro personaje, pero este amor no es recíproco porque Johnny está loco por Sandy. Harta de las calabazas de Johnny, Susan decide romper su Clave “enamorado de Johnny” y gana un Aspecto +5.

Otro ejemplo. Perry, un gordito bárbaro dentro del videojuego, está harto de las bromas del resto. Además quiere convertirse en una auténtica amenaza para sus enemigos. Elimina su Clave de “gordo” y todos observan estupefactos como el avatar de Perry gana unos abdominales de acero. Perry ahora decidirá un Aspecto +5 para su bárbaro.

Suena estupendo eso de Aspecto permanente +5, pero recuerdo que una vez que se haya roto esa Clave no habrá manera de recuperar los dados relacionados con esa Clave, ni rebajar los Aspectos Positivos o Negativos que le pertenezcan sin perder una Vida.

LEVEL 8. PARA EL DJ.

Querido DJ, esto es para ti.

Tras este capítulo tienes un resumen con reglas y sugerencias de nombres, escenarios, objetos, etc. Úsala siempre que lo necesites. Está para eso. Además de ello, voy a intentar darte unos cuantos consejos para dirigir *LORDS OF THE KINGDOM*.

El primero y principal es que compartas y confíes la narración en el resto de jugadores. Este juego está pensado para improvisar una partida divertida de una o pocas sesiones, y no necesitarás preparar un guión previo ni nada parecido. Si aún así quieres hacerlo, mejor que mejor.

Me gustaría pensar que aunque intento transmitir una sensaciones de nostalgia lúdica a la hora de interpretar a estos personajes, te encuentras leyendo un juego eminentemente "indie" en el que las referencias old-school están lejanas en su mecánica pero no así en su temática.

Con esto no quiero decir que no puedas dedicarte al noble arte del saja y raja si así lo deseas, pero si de repente ves que la mayor parte del tiempo tus jugadores se dedican a interpretar y dialogar en largas pero divertidas (si no es divertido entonces nada) escenas de refresco, debes saber que es porque el juego está escrito para favorecer este tipo de situaciones y es bajo mi opinión lo que lo hace entretenido.

A lo largo del juego tanto tú como los jugadores tendréis que improvisar muchos Aspectos puesto que cada tirada implicará ganar uno. No siempre saldrá a la primera así que sigue estos consejos.
1º Antes de establecer el Aspecto haced una buena narración de la resolución del conflicto. Ahí tendréis la base del mismo.
2ª Si te atascas piensa los Aspectos como habilidades de un juego clásico.
3ª Pide consejo al resto de jugadores.

Como DJ tendrás que tener en cuenta muchos Aspectos y bonificadores para cada tirada. Intenta llevar una hoja actualizada con el nombre de los personajes, sus Claves y sus Aspectos Negativos. Los positivos serán cosa de ellos. Y recuerda una vez más que los jugadores están para ayudarte. Dales responsabilidades y pídeles que sean ellos mismos quienes sugieran que bonificadores se pueden usar y cuáles no.

Usa tu sentido común para las bonificaciones. Si crees que un Aspecto en concreto va a tener un repercusión más fuerte en la tirada que su valor dilo y hazlo. Moldea a tu gusto.

Usa clichés de videojuegos. ¿No sabes de qué te hablo? Verás, cosas como estas:

Matar a un enemigo puede dar recompensas inmediatas. He dicho enemigos, tampoco es cuestión de matar todo lo que te encuentres.
Las pociones y los poderes se pueden comprar pero costarán monedas. Monedas mágicas. Con un radio de 10 cm y un grosor de al menos uno.
Para conseguir monedas necesitarás cumplir otras misiones paralelas o matar algún gran enemigo.
Los mapas están siempre ahí, son sencillos e intuitivos.
Los jugadores nunca pueden separarse mucho entre ellos. Como si hubiese un gran muro invisible que no les permite salirse de la pantalla.
Enemigos de final de escena. Siempre.
Preguntar a un personaje suele darte información que hace avanzar la historia.
Los equipos y herramientas suelen mejorarse conforme progresa la aventura.
Puede que consigan derrotar al gran enemigo a mitad de la historia, pero no será una derrota total. Volverá, y lo hará siendo más fuerte.
Hay sitios muy específicos donde "salvar la partida" para continuar en caso de muerte o por si tienen que dejarla a medias.

