Rol para Peques,
o cómo iniciarse en los Juegos de Interpretación

Autor:

Jorge Luis Vedovelli Orán

Índice General:

Dedicatoria y Créditos **Pág. 5**

Capítulo 0: Para padres y educadores **Pág. 6**

1.- ¿Qué es eso del Rol? Pág. 6
1.a.- ¿Qué no es eso del Rol? Pág. 6
2.- Los Juegos de Rol como herramienta para la enseñanza Pág. 6

Capítulo 1: ¿Por qué Rol para Peques? **Pág. 8**

1.a.- Estructura de *Rol* para Peques Pág. 9

Capítulo 2: Reglas Generales aplicadas a *Piratas* para Peques **Pág. 10**

0.- Introducción: Pág. 10
1.- ¿Por qué *Piratas* para Peques? Pág. 10
Filosofía del juego Pág. 10
2.- ¿Cómo puedo crear mi propio personaje? Pág. 10
3.- ¿Cómo puedo mejorar mi personaje? Pág. 12
4.- Mecanismo de Juego Pág. 12
Tiempo y Turnos Pág. 12
Tiradas y Monedas Pág. 12
Éxitos y Fracasos Pág. 12
¡Pifias! Pág. 13
Por fin... ¡un Crítico! Pág. 13
Tiradas Directas de Perfil Pág. 13
Tipos de Acciones Pág. 13
Combate, Vitalidad y Medicinas Pág. 14
5.- Perfiles y Habilidades Pág. 15
6.- Profesiones Pág. 15
7.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs) Pág. 16
8.- Ejemplos de Aventuras Pág. 17
9.- Bestiario Pág. 18
10.- Ambientaciones Pág. 19
11.- Encuentros aleatorios Pág. 20
12.- Algunos términos marinos Pág. 21
Hoja de Personaje de Ejemplo Pág. 22
Hoja de Personaje en blanco Pág. 23

Capítulo 3: Cowboys para Peques **Pág. 24**

0.- Introducción: Pág. 24
1.- ¿Por qué *Cowboys* para Peques? Pág. 24
Filosofía del juego Pág. 24
2.- Perfiles y Habilidades Pág. 24
3.- Profesiones Pág. 25
4.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs) Pág. 26
5.- Ejemplos de Aventuras Pág. 27
6.- Bestiario Pág. 28
7.- Ambientaciones Pág. 29
8.- Encuentros aleatorios Pág. 29
Hoja de Personaje en blanco Pág. 31

Capítulo 4: Gladiadores para Peques **Pág. 32**

1.- ¿Por qué *Gladiadores* para Peques? Pág. 32

Filosofía del juego Pág. 32
2.- Perfiles y Habilidades Pág. 32
3.- Profesiones Pág. 33
4.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs) Pág. 34
5.- Ejemplos de Aventuras Pág. 35
6.- Bestiario Pág. 36
7.- Ambientaciones Pág. 36
8.- Encuentros aleatorios Pág. 37
Hoja de Personaje en blanco Pág. 38

Capítulo 5: Dinosaurios para Peques **Pág. 39**

1.- ¿Por qué *Dinosaurios* para Peques? Pág. 39
Filosofía del juego Pág. 39
2.- Perfiles y Habilidades Pág. 39
3.- Profesiones Pág. 40
4.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs) Pág. 40
5.- Ejemplos de Aventuras Pág. 41
6.- Bestiario Pág. 42
7.- Ambientaciones Pág. 42
8.- Encuentros aleatorios Pág. 43
Hoja de Personaje en blanco Pág. 44

Capítulo 6: Exploradores del Espacio **Pág. 45**

1.- ¿Por qué *Exploradores del Espacio*? Pág. 45
Filosofía del juego Pág. 45
2.- Perfiles y Habilidades Pág. 45
Implantes Biotrónicos Pág. 46
3.- Razas y Profesiones Pág. 47
4.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs) Pág. 48
5.- Ejemplos de Aventuras Pág. 50
6.- Bestiario Pág. 51
7.- Ambientaciones Pág. 52
8.- Encuentros aleatorios Pág. 52
Hoja de Personaje en blanco Pág. 53

Capítulo 7: Vampiros para Peques **Pág. 54**

1.- ¿Por qué *Vampiros* para Peques? Pág. 54
Filosofía del juego Pág. 54
2.- Perfiles y Habilidades Pág. 54
3.- Profesiones o no-vidas Pág. 56
4.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs) Pág. 56
5.- Ejemplos de Aventuras Pág. 59
6.- Bestiario Pág. 59
7.- Ambientaciones Pág. 60
8.- Encuentros aleatorios Pág. 60
Hoja de Personaje (Humanos) en blanco Pág. 61
Hoja de Personaje (Monstruos) en blanco Pág. 62

Capítulo 8: Caballeros y Dragones para Peques **Pág. 63**

1.- ¿Por qué *Caballeros y Dragones* para Peques? Pág. 63
Filosofía del juego Pág. 63
2.- ¿Cómo puedo crear mi propio personaje? Pág. 63
3.- Perfiles y Habilidades Pág. 65
Maná y Nivel Mágico Pág. 67
Profesiones y Magia Pág. 67
Lucha y Magia Pág. 67
Aprendizaje e Invención de Hechizos Pág. 68

Armas y Objetos Mágicos Pág. 68
Ejemplos de Hechizos Adquiridos Pág. 68
4.- Razas y Profesiones Pág. 69
5.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs) Pág. 71
6.- Ejemplos de Aventuras Pág. 73
7.- Bestiario Pág. 74
8.- Ambientaciones Pág. 74
9.- Encuentros aleatorios Pág. 75
Hoja de Personaje de Ejemplo Pág. 76
Hoja de Personaje en blanco Pág. 77
Hoja modelo de PnJs en blanco Pág. 78

Capítulo 9: Consejos para el CJ: ¿Cómo diseño una aventura?: Pág. 79

0.- Introducción Pág. 79
1.- Decálogo del diseño de una aventura Pág. 79
2.- Tiradas más frecuentes Pág. 80
3.- El trasfondo de los personajes Pág. 80
4.- Transcripción de una partida de rol, o cómo poner en práctica toda la teoría Pág. 81
Ficha modelo en blanco de PnJs Pág. 84

Dedicatoria y créditos:

Dedicatoria:

A mis hijos Adrián y Paula, para que crezcan usando lo único que nadie les podrá quitar: La Imaginación.

Créditos:
Autor: Jorge Luis Vedovelli Orán
Correcciones: Alicia Marrero
Testeo: Alicia Marrero, Adrián Vedovelli, Paula Vedovelli, Kevin Hernández, Karina Hernández, Antonio "Web" Escudero, Jose Luis González, Javier "Potra" San Luis y Juan Jesús "Chus" Alvarez.

Capítulo 0:
Para padres y educadores

Autor: Jorge L. Vedovelli

1.- ¿Qué es eso del *Rol*?

Los *Juegos de Interpretación*, o más propiamente, *Juegos de Rol*, son la forma más parecida de ser protagonistas de las aventuras que estamos acostumbrados a ver en el cine, la televisión o leyendo un libro. En ellas, los personajes pasan mil y una peripecias, y nosotros, los espectadores, nos limitamos a verlas pasar sin poder intervenir de ninguna forma. Con los juegos de rol, este protagonismo se hace nuestro.

Montar una partida de rol no es nada complicado, nos basta una buena idea, lápices, papeles, un jugador que se invente la historia, y unos cuantos amigos dispuestos a divertirse alrrededor de una mesa.

El jugador que dirija la aventura (Capitán de Juego o CJ a partir de ahora) debe aplicar una serie de reglas más o menos complejas (las que aquí te expongo son extremadamente sencillas) para que la intervención del resto de los personajes (Personajes Jugadores o PJs desde ahora) no sea un caos. Con el tiempo verás que las reglas sólo deben ser una referencia y que *la interpretación* (la capacidad de *ser actor*) de los jugadores, resolverá la mayor parte de las situaciones.

Continuando con el símil de la creación de una película, podríamos decir que el CJ es el director y guionista de la misma, los jugadores son los actores protagonistas y los personajes no jugadores manejados por el CJ (PnJs desde ahora) son los extras y actores secundarios. A partir de ahí y, como en el cine, sólo hace falta una buena historia que contar y mucha imaginación. A diferencia de las películas, la acción se va desarrollando y haciendo más profunda y compleja en función de las decisiones adoptadas por los PJs y, a la postre, son los propios jugadores los que acabarán por perfilar una aventura a su medida, sin trabas, sin límites, sin cortar las alas de su mente.

1.a.- ¿Qué *no* es eso del Rol?

Los juegos de rol sirven para contar y protagonizar historias. Colocan a los personajes en distintas situaciones en las que es fundamental el ingrediente que define una aventura: el conflicto. Sin conflictos no habría nada que contar, no existiría la literatura, la poesía, el cine, el teatro... Los conflictos definen tanto a las historias como a las personas que las protagonizan. No estoy descubriendo nada nuevo (tampoco lo pretendo), sólo intento hacerte ver, lector, que muchas ideas preconcebidas que se tienen contra el rol están totalmente equivocadas.

En los juegos de rol, debido a que cuentan historias, se producen conflictos. Ideas dispares, intereses encontrados o simples desaveniencias pueden dar lugar a enfrentamientos entre los PJs y los PnJs que pueden resolverse de muy diferentes formas, mediante el diálogo, la cooperación, la ayuda mutua; o, tal y como también vemos en la vida real, mediante la violencia en cualquiera de sus facetas. Ahí precisamente está uno de los principales errores al juzgar a los juegos de interpretación: la creencia de que la única forma de resolver los conflictos en rol sea mediante los actos más o menos violentos. Eso, por supuesto, dependerá del carácter de los jugadores y de las circunstancias de la propia historia; pero, y esto es fundamental, tanto las aventuras jugadas como la manera de resolver los conflictos planteados quedarán, para un individuo normal, en un ámbito meramente imaginario e irreal. Nadie en su sano juicio puede confundir la realidad con las situaciones planteadas en una partida de rol, y si así lo hiciera, también confundiría la realidad con la ficción viendo una película en el cine o en la televisión, leyendo un libro o... jugando al parchís ("te como, y cuento veinte").

2.- Los *Juegos de Rol* como herramienta para la enseñanza:

Jugar es la base de la educación, ya que ayuda al individuo a hacer uso de recursos, herramientas y métodos aprendidos con anterioridad y aplicarlos en situaciones concretas. Sin el juego, el acúmulo de estos conocimientos sería en vano, ya que no pasarían por el banco de pruebas que representa jugar y, a la postre, caerían en el olvido.

Jugar, además, da lugar a uno de los elementos fundamentales del aprendizaje: la motivación. Es muy frecuente ver a jóvenes y niños apáticos con ciertas materias o asignaturas que, al encontrar una

motivación que las haga útiles, comienzan a interesarse por ellas y a mejorar su rendimiento. Por ejemplo, si a alguien no le gusta el latín, pero sólo conociendo esa lengua podrá ser capaz de descifrar un antiguo códice que, a su vez, es la clave para rescatar a una bella princesa de las garras de un hechicero; el uso de esta lengua puede llegar a ser prioritario, lo cual le animará a aprenderla con mayor interés. El ejemplo anterior es válido para cualquier asignatura o situación que se nos ocurra, sólo hay que sustituir el latín por física, por fórmulas matemáticas o por situaciones propias de la geografía o la historia.

Además de esta vertiente lúdico-académica, los juegos de interpretación son muy útiles para hacer descubrir en los niños y jóvenes la idea de tolerancia y empatía. Al colocarlos en situaciones imaginarias, podremos hacerles experimentar lo que otras personas pueden sentir y pensar en escenarios parecidos. Podremos hacer que convivan y se vean obligados a cooperar con gentes de otras culturas y razas o, incluso, que ellos mismos formen parte de otra raza diferente a la suya. Convenientemente guiados, los juegos de rol pueden ser una herramienta muy util en el aprendizaje de comportamientos socialmente positivos y estimulantes.

Los juegos de rol tienen un papel muy relevante en el estímulo de la actividad lectora. No es raro ver a jóvenes jugadores enfrascados en lecturas de más de 500 páginas para aprender más sobre la partida en curso. Por otra parte, esta lectura y la necesidad imperiosa de expresarse oralmente durante el juego, aumentan de manera considerable el vocabulario y las capacidades expresivas de los participantes.

En resumen, la necesidad de cooperación de los jugadores que integran un grupo (no hay que olvidar que los juegos de interpretación *en ningún caso* son competitivos); el uso de un lenguaje apropiado parta cada situación, la convivencia imaginaria con personajes de otros mundos, culturas o razas y, en definitiva el uso constante de la imaginación y la inventiva, hacen de los juegos de rol una de las herramientas ideales en la enseñanza.

Desde aquí abogo por el uso de estos juegos en talleres extraescolares (dirigidos por monitores con una adecuada formación pedagógica), de la misma forma que existen talleres de teatro, literatura, danza o karate.

Capítulo 1:
¿Por qué *Rol para Peques*?

"Tengo niños pequeños y me gusta el rol". Esta corta frase, que a primera vista puede parecer contradictoria, se la han planteado multitud de *roleros* que han crecido, se han enamorado y han tenido hijos en medio de turbulentas batallas de *Trolls* contra *Elfos*, *Vampiros* Chupasangre (aparte del jefe en la oficina) y lugares fantásticos como *Mordor*, *Britannia* o *Avalon*.

El tema de los hijos está bien, sobre todo si miramos a un futuro lleno de partidas de rol bajo tu mismo techo y a cualquier hora del día, pero el problema surge cuando nos enfrentamos a la cruda realidad: *"¡Mi hijo es tan pequeño que ni siquiera sabe contar bien hasta cinco!"* Esta situación hace totalmente imposible el uso de cualquiera de los juegos de rol (JdR) *tradicionales* y, reflexionar sobre el tema, me impulsó a crear una adaptación de ellos que pudiera ser jugada por toda la familia: su resultado es el conjunto de *minijuegos* que tienes en tus manos. Por supuesto, la lectura de estas reglas va dirigida al adulto o jugador de más edad que participa en la partida, ya que el lenguaje en el que han sido redactadas no está adaptado a un público infantil, aunque los juegos sí lo pueden estar.

Rol* para Peques** consta de siete ambientaciones con un sistema de reglas común; consejos y ejemplos para la creación de aventuras; habilidades y profesiones exclusivas y multitud de fichas de personajes no jugadores. Hay un juego de piratas (Piratas* para Peques**), uno de vaqueros (***CowBoys* para Peques**), uno de monstruos (***Vampiros* para Peques**), uno de romanos **(*Gladiadores* para Peques**), uno de naves espaciales (***Exploradores del Espacio***), otro de dinosaurios (***Dinosaurios* para Peques**), e incluso uno de fantasía medieval (***Caballeros y Dragones* para Peques**).

El acceso a los distintos juegos está pensado para realizarse de manera independiente, aunque el orden en que aparecen en este libro está determinado por su dificultad o por el tipo y edad de los jugadores a quienes están destinados. Es decir, en ningún momento se pretende que tengas que realizar una lectura secuencial de todos los juegos, sino que, muy al contrario, los uses en tus partidas según el ambiente que te apetece en ese momento jugar: el Salvaje Oeste, un Castillo Encantado, un Galeón Pirata...

Los juegos que incluyo en ***Rol* para Peques** son un conjunto de reglas simplificadas que tienen como objetivo introducir a los pequeños en el mundo de la interpretación y enseñarles a trabajar en equipo usando su creatividad e inventiva. Por ello, ***Rol* para Peques** se convierte en una herramienta fundamental para todo aquel interesado en iniciarse en los **Juegos de Interpretación**. Todo lo que hace falta es un **Capitán de Juego** (el *Máster* o Director de juego en el rol tradicional) que cuente y arbitre la aventura, un par de jugadores, unas *Hojas de Personaje* para cada uno, unos lápices con goma, estas reglas y mucha, mucha imaginación. La figura del Capitán de Juego (CJ) es fundamental ya que es quien creará la historia y la adaptará según las edades de los participantes.

***Rol* para Peques** se puede jugar desde los 5 años y es por ello que todo está permitido, hasta las ideas, soluciones o embrollos más disparatados. Si se tiene éxito en las tiradas, todo vale. Por supuesto, si el niño es demasiado pequeño para leer o escribir, un adulto o un hermano mayor será el encargado de irle rellenando la *Hoja de Personaje*, los mapas de tesoros, etc.

El objetivo es hacer que los más pequeños, con la colaboración de sus padres u otros adultos, aprendan a usar su imaginación e inventiva para resolver los problemas planteados por el CJ; que descubran las ventajas de actuar en equipo; que sean capaces de ponerse en la piel de alguien distinto y, en definitiva, que sean protagonistas de aventuras inocuas en primera persona en las que sus decisiones en un momento dado puedan influir en situaciones futuras. Además, ***Rol* para Peques** está pensado para que el niño aprenda el valor de las cosas y descubra nuevas maneras de expresarse invitándole a emplear palabras o términos hasta ahora desconocidos en situaciones sorprendentes y estimulantes.

Es recomendable que durante la partida se haga hincapié en la situación geográfica e histórica con el fin de que al niño le resulten familiares términos como Caribe, Praderas, Estación Orbital, Jamaica, Roma, Gobernador, Cortesanos, Plantaciones, Comercio, etc.

En estos juegos, los niños aprenderán a manejar los rudimentos del dinero, ya que casi todo se puede comprar con *doblones*, *dólares*, *créditos planetarios* u otras clases de monedas en función del juego, pero siempre teniendo en cuenta que la cosa más cara (por ejemplo, un barco) debe costar diez de estas monedas o

un múltiplo de diez. Con esto pretendo familiarizar a los más pequeños con los números y que aprendan a contar jugando. Por supuesto, queda a elección del CJ el precio exacto de cada producto o servicio.

Dado el nivel infantil de estos juegos, se debe procurar que la forma de obtener dicho dinero sea el resultado de un acto heroico o de un esfuerzo positivo, nunca se premiará ni se promoverá el robo o el pillaje. Que se pueda jugar a ser piratas o forajidos no implica que se actúe como tales. Aunque la violencia muchas veces es inevitable, se deberá en todo momento animar al niño a buscar formas válidas de evitarla.

A pesar de todas estas recomendaciones y de ser juegos en apariencia infantiles, las aventuras en las que juguemos a ***Rol* para Peques** deben ser lo bastante interesantes y entretenidas para hacer pasar un buen rato a los adultos o jóvenes que se acerquen a él, aunque siempre liderados por los más pequeños.

1.a.- Estructura de *Rol* para Peques:

***Rol* para Peques** está estructurado en un capítulo para padres y educadores, un capítulo introductorio (el que estás leyendo), una serie de consejos a la hora de dirigir una partida, un ejemplo de las reglas aplicadas al juego ***Piratas* para Peques**, y seis capítulos más correspondientes al resto de las ambientaciones.

Capitulos Iniciales:

Se trata de los capítulos cero y uno, que imagino ya habrás leido. En ellos te explico qué es el rol y cómo puede aplicarse en los estudios como una herramienta más, así como los motivos que me han llevado a crear ***Rol* para Peques** y qué pretendo con este libro.

Reglamento básico aplicado a ***Piratas* para Peques**:

Incluye una guía para la creación de personajes, las reglas del sistema de juego, un listado de habilidades y profesiones, plantillas de personajes no jugadores, ejemplos de aventuras y Hojas de Personaje en blanco listas para ser fotocopiadas.

Ambientaciones:

En estos seis capítulos te describo el resto de las ambientaciones de ***Rol* para Peques**, haciendo especial hincapié en las particularidades de las mismas: las habilidades, profesiones, razas, etc.

Consejos para el CJ:

En este útil capítulo te doy algunas indicaciones y utilidades que pueden servirte de ayuda en tus partidas. Consejos generales, tiradas más frecuentes, ficha en blanco para el diseño de PnJs, etc.

Capítulo 2:
Reglas Generales aplicadas a *Piratas* para Peques

0.- Introducción:

A continuación te presento el reglamento de ***Rol* para Peques** aplicado a ***Piratas* para Peques** (PpP). Como las reglas son las mismas para cualquiera de las demás ambientaciones, en los otros capítulos encontrarás material específico de cada una de ellas, siendo común el modo de construcción de un personaje y el sistema de juego general.

Aunque no tengas pensado crear una partida usando el mundo de los piratas, debes leerte con atención este capítulo ya que será una referencia constante para el resto de las ambientaciones del libro.

1.- ¿Por qué *Piratas* para Peques?

***Piratas* para Peques** es un juego de rol para niños que se desarrolla en el **Caribe** justo en el clímax de la piratería en esa zona, es decir, hacia el año **1660**.