Más consejos. Se retorcido con los jugadores y no dudes en hacerles creer que tomaron la opción equivocada, tomen la que tomen. Eso les llevará a discutir con sus personajes y os hará tener escenas de refresco con mayor facilidad y sobre todo más diversión.

El empezar a jugar desde cero en un mundo recién definido puede ser complicado a veces, pero confía y arrastra a los jugadores a interpretar sus personajes. Puedes comenzar con un escenario muy pequeño y poco a poco vas abriendo el foco, para que vayan conociendo este mundo imaginario de forma progresiva. Un pequeño bosque, una cueva, una encrucijada, etc. pueden ser grandes puntos de partida.

Si tu grupo es más parado no dudes en comenzar con el malo de la película exponiendo sus condiciones. Una buena nube de humo, algo de fuegos pirotécnicos, rayos y centellas, un buen grito de Sandy y muestra al villano en todo su esplendor. Si además interpretas unas buenas risas diabólicas y frases del estilo: "!*Muahaha! ¡Insignificantes humanos! Si queréis a la chica tendréis que derrotarme a mi primero",* tienes la introducción perfecta. Después otra bomba de humo, el villano desaparece con la chica, todo el mundo tose, el cielo se despeja, los pájaros pían y un ochentero midi suena de fondo mientras un camino se abre a lo lejos. ¿no dan ganas de jugar?

Si tienes problemas o ves que el grupo se queda atascado usa tus PNJs para arrastrarlos hasta el siguiente escenario o encuentro. Piensa en estos PNJs como pequeños guías o consejeros, así que hazlos habladores pero ambiguos en sus consejos. Duendes, goblins, campesinos, magos, tenderos, animales exóticos, muros de piedra que siguen al grupo para que no vuelvan atrás (mi favorito), etc.

Puede que el grupo quiera ir lo más rápidamente posible al rescate de Sandy sin apenas explorar el resto del mundo. En ese caso incluye condicionantes. Así por ejemplo para llegar al castillo donde está secuestrada Sandy, antes tendrán que dar con un mapa del mismo. Y para conseguir ese mapa tendrán que ganarse la confianza de otro personaje de renombre. Y así todas las vueltas que tú quieras dar.

Si ocurre el caso contrario y el grupo está completamente ensimismado por el nuevo mundo que se abre ante ellos, no hay nada como dejarles caer (algún PNJ se ocupará de ello) que su aventura tiene un tiempo límite antes de la inminente muerte de Sandy. Esto convertirá el viaje virtual en una aventura contrarreloj. El jugador que esté enamorado de Sandy si está atento a su clave ya se ocupará de tirar de los demás.

Y para acabar, una estrategia dramática para la dirección de la partida. En cuanto tengas oportunidad de interactuar con el grupo a través de los PNJS juega con la idea de que en cierto modo ya son conocidos y son los "Señores del Reino" (los "*Lords of the Kingdom*" del título). Háblales como si fuesen figuras desconocidas pero esperadas e introduce anécdotas sobre anteriores "Señores del Reino" que pasaron por allí en otras ocasiones. Diles que ellos son menos amables que los anteriores, o que parecen menos listos, o que a ver si ellos si salvan a la chica a tiempo porque menuda sangría hubo la última vez, o cualquier comentario similar. Deja que la leyenda del juego crezca con un goteo de rumores constante y anticipa movimientos y escenarios.

Bueno, creo que eso es todo. Espero que te hayas divertido leyendo este juego tanto como yo creándolo. Ahora os toca a disfrutarlo sobre una mesa lanzando dados.