Tesoros, galeones, naufragios, islas desiertas, corsarios, tabernas... Esto es sólo un pequeño ejemplo de las maravillas con las que se toparán tus personajes en cada partida que juegues a **PpP**.

Desde siempre, el mundo de los piratas ha cautivado la imaginación de los más pequeños, tal vez por el exotismo de los escenarios o quizá por la rebelde personalidad de sus protagonistas. En cualquier caso, ahora te brindo la posibilidad de encarnar a uno de estos aguerridos *lobos de mar* y vivir sus aventuras.

Filosofía del juego

***Piratas* para Peques** es un juego *clásico* de aventuras. Los jugadores son héroes como *Errol Flynn* en *El Capitán Blood*, o como *Jim* en *La Isla del Tesoro*. Es por ello que el Capitán de Juego (CJ) debe poner los medios en sus partidas para que esta vena aventurera y descubridora se desarrolle libremente en los jugadores. Cada partida debe ser una exploración de lugares lejanos y exóticos, de nuevas tierras y nuevas gentes, otras culturas y otras razas.

2.- ¿Cómo puedo crear mi propio personaje?

Para crear un personaje en **PpP** lo primero que debes hacer es fotocopiar la Hoja de Personaje (HdP) que encontrarás al final de este capítulo.

Es conveniente distinguir entre Puntos de Experiencia, Niveles de Perfil o de Habilidad y Puntos de Vitalidad.

- Puntos de Experiencia (pe):
Son los puntos con que contamos para comprar niveles de los perfiles o habilidades. Los iniciales son gratuitos y el resto nos lo irá otorgando el CJ a medida que juguemos a **PpP**. Con un punto de experiencia podemos comprar un nivel de cualquier perfil o habilidad.

- Niveles de Perfil o Habilidad:
Corresponden a las casillas "O" que encontrarás en la HdP. Tanto los perfiles como las habilidades tienen un máximo de cuatro niveles y, en términos de juego, nos indican cuántas monedas debemos lanzar al realizar una tirada de acción. Por ahora no te preocupes, lo explicaremos en detalle más adelante.

- Puntos de Vitalidad:
Corresponden a la capacidad de combate de nuestro personaje. Se calculan sumando los perfiles *Ser Forzudo* y *Ser Listo* multiplicados por tres. En próximos capítulos te los explicaremos con más detenimiento.

Ahora vamos a construir la ficha de nuestro pirata, para ello sigue estos pasos:

a.- Pon **tu nombre** en la ficha del personaje. Así sabremos a quién pertenece.

b.- Escoge un **nombre para él**. Puedes llamarlo de cualquier manera, usando apodos o nombres corrientes.

Nosotros, por ejemplo, vamos a llamar al nuestro ***Billy Malacara***.

c.- En el apartado **¿A qué se dedica?** Debes poner una de las profesiones que te proponemos en el apartado 6, de este capítulo.

Para *Billy* hemos elegido la profesión de *Espadachín*. Sabemos que los espadachines tienen de entrada un nivel gratuito en la Habilidad de *Espadas* (ver apartado 6 "Profesiones"), pero eso lo tendremos en cuenta más tarde.

d.- Ahora es un buen momento para **imaginarnos** a nuestro personaje y **describirlo** de una manera sencilla. Esto nos ayudará a visualizarlo y a darle una idea a los demás jugadores de su aspecto.

Billy Malacara será un pirata con una enorme cicatriz en el rostro, una barba negra muy larga y un loro parlanchín en el hombro.

e.- En el siguiente apartado debemos elegir la **manera de comportarse** del personaje, este comportamiento debe ser correctamente interpretado por el jugador ya que es una de las principales maneras de conseguir puntos de experiencia que nos ayuden a mejorar nuestro pirata. En la hdp la personalidad determina la mayoría de las acciones. Los personajes malos tienden a ser traviesos, picarones y egoístas; mientras que los buenos tienden a ayudar a los demás y a ser generosos y valientes. Un personaje regular puede ser a veces malo y otras bueno. Este último tipo es el más indicado para jugadores de muy corta edad o con poca experiencia.

En el caso de *Billy* será un pirata malo, así que ponemos una X en la casilla que dice *malo*.

Hasta aquí la descripción básica de nuestro personaje. A partir de ahora nos centraremos en sus Perfiles y Habilidades.

f.- Contamos inicialmente con 6 puntos de experiencia (pe) para los cuatro **perfiles** sin ninguna restricción a la hora de repartirlos, es decir, podemos tener dos perfiles con tres niveles (un nivel corresponde a una casilla "O") y otros dos sin nada.

Como *Billy* no es un tipo muy listo ni muy mañoso, repartimos dos puntos de experiencia en *Ser Forzudo*, Dos en *Sus Sentidos*, uno en *Su Maña* y el último en *Ser Listo*.

g.- En el caso de las **habilidades** el mecanismo es el mismo, sólo que en esta ocasión serán quince los puntos de habilidad a repartir entre diez habilidades. Según la profesión de nuestro personaje tendrá un nivel gratuito en alguna de las habilidades, además de los quince iniciales.

Dado que *Billy Malacara* es un espadachín, recibirá un nivel de habilidad gratuito en espadas. El resto de los puntos los repartimos de la siguiente forma: dos a *Navegar*, uno a *Cañones*, dos a *Insultar* (*Billy* es muy maleducado), dos más a *Espadas* (que quedará con tres), uno a *Buscar*, dos a *Esquivar*, uno a *Pistolas*, dos a *Esconder*, uno a *Mapas* y uno a *Medicinas*.

h.- Como ya sabemos los niveles que tiene en *Ser Forzudo* y *Ser Listo*, podremos calcular su **Vitalidad** sumándolos.

Billy cuenta con una *Vitalidad* de nueve (*Ser Forzudo* (2) + *Ser Listo* (1))x3 = 9.

i.- Ya estamos casi al final. En este punto debemos describir de forma resumida las pertenencias de nuestro personaje, su dinero, tesoros, barcos y otras cosas que puede llevar en su mochila. En gran medida será el *Capitán de Juego*, en función de la aventura, el que indicará las pertenencias iniciales.

Billy suele ir casi siempre con lo puesto y sólo tiene 2 monedas de oro, una espada, una manta y comida para él y su loro. No ha encontrado ningún tesoro ni tiene ningún barco.

Una vez hecho todo lo anterior ya tenemos lista nuestra *Hoja de Personaje*. Puedes ver cómo ha quedado la Hoja de *Billy* al final de este capítulo.

3.- ¿Cómo puedo mejorar mi personaje?

La única forma de mejorar un personaje es mediante los Puntos de Experiencia otorgados por el CJ después de cada partida. En función de la correcta interpretación de cada personaje y del ingenio demostrado a la hora de resolver las situaciones planteadas, el CJ podrá repartir entre los jugadores **hasta dos** Puntos de Experiencia (pe). Estos puntos deberán ser *invertidos* de inmediato en la *compra* de niveles de Habilidad o Perfil que mejoren las características de nuestro personaje. Por supuesto, en el caso de aumentar los perfiles *Ser Forzudo* o *Ser Listo*, también mejorará la vitalidad del pirata.

Además del reparto de estos Puntos de Experiencia finales, el CJ podrá otorgar durante una partida hasta cuatro ***minipuntos***, que podrán canjearse por un Punto de Experiencia adicional al final de dicha partida. La entrega de cada ***minipunto*** será el premio por la resolución, especialmente ingeniosa, de distintas situaciones y problemas planteados por el CJ.

4.- Mecanismo de Juego:

Tiempo y Turnos

El tiempo de juego de cualquier aventura se divide en turnos. Estos turnos, cuya duración depende exclusivamente de los deseos del Capitán de Juego, sirven para controlar mejor la acción y dar oportunidad de participar a todos los personajes.

Si el Cj lo desea, estos turnos pueden dividirse a su vez en asaltos de menor duración.

Como referencia podemos determinar la duración de un turno y de un asalto como sigue:

Un Turno	Un minuto.
Un Asalto	Cinco segundos.

Tiradas y Monedas

En **PpP** muchas de las situaciones planteadas por el CJ se resolverán mediante **tiradas**. Estas tiradas consisten en el lanzamiento de tantas **monedas** (sí, sí, monedas de uno o dos euros con su cara y su cruz) como indique la suma entre un perfil y una habilidad adecuados para dicha situación. Si quieres también puedes usar dados y contarlos como *pares o nones*.

Ejemplo: *Billy quiere cruzar el Océano Pacífico con su velero, para ello deberá hacer una tirada de Navegación. El perfil propuesto por el CJ es Su Maña y la habilidad, Navegar. Se suman ambas características y se obtiene un tres (3), ya que nuestro personaje tiene un nivel en Su Maña y dos en Navegación. Eso quiere decir que, para poder navegar, Billy deberá lanzar tres monedas.*

En este punto el CJ propondrá una dificultad a la acción (debe procurar ser benévolo y no ponérselo muy complicado a los jugadores con pocas monedas), que puede ser de uno, dos, tres o más **éxitos**. Incluso existen casos en los que el CJ no oponga ninguna dificultad.

Éxitos y Fracasos

Llegados aquí, debemos explicar qué se entiende por éxito en una tirada. Cada vez que lanzamos las monedas, éstas pueden caer exhibiendo en su parte superior **una cara o una cruz**; pues bien, llamamos **un éxito** a cada una de las caras que se obtengan en una tirada y **fracaso** a cada cruz.

Cuando el CJ aplica una dificultad a una acción, lo que en realidad hace es exigirnos un número mínimo de caras en dicha tirada. Si superamos la dificultad (sacamos igual o mayor número de caras), hemos realizado con éxito la acción, y si no llegamos a dicho número, habremos fracasado.

Ejemplo: *El CJ marca una dificultad para Billy de UNO. Malacara lanza las monedas y obtiene... tres cruces. No sólo no ha logrado el éxito en su navegación, sino que, además, ha sacado una* ***pifia***

.

¡Pifias!

Cuando un personaje no logra el número de éxitos (caras) necesarios, simplemente no podrá realizar la acción que se había propuesto. Pero, como ha sucedido en nuestro ejemplo, cuando ese mismo personaje tiene la mala suerte de sacar todo fracasos (cruces) se dice que ha sacado una **Pifia**. Se entiende por pifia un fracaso estrepitoso que no sólo desbarata las posibilidades de realizar una acción, sino también ocasiona algún percance, que puede ser grave, al personaje que la sufre. Dejo al buen juicio del CJ cuáles pueden ser esos percances. No hay pifias en las acciones contrapuestas (combates). Tampoco existen pifias si la tirada consta de menos de tres monedas a lanzar.

Ejemplo: *Como Billy sacó una terrible pifia en su tirada anterior, no puede evitar que su nave se dirija irremediablemente contra unos arrecifes y acabe destrozándose en ellos. Por fortuna, y entre maldiciones, Malacara consiguió arriar un bote y saltar a él antes de ver su querido barco convertirse en astillas.*

"Si hay arrecifes, debe haber una costa cercana", pensó Malacara, y, orientándose a duras penas, remó hacia lo que él creía su salvación...

Billy debe hacer otra tirada de Navegación y esta vez el CJ no le opone dificultad. Hace la tirada y... ¡oh, sorpresa! Aparecen tres éxitos (caras).

Por fin... ¡un Crítico!

Los **Críticos** son el caso contrario de las pifias, si aquellas eran un desastre, éstos son una bendición. Permiten que se realice de la mejor forma posible cualquier acción (por disparatada que sea) y que se tenga un éxito arrollador. Consisten en sacar una tirada con todo éxitos (todo caras). Como en el caso contrario, es el CJ el que determinará el alcance de un crítico. No hay críticos en las acciones contrapuestas (combates). Tampoco existen críticos si la tirada consta de menos de tres monedas a lanzar.

Ejemplo: *Por fortuna, Billy ha conseguido un crítico y no sólo sortea en su pequeño bote todos los arrecifes que le amenazan sino que, además, se desplaza en la dirección correcta y a buena velocidad. Tanto es así que, a los pocos segundos, se alza frente a su vista la majestuosa figura de un inmenso volcán que se asienta sobre una isla maravillosa llena de cocoteros y plantas exóticas. Billy se enjuga el sudor de la frente y suspira aliviado...*

Como has podido ver, cuando un jugador gobierna un barco, éste pasará a tener las características de aquél. Es como si el personaje se convirtiera en el espíritu de la nave.

Tiradas Directas de Perfil

En el caso de nuestro ejemplo teníamos una tirada clara, al perfil de *Su Maña* (que equivale a la agilidad o destreza) le sumamos la habilidad de *Navegar* ya que se trataba de dirigir un barco y un bote de remos. Pero no siempre las habilidades disponibles se adecuan tan bien a la acción a realizar, por ello he ideado las **Tiradas Directas de Perfil**. Éstas consisten en multiplicar el nivel de uno de los cuatro perfiles (siempre el más adecuado para la acción en curso) por uno o dos (x1 ó x2). Al resultado se le resta la dificultad.

Ejemplo: *Una vez llegado a la orilla, Billy descubre que debe saltar desde el bote a la arena seca. Malacara no soporta mojarse los pies, así que intentará dar un salto hasta la playa. Para esa acción no existe ninguna habilidad adecuada, por lo que usaremos una Tirada Directa de Perfil. El perfil marcado por el CJ es Ser Forzudo (ya que deberá usar la fuerza de sus piernas para dar el salto) multiplicado por dos (x2). Como Billy tiene nivel 2 en este perfil, lanzará cuatro monedas (2x2=4). El CJ le pone una dificultad a la acción de uno (1), por lo que Billy deberá sacar como mínimo un éxito para llegar sin mojarse a tierra. Lanza las monedas y obtiene tres éxitos (tres caras), así que alcanza perfectamente la arena seca y no se moja en absoluto.*

Tipos de Acciones

Podrán darse cuatro tipos de acciones:

- Acciones Individuales

Son las que realiza un personaje en solitario. Como, por ejemplo, navegar. Sólo necesitan realizar las tiradas de perfil+hablidad correspondientes durante tantos turnos como dure la acción.

- Acciones Conjuntas

Son las que implican la colaboración de dos o más personajes. Cuando una situación lo requiere o, mejor, los propios participantes lo proponen, se sumarán los niveles de todos los jugadores que colaboren para tener más opciones de superar la dificultad impuesta por el CJ.

- Acciones Contrapuestas

Se refieren a los combates y siempre suceden simultáneamente. Ya sea en la lucha con barcos o un pulso entre marineros, cada contendiente lanzará tantas monedas como perfil+habilidad se tenga. El jugador que más éxitos consiga, vencerá en ese turno. Cada vez que un jugador atacante gane un turno del combate, le hará perder a su rival tantos puntos de vitalidad como éxitos haya obtenido. El agredido podrá realizar una tirada de esquivar si no quiere responder al ataque; en caso contrario responderá al mismo de manera automática. El combate se prolongará hasta que uno de los contendientes tire la toalla o pierda toda su vitalidad. Es importante reseñar que en este tipo de tiradas no tienen validez ni las **pifias** ni los **críticos**.

En el caso de que dos o más agresores ataquen a un personaje, la víctima podrá responder al ataque de *sólo uno* de ellos o esquivarlos *a todos*. A efectos de juego, el agredido realizará *una única tirada* de esquivar que se contrapondrá *a cada una* de las tiradas de los agresores. La víctima esquivará finalmente a aquellos agresores cuyas tiradas hayan sido menores en número de éxitos a la de aquella, y encajará el ataque de los agresores con más éxitos en sus tiradas.

Ejemplo: *Billy se ha encontrado con otro habitante en su isla "desierta" que no parece muy amistoso. Viste con taparrabos y le apunta con una vara gruesa en su extremo, a modo de martillo. Evidentemente se trata de un indígena. Ambos se miran largamente y comienzan a andar uno en torno del otro con aire amenazador. De improviso, el indígena lanza un terrible grito y se abalanza contra Billy blandiendo en el aire su martillo. Malacara apenas tiene tiempo de reaccionar. Uruk, que así se llama el indígena, lanza tres monedas en su ataque (Ser Forzudo 2n + Espadas 1n) de las que dos son éxitos. Por su parte Billy, que pretende esquivar el ataque, suma Su Maña y Esquivar (3 monedas) y obtiene un solo éxito. Por lo tanto en este ataque Malacara no logra evitar el golpe y pierde dos puntos de vitalidad.*

En el siguiente turno tanto Uruk como Billy intentan agredirse, uno con el martillo y el otro con su espada. Lanzan sus monedas (3 para Uruk y 5 para Billy, ya que Malacara tiene 2n en Ser Forzudo y 3n en Espadas) y obtienen 2 éxitos el indígena y 4 el pirata. A la vista de los resultados Billy ha vencido en este turno y hace perder al indígena cuatro valiosos puntos de vitalidad.

En el siguiente asalto, Uruk decide esquivar para intentar zafarse de la pelea. Realiza la tirada correspondiente y saca más éxitos que Malacara, por lo que de pronto Uruk, herido en su amor propio, profiere otro grito estremecedor y, de un salto, desaparece entre la espesa vegetación que rodea la playa...

Siempre que un jugador quiere abandonar una lucha cuerpo a cuerpo, debe realizar primero una *tirada de esquivar* con éxito. Como es lógico, las tiradas de esquivar no producen daño al atacante.

Un personaje que reciba una agresión, puede invalidarla o hacer que falle insultando al enemigo en lugar de esquivar, de esta manera se consigue neutralizar el golpe (el agresor se desmoraliza) y obtener un ataque gratis en el siguiente turno, es decir, nosotros actuaremos, nuestro rival no. Claro está, siempre que se hayan sacado más éxitos en la correspondiente tirada contrapuesta.

- Acciones Conjuntas-Contrapuestas

Tienen lugar cuando van a combatir un mínimo de dos grupos. Se suman los éxitos totales de cada grupo y vence el grupo que más caras ha sacado, el resultado es la pérdida de puntos de vitalidad para cada miembro del equipo perdedor.

Siempre que haya un **empate** en acciones contrapuestas, se repite la tirada.

Todo lo que era válido para las acciones contrapuestas, lo es para las conjuntas-contrapuestas también.

Combate, Vitalidad y Medicinas

En el apartado *Acciones Contrapuestas* que acabamos de ver, se identifica estas situaciones con los combates. Un combate es un enfrentamiento con armas o sin ellas entre varios individuos o grupos de personas o barcos. En **PpP** todos los enfrentamientos son incruentos, y lo único que se pierde es la vitalidad (aquí entendida como las ganas de luchar) de los contendientes.

La suma de *Ser Fuerte* y *Ser Listo*, multiplicada por tres, es la **vitalidad**. Cuando ésta llega a cero el personaje se rinde entre sollozos. En **PpP** no hay ni muertos ni heridos. Un personaje vencido (con vitalidad cero) no puede enfrentarse a nadie hasta que se recupere y sólo podrá intentar esquivar los ataques que reciba. La recuperación se logra con un médico, con pócimas curativas o descansando los turnos que crea oportuno el CJ. Con las curas del médico, con las pócimas curativas o con el descanso se recupera toda la vitalidad perdida.

5.- Perfiles y Habilidades:

Los **Perfiles** son cuatro:

- Ser Forzudo
Hace referencia a capacidades físicas pasivas: vigor, fatiga, fuerza, resistencia...
- Su Maña
Son capacidades físicas activas: agilidad, reflejos, coordinación, destreza, velocidad...
- Sus Sentidos
Capacidades sensitivas: percepción, concentración...
- Ser Listo
Incluye las capacidades intelectivas y sociales: memoria, inteligencia, picardía, sociabilidad, voluntad...

Inicialmente se tienen 6 puntos de experiencia a repartir entre los perfiles. Cada nivel de perfil vale un punto de experiencia.

Las **Habilidades** son diez:

- Navegar
Sirve para manejar barcos con sus tripulaciones.
- Espadas
Se usa en la lucha cuerpo a cuerpo, incluye cuchillos, hachas...
- Pistolas
Abarca la lucha a distancia, e incluye mosquetes, arcabuces...
- Cañones
Es aplicable en la lucha de barcos y fortalezas costeras.
- Buscar
Es necesaria para rastrear y encontrar cosas o personas ocultas.
- Esconder
Puede usarse para hacer desaparecer cosas, personas o a uno mismo.
- Insultar
Puedes elegirla para desmoralizar al oponente y hacer gala de tu mala educación.
- Esquivar
Tiene utilidad para evitar que recibas un golpe o una bala.
- Mapas
Sirve para saber hacer y leer planos.
- Medicinas y Chapuzas
Se usa para curar personas u otros animales y reparar barcos.

En un principio se tienen 15 puntos de experiencia a repartir entre las habilidades, además de un punto extra otorgado por la profesión elegida. Cada nivel de habilidad vale un punto de experiencia.

6.- Profesiones:

Aunque pueden inventarse más, éstas son las profesiones básicas en **PpP**:

- Timonel
Es el encargado de manejar el timón de un barco. Recibe **un nivel gratuito** en *Navegar*.

- Artillero

Es experto en el uso de los cañones de una nave o de una fortaleza. Recibe **un nivel gratis** en *Cañones*.

- Espadachín

Personaje de una habilidad extraordinaria con la espada u otras armas de ataque cuerpo a cuerpo. Recibe **un nivel gratuito** en *Espadas*.

- Explorador

Es uno de los personajes más valientes y el primero en adentrarse en terrenos desconocidos. Recibe **un nivel gratis** en *Mapas*.

- Ladrón

Aunque hay algunos *Robin Hood* entre ellos, la mayoría son unos pillastres. **Reciben un nivel gratuito** en *Buscar*.

- Princesa

Es la bondad personificada... o no. Recibe **un nivel gratis** en *Esquivar*.

- Contrabandista

Comerciante de productos de dudosa legalidad. Recibe **un nivel gratuito** en *Esconder*.

- Médico/Carpintero

Especialista en la reparación de personas o barcos averiados. Recibe **un nivel gratis** en *Medicinas y Chapuzas*.

- Soldado

Encargado de velar por la seguridad de las naves y fortalezas de Su Majestad. **Recibe un nivel gratuito** en *Pistolas*.

7.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs):

Evidentemente no pretendo que te ciñas al siguiente listado de posibles personajes no jugadores (PnJs) que pueden tener cabida en el mundo de **PpP**. De hecho, creo que pueden ser miles. Lo que pretendo con estos ejemplos es que tengas una guía a la hora de crear los que mejor se adapten a tu aventura. Si deseas crear los tuyos propios, dirígete a la Hoja de PnJs que encontrarás al final de este capítulo.

Es interesante resaltar que es posible, e incluso en algunos casos deseable, que los personajes jugadores colaboren (no sólo luchen) con los no-jugadores.

A la hora de *fabricar* estos personajes no te preocupes de los niveles que les otorgues en sus perfiles o sus habilidades, lo importante es que tengan las capacidades lógicas según sus profesiones.

Entre los que se me ocurren de entrada estarían:

- El Gobernador

Carácter: Malo
(corresponde al apartado "Mi personaje es...")
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 4n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.
(se entiende por 1n, 2n, etc. los niveles que tiene el personaje en cada perfil)
Habilidades: Espadas 2n, Esquivar 2n, Pistolas 1n y Esconder 3n.
(los PnJs no tienen por qué tener niveles en todas las habilidades)
Vitalidad: 15pv

- El Capitán Pirata

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 3n, Ser Listo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: Navegar 3n, Espadas 2n, Insultar 2n y Mapas 2n.
Vitalidad: 15pv

- La Tripulación Pirata

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 3n, Ser Listo 1n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: Cañones 2n, Espadas 1n, Pistolas 1n, Esquivar 1n, Insultar 1n.

Vitalidad: 12pv

- El Tabernero

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: Pistolas 2n, Insultar 4n, Esconder 2n, Medicinas y chapuzas 3n.
Vitalidad: 12pv

- El Comerciante

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 3n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Esquivar 3n, Insultar 2n, Esconder 4n y Medicinas y chapuzas 2n.
Vitalidad: 12pv

- El Capitán de la Guardia

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 3n, Ser Listo 3n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Espadas 3n, Pistolas 3n, Esquivar 3n, Insultar 2n y Buscar 2n.
Vitalidad: 18pv

- El Soldado raso

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 1n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Espadas 2n, Pistolas 2n, Esquivar 2n e Insultar 1n.
Vitalidad: 9pv

- El Forajido

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 2n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Espadas 2n, Pistolas 2n, Esquivar 4n, Insultar 2n, Buscar 2n y Esconder 4n
Vitalidad: 12pv

- El Banquero

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 4n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Buscar 3n, Esconder 4n, Mapas 4n, Medicinas y chapuzas 2n.
Vitalidad: 15pv

- El Cazarrecompensas

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 3n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Navegar 2n, Cañones 2n, Espadas 2n, Pistolas 2n, Esquivar 2n, Insultar 2n, Buscar 2n, Esconder 2n, Mapas 2n, Medicinas y chapuzas 2n.
Vitalidad: 15pv

8.- Ejemplos de Aventuras:

A continuación te propongo algunos modelos de aventuras para que los desarrolles en tus partidas de **PpP**. No se trata de patrones que seguir al pie de la letra, ya que puedes modificarlos a tu antojo y según cómo se vaya desarrollando la acción. No son descripciones exhaustivas, sino sólo pinceladas hechas para darte una idea general.

El rescate de la Princesa Evelina:

En esta aventura deben participar personajes *buenos* o *regulares* aunque, si quieres complicar las cosas también puedes incorporar alguno *malo*. Todos han sido invitados por el Gobernador de Jamaica, *Lord Spingard*, y se hayan en el salón de audiencias de su palacio en *Port Royal*. El gobernador les informa que su hija, la princesa Evelina, ha sido secuestrada por el malvado pirata *Le Cocco* y que la tiene retenida en alguna parte de su castillo en la *Isla de la Tortuga*. *Spingard* hace entrega a los jugadores de un mapa de la región y les proporciona algún dinero para que consigan armas, un barco y tripulación...

Un fantasma muy molesto:

A veces, sobre todo de madrugada, se escuchan terribles lamentos en todos los rincones de nuestro barco. La tripulación está asustada y el riesgo de motín se palpa en el aire. Debemos escoger a los marineros más valientes y encontrar el origen de dichos alaridos.

Aquí dejo a tu elección que los jugadores descubran un fantasma de verdad o que sólo se trate de algún loro o gato perdido. Aunque en todo momento se mantendrá un ambiente de misterio, nunca debe ser tan fuerte como para provocar el miedo. Al final debes encontrar la manera de que todo acabe bien y se disipe totalmente todo atisbo de suspense, dando a los niños sensación de seguridad.

La Fuga:

Nuestro barco está anclado en una isla de las *Antillas Holandesas*. Cargamos provisiones para nuestra pronta partida y, en uno de los barriles de manzanas, encontramos a un asustado niño negro escapado de una plantación cercana. En ese momento se escuchan gritos y disparos en el puerto y, de inmediato, nos damos cuenta de que los perseguidores del niño señalan hacia nosotros. Inmediatamente levamos anclas y zarpamos a todo trapo. Después de hablar con el pequeño, descubrimos que busca a su madre en *África* y que es hijo del rey *Mumba* de la tribu de los *Ngongo*. Sin pensarlo dos veces nos dirigimos hacia esas lejanas tierras que representan la salvación del pequeño *Ulele*.

Además de un par de barcos perseguidores, cuando se llegue a África sería interesante poner leones y caníbales, así como otros peligros, y complicar de alguna forma las cosas hasta que se contacte con la tribu de los *Ngongo*.

A la caza de Ojo de Chivo:

De nuevo el Gobernador de *Jamaica*, *Lord Spingard*, reclama nuestros servicios. En esta ocasión nos informa de la existencia de un terrible pirata, llamado *Ojo de Chivo*, que asola las costas jamaicanas. Es imperativo acabar con sus andanzas.

Ésta es una aventura de combate entre barcos y abordajes a mansalva. Para hacer más difícil la caza del *Chivo*, procura que cada vez que pierda un punto de vitalidad, huya y se refugie en algún puerto cercano que le cure o repare su barco.

La búsqueda del Tesoro Milenario:

Mientras estamos comiendo algo en una de las tabernas de *Veracruz*, recibimos la visita de un molesto marinero borracho. En medio de palabras entrecortadas y frases sin acabar, nos informa de que posee el mapa del famoso *Tesoro Milenario* y que nos lo vende por 3 monedas de oro. Como no tenemos dinero suficiente, decidimos hacer algún trabajillo para conseguirlo. Cuando logramos reunir la suma acordada, compramos el mapa y ponemos rumbo hacia la primera de las referencias que aparecen en él: *La Isla de las Mil Cabezas*.

9.- Bestiario:

Es inevitable que en una aventura aparezcan distintos tipos de animales que pueden ser hostiles o amistosos. Con el fin de que sepas cómo actuar en el caso de que haya interacciones con estos animales voy a resumir en fichas sus principales características.

Ballenas

Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 3n
Habilidades: Golpear 3n, Nadar 2n
Vitalidad: 175

Caballos:
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 2n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Cocear 3n, Morder 1n, Correr 4n, Valor 1n
Vitalidad: 30

Delfines
Perfiles: Ser Listo 4n, Ser Forzudo 2n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 3n
Habilidades: Embestir 3n, Nadar 4n, Buscar 4n
Vitalidad: 25

Elefantes
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 2n, Embestir 3n, Correr 1n, Valor 3n
Vitalidad: 150

Leones
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 3n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 3n
Habilidades: Intimidar 3n, Morder 4n, Garras 2n, Correr 1n, Valor 3n, Buscar 1n, Esconder 2n
Vitalidad: 25

Lobos:
Perfiles: Ser Listo 3n, Ser Forzudo 1n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 3n, Morder 3n, Correr 2n, Valor 3n, Buscar 3n, Esconder 2n
Vitalidad: 15

Osos:
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 4n, Morder 3n, Correr 2n, Valor 3n, Garras 3n, Buscar 2n, Esconder 1n
Vitalidad: 75

Tiburones
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 2n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 3n
Habilidades: Morder 4n, Nadar 4n, Buscar 3n
Vitalidad: 25

10.- Ambientaciones:

Con esta sección pretendo ayudar al CJ a la hora de situar comercios, instalaciones o servicios en las ciudades, aldeas, puertos o cualquier otro tipo de aglomeración urbana; así como una pequeña ayuda de la descripción estética de los distintos paisajes que se encontrarán tus jugadores en ***Piratas*** **para Peques**.

Paisajes, Puertos y Ciudades:

Las zonas portuarias y las ciudades costeras del Caribe son bulliciosas, sucias y llenas de gente de mala vida. Los ladrones, mendigos y borrachos campan por sus respetos haciéndolas especialmente inseguras. La variedad de razas y de ropajes dan a los pasajes de estas ciudades un aspecto colorido y exótico difícilmente igualado. Es frecuente la presencia de vendedores ambulantes de licores y alimentos, aunque la mayoría se concentran en los numerosos puestos al aire libre situados en las angostas confluencias entre calles.

En alta mar no es rara la existencia de todo tipo de islas habitadas o no, con cocoteros, largas playas de arena blanca y una traicionera línea de arrecifes coralinos en sus márgenes.

Instalaciones:

La Mansión del Gobernador:

Es la más suntuosa edificación. En ella podrás encontrar al Gobernador de la ciudad, quien puede proporcionar misiones a los jugadores, patentes de corso o salvoconductos.

El Fuerte:

Es la defensa de una ciudad portuaria. Sus baterías de cañones y sus soldados proporcionan, en la mayoría de los casos, una protección suficiente a los habitantes.

Los Calabozos:

Un retén de soldados con funciones policiales mantiene las calles *limpias* de malhechores. Todos ellos van a parar con sus huesos en estas cárceles inmundas.

La Taberna:

Representan el principal lugar de reunión y ocio de cualquiera de estas ciudades. El ron y otras bebidas corren generosamente, propiciando riñas y algaradas entre la concurrencia. Otra de las funciones de estas posadas es alimentar y dar cobijo a todo aquél con dinero suficiente para permitírselo. El resto duerme simplemente bajo una palmera. Es el mejor sitio para encontrar la pista de alguien o comenzar una buena aventura.

La Carpintería:

Dirigida por expertos artesanos, la mayoría de las carpinterías y astilleros permiten la reparación, construcción, compra o venta de cualquier clase de embarcación imaginable. Si tienes dinero suficiente, éste es el mejor lugar para hacerte con un velero.

El Almacén:

En cualquiera de estos puestos podrás aprovisionarte de armas, comida o ropas. Algunos, incluso, podrán ofrecerte algún tipo de pago por *sencillos* trabajos.

11.- Encuentros aleatorios:

En muchas ocasiones, el CJ tiene serias dificultades para *colocar* en sus aventuras hechos fortuitos que animen las constantes e inevitables transiciones entre dos puntos de importancia en una partida. Así, por ejemplo, puede pasar lo siguiente:

"Mis jugadores se disponen a cruzar un bosque espeso que los llevará a la aldea de Ingthar, más allá de las Cordilleras Peladas". En este caso el CJ puede hacer un relato minucioso (y tedioso) de cada metro recorrido; o puede utilizar el socorrido *Cañón de PJs* y hacer que sus jugadores salten literalmente de un lugar a otro y aparezcan en *Ingthar* por arte de magia; o bien, inventarse algún encuentro casual con un peligro, un tesoro, o cualquier otra cosa. Dado que la imaginación es finita, en esta sección voy a presentarte algunas propuestas de *Encuentros Aleatorios* que hagan más amenas tus transiciones.

He ordenado estos encuentros de diez en diez para que, con un dado o pidiendo a tus jugadores que digan un número, puedan ser escogidos de manera aleatoria.

El CJ no debe exponer las descripciones de los siguientes *Encuentros Aleatorios* tal cual aparecen aquí, sino que deberá adecuarlas a su propia partida, e incluso hacer que la misión original derive en más de una trama, o misiones secundarias, como consecuencia de estas ideas.

Encuentros aleatorios de Piratas para Peques:

En tierra:

01.- Un marinero borracho ofrece a los jugadores el mapa de un tesoro a cambio de unas pocas monedas de oro.
02.- Los jugadores son asaltados por un grupo de bandidos.
03.- Una patrulla de soldados les da el alto y les exige sus visados.
04.- Un contrabandista les pide ayuda para pasar ciertas mercancías.
05.- Un viejo marinero les ofrece un ídolo indígena con extrañas propiedades (da buena o mala suerte a quien lo posea).
06.- Una anciana pide a los jugadores que hagan llegar una carta a su hijo que vive en La Habana.
07.- Son testigos de la fuga de un esclavo de una plantación (queda a su elección ayudarlo o no).
08.- El fuerte de la ciudad por la que pasan está siendo atacado por un grupo de piratas.
09.- Oyen gritos de mujer detrás de una pequeña colina.
10.- Un extraño felino ataca a los jugadores de improviso.

En el mar:

01.- Son atacados por uno o dos barcos piratas.
02.- Les sorprende una tormenta con vientos huracanados.
03.- Chocan contra un grupo de ballenas.
04.- Descubren una hermosa isla que no aparece en las cartas de navegación.
05.- Es avistada la balsa de unos náufragos.
06.- Son atacados por uno o dos barcos de una nación rival.

07.- Se encuentran con la Flota del Tesoro que se dirige a España (seis mercantes con una escolta de tres fragatas).
08.- Se rompe el timón y permanecen a la deriva hasta que lo arreglen.
09.- Frente a ellos aparece una amenazadora línea de arrecifes.
10.- Encuentran un buque mercante que se ofrece a ayudarlo.

12.- Algunos términos marinos

En este capítulo te presento algunos términos marinos que puedes usar en tus aventuras.

Abandonar: Castigar a alguien dejándolo en un islote desierto.
Abordar: Invadir una nave por la borda.
Achicar: Extraer el agua de un barco.
Ancla: Instrumento que sirve para inmovilizar un barco.
Aparejo: Los palos, velas, cabos y poleas.
Arboladura: Palos y vergas de un barco.
Babor: Lado derecho de un barco.
Barco Mercante: Barco que transporta mercancías para el comercio.
Barlovento: Parte expuesta al viento en un barco.
Bauprés: Palo de la proa.
Bergantín Goleta: Velero de dos palos.
Bodega: Zona de carga de un buque.
Borda: Baranda de la cubierta de un barco
Botavara: Palo de la vela cangreja.
Botín: Riquezas y víveres obtenidos por la fuerza.
Brújula: Instrumento que indica el norte magnético.
Bucanero: Forajidos fabricantes de carne ahumada con el *boucan,* que luego se hicieron piratas.
Canoa: Bote de remos pequeño.
Cabrestante: Artilugio giratorio que servía para levar el ancla de un buque.
Cangreja: Vela cuadrada trasera de un barco.
Calado: Nivel hasta el que llega el agua en el casco de un buque.
Carabela: Barco pequeño de tres palos.
Carenar: Limpiar un barco en *dique seco*.
Casco: Parte externa de un buque.
Calafatear: Impermeabilizar un barco de madera con alquitrán y estopa.
Contrabandista: Comerciante de productos ilegales.
Contramaestre: Jefe de la tripulación de un barco.
Corbeta: Velero de un solo palo.
Corsario: Pirata con permiso de una corona para actuar en su nombre.
Cuaderno de Bitácora: Diario de a bordo.
Cubierta: Parte superior de un barco que tapa la bodega.
Doblón: Moneda de oro española.
Eslora: Longitud total de un buque.
Estribor: Lado izquierdo de un barco.
Filibustero: Piratas franceses del caribe.
Galeón: Barco de gran tamaño con tres o cuatro palos.
Galera: Barco antiguo de remos.
Jarcias: Especies de escalas de cuerda que servían para sostener los palos del barco.
Lastre: Objetos pesados usados para estabilizar un buque.
Pirata: Nombre genéricos de aquellos que interceptan y roban mercancías mediante la violencia.
Popa: Parte de atrás de un barco
Proa: Parte delantera de un barco.
Quilla: Espinazo de madera que da estructura al fondo de un barco.
Santabárbara: Polvorín de un barco.
Sotavento: Parte resguardada del viento en un barco.
Verga: Uno de los palos horizontales que sostienen a las velas de un barco.

Mi Nombre: *Jorgito* El de mi Personaje: *Billy Malacara*

¿A qué se dedica?: *Es un Espadachín* ¿Que pinta tiene?: *Es feo y tiene una gran cicatriz que le cruza la cara. Va siempre sucio y lleva en el hombro un loro que no para de hablar.*

Mi personaje es... Malo: __X__ Bueno: ____ Regular: ____

==========

SUS PERFILES:
(Puedes repartir hasta 6 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Perfil- vale un Punto de Experiencia)

Ser Forzudo:	X X O O	Ser Listo:	X O O O
Su Maña:	X O O O	Sus Sentidos:	X X O O

==========

SUS HABILIDADES:
(Aquí puedes repartir 15 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Habilidad- vale un Punto de Experiencia)

Navegar	X X O O	Espadas	X X X O	Pistolas	X O O O
Cañones	X O O O	Buscar	X O O O	Esconder	X X O O
Insultar	X X O O	Esquivar	X X O O	Mapas	X O O O
Medicinas y Chapuzas		X O O O			

==========
SU VITALIDAD: Es el resultado de sumar los niveles de (*Ser Forzudo* + *Ser Listo)x3* = 9
==========

EQUIPO Y PERTENENCIAS:
(Son las cosas que tiene mi personaje)

Mi Dinero:
Tengo _____*DOS*_____ monedas de oro para comprar cosas.

Mis Cosas:
En mi mochila guardo todas estas cosas: ___*Una espada, un loro, una manta y comida para el loro y para mí*_____

Mis Tesoros:
Tengo _____ tesoros escondidos en _____

Mi Barco:
Tengo _____ barcos y son así _____
_____
_____
_____

Mi Nombre: _____ El de mi Personaje: _____

¿A qué se dedica?: _____ ¿Que pinta tiene?: _____

_____

Mi personaje es... Malo: ____ Bueno: ____ Regular: ____

==========

SUS PERFILES:
(Puedes repartir hasta 6 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Perfil- vale un Punto de Experiencia)

Ser Forzudo:	O O O O	Ser Listo:	O O O O
Su Maña:	O O O O	Sus Sentidos:	O O O O

==========

SUS HABILIDADES:
(Aquí puedes repartir 15 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Habilidad- vale un Punto de Experiencia)

Navegar	O O O O	Espadas	O O O O	Pistolas	O O O O
Cañones	O O O O	Buscar	O O O O	Esconder	O O O O
Insultar	O O O O	Esquivar	O O O O	Mapas	O O O O
Medicinas y Chapuzas		O O O O			

==========
SU VITALIDAD: (*Ser Forzudo + Ser Listo) x3* = _____
==========

EQUIPO Y PERTENENCIAS:
(Son las cosas que tiene mi personaje)

Mi Dinero:
Tengo _____ monedas de oro para comprar cosas.