Buscad una moneda en vuestros bolsillos. Echad una moneda en la ranura y... ¡A jugar!

RESUMEN DE REGLAS Y CLAVES.

Creación de personajes:
1. Nombre y 3 vidas
2. Elegir 5 Claves de juego
3. Clase +3

Conflictos:
1. El DJ elige Dificultad Inicial
2. Modificar la Dificultad Inicial con Clases, Claves, Aspectos Positivos y Negativos para obtener la Dificultad Final
3. Escoger dos dados y lanzarlos
4. Resolución de la tirada
5. Obtención de aspectos

Resolución de Conflictos:
- Éxito Total. Los dos dados superan o igualan la Dificultad Final. El jugador narra su éxito. Se pierde el dado que haya obtenido menor resultado. Si los dos dados obtienen el mismo valor se puede escoger no perder ningún dado (pero entonces no se ganaría el pertinente aspecto) o escoger el que se prefiera.
- Éxito Parcial. Solo uno de los dados supera o iguala la Dificultad Final. El jugador narra su éxito y el DJ pone un obstáculo nuevo o rebaja ese éxito. Se pierde el dado que haya obtenido el menor resultado.
- Fracaso. Ninguno de los dos dados supera o iguala la Dificultad Final. El DJ narra el fracaso del personaje. El jugador pierde los dos dados y además su personaje gana un Aspecto temporal negativo de valor +2 relacionado con uno de los dados a elección del jugador. Es importante anotar en la hoja de personaje el Aspecto debajo del dado relacionado.

Aspectos:
Cada tirada que no use el D100 conlleva la obtención de un Aspecto Temporal Positivo de valor +2 que quedará ligado al dado entregado. También puede sumarse a un Aspecto previo, en su dado correspondiente.

El D100:
Si ganas un Aspecto usando el D100 en la tirada el Aspecto ganado será de +1 y no de +2. Si además es el dado entregado en la tirada, conllevará la ganancia de un Aspecto Temporal Negativo adicional de valor +2.

Refrescar un dado:
Activa una Clave y recupera el dado entregado. Todos los Aspectos Temporales se reducen en 1.

Valor de bonificación de una Clave.
Mientras el DJ no diga lo contrario será de +2.

Romper una Clave.
Borra la Clave y anota en su lugar un Aspecto Positivo Permanente +5.

Interferencias en un Conflicto:
Si alguien tiene una Clave, Clase o Aspecto que pueda ser utilizado para ello, puede modificar la tirada del Conflicto automáticamente (sin tirada) con el valor del mismo.

Tiradas de Riesgo:
El DJ aumenta las posibles consecuencias negativas de un Éxito Parcial o de un Fracaso para un Conflicto. Normalmente con la obtención de Aspectos Temporales Negativos, aumentando los Temporales a Permanentes o directamente con Permanentes.

Perder una Vida:
Si un jugador se queda con uno o menos dados, o consigue tres o más Aspectos Negativos Permanentes pierde una Vida. Refresca todos sus dados de la manera habitual, sus Aspectos Negativos Permanentes pasan a Temporales y puede cambiar su Clase si lo desea.

1ª Categoría. Claves de relaciones y familiares: (se escogen dos)

- Enamorado de Sandy (es obligatorio que alguien escoja esta Clave)
- Secretamente enamorado de... (puede tenerla más de un jugador)
- Odio profundamente a... (puede tenerla más de un jugador)
- Mejor amigo de... (puede tenerla más de un jugador)
- Hermano mayor (es necesario un hermano menor)
- Hermano menor (es necesario un hermano mayor)
- Extranjero (solo puede escogerla un jugador)

2ª Categoría. Claves psicológicas: (escoger una)