Mis Cosas:
En mi mochila guardo todas estas cosas: _____

_____

Mis Tesoros:
Tengo _____ tesoros escondidos en _____

Mi Barco:
Tengo _____ barcos y son así _____

_____

Capítulo 3
Cowboys para Peques

0.- Introducción:

En los siguientes capítulos te propongo aplicar las reglas en otras seis ambientaciones que hagan más variadas tus partidas.

Es necesario recordarte que el reglamento que debes aplicar en ellas lo tienes totalmente desarrollado en Piratas para Peques. En estos próximos capítulos nos centraremos exclusivamente en las particularidades de estos otros juegos, es decir, nuevas habilidades, profesiones, personajes no jugadores, etc.

1.- ¿Por qué *Cowboys* para Peques?

***Cowboys* para Peques** es un juego de rol para niños que se desarrolla en el **Oeste Americano** hacia el año **1860**.

En él podrás vivir todas esas peripecias que, hasta ahora, sólo has podido ver en el cine: poblados indios, asaltos a diligencias, el *Pony Express*, duelos a mediodía, cantinas repletas de forajidos, el Séptimo de Caballería, coyotes, minas de oro, serpientes de cascabel...

Filosofía del juego

En ***Cowboys* para Peques** he pretendido aunar el deseo de aventura y exploración con el salvajismo y *sinley* del viejo oeste americano. Los jugadores son, como ya sucedía en ***Piratas* para Peques**, personajes de novela, héroes al más puro estilo de *John Wayne* o *Clint Eastwood* en el cine. Y, aunque el Capitán de Juego (CJ) marque unas directrices a seguir en su aventura, los jugadores serán quienes *manden* en verdad: evitarán el asalto a una diligencia, rescatarán a una bella dama secuestrada por un grupo de indios navajos, colaborarán con los apaches en la captura de mustangs o bisontes, o se batirán en duelo a mediodía con el *malo* de turno. Todas éstas son misiones independientes y planeadas al margen de la aventura original. La libertad debe ser la bandera a la hora de jugar a ***Cowboys* para Peques**.

A continuación te presento los siguientes recursos para ***Cowboys* para Peques**:

- Perfiles y nuevas Habilidades para tus personajes.
- Nuevas Profesiones.
- Nuevas fichas de PnJs
- Más ideas para tus partidas.
- Más animales en el Bestiario.
- Ideas para ambientar tus partidas.
- y Nuevos Encuentros Aleatorios.

2.- Perfiles y Habilidades:

Aunque los perfiles son los mismos en los siete juegos, te los recuerdo seguidamente.

Los **Perfiles** son cuatro:

- Ser Forzudo
Hace referencia a capacidades físicas pasivas: vigor, fatiga, fuerza, resistencia...

- Su Maña
Son capacidades físicas activas: agilidad, reflejos, coordinación, destreza, velocidad...

- Sus Sentidos
Capacidades sensitivas: percepción, concentración...

- Ser Listo
Incluye las capacidades intelectivas y sociales: memoria, inteligencia, picardía, sociabilidad, voluntad...

Inicialmente se tienen 6 puntos de experiencia a repartir entre los perfiles. Cada nivel de perfil vale un punto de experiencia.

Las **Habilidades** son diez:

- Cabalgar
Sirve para domar y montar animales.
- Puños
Se usa en la lucha cuerpo a cuerpo, incluye cuchillos, hachas...
- Pistolas
Abarca la lucha a distancia, e incluye revólveres, rifles, arcos...
- Timar
Es aplicable para engañar a tus rivales.
- Buscar
Es necesaria para rastrear y encontrar cosas o personas ocultas.
- Esconder
Puede usarse para hacer desaparecer cosas, personas o a uno mismo.
- Insultar
Puedes elegirla para desmoralizar al oponente y hacer gala de tu mala educación.
- Esquivar
Tiene utilidad para evitar recibir un golpe o una bala.
- Otear
Sirve para ver de lejos, aunque también es aplicable para cualquier otro sentido.
- Medicina
Se usa para curar personas u otros animales.

En un principio se tienen 15 puntos de experiencia a repartir entre las habilidades, además de un punto extra otorgado por la profesión elegida. Cada nivel de habilidad vale un punto de experiencia.

3.- Profesiones:

Aunque pueden inventarse más, éstas son las profesiones básicas en **CpP**:

- Pistolero
Si puedes pagarle lo suficiente, trabajará para ti, aunque nada garantiza su fidelidad. Es extremadamente hábil con las armas de fuego. Tiene un nivel inicial gratis en *Pistolas*.
- Sheriff
Es el encargado de mantener el orden en cada ciudad del Oeste. A veces le acompaña un ayudante, aunque la mayor parte del tiempo se encuentra "solo ante el peligro". Tiene un nivel inicial gratis en *Puños*.
- Buscador de Oro
Personaje con una sola idea en mente, hacerse rico. La mayoría acaban sus días sin ver el brillo de una mísera pepita, pero recordar a aquellos que si lo han logrado renueva su esperanza. Tiene un nivel inicial gratis en *Insultar*.
- Trampero
Básicamente es un cazador especialmente hábil en el rastreo y en la supervivencia en circunstancias extremas. Tiene un nivel inicial gratis en *Buscar*.
- Curandero
Es el *médico* de los indios. Tiene un nivel inicial gratis en *Medicina*.
- Salteador de Caminos
Ladrón, bandolero, forajido... cualquiera de estos nombres encajará perfectamente con su personalidad. Tiene un nivel inicial gratis en *Esconder*.
- Charlatán
Feriante, hombre espectáculo y médico improvisado, el charlatán no dudará en venderte brebajes de dudoso origen con la promesa de hacerte crecer el pelo o quitarte un dolor de muelas. Es un verdadero especialista en darse a la fuga y desaparecer si las cosas vienen mal dadas... Tiene un nivel inicial gratis en *Esquivar*.

- Soldado

Militar perteneciente al Séptimo de Caballería. Puede haber desde soldados rasos a generales, pasando por rastreadores indios o telegrafistas. Tiene un nivel inicial gratis en *Cabalgar*.

- Tahúr

Jugador y estafador profesional cuyo entorno natural es el casino o los barcos de vapor que cruzan el Mississippi. Tiene un nivel inicial gratis en *Timar*.

- Guerrero Indio:

Indígenas encargados de la defensa del poblado. Tienen un nivel inicial gratis en *Otear*.

4.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs):

- El Juez

Carácter: Bueno
(corresponde al apartado "Mi personaje es...")
Perfiles: Ser Forzudo 0n, Ser Listo 4n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 1n.
(se entiende por 1n, 2n, etc. los niveles que tiene el personaje en cada perfil)
Habilidades: Pistolas 2n, Buscar 2n, Esquivar 3n.
(los PnJs no tienen por qué tener niveles en todas las habilidades)
Vitalidad: 12pv

- El Tabernero

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: Puños, 3n, Pistolas 1n, Timar 2n, Esconder 2n, Insultar 4n, Esquivar 1n.
Vitalidad: 12pv

- El Jefe Indio

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 3n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: Cabalgar 2n, Puños, 2n, Pistolas 1n, Esconder 2n, Esquivar 3n, Otear 4n, Medicina 1n.
Vitalidad: 15pv

- El General Custer

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 3n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: Cabalgar 2n, Puños, 1n, Pistolas 3n, Timar 1n, Buscar 2n, Esconder 1n, Esquivar 2n, Otear 2n, Medicina 1n.
Vitalidad: 12pv

- Billy el Niño

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 3n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 4n.
Habilidades: Cabalgar 3n, Puños, 2n, Pistolas 4n, Timar 2n, Esquivar 3n.
Vitalidad: 12pv

- Buffalo Bill

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 3n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 4n.
Habilidades: Cabalgar 3n, Puños, 3n, Pistolas 4n, Buscar 3n, Esquivar 3n, Otear 4n, Medicina 2n.
Vitalidad: 15pv

- El Sheriff

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Cabalgar 2n, Puños, 2n, Pistolas 2n, Buscar 4n, Esconder 1n, Insultar 2n, Esquivar 2n, Otear 2n.
Vitalidad: 12pv

- El Pistolero

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 2n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 4n.
Habilidades: Cabalgar 2n, Puños, 2n, Pistolas 4n, Esquivar 3n, Insultar 2n.
Vitalidad: 12pv

- El Dentista

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 2n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Cabalgar 1n, Puños, 1n, Pistolas 1n, Timar 1n, Insultar 1n, Medicina 4n.
Vitalidad: 9pv

- El Banquero

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 4n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Pistolas 2n, Timar 4n, Esconder 3n, Esquivar 2n.
Vitalidad: 15pv

- El Cazarrecompensas

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 3n, Ser Listo 3n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Cabalgar 3n, Puños, 3n, Pistolas 3n, Buscar 4n, Insultar 3n, Esquivar 3n, Otear 2n, Medicina 2n.
Vitalidad: 18pv

5.- Ejemplos de Aventuras:

El fantasma de la Mina Abandonada

En esta misión los jugadores deberán investigar unos profundos e inquietantes lamentos relacionados con una antigua maldición india y la mina de oro, ya abandonada, del pueblo de *Stormville*. Aunque se debe dejar a los jugadores libertad para realizar las investigaciones, una idea interesante sería encaminarlos hacia el *Saloon* del pueblo para que conocieran al *Sheriff* y les diera su opinión sobre estas molestias. Además de dar a la aventura un aire detectivesco se deberán añadir ciertos sobresaltos en forma de serpientes de cascabel, derrumbes en la mina, etc. Al final se descubrirá que el fantasma no era sino un viejo buscador de oro con pocas ganas de ser molestado.

Asalto al Banco de Ciudad Fronteriza

Los jugadores, aventureros sin un hogar fijo, comienzan sus peripecias tomando unos refrescos en el *Saloon* de *Ciudad Fronteriza*. En una mesa próxima a la suya juegan a las cartas algunos individuos de aspecto sospechoso. Entre mano y mano hablan en voz baja de algún asunto turbio y, los jugadores, curiosos por naturaleza, no pueden evitar escuchar algo de lo que dicen. Así descubren que en realidad se trata de un grupo de malhechores que pretenden asaltar el Banco de esta ciudad. La misión de los jugadores queda clara desde ahora, deben impedir que la banda de *Henry El Tuerto* consiga su propósito. En el caso de que quieran avisar al Sheriff, puedes hacer que esté implicado en el robo o que huya despavorido al oír el nombre de *El Tuerto*, el caso es que los jugadores se las apañen solos.

La Diligencia

Los jugadores son pasajeros de una diligencia que los transporta desde *La Ciénaga* hasta *Carlton City*. Junto a ellos viaja un acaudalado banquero con su hermosa hija. En medio del trayecto son atacados por un grupo de indios, se produce un tiroteo y consiguen llegar hasta las ruinas de una vieja ciudad fantasma. Se hace de noche y cesa el ataque, por lo que deben montar guardia por turnos. En este punto el CJ debe introducir el ataque de algún animal salvaje, extraños lamentos o aullidos y algún que otro susto. Cuando amanece los indios vuelven al ataque pero, justo en el momento de más peligro y cuando la lucha es más encarnizada que nunca, se oye el lejano sonar de una trompeta y cascos de caballos al galope. ¡Es el *Séptimo de Caballería* que llega en su ayuda! Vencen a los indios y finalmente los escoltan sanos y salvos hacia su destino.

¡Mustangs!

Los personajes son contratados por un ranchero para que capturen, transporten y domen a una manada de potros salvajes vista por última vez en el *Gran Desierto del Este*. En un principio los jugadores deberán rastrear las huellas de la manada. Una vez localizada, cada jugador deberá capturar con un lazo al menos tres potros. En el camino de regreso serán asaltados por una banda de cuatreros. Una vez vencidos los bandidos, llegarán al rancho y, entonces, deberán domar a cada caballo. Finalmente recibirán una recompensa que consistirá en uno de los potros y 3000 dólares.

Buscadores de Oro

En esta ocasión los jugadores encarnarán el papel de buscadores de oro (aunque pueden tener otras profesiones) en una de las regiones más salvajes de las Montañas Rocosas. Deberán usar con mucha frecuencia la habilidad de Buscar en ríos, montañas y otros parajes. Serán atacados por osos, lobos e indios, aunque recibirán también premio a su búsqueda con pepitas de distintos tamaños. El premio gordo lo tendrán cuando descubran una osera especialmente grande. En su interior, además del oso, que les atacará, encontrarán una magnífica mina de oro cuya propiedad deberán reclamar al juez de la ciudad más próxima.

6.- Bestiario:

Es inevitable que en una aventura aparezcan distintos tipos de animales que pueden ser hostiles o amistosos. Con el fin de que sepas cómo actuar en el caso de que haya interacciones con estos animales voy a resumir en fichas sus principales características:

Bisontes:
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 3n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Embestir 3n, Correr 2n, Valor 1n
Vitalidad: 75

Caballos:
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Cocear 3n, Morder 1n, Correr 4n, Valor 1n
Vitalidad: 30

Chacales:
Perfiles: Ser Listo 3n, Ser Forzudo 1n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 3n
Habilidades: Morder 2n, Correr 2n, Valor 1n, Buscar 3n, Esconder 2n
Vitalidad: 12

Crótalos:
Perfiles: Ser Listo 0n, Ser Forzudo 0n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 3n, Morder 4n, Correr 2n, Esconder 4n, Buscar 2n
Vitalidad: 5

Osos:
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 4n, Morder 3n, Correr 2n, Valor 3n, Garras 3n, Buscar 2n, Esconder 1n
Vitalidad: 75

Pumas:

Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 3n
Habilidades: Morder 3n, Garras 2n, Correr 2n, Valor 2n, Buscar 2n, Esconder 3n
Vitalidad: 15

Toros:

Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 3n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n
Habilidades: Intimidar 3n, Embestir 4n, Correr 1n, Valor 3n
Vitalidad: 65

7.- Ambientaciones:

Con esta sección pretendo ayudar al CJ a la hora de situar comercios, instalaciones o servicios en las ciudades, aldeas, puertos o cualquier otro tipo de aglomeración urbana; así como una pequeña ayuda de la descripción estética de los distintos paisajes que se encontrarán tus jugadores en ***Cowboys* para Peques**.

Ideas para Ambientaciones:

Naturaleza, Pueblos y Ciudades:

Paisajes semidesérticos sirven de fondo a la vida monótona y gris de los habitantes de los pueblos y ciudades del Oeste Americano. Tempestades de polvo, lluvias escasas y una nula variedad de flora y fauna complementan su estampa. Las casas están hechas, en su mayor parte, de madera proveniente de regiones con una vegetación más abundante.

Instalaciones:

La Oficina del Sheriff:

Sirve a la vez de despacho y calabozo al principal representante de la ley en el pueblo.

El Saloon:

Es el lugar preferido de reunión de los habitantes, y el único sitio donde los visitantes pueden ser hospedados. En las raras ocasiones en que es necesario un juicio, este *saloon* es el lugar indicado para su celebración.

El Banco:

Se trata de la única edificación de cierta robustez del pueblo o ciudad. Suele estar vigilado por mercenarios pagados por los propietarios del banco. En él, además de mantener los ahorros de los habitantes a buen recaudo, se conceden préstamos.

El Almacén:

En sus instalaciones, los habitantes del lugar pueden avituallarse de cualquier mercancía de primera necesidad que deseen: grano, palas, picos, linternas, harina, armas...

La Herrería:

Este local cumple la función de forja y establo, debido a su uso como lugar donde mantener a buen recaudo a los caballos y como fábrica de carros y útiles para la monta.

La Estación del tren:

Representa, por partida doble, la forma más segura de comunicación con el exterior. A través de la línea ferroviaria, llegan nuevos colonos, el correo y mercancías. Por otro lado, la estación sirve también como oficina del telégrafo, permitiendo una comunicación casi constante entre las ciudades principales del país y los pueblos más pequeños.

8.- Encuentros aleatorios:

Dado que la imaginación es finita, en esta sección voy a presentarte algunas propuestas de *Encuentros Aleatorios* que hagan más amenas tus transiciones:

Ideas para Encuentros Aleatorios:

01.- Los jugadores son atacados por una manada de lobos.
02.- Se cruza en su camino una serpiente de cascabel.
03.- Son sorprendidos por una tormenta de arena.

04.- Encuentran una manada de mustangs o bisontes.
05.- Ven cómo una diligencia está siendo asaltada por unos bandidos.
06.- Un grupo de indios los sigue en la distancia.
07.- Un matón en la cantina busca pelea con uno de los jugadores.
08.- Un grupo de cuatreros intenta robarles los caballos.
09.- El *sheriff* de una ciudad les pide ayuda para intentar capturar a un famoso malhechor.
10.- Son sorprendidos por una estampida de bisontes.

Mi Nombre: _____ El de mi Personaje: _____

¿A qué se dedica?: _____ ¿Que pinta tiene?: _____

_____

Mi personaje es... Malo: ____ Bueno: ____ Regular: ____

==========

SUS PERFILES:
(Puedes repartir hasta 6 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Perfil- vale un Punto de Experiencia)

Ser Forzudo:	O O O O	Ser Listo:	O O O O
Su Maña:	O O O O	Sus Sentidos:	O O O O

==========

SUS HABILIDADES:
(Aquí puedes repartir 15 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Habilidad- vale un Punto de Experiencia)

Cabalgar	O O O O	Puños	O O O O	Pistolas	O O O O
Timar	O O O O	Buscar	O O O O	Esconder	O O O O
Insultar	O O O O	Esquivar	O O O O	Otear	O O O O
Medicinas	O O O O				

==========
SU VITALIDAD: (*Ser Forzudo + Ser Listo) x3* = _____
==========

EQUIPO Y PERTENENCIAS:
(Son las cosas que tiene mi personaje)

Mi Dinero:
Tengo _____ dólares para comprar cosas.

Mis Cosas:
En mi mochila guardo todas estas cosas: _____

_____

Mis Tesoros:
Tengo _____ tesoros escondidos en _____

Otras Cosas:
Tengo _____

_____

Capítulo 4:
Gladiadores para Peques

1.- Introducción: ¿Por qué *Gladiadores* para Peques?

***Gladiadores* para Peques (GpP)** es un juego de rol para niños que se desarrolla en **Roma** hacia el año **160 d.c.**

Ínsulas, legiones, cónsules, el senado, emperadores, anfiteatros, templos, coliseos... Esto es sólo un pequeño ejemplo de las maravillas con las que se toparán tus personajes en cada partida que juegues a **GpP**.

A pesar de su nombre, en este juego podrás encarnar multitud de personajes. Así podrás luchar en las principales batallas de la historia como legionario, o podrás decidir el futuro del Imperio desde el mismísimo senado, o bien tendrás la opción de ganar fama y fortuna en las carreras de cuádrigas. Como ves, todo un mundo de posibilidades se abren ante ti, ¿vas a dejar pasar esta oportunidad?

Filosofía del Juego

En ***Gladiadores* para Peques** debería primar, al menos en el fondo de la aventura, un cierto deseo de aprender enseñando historia. No pretendo que sea un juego en exceso didáctico o aburrido sino, muy al contrario, que los hechos históricos acaecidos en la Roma Imperial sirvan de pretexto al Capitán de Juego (CJ) para crear aventuras sueltas o, incluso, campañas completas, que tengan como trasfondo la figura de un personaje o los acontecimientos de un hecho histórico que justifiquen la partida. El hecho de saber que hemos de evitar la muerte de *Julio César* en el año 44 a.C. puede hacer que la imagen de este personaje histórico llegue a ser más familiar para los jugadores que leerlo directamente de un libro sobre Roma.

A continuación te presento los siguientes recursos para ***Cowboys* para Peques**:

- Perfiles y nuevas Habilidades para tus personajes.
- Nuevas Profesiones.
- Nuevas fichas de PnJs
- Más ideas para tus partidas.
- Más animales en el Bestiario.
- Ideas para ambientar tus partidas.
- y Nuevos Encuentros Aleatorios.

2.- Perfiles y Habilidades:

Los **Perfiles** son cuatro:

- Ser Forzudo
Hace referencia a capacidades físicas pasivas: vigor, fatiga, fuerza, resistencia...

- Su Maña
Son capacidades físicas activas: agilidad, reflejos, coordinación, destreza, velocidad...

- Sus Sentidos
Capacidades sensitivas: percepción, concentración...

- Ser Listo
Incluye las capacidades intelectivas y sociales: memoria, inteligencia, picardía, sociabilidad, voluntad...

Inicialmente se tienen 6 puntos de experiencia a repartir entre los perfiles. Cada nivel de perfil vale un punto de experiencia.

Las **Habilidades** son diez:

- Montar
Sirve para domar y cabalgar animales o manejar cuádrigas.

- Espadas
Se usa en la lucha cuerpo a cuerpo, incluye cuchillos, hachas...
- Lanzas
Abarca la lucha a distancia, e incluye pilums, arcos...
- Puños
Es aplicable en la lucha cuerpo a cuerpo, pero sin armas.
- Buscar
Es necesaria para rastrear y encontrar cosas o personas ocultas.
- Esconder
Puede usarse para hacer desaparecer cosas, personas o a uno mismo.
- Intimidar
Puedes elegirla para desmoralizar al oponente provocándole miedo.
- Esquivar
Tiene utilidad para evitar ser agredido.
- Valor
Sirve para sacar fuerzas de flaqueza y realizar acciones osadas.
- Curas Improvisadas
Se usa para curar personas u otros animales.

En un principio se tienen 15 puntos de experiencia a repartir entre las habilidades, además de un punto extra otorgado por la profesión elegida. Cada nivel de habilidad vale un punto de experiencia.

3.- Profesiones:

Aunque pueden inventarse más, éstas son las profesiones básicas en **GpP**:

- Corredor de Cuádrigas
Es el encargado de manejar carros en las carreras de cuádrigas. Recibe **un nivel gratuito** en *Montar*.
- Púgil
Es experto en la lucha sin armas. Recibe **un nivel gratis** en *Puños*.
- Gladiador
Personaje de una habilidad extraordinaria con la espada u otras armas de ataque cuerpo a cuerpo. Recibe **un nivel gratuito** en *Espadas*.
- Centurión
Es uno de los personajes más osados y el primero en atacar las filas enemigas para dar ejemplo a sus legionarios. Recibe **un nivel gratis** en *Valor*.
- Ladrón
Aunque hay algunos *Robin Hood* entre ellos, la mayoría son unos pillastres. Recibe **un nivel gratuito** en *Buscar*.
- Salteador de Caminos:
Es el típico bribón que asalta las caravanas de mercaderes que van de una ciudad a otra. Recibe **un nivel gratuito** en *Intimidar*.
- Espía
Su misión es descubrir las fuerzas del enemigo y destapar sus planes secretos. Recibe **un nivel gratis** en *Esquivar*.
- Contrabandista
Comerciante de productos de dudosa legalidad. Recibe **un nivel gratuito** en *Esconder*.
- Médico
Especialista en la curación de personas u otros animales. Recibe **un nivel gratis** en *Curas Improvisadas*.
- Legionario
Encargado de velar por la seguridad de las fronteras del Imperio. Recibe **un nivel gratuito** en *Lanzas*.

4.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs):

- Mario, El Tribuno Militar

Carácter: Malo
(corresponde al apartado "Mi personaje es...")
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 4n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.
(se entiende por 1n, 2n, etc. los niveles que tiene el personaje en cada perfil)
Habilidades: Montar 1n, Espadas 2n, Lanzas 0n, Puños 0n, Buscar 1n, Esconder 3n, Intimidar 2n, Esquivar 2n, Valor 2n, Curas Improvisadas 1n.
(los PnJs no tienen por qué tener niveles en todas las habilidades)
Vitalidad: 15pv

- Escipión, El General Romano

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 4n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Montar 2n, Espadas 2n, Lanzas 2n, Puños 2n, Buscar 2n, Esconder 2n, Intimidar 4n, Esquivar 2n, Valor 2n, Curas Improvisadas 2n.
Vitalidad: 18pv

- Adriano, El Centurión

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 3n, Ser Listo 3n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Montar 3n, Espadas 3n, Lanzas 2n, Puños 1n, Buscar 2n, Esconder 3n, Intimidar 3n, Esquivar 2n, Valor 3n, Curas Improvisadas 2n.
Vitalidad: 18pv

- Primus, El Decurión

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: Montar 2n, Espadas 2n, Lanzas 3n, Puños 2n, Buscar 0n, Esconder 1n, Intimidar 2n, Esquivar 1n, Valor 1n, Curas Improvisadas 0n.
Vitalidad: 12pv

- Máximo, El Legionario

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 3n, Ser Listo 1n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: Montar 1n, Espadas 2n, Lanzas 2n, Puños 2n, Buscar 0n, Esconder 1n, Intimidar 1n, Esquivar 1n, Valor 1n, Curas Improvisadas 0n.
Vitalidad: 12pv

- Ulrich, El Guerrero Germano

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 4n, Ser Listo 1n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Montar 0n, Espadas 3n, Lanzas 3n, Puños 2n, Buscar 0n, Esconder 0n, Intimidar 4n, Esquivar 2n, Valor 4n, Curas Improvisadas 2n.
Vitalidad: 15pv

- Imeleph, El Comerciante Egipcio

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 0n, Ser Listo 4n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Montar 0n, Espadas 1n, Lanzas 0n, Puños 0n, Buscar 3n, Esconder 4n, Intimidar 1n, Esquivar 3n, Valor 0n, Curas Improvisadas 3n.
Vitalidad: 12pv

- Ulele, El Gladiador Nubio

Carácter:	Bueno
Perfiles:	Ser Forzudo 4n, Ser Listo 1n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades:	Montar 0n, Espadas 4n, Lanzas 4n, Puños 4n, Buscar 0n, Esconder 0n, Intimidar 4n, Esquivar 4n, Valor 3n, Curas Improvisadas 0n.
Vitalidad:	15pv

- Pineas, El Vendedor de Esclavos

Carácter:	Malo
Perfiles:	Ser Forzudo 1n, Ser Listo 3n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades:	Montar 0n, Espadas 1n, Lanzas 0n, Puños 1n, Buscar 4n, Esconder 4n, Intimidar 2n, Esquivar 1n, Valor 0n, Curas Improvisadas 2n.
Vitalidad:	12pv

- Calícrates, El Sabio Griego

Carácter:	Bueno
Perfiles:	Ser Forzudo 0n, Ser Listo 4n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades:	Montar 0n, Espadas 0n, Lanzas 0n, Puños 0n, Buscar 4n, Esconder 4n, Intimidar 0n, Esquivar 4n, Valor 2n, Curas Improvisadas 4n.
Vitalidad:	12pv

5.- Ejemplos de Aventuras:

Carrera de Cuádrigas:

Existen sospechas de ciertos amaños en las carreras del *Circus Maximus*. El equipo blanco ha ganado con demasiada facilidad en las últimas jornadas. Por ello ciertas autoridades han ordenado a los jugadores (*vigiles* de roma) investigar estos sucesos haciéndose pasar por corredores y apostantes.

Arenas Ardientes:

Los jugadores, gladiadores del Coliseo Romano, deberán sobrevivir a los juegos en honor del emperador Caracalla. Si lo logran serán premiados con la libertad. Esta es una aventura de acción total, en la que los PJs se enfrentarán a todo tipo de peligros aunque siempre con el único marco del circo.

El Vendedor de Esclavos:

Los jugadores, viajeros en busca de fortuna por las galias, entran en un poblado sumido en una profunda desesperanza. La razón es el rapto de la mayoría de sus jóvenes para ser vendidos como esclavos. Los ancianos que quedan ruegan a los PJs que les ayuden a recuperar a sus hijos. Para ello deberán recorrer la mitad del Imperio hasta dar con la caravana que los conduce a su triste destino en Egipto.

¡Bárbaros!:

Los jugadores forman parte de un contingente de tropas con la misión de patrullar la frontera norte del Imperio. En sus salidas se toparán con grupos de bárbaros de los que conseguirán información sobre el grueso de sus tropas. En este punto reciben órdenes mediante un mensajero según las cuales deben llegar al campamento enemigo y capturar a su jefe para evitar la lucha.

La Hija del Senador:

Claudia, hija del senador Tulio Varron, ha sido obligada a casarse con un noble parto como muestra de amistad entre ambos pueblos. Uno de los jugadores (elegido al azar), que estaba muy enamorado de esta muchacha, recibe la noticia de su boda forzada por mediación de una nota. Por eso decide, junto a sus amigos, viajar a Partia y rescatar a Claudia.

6.- Bestiario:

Es inevitable que en una aventura aparezcan distintos tipos de animales que pueden ser hostiles o amistosos. Con el fin de que sepas cómo actuar en el caso de que haya interacciones con estos animales voy a resumir en fichas sus principales características:

Búfalos:
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 3n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Embestir 3n, Correr 2n, Valor 1n
Vitalidad: 75

Caballos:
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Cocear 3n, Morder 1n, Correr 4n, Valor 1n
Vitalidad: 30

Cocodrilos:
Perfiles: Ser Listo 0n, Ser Forzudo 3n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Morder 4n, Correr 1n, Nadar 3n
Vitalidad: 50

Elefantes
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 2n, Embestir 3n, Correr 1n, Valor 3n
Vitalidad: 150

Gorilas:
Perfiles: Ser Listo 3n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 4n, Golpear 3n, Correr 2n, Valor 3n
Vitalidad: 65

Leones
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 3n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 3n
Habilidades: Intimidar 3n, Morder 4n, Garras 2n, Correr 1n, Valor 3n, Buscar 1n, Esconder 2n
Vitalidad: 25

Osos:
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 4n, Morder 3n, Correr 2n, Valor 3n, Garras 3n, Buscar 2n, Esconder 1n
Vitalidad: 75

Panteras:
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 3n
Habilidades: Morder 3n, Garras 2n, Correr 2n, Valor 2n, Buscar 2n, Esconder 3n
Vitalidad: 20

Toros:
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 3n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n
Habilidades: Intimidar 3n, Embestir 4n, Correr 1n, Valor 3n
Vitalidad: 65

7.- Ambientaciones:

Con esta sección pretendo ayudar al CJ a la hora de situar comercios, instalaciones o servicios en las ciudades, aldeas, puertos o cualquier otro tipo de aglomeración urbana; así como una pequeña ayuda de la descripción estética de los distintos paisajes que se encontrarán tus jugadores en ***Gladiadores*** **para Peques**.

Naturaleza, Pueblos y Ciudades:
El ambiente natural en que se desarrolla el juego es tan variado como lo fueron en su momento las posesiones del Imperio Romano. Los pueblos y ciudades, bien comunicados mediante calzadas, gozaban de

una gran calidad de vida, con agua potable, alcantarillas, baños públicos y lugares de ocio y esparcimiento de todo tipo; desde teatros a circos de gladiadores.

Las ciudades mantienen a sus habitantes más pobres (plebeyos) en *ínsulas* (edificaciones de varias plantas hechas de materiales de escasa calidad), mientras que los patricios (altos cargos de la administración o comerciantes ricos) habitan en las *domus* (casas de una o dos plantas, unifamiliares, con varias habitaciones y todas las comodidades que permite el dinero).

Instalaciones:

El Senado:

Lo forman un conjunto de edificios céntricos construidos enteramente en mármol. Tiene capacidad para más de mil personas, así como para un retén permanente de guardias.

Las Termas:

En las ciudades romanas es frecuente encontrar este tipo de edificios con numerosas piscinas y baños climatizados, gimnasio, vestuarios y zona de calderas. Todo de mármol.

El Anfiteatro:

Edificios de planta elíptica, hechos de mármol con numerosos arcos y columnas en su fachada. Pueden tener capacidad para más de cincuenta mil espectadores. Las gradas rodean un amplio espacio circular: la arena, donde los gladiadores y fieras luchan para conquistar a un público sediento de sangre.

El Palacio Imperial:

Situado en un lugar privilegiado por sus vistas y por la facilidad de su defensa, el palacio del emperador está totalmente construido en mármol y otros materiales de extrema calidad. Sus puertas y ventanas están rematados con filigrana en maderas nobles. Un acuartelamiento fijo corresponde a la guardia pretoriana.

Las Tabernas:

Tugurios en los que sirven bebidas, comidas y se da hospedaje. Junto al foro, es el principal lugar de reunión, y el mejor para iniciar una aventura.

8.- Encuentros aleatorios:

Dado que la imaginación es finita, en esta sección voy a presentarte algunas propuestas de *Encuentros Aleatorios* que hagan más amenas tus transiciones:

01.- Son asaltados por un grupo de bandidos.
02.- Encuentran una joven esclava que huye de algunos soldados.
03.- Unos legionarios borrachos buscan pelea con ellos.
04.- Son atacados por una manada de lobos.
05.- Son atacados por una osa que defiende a sus oseznos.
06.- Se desata una terrible tormenta que les obliga a buscar refugio.
07.- Encuentran un poblado cuyos habitantes les acogen “amistosamente”.
08.- Se topan con un par de jabalíes.
09.- Se cruza en su camino una caravana de mercaderes.
10.- Un patricio que viaja en calesa les pide que se unan a su escolta.

Gladiadores para Peques — *Hoja de Personaje*

Mi Nombre: _____ El de mi Personaje: _____

¿A qué se dedica?: _____ ¿Que pinta tiene?: _____

_____

Mi personaje es... Malo: ____ Bueno: ____ Regular: ____

==========

SUS PERFILES:
(Puedes repartir hasta 6 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Perfil- vale un Punto de Experiencia)

Ser Forzudo:	O O O O	Ser Listo:	O O O O
Su Maña:	O O O O	Sus Sentidos:	O O O O

==========

SUS HABILIDADES:
(Aquí puedes repartir 15 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Habilidad- vale un Punto de Experiencia)

Montar	O O O O	Espadas	O O O O	Lanzas	O O O O
Puños	O O O O	Buscar	O O O O	Esconder	O O O O
Intimidar	O O O O	Esquivar	O O O O	Valor	O O O O
Curas Improvisadas		O O O O			

==========
SU VITALIDAD: (*Ser Forzudo + Ser Listo) x3* = _____
==========

EQUIPO Y PERTENENCIAS:
(Son las cosas que tiene mi personaje)

Mi Dinero:
Tengo _____ sestercios para comprar cosas.

Mis Cosas:
En mi mochila guardo todas estas cosas: _____
_____

Notas:
_____
_____
_____
_____
_____

Capitulo 5:
Dinosaurios para Peques

1.- Introducción: ¿Por qué *Dinosaurios* para Peques?

***Dinosaurios* para Peques** es un juego de rol para niños que, usando como pretexto las pruebas de un revolucionario sistema de Realidad Virtual en un futuro no tan lejano, nos permitirá viajar hasta la época en que estos magníficos animales vivieron.

En él podrás vivir todas esas peripecias que, hasta ahora, sólo has podido ver en el cine: El nacimiento de los dinosaurios, su lucha por la supervivencia, la caza, inmensas manadas de saurópodos pastando...

Aunque el juego vaya de dinosaurios, los participantes sólo podrán ser humanos que los visitan, estudian o cazan. Aquí no está previsto que alguien encarne el rol de uno de estos animales.

A continuación te presento los siguientes recursos para ***Dinosaurios* para Peques**:

- Perfiles y nuevas Habilidades para tus personajes.
- Nuevas Profesiones.
- Nuevas fichas de PnJs
- Más ideas para tus partidas.
- Más animales en el Bestiario.
- Ideas para ambientar tus partidas.
- y Nuevos Encuentros Aleatorios.

2.- Perfiles y Habilidades:

Los **Perfiles** son cuatro:

- Ser Forzudo
Hace referencia a capacidades físicas pasivas: vigor, fatiga, fuerza, resistencia...
- Su Maña
Son capacidades físicas activas: agilidad, reflejos, coordinación, destreza, velocidad...
- Sus Sentidos
Capacidades sensitivas: percepción, concentración...
- Ser Listo
Incluye las capacidades intelectivas y sociales: memoria, inteligencia, picardía, sociabilidad, voluntad...

Inicialmente se tienen 6 puntos de experiencia a repartir entre los perfiles. Cada nivel de perfil vale un punto de experiencia.

Las **Habilidades** son diez:

- Pilotar
Sirve para manejar cualquier tipo de vehículo.
- Armas Cuerpo a Cuerpo (C/C)
Se usa en la lucha a corta distancia, incluye cuchillos, hachas, puños...
- Armas a Distancia
Abarca la lucha desde lejos, e incluye revólveres, rifles, arcos...
- Conocimiento Animal
Es aplicable para adivinar con antelación las intenciones de un animal, así como sus costumbres.
- Comunicación Animal
Puedes elegirla para dar órdenes a un animal o recibir información de él.
- Medicina Animal
Otorga conocimientos concretos sobre anatomía, cirugía y diagnóstico en animales.

- Buscar
Es necesaria para rastrear y encontrar cosas o personas ocultas.
- Valor
Sirve para sacar fuerzas de flaqueza y realizar acciones osadas.
- Sigilo
Puedes elegirla para no ser visto u oído con facilidad.
- Medicina
Su poseedor goza de ciertos conocimientos en cirugía, anatomía y diagnósticos.

En un principio se tienen 15 puntos de experiencia a repartir entre las habilidades, además de un punto extra otorgado por la profesión elegida. Cada nivel de habilidad vale un punto de experiencia.

3.- Profesiones:

Aunque pueden inventarse más, éstas son las profesiones básicas en **CpP**:

- Tirador
Es extremadamente hábil con las armas de fuego. Tiene un nivel inicial gratis en *Armas a Distancia*.
- Paleontólogo
Es el mayor conocedor del grupo de las costumbres y reacciones de ciertos animales Tiene un nivel inicial gratis en *Conocimiento Animal*.
- Médico
Especialista en la curación de personas. Recibe **un nivel gratis** en *Medicina*.
- Trampero
Básicamente es un cazador especialmente hábil en el rastreo y en la supervivencia en circunstancias extremas. Tiene un nivel inicial gratis en *Sigilo*.
- Explorador
Es uno de los personajes más valientes y el primero en adentrarse en terrenos desconocidos. Tiene un nivel inicial gratis en *Armas C/C*.
- Rastreador
Es el encargado de buscar huellas y seguir el rastro de cualquier animal. Tiene un nivel inicial gratis en *Buscar*.
- Reportero
Es el notario para la opinión pública de la actualidad. Sus fotografías e impresiones serán, más tarde las de sus espectadores, por ello no escatimará riesgos ni peligros. Tiene un nivel inicial gratis en *Valor*.
- Piloto
Es el encargado de manejar todo tipo de vehículos. Tiene un nivel inicial gratis en *Pilotar*.
- Veterinario
Especialista en la curación de animales Tiene un nivel inicial gratis en *Medicina Animal*.
- Domador
Es especialista en la captura y domesticación de ciertos animales. Tienen un nivel inicial gratis en *Comunicación Animal*.

4.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs):

- Ernest Malkovitz, francotirador.

Carácter: Regular
(corresponde al apartado "Mi personaje es...")
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 3n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 3n.
(se entiende por 1n, 2n, etc. los niveles que tiene el personaje en cada perfil)
Habilidades: Pilotar 0n, Armas C/C 1n, Armas a Distancia 4n, Conocimiento Animal 2n, Comunicación Animal 0n, Medicina Animal 0n, Buscar 3n, Valor 2n, Sigilo 3n, Medicina 1n.
(los PnJs no tienen por qué tener niveles en todas las habilidades)
Vitalidad: 12pv

- Dr. Alfred Hummarl, paleontólogo.

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 0n, Ser Listo 4n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: Pilotar 0n, Armas C/C 1n, Armas a Distancia 1n, Conocimiento Animal 4n, Comunicación Animal 2n, Medicina Animal 2n, Buscar 3n, Valor 2n, Sigilo 1n, Medicina 2n.
Vitalidad: 12pv

- Alberto Montalbán, explorador.

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 3n, Ser Listo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 4n.
Habilidades: Pilotar 1n, Armas C/C 4n, Armas a Distancia 3n, Conocimiento Animal 2n, Comunicación Animal 2n, Medicina Animal 1n, Buscar 4n, Valor 3n, Sigilo 4n, Medicina 1n.
Vitalidad: 15pv

- Dra. Ingrid Wallace, médica.

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 3n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Pilotar 0n, Armas C/C 1n, Armas a Distancia 1n, Conocimiento Animal 1n, Comunicación Animal 1n, Medicina Animal 2n, Buscar 1n, Valor 2n, Sigilo 2n, Medicina 4n.
Vitalidad: 12pv

- Andree Duspin, trampero.

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 2n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 4n.
Habilidades: Pilotar 1n, Armas C/C 2n, Armas a Distancia 3n, Conocimiento Animal 3n, Comunicación Animal 1n, Medicina Animal 1n, Buscar 2n, Valor 2n, Sigilo 2n, Medicina 1n.
Vitalidad: 12pv

- Hayatimma, rastreador.

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 2n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 4n.
Habilidades: Pilotar 0n, Armas C/C 3n, Armas a Distancia 3n, Conocimiento Animal 3n, Comunicación Animal 2n, Medicina Animal 1n, Buscar 4n, Valor 2n, Sigilo 2n, Medicina 1n.
Vitalidad: 9pv

- Norma Clark, reportera.