- Mentiroso
- Independiente (solo puede escogerla un jugador)
- Dependiente (solo puede escogerla un jugador)
- Bromista (solo puede escogerla un jugador)
- Niño bueno (solo puede escogerla un jugador)
- Líder (solo puede escogerla un jugador)

3ª Categoría. Claves físicas y de estudiante: (se escogen dos)

- Gordo (solo puede escogerla un jugador)
- Palillo (solo puede escogerla un jugador)
- Gigante (solo puede escogerla un jugador)
- Matón (solo puede escogerla un jugador)
- Pitufo (solo puede escogerla un jugador)
- Guaperas (solo puede escogerla un jugador)
- Popular (máximo dos jugadores)
- Impopular (máximo dos jugadores)
- Cerebrito (máximo dos jugadores)
- Desapercibido (máximo dos jugadores)
- Rebelde (solo puede escogerla un jugador)

SUGERENCIAS.

Nombres para ellos:
Tom, Joe, Bobby, Frank, Roger, Spaguetti, Gordi, Visera, Pantalla, Perry, Tortuga, Flash, Jim, Lee, Tony, Alfred, Red, Lou, Kobe, Bert, Dan, Tim, Bart, Dientes, Tirantes, Pelota, JC, Johnny.

Nombres para ellas:
Sandy, Susan, Judith, Sandra, Tina, Samantha, Alicia, Gina, Betsy, Maggie, Trin, Lisa, Alisha, Julia, Lia, Nube, Loretta, Linda, Eli, Vicky, Mary, Jo, Ingrid, Ellen, Peggy, Sue, Tricia, Helen.

Nombres para PNJS:
Rapinzel, Alastair, Borugh, Seamous, Bertholomeu, Michael, Reginald, Lorion, Berien, Bastuir, Kerimbor, Jinx, Flop, Batua, Levia, Alania, Eler, Cariol, Erinor, Faru, Roider, Vincent, Din, Souin, Bal, Binicious, Reilos, Farfirfur, Polor, Backael, Seril, Vy, Ioleth, Irga, Ylsa.

Enemigos:
Ratabuhos, goblins, orcos, trolls, trasgos, helechos asesinos, golems (en toda su variedad), zombies, esqueletos, lobos, ents, fantasmas, banda de ladrones, magos oscuros, vampiros, duendes, burgs, hadas del bosque, ranas malignas, reikiins, koolas.

Escenarios:
Pueblos, colinas, encrucijadas, lagos, castillos, torres, pozos, cuevas, túneles, bosques, grutas, caminos, puentes, fosos, ciudades, ruinas, aldeas, casas, granjas, fortalezas, montañas, valles, guaridas, palacios, tabernas, iglesias.

Objetos:
Musgo, monedas, pociones, espadas, hachas, escudos, medallones, ojos, perlas, colmillos, botas, dagas, coronas, yelmos, armaduras, pulseras, setas, flores, raíces, antorchas, licores, varitas, bastones, capas, tronos, cofres, arcos, flechas, broches.

Adjetivos para escenarios y objetos:
Encantado, mágico, oscuro, siniestro, luminoso, fuerte, escondido, carmesí, fiero, varado, ruinoso, extraño, frío, helado, gélido, electrizante, vigoroso, sereno, nervioso, estridente, maligno, vacío, fresco, suave, dulce, amargo, ocupado, atacado.

Aspectos negativos:
Aturdido, asustado, atemorizado, apesadumbrado, enfermo, nervioso, lesionado, hipnotizado, poseído, agresivo, irracional, molesto, cansado, congelado, quemado, irascible, idiota, lento, torpe, sordo, ciego, mudo, mareado, cojo, intimidado.

LORDS OF THE KINGDOM

Nombre: _____ Jugador: _____

Clase (+3): _____ Vidas: ♥ ♥ ♥

Claves: D4 y D6 _____ D12 _____ D100

_____ D8 y D10 _____ D20 _____

Aspectos	¿Perm?	¿+/-?	Total	D4	D6	D8	D10	D12	D20	D100