Carácter: Bueno.
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Pilotar 1n, Armas C/C 1n, Armas a Distancia 2n, Conocimiento Animal 1n, Comunicación Animal 1n, Medicina Animal 0n, Buscar 3n, Valor 3n, Sigilo 3n, Medicina 1n.
Vitalidad: 12pv

5.- Ejemplos de Aventuras:

En busca de la Expedición Warlton

Los jugadores deben seguir la pista de una expedición cuyas últimas señales de vida proceden del *Macizo de las Cicádeas*. Después de ciertas vicisitudes encuentran los restos del campamento y, escrito en el

diario del director, las extrañas circunstancias de su desaparición y el motivo exacto de su viaje: la captura con vida de un espécimen de rana prehistórica cuyo veneno es el más letal hasta ahora conocido.

La cría del Tyranosaurio

En esta ocasión un paseo rutinario les llevará a toparse con los gemidos lastimeros de un animal en apuros. Se trata de una cría de Tyranosaurio herida, que deben curar y devolver a la jungla. Durante su cura, el olor de la sangre atraerá a individuos no deseados...

El Paleontólogo

Los jugadores han sido contratados por una empresa privada para servir de escolta a un eminente paleontólogo y botánico en su búsqueda de cierta especie de planta. Otras expediciones, con el mismo propósito, "entorpecerán" esta misión. Esta vez se luchará, además de contra los elementos y la fauna local, contra seres humanos armados que pretenden desbaratar por la vía rápida estas investigaciones.

6.- Bestiario:

Es inevitable que en una aventura aparezcan distintos tipos de animales que pueden ser hostiles o amistosos. Con el fin de que sepas cómo actuar en el caso de que haya interacciones con estos animales voy a resumir en fichas sus principales características:

Los dinosaurios que te presento a continuación sólo son un ejemplo de la enorme variedad que puedes introducir en tus partidas.

Tyranosaurio Rex:
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 4n, Morder 4n, Garras 3n, Correr 2n, Buscar 2n
Vitalidad: 500

Triceratops:
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 3n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 1n
Habilidades: Intimidar 2n, Embestir 4n, Correr 1n
Vitalidad: 400

Braquiosaurio:
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 1n
Habilidades: Intimidar 2n, Golpear 4n
Vitalidad: 1000

Iguanodonte:
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 3n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 1n, Golpear 3n, Correr 3n
Vitalidad: 250

Velociraptor:
Perfiles: Ser Listo 4n, Ser Forzudo 1n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 3n
Habilidades: Intimidar 1n, Morder 4n, Garras 4n, Correr 4n, Buscar 4n, Esconder 2n
Vitalidad: 125

7.- Ambientaciones:

Con esta sección pretendo ayudar al CJ a la hora de situar comercios, instalaciones o servicios en las ciudades, aldeas, puertos o cualquier otro tipo de aglomeración urbana; así como una pequeña ayuda de la descripción estética de los distintos paisajes que se encontrarán tus jugadores en ***Dinosaurios*** **para Peques**.

Ideas para Ambientaciones:

Estamos suspendidos en una época lejana en la que no existía ningún tipo de construcción humana, si exceptuemos los campamentos provisionales hechos por los propios aventureros. Volcanes en actividad, terremotos, flora exuberante y una inmensa cantidad de animales de todo tipo, son las notas características de este ambiente prehistórico.

8.- Encuentros aleatorios:

Dado que la imaginación es finita, en esta sección voy a presentarte algunas propuestas de *Encuentros Aleatorios* que hagan más amenas tus transiciones:

01.- Encuentran una cría de *Tyranosaurio Rex*.
02.- Se topan con una manada de *Triceratops*.
03.- Caen en una fosa profunda que en realidad es la huella de un *Braquiosaurio*.
04.- Se produce un terremoto violento y aparece ante ellos un volcán que escupe abundante lava y cenizas.
05.- Son sorprendidos por una estampida de *Gallimimus*.
06.- Se encuentran con una pareja de *Allosaurios*.
07.- Un par de *Stegosaurios* adultos se cruzan en su camino.
08.- Son testigos de como un *T-Rex* adulto es repelido en su ataque contra una manada de *Paquirrinosaurios*.
09.- Se encuentran con una multitud de nidos de *Velociraptor*.
10.- Descubren una jauría de pequeños mamíferos carroñeros que se disputan los restos de un dinosaurio.

Mi Nombre: _____ El de mi Personaje: _____

¿A qué se dedica?: _____ ¿Que pinta tiene?: _____

_____

Mi personaje es... Malo: ____ Bueno: ____ Regular: ____

==========

SUS PERFILES:
(Puedes repartir hasta 6 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Perfil- vale un Punto de Experiencia)

Ser Forzudo:	O O O O	Ser Listo:	O O O O
Su Maña:	O O O O	Sus Sentidos:	O O O O

==========

SUS HABILIDADES:
(Aquí puedes repartir 15 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Habilidad- vale un Punto de Experiencia)

Pilotar	O O O O	Armas C/C	O O O O	Armas Dist.	O O O O
Con.Animal	O O O O	Com.Animal	O O O O	Medic.Anim.	O O O O
Buscar	O O O O	Valor	O O O O	Sigilo	O O O O
Medicina	O O O O				

==========
SU VITALIDAD: (*Ser Forzudo + Ser Listo) x3* = _____
==========

EQUIPO Y PERTENENCIAS:
(Son las cosas que tiene mi personaje)

Mis Cosas:
En mi mochila guardo todas estas cosas: _____

_____

_____

Otras Cosas:
Tengo _____

_____

_____

Capítulo 6:
Exploradores del Espacio

1.- Introducción: ¿Por qué *Exploradores del Espacio*?

Exploradores del Espacio **(EdE)** es un juego de rol para niños y adultos que se desarrolla durante los enfrentamientos entre las dos potencias hegemónicas de la galaxia: la **Federación Interplanetaria** y la **Unión de Colonias Humanas** que tendrán lugar en el año 5315 d.C.

Naves espaciales, comercio, terraformación de planetas, piratas espaciales, formas de vida e inteligencia alienígenas... Esto es sólo un pequeño ejemplo de las maravillas con las que se toparán tus personajes en cada partida que juegues a **EdE**.

A pesar de su nombre, en este juego podrás encarnar multitud de personajes y vivir un sinfín de situaciones estimulantes. Así podrás establecer rutas comerciales seguras entre distintas colonias espaciales, participar en la construcción de estaciones orbitales, erradicar la piratería en tu sector estelar, o explorar nuevos y fascinantes mundos no pisados aún por el Hombre.

Filosofía del Juego

En ***Exploradores del Espacio*** pretendo que los jugadores, más que héroes en busca de justicia o la libertad de un pueblo oprimido, sean sus propios jefes y que la responsabilidad de sus actos sea sólo suya. Las misiones no serán impuestas por un *Alto Mando Intergaláctico* o por el rey de un exótico planeta, sino que los caminos que ellos mismos elijan les lleven a éstas u otras misiones.

Así, por regla general, los jugadores comenzarán sus andanzas en su planeta natal con unos pocos créditos planetarios para sobrevivir. El Capitán de Juego (CJ) les describe dicho planeta, sus comercios, tabernas, puertos espaciales y lugares de *mala nota*... para, a continuación, espetarles un directo "*¡Buscaros la vida, chavales!"*. Y es de esto precisamente de lo que trata ***Exploradores del Espacio***. Los jugadores podrán realizar pequeños "trabajillos", conseguir algo de dinero, comprar un pequeño carguero y aventurarse en el espacio en busca de nuevas aventuras, siempre construidas alrededor de sus propias acciones e improvisadas sobre la marcha en función de sus actos. Esto no quiere decir que no pueda existir un hilo argumental que justifique toda la acción, pero éste será tan tenue y la libertad de los personajes tan enorme, que su resolución pase a un discreto segundo plano. Éste es un juego de comercio a gran escala, servicios de escolta de cargueros, caza de forajidos y, por qué no, la búsqueda de justicia o la libertad de un pueblo oprimido en el otro confín de la galaxia...

A continuación te presento los siguientes recursos para ***Exploradores del Espacio***:

- Perfiles y nuevas Habilidades para tus personajes.
- Nuevas Profesiones.
- Nuevas fichas de PnJs
- Más ideas para tus partidas.
- Más animales en el Bestiario.
- Ideas para ambientar tus partidas.
- y Nuevos Encuentros Aleatorios.

2.- Perfiles y Habilidades:

Los **Perfiles** son cuatro:

- Ser Forzudo
Hace referencia a capacidades físicas pasivas: vigor, fatiga, fuerza, resistencia...

- Su Maña
Son capacidades físicas activas: agilidad, reflejos, coordinación, destreza, velocidad...

- Sus Sentidos
Capacidades sensitivas: percepción, concentración...

- Ser Listo

Incluye las capacidades intelectivas y sociales: memoria, inteligencia, picardía, sociabilidad, voluntad...

Inicialmente se tienen 6 puntos de experiencia a repartir entre los perfiles. Cada nivel de perfil vale un punto de experiencia.

Las **Habilidades** son diez:

- Pilotar

Sirve para manejar naves y otros vehículos.

- Blazers

Se usa en la lucha con armas portátiles.

- TurboBlazers

Abarca la lucha con armas portadas en naves y otros vehículos

- Puños

Es aplicable en la lucha sin armas.

- Buscar

Es necesaria para rastrear y encontrar cosas o personas ocultas.

- Esconder

Puede usarse para hacer desaparecer cosas, personas o a uno mismo.

- Intimidar

Puedes elegirla para desmoralizar al oponente provocándole miedo.

- Esquivar

Tiene utilidad para evitar ser agredido.

- Valor

Sirve para sacar fuerzas de flaqueza y realizar acciones osadas.

- Medicina y Reparaciones

Se usa para curar personas y reparar vehículos, robots o computadoras.

En un principio se tienen 15 puntos de experiencia a repartir entre las habilidades, además de un punto extra otorgado por la profesión elegida. Cada nivel de habilidad vale un punto de experiencia.

Implantes Biotrónicos:

Se trata de añadidos físicos o electrónicos de muy distinta factura, que pasan a formar parte del cuerpo de nuestros protagonistas.

La adquisición de un aventurero de este tipo de implantes le otorga una serie de éxitos automáticos en sus tiradas relacionadas con los mismos, o bien otorgan capacidades imposibles en el caso de no disponer de ellos. Estos implantes deben ser realizados por médicos o cirujanos cualificados en lugares con unas condiciones de máxima asepsia. A efectos de juego, el personaje deberá realizar una tirada de *Ser Forzudo* por dos (x2) con una dificultad variable para que dicho implante no produzca el rechazo de su organismo.

Todos los implantes son de tres calidades, lo cual limitará sus beneficios y modificará su coste en créditos planetarios.

No es necesario pasar por las calidades C y B para obtener un implante de calidad A. El precio de uno de estos implantes de máxima calidad, como mínimo, triplicará el coste de los anteriores.

Dejo a la imaginación del CJ la naturaleza y características de estos implantes, siendo los siguientes ejemplos meras sugerencias:

- Amplificadores de Visión:

Calidad C: Proporciona vista amplificada diurna (10x)
Calidad B: Permite la visión nocturna.
Calidad A: Otorga visión a través de sólidos de escaso espesor.

- Desarrollo Motor:

Calidad C: Permite realizar marchas sin apenas cansancio muscular.
Calidad B: Otorga velocidad extrema en la carrera.

Calidad A: Proporciona hasta cuatro acciones en un mismo turno.

- Protección Adicional:

Calidad C: Mediante una delgada lámina colocada bajo la piel, se obtiene una protección que aumenta la vitalidad del portador en +10 puntos.

Calidad B: La protección en este caso aumenta la vitalidad del portador en +20.

Calidad A: Ahora la vitalidad aumenta en +30 puntos.

- Prótesis Defensivas:

Calidad C: Proporciona tres garras retráctiles en manos y pies. Su daño es igual al de tres cuchillos por cada extremidad.

Calidad B: Sustituye uno de los brazos por un TurboBlazer ligero. Las células de energía son implantadas aparte en la espalda.

Calidad A: Sustituye uno de los ojos del portador, por un emisor láser de baja potencia (equivalente a una Pistola Blazer) con capacidades de soldadura en metales y plásticos.

- Incremento Cognitivo:

Calidad C: Capacidad de almacenamiento de información extremo, aunque sin posibilidades de procesado. Para este procesamiento es necesario el volcado de la información y su análisis por personal cualificado.

Calidad B: Proporciona una voluntad y autocontrol extremos.

Calidad A: Otorga todos los saberes hasta ahora conocidos en una rama concreta de la ciencia, en detrimento de las demás.

3.- Razas y Profesiones:

Razas

El Capitán de Juego o sus jugadores tienen libertad total a la hora de inventar razas para sus personajes. Sería muy conveniente elaborar una ficha para cada una de estas razas, con sus ventajas, inconvenientes, características biológicas, etc. Por ejemplo, para la raza humana podríamos decir lo siguiente:

Nombre:	Raza Humana
Planeta de Origen:	La Tierra
Respiración:	Respiran Oxígeno disuelto en el aire.
Alimentación:	Se alimentan de animales y plantas (omnívoros)
Defensas Naturales:	Inexistentes.
Armas Naturales:	Dientes y Garras muy primarias.

Por supuesto estas características podrían ampliarse añadiendo su hábitat natural, su nivel tecnológico, cultural e intelectual, etc. En cualquier caso el CJ debe supervisar que las *ventajas* e *inconvenientes* de cada raza estén equilibrados con el resto.

Profesiones

Aunque pueden inventarse más, éstas son las profesiones básicas en **EdE**:

- Piloto

Es el encargado de manejar naves espaciales y vehículos terrestres. En las naves de cierto tamaño se hace imprescindible que colabore con él un artillero. Recibe **un nivel gratuito** en *Pilotar*.

- Cazarrecompensas

Es experto en la búsqueda y captura de forajidos. Frecuenta las cantinas y los **TIC** (Terminales de Información Ciudadana) en busca de nuevas presas, aunque a menudo acepta también sustanciosos encargos particulares. Recibe **un nivel gratis** en *Buscar*.

- Pirata

Personaje cuya principal actividad es asaltar naves mercantes y despojarlas por la fuerza de sus bienes. Mal recibido donde quiera que vaya, sus únicos lugares de refugio son viejos asteroides mineros o lunas deshabitadas. Es frecuente que un cacique local de origen pirata cobre un canon por el uso de estas instalaciones. Recibe **un nivel gratuito** en *Intimidar*.

- Cantinero

Es el dueño o encargado de un hostal terrestre o una taberna espacial. Su posición le permite estar al tanto de todo lo que se cuece en su sector planetario, por ello en ciertas ocasiones contrata y capitanea expediciones comerciales o piratas. El Gremio de Comerciantes se enorgullece de sus frecuentes riñas y peleas, compitiendo a veces unos con otros en esta curiosa forma de diversión tal y como se hacía antaño con perros o gallos. Además de proporcionar alimentos y descanso a sus visitantes, las cantinas son los lugares predilectos para comprar y vender mercancías y contratar personal sin muchos escrúpulos. Recibe **un nivel gratis** en *Puños*.

- Tecno-Cyborg

Desempeñan esta profesión seres con implantes *biotrónicos* que les permiten programar computadoras así como curar ciertas heridas en humanos y aliens. aunque pacíficos casi siempre, de estos individuos se puede esperar cualquier cosa. Recibe **un nivel gratuito** en *Medicina y Reparaciones*.

- Soldado Colonial o Federal

Son las tropas de choque de ambas organizaciones. A su pesar la mayoría son simple "carne de cañón", aunque su disciplina y su preparación física les hace superar en la lucha a la mayoría de los civiles. Recibe **un nivel gratuito** en *Blazers*.

- Artillero

Su misión es doble, por un lado se encarga de las cartas de navegación y de los controles secundarios de una nave y, por otro, del manejo de los TurboBlazers de la misma. Recibe **un nivel gratis** en *TurboBlazers*.

- Contrabandista

Comerciante de productos de dudosa legalidad. Es estrecha su relación con el Gremio de Comerciantes ya que la mayoría de sus mercancías son "donadas" por estos. Recibe **un nivel gratuito** en *Esconder*.

- Oficial Colonial

Alto cargo militar de la **Unión de Colonias Humanas**, se les escoge especialmente por su extrema agilidad y capacidad de liderazgo. Recibe **un nivel gratis** en *Esquivar*.

- Oficial Federal

Alto cargo militar de la **Federación Interplanetaria**, suelen ser hombres escogidos por su osadía en combate y su alto concepto del honor. Recibe **un nivel gratuito** en *Valor*.

Es necesario señalar que no todos los personajes del juego deben ser humanos. Los jugadores y el CJ tienen libertad total para inventarse las razas alienígenas o robóticas que deseen para sus aventureros y otorgarles inicialmente ciertas ventajas y defectos en sus habilidades y perfiles que los hagan únicos. Por ejemplo, un jugador puede encarnar el papel de un *Ilham*, criatura del desierto de las Lunas Quebradas que posee cinco niveles como máximo en *Ser Forzudo* y tan solo tres en *Su Maña*. En estos casos se adaptará la Hoja de Personaje como convenga.

En el caso de los robots podremos otorgar el nivel máximo a uno solo de los perfiles y habilidades, quedando el resto con un único nivel.

4.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs):

TICs (Terminales de Información Ciudadana)

Aunque no son personajes en sentido estricto, su papel dentro de una partida puede ser tan importante como el de cualquier PnJ de "carne y hueso".

Los TICs son ordenadores situados en los cruces de calles o instalaciones públicas. Se accede a ellos de manera automática tras la introducción de una clave genética personal. Después de que el sistema reconozca al solicitante, la imagen de un individuo de su misma raza, se comunicará con aquel en su propio idioma haciéndole las indicaciones oportunas.

La información que estos terminales están autorizados a dar se podría resumir en:

-Mapas de la ciudad.
-Acceso aleatorio a direcciones.
-Información Burocrática.
-Lista de precios medios de compra y venta de productos.
-Listado de los forajidos más buscados (foto robot, lugares que frecuenta, etc.)
-Misiones del Gremio de Comerciantes (previa alta en sus servicios): misiones de transporte de mercancías, comercio con planetas periféricos, etc.
-Misiones del Gremio de Mercenarios (previa alta en sus servicios): misiones de escolta de convoyes, búsqueda y captura de ciertos forajidos, etc.
-Buzón de búsqueda personal (los célebres anuncios por palabras particulares)

Personajes no Jugadores

- Mark Talbart, contrabandista

Carácter: Malo
(corresponde al apartado "Mi personaje es...")
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 3n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.
(se entiende por 1n, 2n, etc. los niveles que tiene el personaje en cada perfil)
Habilidades: Pilotar 2n, Blazers 2n, TurboBlazers 0n, Puños 2n, Buscar 4n, Esconder 3n, Intimidar 2n, Esquivar 2n, Valor 2n, Medicina y Reparaciones 1n.
(los PnJs no tienen por qué tener niveles en todas las habilidades)
Vitalidad: 15pv

- Ïhm, piloto alien

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 3n, Ser Listo 2n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Pilotar 4n, Blazers 1n, TurboBlazers 2n, Puños 0n, Buscar 1n, Esconder 3n, Intimidar 2n, Esquivar 2n, Valor 2n, Medicina y Reparaciones 1n.
Vitalidad: 15pv

- Barrahgs, artillero

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 3n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Pilotar 2n, Blazers 2n, TurboBlazers 4n, Puños 0n, Buscar 1n, Esconder 2n, Intimidar 1n, Esquivar 1n, Valor 1n, Medicina y Reparaciones 1n.
Vitalidad: 12pv

- P3H, Tecno-Cyborg

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 4n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: Pilotar 0n, Blazers 1n, TurboBlazers 0n, Puños 0n, Buscar 1n, Esconder 1n, Intimidar 0n, Esquivar 2n, Valor 1n, Medicina y Reparaciones 4n.
Vitalidad: 15pv

- krahg, cantinero

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 3n, Ser Listo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: Pilotar 0n, Blazers 2n, TurboBlazers 0n, Puños 4n, Buscar 2n, Esconder 3n, Intimidar 2n, Esquivar 1n, Valor 1n, Medicina y Reparaciones 0n.
Vitalidad: 15pv

- Marcus Loriel, lider pirata

Carácter: Malo

Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 3n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Pilotar 3n, Blazers 2n, TurboBlazers 2n, Puños 2n, Buscar 3n, Esconder 2n, Intimidar 4n, Esquivar 2n, Valor 2n, Medicina y Reparaciones 1n.
Vitalidad: 15pv

- Omega-27C, soldado federal

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 2n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Pilotar 0n, Blazers 4n, TurboBlazers 1n, Puños 2n, Buscar 2n, Esconder 2n, Intimidar 1n, Esquivar 2n, Valor 1n, Medicina y Reparaciones 0n.
Vitalidad: 12pv

- Ragnark Uritt, soldado colonial

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 2n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Pilotar 0n, Blazers 4n, TurboBlazers 1n, Puños 2n, Buscar 2n, Esconder 2n, Intimidar 1n, Esquivar 2n, Valor 1n, Medicina y Reparaciones 0n.
Vitalidad: 12pv

- Oleas Fenrold, oficial colonial

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 3n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Pilotar 1n, Blazers 3n, TurboBlazers 1n, Puños 2n, Buscar 3n, Esconder 3n, Intimidar 2n, Esquivar 4n, Valor 1n, Medicina y Reparaciones 1n.
Vitalidad: 12pv

- Alfa-43ZC, oficial federal

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 3n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Pilotar 1n, Blazers 3n, TurboBlazers 1n, Puños 2n, Buscar 3n, Esconder 3n, Intimidar 2n, Esquivar 1n, Valor 4n, Medicina y Reparaciones 1n.
Vitalidad: 12pv

5.- Ejemplos de Aventuras:

Un encargo muy especial:

Uno de los *capos* de la mafia del Planeta Rigel ha contratado a los jugadores para que transporten unos extraños bultos hasta una luna situada en los límites conocidos de nuestro Sistema Estelar. Si los jugadores examinan dichos contenedores descubrirán un importante alijo de armas de contrabando así como de ciertas sustancias de dudosa legalidad. Qué hacer con dicha mercancía corresponde exclusivamente al buen juicio de los participantes. Serán acosados por piratas, interceptados por naves de la Federación y sufrirán la experiencia de atravesar nubes de asteroides.

Las mieles de La Victoria:

Los jugadores, soldados y pilotos de la Unión reciben la orden de escoltar a la fragata Victoria que ha sido muy dañada en un encuentro con cazas de la Federación. En su camino sufrirán el ataque de piratas y naves federales que les obligarán a realizar un aterrizaje forzoso en un extraño planeta inexplorado totalmente cubierto de una exuberante vegetación y lleno de seres con aviesas intenciones. Deben salir de allí, buscar ayuda y reparar la fragata para devolverla al seno de la Unión.

S.O.S:

Reiteradas llamadas de socorro procedentes de un carguero con destino a La Tierra, han sido interceptadas por el personal de comunicaciones de la Policía Federal. Como miembros de este cuerpo los

jugadores deberán encontrar dicha nave y rescatar a sus tripulantes. Cuando llegan al lugar del siniestro descubren que los pocos humanos que aún quedan con vida están siendo almacenados literalmente en la bodega del mercante por una extraña especie de ser alienígena. No hay tiempo para las palabras, sólo un ataque decidido podrá salvar a estos desdichados. Como CJ dejo a tu elección el aspecto y características de estos seres.

Búsqueda y Captura:

Malarik Tarkin, el más temido e infame pirata del Sistema, tiene su guarida en la luna roja de Tesla. Haciéndose pasar por forajidos, los jugadores, que en realidad son cazarrecompensas, deberán introducirse en su grotesca corte de aduladores y oportunistas con el fin de capturar a este temido personaje. El Gremio de Comerciantes sufragará sus gastos y les proporcionará todo cuanto necesiten con tal de librarse de esa rata de alcantarilla.

El Prototipo:

El Caza Estelar Multipropósito CEM-X52c, la gran esperanza destructiva de la Federación, su arma más potente y secreta, se encuentra en sus últimas fases de prueba. Hasta ahora sólo se ha fabricado un prototipo que se vigila sin descanso en las instalaciones experimentales del Puerto Espacial de *Nueva Esparta*. Los jugadores, tras infiltrarse en estas instalaciones, deberán destruir todos sus *HoloPlanos* de fabricación y capturar dicho prototipo. El equilibrio de poder en la galaxia se vería seriamente comprometido si esta nueva arma de la Federación llegara a ser totalmente operativa.

6.- Bestiario:

Es inevitable que en una aventura aparezcan distintos tipos de animales que pueden ser hostiles o amistosos. Con el fin de que sepas cómo actuar en el caso de que haya interacciones con estos animales voy a resumir en fichas sus principales características.

Las distintas formas de vida alienígena o robots que pululan las aventuras de este juego quedan enteramente sujetas a la imaginación y a los requerimientos de la historia. Aún así y, para que sirva de guía, pondré un par de ejemplos de cada uno:

Grïgnacs:
Descripción: Formas de vida aladas con grandes garras cónicas y múltiples ojos compuestos.
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 1n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 4n
Habilidades: Intimidar 3n, Garras 4n, Volar 4n, Buscar 3n, Esconder 4n
Vitalidad: 3

Thôrps:
Descripción: Grandes animales herbívoros migratorios.
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n
Habilidades: Intimidar 2n, Embestir 4n, Correr 1n
Vitalidad: 150

Borg de Asalto:
Descripción: Cyborg de grandes dimensiones usado como apoyo táctico en el ataque a posiciones enemigas.
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Blazers 4n, Buscar 2n
Vitalidad: 75

Unidad Médica:
Descripción: Robot especializado en la curación de heridos en campaña.
Perfiles: Ser Listo 4n, Ser Forzudo 1n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Medicinas 4n
Vitalidad: 5

7.- Ambientaciones:

Con esta sección pretendo ayudar al CJ a la hora de situar comercios, instalaciones o servicios en las ciudades, aldeas, puertos o cualquier otro tipo de aglomeración urbana; así como una pequeña ayuda de la descripción estética de los distintos paisajes que se encontrarán tus jugadores en ***Exploradores del Espacio***.

Puertos Espaciales:

Instalaciones que, a pesar de las diferencias propias del lugar en el que están. Poseen en común ciertas zonas de aterrizaje, talleres mecánicos, zonas de hospedaje y avituallamiento, zonas de ocio y multitud de Terminales de Información Ciudadana (TIC).

Colonias Planetarias:

Estructuras e instalaciones en los que se mezclan zonas habitadas por los colonos, zonas de esparcimiento, laboratorios, enfermerías, granjas, refinerías y excavaciones mineras.

Estaciones Orbitales:

Son grandes colonias espaciales en medio de la nada. Están provistas de todas las instalaciones propias de cualquier colonia de superficie.

Centros de Producción y Refinado:

Instalaciones dedicadas a la extracción de recursos minerales o energéticos, y a su refinado. Suelen estar habitados sólo por obreros, capataces y droides.

Instalaciones Militares:

Grandes centros en los que se mezclan la investigación y desarrollo de nuevas armas y vehículos, el entrenamiento de reclutas, la centralización del mando estratégico e inteligencia militar, etc. Suelen estar habitadas por miles de individuos, entre personal militar, científicos y técnicos. Aunque no son raras este tipo de instalaciones en superficie, la mayor parte de las veces se hallan adjuntas a una estación orbital que les abastece.

8.- Encuentros aleatorios:

Dado que la imaginación es finita, en esta sección voy a presentarte algunas propuestas de *Encuentros Aleatorios* que hagan más amenas tus transiciones:

En el espacio:

01.- Los aventureros encuentran una nave mercante solitaria.
02.- Son atacados por una nave pirata.
03.- Encuentran un convoy de mercantes sin escolta.
04.- Una nave aduanera les pide que se detengan para ser abordados en una inspección rutinaria.
05.- Se encuentran con naves milicianas.
06.- Son atacados por tres naves piratas.
07.- Entran en una nube de asteroides.
08.- Encuentran un campo de minas interplanetario.
09.- Reciben las señales de socorro de una nave mercante que está siendo atacada por piratas.
10.- Son atacados por objetos desconocidos (naves alienígenas).

En "tierra":

01.- La aduana de superficie pone reparos a su desembarque.
02.- Son interceptados por policías que les piden sus credenciales.
03.- Reciben un mensaje de un líder del hampa que les invita a entrevistarse con él.
04.- Un mercader les vende mercancías desconocidas a un precio aparentemente razonable.
05.- Reciben el encargo de escoltar a un carguero en su ruta hacia otro planeta.
06.- Son llevados ante la presencia del gobernador del planeta que les encarga capturar a un peligroso pirata espacial.
07.- Un noble acaudalado les contrata para realizar un crucero de placer.
08.- Al intentar despegar la nave sufre averías de consideración. Deben repararlas antes de proseguir.
09.- Reciben el encargo de secuestrar en su mansión a un importante capo de la mafia local.
10.- Se produce una terrible tormenta de meteoritos de gran tamaño.

Exploradores del Espacio — *Hoja de Personaje*

Mi Nombre: _____ El de mi Personaje: _____ Raza: _____

¿A qué se dedica?: _____ ¿Que pinta tiene?: _____

_____

Mi personaje es... Malo: ____ Bueno: ____ Regular: ____

==========

SUS PERFILES:
(Puedes repartir hasta 6 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Perfil- vale un Punto de Experiencia)

Ser Forzudo:	O O O O	Ser Listo:	O O O O
Su Maña:	O O O O	Sus Sentidos:	O O O O

==========

SUS HABILIDADES:
(Aquí puedes repartir 15 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Habilidad- vale un Punto de Experiencia)

Pilotar	O O O O	Blazers	O O O O	TurboBlazers	O O O O
Puños	O O O O	Buscar	O O O O	Esconder	O O O O
Intimidar	O O O O	Esquivar	O O O O	Valor	O O O O
Medicina y Reparaciones		O O O O			

==========
SU VITALIDAD: (*Ser Forzudo + Ser Listo) x3* = _____
==========

EQUIPO Y PERTENENCIAS:
(Son las cosas que tiene mi personaje)

Mi Dinero:
Tengo _____ créditos para comprar cosas.

Mis Cosas:
En mi mochila guardo todas estas cosas: _____
_____

Mi Nave es: _____
_____
_____

Notas:
_____
_____
_____

Capitulo 7*:*
Vampiros para Peques

1.- Introducción: ¿Por qué *Vampiros* para Peques?

***Vampiros* para Peques** es un juego de rol para niños que se desarrolla hacia **1920**. Puede ser de día o de noche, con sol o con lluvia, en primavera o en otoño... lo importante es conseguir un ambiente misterioso y absorbente.

Lejos de intentar asustar o provocar pesadillas en los más pequeños (recomiendo **VpP** para jugadores de más de diez años), lo que pretendo con este juego es desdramatizar el mundo de monstruos y fantasmas haciéndolos más vulnerables y cercanos al niño. Los jugadores podrán encarnar desde policías o detectives al frente de investigaciones sobre fenómenos extraños, hasta a los mismísimos monstruos que protagonizan dichos sucesos.

Vampiros, *frankensteins*, momias, zombis, hombres-lobo, castillos encantados, noches de luna llena, osados investigadores, brujas y aquelarres... Todos estos personajes y situaciones de película podrán ser los protagonistas de tus aventuras con ***Vampiros* para Peques**.

Filosofía del Juego

VpP debe ser un juego en el que prime la investigación y el misterio, de hecho, en la mayoría de los casos, sus protagonistas son detectives, reporteros o cazadores que pretenden desentrañar ciertos misterios sin resolver y que siempre giran en torno a hechos casi paranormales. En el caso de encarnar a los monstruos que originan estos fenómenos, el Capitán de Juego (CJ) deberá permitir que formen sociedades secretas o sectas con extraños cultos que les den una cierta confianza y seguridad a la hora de enfrentarse a las fuerzas de los vivos.

A continuación te presento los siguientes recursos para ***Vampiros* para Peques**:

- Perfiles y nuevas Habilidades para tus personajes.
- Nuevas Profesiones.
- Nuevas fichas de PnJs
- Más ideas para tus partidas.
- Más animales en el Bestiario.
- Ideas para ambientar tus partidas.
- y Nuevos Encuentros Aleatorios.

2.- Perfiles y Habilidades:

Los **Perfiles** son cuatro:

- Ser Forzudo
Hace referencia a capacidades físicas pasivas: vigor, fatiga, fuerza, resistencia...

- Su Maña
Son capacidades físicas activas: agilidad, reflejos, coordinación, destreza, velocidad...

- Sus Sentidos
Capacidades sensitivas: percepción, concentración...

- Ser Listo
Incluye las capacidades intelectivas y sociales: memoria, inteligencia, picardía, sociabilidad, voluntad, autocontrol, osadía, coraje...

Inicialmente se tienen 6 puntos de experiencia a repartir entre los perfiles. Cada nivel de perfil vale un punto de experiencia.

Las **Habilidades Humanas** son diez:

- Presentir
Sirve para ver con antelación posibles peligros o situaciones.
- Puños
Se usa en la lucha cuerpo a cuerpo, incluye cuchillos, palos...
- Pistolas
Abarca la lucha a distancia, e incluye revólveres, rifles, arcos...
- Valentía
Es aplicable a la hora de exponerse a peligros reales o ficticios, a costa de nuestra integridad física y mental.
- Buscar
Es necesaria para rastrear y encontrar cosas o personas ocultas.
- Esconder
Puede usarse para hacer desaparecer cosas, personas o a nosotros mismos.
- Sigilo
Puedes elegirla para no ser visto u oído con facilidad.
- Esquivar
Tiene utilidad para evitar recibir un golpe o una bala.
- Domar
Sirve para capturar animales o monstruos.
- Medicina
Se usa para curar a personas u otros seres.

Las **Habilidades No-Humanas** son otras diez:

- Hipnotismo
Con esta habilidad el no-muerto puede manejar a su voluntad a una víctima. Sólo puede aplicarse si hay contacto visual y auditivo entre la víctima y el no-muerto, y sólo tantos turnos como éxitos haya sacado el monstruo en su tirada. La víctima puede realizar una tirada contrapuesta de *Ser Listo + Valentía*.
- Telepatía
Sirve para comunicarse a distancia sin palabras.
- Insensibilidad
El no-muerto que la posee no es capaz de sentir dolor, angustia o cualquier otra sensación.
- Desaparición
Esta habilidad permite a su poseedor desmaterializarse a voluntad para volver a materializarse en otro lugar próximo.
- Mutabilidad
Se usa para cambiar la forma externa del no-muerto, por la de un animal. Al cambiar de forma el monstruo adoptará las características del animal emulado y perderá las suyas temporalmente. Queda vedada esta habilidad para las momias/zombis.
- Fuerza Extrema
Con esta habilidad el no-muerto será capaz de realizar proezas atléticas imposibles en un hombre corriente. Con ella el no-muerto puede esquivar los ataques recibidos y salir de una pelea.
- Levitación
Esta habilidad permite elevarse por encima del suelo lentamente, pero no volar.
- Agudeza
Hace referencia a las capacidades sensoriales amplificadas de manera antinatural que adquiere el no-muerto que posee esta habilidad.
- Dominación
El simple aspecto físico del no-muerto o su actitud amenazadora consiguen privar de la voluntad a las víctimas que caen bajo su influjo.
- Pócimas
Se usa para curar o dañar a personas u otros seres.

Los humanos no pueden poseer las habilidades de los no-muertos, y viceversa.

En un principio se tienen 15 puntos de experiencia a repartir entre las habilidades, además de un punto extra otorgado por la profesión elegida. Cada nivel de habilidad vale un punto de experiencia.

3.- Profesiones o No-Vidas:

Hemos dividido las profesiones en dos grupos: Humanos y Monstruos. Aunque pueden inventarse más, éstas son las básicas en **VpP**:

Humanos:

- Detective
Normalmente suele ser contratado por las víctimas de los monstruos para que investigue la causa de sus males. Tiene un nivel inicial gratis en *Buscar*.

- Médium
Si el detective falla, actúa la Médium. Suele utilizar sus "capacidades" perceptivas para ponerse en contacto con los monstruos e intentar apaciguarlos. Tiene un nivel inicial gratis en *Presentir*.

- Caza-Fantasmas
Sabe a qué se expone y va preparado para ello. Armas de todo tipo, cachivaches inservibles, instrumentos arcaicos y enmohecidos, cualquier cosa es válida si lo que se quiere es cazar a uno de esos escurridizos monstruos. Tiene un nivel inicial gratis en *Pistolas*.

- Periodista
La Noticia es lo primero, y si para ello hay que perder un brazo, una pierna o una cámara fotográfica último modelo... ¡Pues se pierde!. Tiene un nivel inicial gratis en *Valentía*.

- Feriante
"El Show debe continuar", así truene, nieve o relampaguee; buscará cualquier criatura que pueda exponer en sus jaulas para fieras. ¡Todo sea por atraer a un público cada vez más exigente! Tiene un nivel inicial gratis en *Domar*.

Monstruos:

- Vampiro
Para poder sobrevivir necesita alimentarse de la esencia vital de sus víctimas, a las que previamente debe adormecer. Es difícil de detectar cuando desea pasar desapercibido. Su principal enemigo es la luz del Sol. Tiene un nivel inicial gratis en *Hipnotismo*.

- Hombre-Lobo
En apariencia se trata de un hombre normal, los cambios se suceden en cuanto sale la Luna Llena por el horizonte o están en situación de peligro; entonces adquiere un aspecto deforme y la agilidad de una alimaña. Su punto flaco son las balas de plata. Tiene un nivel inicial gratis en *Fuerza Extrema*.

- Momia/Zombi
Insensibles, si pierden un miembro, éste se retuerce y desplaza en dirección a su víctima como si tuviera vida propia. Sólo son vulnerables al fuego, que los consume hasta hacer de ellos cenizas. Tienen un nivel inicial gratis en *Dominar*.

- Bruja
En sentido estricto no se trata de un monstruo, pero sus acciones pueden ser calificadas de monstruosas. Especialistas en Magia Negra, las brujas son capaces de provocar daño a distancia mediante conjuros o con pócimas de repugnante composición. Son tan vulnerables a un ataque como cualquier persona. Tiene un nivel inicial gratis en *Pócimas*.

- Fantasma
Indisolublemente atados al lugar donde desaparecieron, la destrucción del mismo es la mejor forma de acabar con sus andanzas. Tienen un nivel inicial gratis en *Desaparecer*.

4.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs):

- El Conde Drácula

Carácter: Malo
(corresponde al apartado "Mi personaje es...")
Perfiles: Ser Forzudo 3n, Ser Listo 3n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 4n.
(se entiende por 1n, 2n, etc. los niveles que tiene el personaje en cada perfil)

Habilidades: Hipnotismo 4n, Telepatía 1n, Insensibilidad 2n, Desaparición 2n, Mutabilidad 3n, Fuerza Extrema 3n, Levitación 2n, Agudeza 1n, Dominación 1n, Pócimas 0n

(los PnJs no tienen por qué tener niveles en todas las habilidades)

Vitalidad: 36pv

(la vitalidad de los no-muertos se multiplica por seis, en lugar de por tres. La excepción es La Bruja)

- Matisse, el Posadero

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 2n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: Presentir 1n, Puños 2n, Pistolas 1n, Valentía 1n, Buscar 1n, Esconder 3n, Asustar 0n, Esquivar 1n, Domar 1n, Pócimas 2n.
Vitalidad: 12pv

- Sebastian, un Campesino

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 1n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Presentir 1n, Puños 2n, Pistolas 1n, Valentía 1n, Buscar 1n, Esconder 2n, Asustar 0n, Esquivar 1n, Domar 1n, Pócimas 1n.
Vitalidad: 9pv

- Elissetta, la Hija del Campesino

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 1n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Presentir 3n, Puños 0n, Pistolas 1n, Valentía 2n, Buscar 1n, Esconder 3n, Asustar 0n, Esquivar 3n, Domar 1n, Pócimas 1n.
Vitalidad: 6pv

- El Dr. Victor Frankenstein

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 4n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Presentir 2n, Puños 2n, Pistolas 3n, Valentía 3n, Buscar 2n, Esconder 2n, Asustar 1n, Esquivar 2n, Domar 4n, Pócimas 3n.
Vitalidad: 15pv

- La Criatura

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 4n, Ser Listo 0n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Hipnotismo 0n, Telepatía 0n, Insensibilidad 4n, Desaparición 0n, Mutabilidad 0n, Fuerza Extrema 4n, Levitación 0n, Agudeza 3n, Dominación 3n, Pócimas 0n
Vitalidad: 24pv

- Imothep, La Momia

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 3n, Ser Listo 1n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Hipnotismo 2n, Telepatía 2n, Insensibilidad 4n, Desaparición 0n, Mutabilidad 0n, Fuerza Extrema 3n, Levitación 0n, Agudeza 2n, Dominación 2n, Pócimas 0n
Vitalidad: 24pv

- El Capitán Wallace, Jefe de la Policía

Carácter: Bueno

Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 3n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Presentir 2n, Puños 2n, Pistolas 3n, Valentía 2n, Buscar 4n, Esconder 3n, Asustar 2n, Esquivar 2n, Domar 1n, Pócimas 0n.
Vitalidad: 12pv

- Arthur Smith, Agente de la Policía

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Presentir 1n, Puños 2n, Pistolas 3n, Valentía 2n, Buscar 3n, Esconder 3n, Asustar 2n, Esquivar 2n, Domar 1n, Pócimas 0n.
Vitalidad: 12pv

- Sarah Parker, una joven Periodista

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 4n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Presentir 3n, Puños 1n, Pistolas 2n, Valentía 2n, Buscar 3n, Esconder 3n, Asustar 0n, Esquivar 4n, Domar 1n, Pócimas 0n.
Vitalidad: 15pv

- Arrigo Donizotti, El Feriante

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 3n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Presentir 2n, Puños 3n, Pistolas 2n, Valentía 3n, Buscar 3n, Esconder 2n, Asustar 1n, Esquivar 2n, Domar 4n, Pócimas 2n.
Vitalidad: 15pv

- Inga Url, una Bruja

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 3n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 4n.
Habilidades: Hipnotismo 2n, Telepatía 4n, Insensibilidad 0n, Desaparición 2n, Mutabilidad 1n, Fuerza Extrema 0n, Levitación 1n, Agudeza 1n, Dominación 0n, Pócimas 4n
Vitalidad: 12pv

- Sir Arthur Cavendish, un Fantasma

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 0n, Ser Listo 1n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: Hipnotismo 0n, Telepatía 2n, Insensibilidad 4n, Desaparición 4n, Mutabilidad 2n, Fuerza Extrema 1n, Levitación 4n, Agudeza 2n, Dominación 2n, Pócimas 0n
Vitalidad: 6pv

- Lord Falkland, el Dueño de una Mansión

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 3n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: Presentir 1n, Puños 2n, Pistolas 3n, Valentía 2n, Buscar 2n, Esconder 3n, Asustar 1n, Esquivar 2n, Domar 2n, Pócimas 1n.
Vitalidad: 12pv

- Madame Lorissa, Médium

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 0n, Ser Listo 3n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 4n.
Habilidades: Presentir 4n, Puños 0n, Pistolas 1n, Valentía 3n, Buscar 4n, Esconder 4n, Asustar 1n, Esquivar 3n, Domar 3n, Pócimas 4n.

Vitalidad: 9pv

5.- Ejemplos de Aventuras:

El Misterio de Falkland Manor

En esta ocasión los jugadores podrán ser detectives privados, médiums o fantasmas. Esta aventura es una continuación del ejemplo puesto en el texto de las reglas. Uno o varios detectives deben investigar unas extrañas manifestaciones en la mansión de la familia Falkland, a la elección del CJ queda la naturaleza de estos fenómenos. Se enfrentarán a fantasmas de distintos tipos, pero siempre procurando no mostrarlos del todo y recrearse en un ambiente de misterio y de terror no explícito. Debes recordar que las cosas que se ven claramente dan menos miedo que las que sólo se intuyen. Estos fantasmas podrán ser encarnados por algunos de los jugadores y deberán, sobre todo, hacer tiradas de asustar y esconderse, ya que su escasa vitalidad hace que sean fácilmente neutralizados.

¡Aquelarre!

La acción se desarrolla en la campiña rumana y el hilo argumental se basa en las continuas desapariciones de jóvenes campesinas sobre todo en las noches tormentosas. La policía local culpa a un grupo de brujas que habita en lo alto del Monte Pelado, pero se habla también con frecuencia de ataques de vampiros y hombres-lobo. Los jugadores "malos" podrán ser, en consecuencia vampiros, brujas u hombres-lobo y los buenos, detectives o caza-fantasmas ayudados por policías y campesinos.

La Tumba del Faraón

Los jugadores pueden ser investigadores y periodistas, por "los buenos"; o momias, por "los malos". La aventura tiene como marco la búsqueda de tesoros en las tumbas de faraones egipcios. Casi toda la acción se desarrollará en el interior de los corredores de una pirámide en la que nos encontraremos salas con tesoros maravillosos, trampas para ladrones, animales peligrosos (leopardos, serpientes o escorpiones) y un ejército de momias con distintas habilidades. La misión de "los buenos" es encontrar la salida a este laberinto y llevarse la mayor cantidad de riquezas posible; la de "los malos" es impedir que esto suceda y apresar a "los buenos".

La Dama del Pantano

En este caso nos encontramos en Jamaica. Una hechicera (bruja) del vudú se ha hecho excesivamente poderosa en los pantanos del interior de la isla y está ahuyentando a los turistas con sus hordas de zombis. La misión de "los buenos" (detectives y caza-fantasmas) es descubrir su escondite y expulsarla de la región. "Los malos" (brujas y zombis), por su lado, deben defender a su *Mamma-Tera* y hacer huir a todos los investigadores.

El grito de La Criatura

El Doctor Victor Frankenstein ha creado un grupo de Criaturas ("los malos") y pretende con ellas gobernar el mundo. Por otra parte, algunos periodistas seguidos por feriantes ("los buenos") investigan extraños aullidos y lamentos procedentes del castillo de los Frankenstein. Los primeros quieren conseguir una primicia para saltar a la fama y los segundos desearían poner las manos en una de estas criaturas para exponerlas en sus circos ambulantes. La acción se desarrolla en el castillo (pasadizos secretos, puertas falsas y demás) y en las angostas callejuelas de los arrabales londinenses (niebla, noches de lluvia, truenos y relámpagos).

6.- Bestiario:

Es inevitable que en una aventura aparezcan distintos tipos de animales que pueden ser hostiles o amistosos. Con el fin de que sepas cómo actuar en el caso de que haya interacciones con estos animales voy a resumir en fichas sus principales características:

Caballos:

Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n

Habilidades: Cocear 3n, Morder 1n, Correr 4n, Valor 1n
Vitalidad: 30

Lobos:
Perfiles: Ser Listo 3n, Ser Forzudo 1n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 3n, Morder 3n, Correr 2n, Valor 3n, Buscar 3n, Esconder 2n
Vitalidad: 15

Murciélagos:
Perfiles: Ser Listo 0n, Ser Forzudo 0n, Su Maña 0n, Sus Sentidos 3n
Habilidades: Morder 2n, Volar 4n
Vitalidad: 1

Osos:
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 4n, Morder 3n, Correr 2n, Valor 3n, Garras 3n, Buscar 2n, Esconder 1n
Vitalidad: 75

7.- Ambientaciones:

Con esta sección pretendo ayudar al CJ a la hora de situar comercios, instalaciones o servicios en las ciudades, aldeas, puertos o cualquier otro tipo de aglomeración urbana; así como una pequeña ayuda de la descripción estética de los distintos paisajes que se encontrarán tus jugadores en ***Vampiros* para Peques**.

Ideas para Ambientaciones:

Dado que este juego puede desarrollarse en localizaciones totalmente diferentes (grandes ciudades europeas, Transilvania, Egipto, las Islas del Caribe...), las instalaciones posibles y sus respectivos ambientes variarán casi hasta el infinito. De cualquier manera, hay que destacar una común atmósfera opresiva, en la que la niebla o la lluvia persistente es la característica general.

Las ciudades poseen todas las comodidades y ventajas que ofrece la civilización occidental de principios del siglo XX, mientras que en los pueblos se habita casi en la edad media. La superstición y el miedo atenazan a los habitantes de estas pequeñas comunidades limitando su capacidad de sobreponerse al ataque de sus monstruos particulares.

8.- Encuentros aleatorios:

Dado que la imaginación es finita, en esta sección voy a presentarte algunas propuestas de *Encuentros Aleatorios* que hagan más amenas tus transiciones:

01.- Son atacados por una nube de murciélagos.
02.- Les corta el paso la tela de una araña gigante.
03.- Obstaculiza su camino un foso lleno de cocodrilos.
04.- Escuchan a su alrededor unas risas quedas y murmullos apagados.
05.- Se les aparecen tres fantasmas.
06.- Notan cómo les sigue un murciélago especialmente grande (que se transformará, si no lo remedian, en un vampiro).
07.- Estalla una repentina tormenta.
08.- Una espesa niebla les rodea.
09.- Hallan un cazador que dice haber encontrado las huellas de un lobo especialmente grande.
10.- Ante ellos se extiende un gran río de aguas negras. Lo cruzan con la ayuda de un barquero y descubren unos extraños borboteos que provienen del fondo.

Vampiros para Peques ***Hoja de Personaje para Humanos***

Mi Nombre: _____ El de mi Personaje: _____

¿A qué se dedica?: _____ ¿Que pinta tiene?: _____

_____

Mi personaje es... Malo: ____ Bueno: ____ Regular: ____

==========

SUS PERFILES:
(Puedes repartir hasta 6 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Perfil- vale un Punto de Experiencia)

Ser Forzudo:	O O O O	Ser Listo:	O O O O
Su Maña:	O O O O	Sus Sentidos:	O O O O

==========

SUS HABILIDADES:
(Aquí puedes repartir 15 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Habilidad- vale un Punto de Experiencia)

Presentir	O O O O	Puños	O O O O	Pistolas	O O O O
Valentía	O O O O	Buscar	O O O O	Esconder	O O O O
Sigilo	O O O O	Esquivar	O O O O	Domar	O O O O
Medicina	O O O O				

==========
SU VITALIDAD: (*Ser Forzudo + Ser Listo) x3* = _____
==========

EQUIPO Y PERTENENCIAS:
(Son las cosas que tiene mi personaje)

Mi Dinero:
Tengo _____ dólares para comprar cosas.

Mis Cosas:
En mi mochila guardo todas estas cosas: _____

_____

Otras Cosas:
Tengo _____

_____

Vampiros para Peques *Hoja de Personaje para No-Muertos*

Mi Nombre: _____ El de mi Personaje: _____

¿Cuál es su No-Vida?: _____ ¿Que pinta tiene?: _____

_____

Mi personaje es... Malo: ____ Bueno: ____ Regular: ____

==========

SUS PERFILES:
(Puedes repartir hasta 6 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Perfil- vale un Punto de Experiencia)

Ser Forzudo:	O O O O	Ser Listo:	O O O O
Su Maña:	O O O O	Sus Sentidos:	O O O O

==========

SUS HABILIDADES:
(Aquí puedes repartir 15 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Habilidad- vale un Punto de Experiencia)

Hipnotismo	O O O O	Telepatía	O O O O	Insensibilidad	O O O O
Desaparición	O O O O	Mutabilidad	O O O O	Fuerza Extrema	O O O O
Levitación	O O O O	Agudeza	O O O O	Dominación	O O O O
Pócimas	O O O O				

==========
SU VITALIDAD: (*Ser Forzudo + Ser Listo) x6* = _____
==========

EQUIPO Y PERTENENCIAS:
(Son las cosas que tiene mi personaje)

Mi Dinero:
Tengo _____ dólares para comprar cosas.

Mis Cosas:
En mi mochila guardo todas estas cosas: _____

_____

Otras Cosas:
Tengo _____

_____

Capítulo 8:
Caballeros y Dragones para Peques

1.- Introducción: ¿Por qué *Caballeros y Dragones* para Peques?

***Caballeros y Dragones* para Peques** es un juego de rol para niños que se desarrolla en la **Edad Media**. Razas míticas, magia y espadas se combinan para dar lugar a un juego imaginativo y sorprendente con el que se divertirá toda tu familia.

Dado su mayor nivel de complejidad respecto a otros juegos de esta colección, te recomiendo que lo uses cuando tus jugadores ya estén familiarizados con, por ejemplo, ***Piratas* para Peques** o ***Cowboys* para Peques**. Por otro lado, y debido precisamente a esta compejidad añadida, he dejado la sección segunda en la que te explico cómo crear un personaje.

Filosofía del Juego

Este es un juego basado en la Magia y la Fantasía y, aunque las aventuras deben ser totalmente abiertas y flexibles, los jugadores pasarán la mayor parte del tiempo cumpliendo misiones o realizando búsquedas interminables de objetos o personas retenidas por los *malos* de turno. Los premios en libros o pliegos de hechizos, así como en objetos o armas mágicas deben ser casi constantes, facilitando de esta manera la mejora de los personajes y su capacidad de enfrentarse a peligros cada vez mayores. En ***Caballeros y Dragones* para Peques** vuelve a ser protagonista la figura del héroe, del paladín quijotesco que cabalga en su rocín para *desfacer entuertos* con el recuerdo de su amada marcado a fuego en el pensamiento.

A continuación te presento los siguientes recursos para ***Caballeros y Dragones* para Peques**:

- Creación de tus personajes paso a paso. Magia incluida.
- Perfiles y nuevas Habilidades para tus personajes.
- Nuevas Profesiones.
- Nuevas fichas de PnJs
- Más ideas para tus partidas.
- Más animales en el Bestiario.
- Ideas para ambientar tus partidas.
- y Nuevos Encuentros Aleatorios.

2.- ¿Cómo puedo crear mi propio personaje?

Para crear un personaje en **CyD** lo primero que debes hacer es fotocopiar la Hoja de Personaje (HdP) que encontrarás al final de este cuaderno.

Es conveniente distinguir entre Puntos de Experiencia, Niveles de Perfil o de Habilidad y Puntos de Vitalidad.

- Puntos de Experiencia (pe):
Son los puntos con que contamos para comprar niveles de los perfiles o habilidades. Los iniciales son gratuitos y el resto nos los irá otorgando el Capitán de Juego (CJ) a medida que juguemos a **CyD**. Con un punto de experiencia podemos comprar un nivel de cualquier perfil o habilidad.

- Niveles de Perfil o Habilidad:
Corresponden a las casillas "O" que encontrarás en la HdP. Tanto los perfiles como las habilidades tienen un máximo de cuatro niveles y, en términos de juego, nos indican cuántas monedas debemos lanzar al realizar una tirada de acción. Por ahora no te preocupes, lo explicaremos en detalle más adelante.

- Puntos de Vitalidad:
Corresponden a la capacidad de combate de nuestro personaje. Se calculan sumando los perfiles *Ser Forzudo* y *Ser Listo* multiplicados por tres. En próximos capítulos te los explicaremos con más detenimiento.

Ahora vamos a construir nuestra ficha para ello sigue estos pasos:

a.- Pon **tu nombre** en la ficha del personaje. Así sabremos a quién pertenece.

b.- Escoge un **nombre para él**. Puedes llamarlo de cualquier manera, usando apodos o nombres corrientes.

Nosotros, por ejemplo, vamos a llamar al nuestro ***Kram***, y su Raza es ***Orco***.

c.- En el apartado **¿A qué se dedica?** Debes poner una de las profesiones que te proponemos en el capítulo 6 de este cuaderno.

Para *Kram* hemos elegido la profesión de *Nigromante*. Sabemos que los nigromantes tienen de entrada un nivel gratuito en la Habilidad de *Pócimas Dañinas* (ver apartado 4 "Profesiones"), pero eso lo tendremos en cuenta más tarde.

d.- Ahora es un buen momento para **imaginarnos** a nuestro personaje y **describirlo** de una manera sencilla. Esto nos ayudará a visualizarlo y a darle una idea a los demás jugadores de su aspecto.

Kram es un orco de color verde oscuro de unos dos metros de altura y especialmente delgado para el tipo común de su raza. Suele vestir túnicas de color oscuro rematadas con una capucha en pico que cubre su cabeza.

e.- En el siguiente apartado debemos elegir la **manera de comportarse** del personaje, este comportamiento debe ser correctamente interpretado por el jugador ya que es una de las principales maneras de conseguir puntos de experiencia que nos ayuden a mejorarlo. En la HdP la personalidad determina la mayoría de las acciones. Los personajes malos tienden a ser traviesos, picarones y egoístas; mientras que los buenos tienden a ayudar a los demás y a ser generosos y valientes. Un personaje regular puede ser a veces malo y otras bueno. Este último tipo es el más indicado para jugadores de muy corta edad o con poca experiencia.

Kram será un mal elemento, así que ponemos una X en la casilla que dice *Malo*.

Hasta aquí la descripción básica de nuestro personaje. A partir de ahora nos centraremos en sus Perfiles y Habilidades.

f.- Contamos inicialmente con 6 puntos de experiencia (pe) para los cuatro **perfiles** sin ninguna restricción a la hora de repartirlos, es decir, podemos tener dos perfiles con tres niveles (un nivel corresponde a una casilla "O") y otros dos sin nada.

Kram es un tipo muy inteligente y hábil, así que repartimos un punto de experiencia en *Ser Forzudo*, uno en *Sus Sentidos*, dos en *Su Maña* y otros dos en *Ser Listo*.

g.- En el caso de las **habilidades** el mecanismo es igual, sólo que en este caso serán quince los puntos de habilidad a repartir entre diez habilidades. Según la profesión de nuestro personaje tendrá un nivel gratuito en alguna de las habilidades, además de los quince iniciales.

Para Kram distribuiremos como sigue los puntos de experiencia iniciales: Dos niveles a *Cabalgar*, otros dos a *Buscar*, uno a *Esconder*, dos a *Puños*, uno a *Espadas*, dos a *Arcos*, uno a *Insultar*, uno a *Valor* y los tres últimos a *Esquivar*.

Las **Habilidades Mágicas** dependen del **Maná** del personaje, y éste se haya sumando *Su Maña* y *Ser Listo* multiplicados por dos. En el caso de *Kram*, su **Maná** es 8 (por lo que su **Nivel Mágico** será de 2). Sabiendo esto, tenemos 8 puntos de experiencia extra para repartir entre las habilidades mágicas como sigue: dos niveles en *Ataque Mágico*, uno en *Pócimas Dañinas* (que queda con dos), dos en *Aura de Protección*, dos en *Torpeza* y uno en *Levitación*. Fíjate en que, como máximo, hemos puesto dos niveles por habilidad mágica ya que ése es el límite impuesto por el Nivel Mágico de *Kram*. Por ahora no te preocupes por esto, ya se verá en detalle más adelante.

h.- Como ya sabemos los niveles que tiene en *Ser Forzudo* y *Ser Listo*, podremos calcular su **Vitalidad**.

Kram cuenta con una *Vitalidad* de nueve (*Ser Forzudo* (1) + *Ser Listo* (2))x3 = 9.

i.- Ya estamos casi al final. En este punto debemos describir de forma resumida las pertenencias de nuestro personaje, su dinero y otras cosas que puede llevar en su mochila. En gran medida será el *Capitán de Juego*, en función de la aventura, el que indicará las pertenencias iniciales.

Kram tiene veinticinco monedas de oro, una varita mágica y un búho.

Una vez hecho todo lo anterior ya tenemos lista nuestra *Hoja de Personaje*. Puedes ver cómo ha quedado la Hoja de *Kram* al final de estas reglas.

3.- Perfiles y Habilidades:

Los **Perfiles** son cuatro:

- Ser Forzudo
Hace referencia a capacidades físicas pasivas: vigor, fatiga, fuerza, resistencia...

- Su Maña
Son capacidades físicas activas: agilidad, reflejos, coordinación, destreza, velocidad...

- Sus Sentidos
Capacidades sensitivas: percepción, concentración...

- Ser Listo
Incluye las capacidades intelectivas y sociales: memoria, inteligencia, picardía, sociabilidad, voluntad, autocontrol, osadía, coraje...

Inicialmente se tienen 6 puntos de experiencia a repartir entre los perfiles. Cada nivel de perfil vale un punto de experiencia.

Las **Habilidades Generales** son diez:

- Cabalgar
Sirve para montar y domar animales.

- Espadas
Se usa en la lucha cuerpo a cuerpo con armas. Incluye cuchillos, palos...

- Arcos
Abarca la lucha a distancia, e incluye jabalinas, arcos, hondas y ballestas, así como todo objeto que pueda ser lanzado contra un blanco.

- Valor
Es aplicable a la hora de exponerse a peligros reales o ficticios, a costa de nuestra integridad física y mental.

- Buscar
Es necesaria para rastrear y encontrar cosas o personas ocultas.

- Esconder
Puede usarse para hacer desaparecer cosas o a nosotros mismos.

- Insultar
Puedes elegirla para desmoralizar a tus víctimas y hacerles perder valentía o capacidad de ataque.

- Esquivar
Tiene utilidad para evitar recibir un golpe o una flecha.

- Puños
Se usa en la lucha cuerpo a cuerpo sin armas. Incluye patadas, cabezazos, llaves varias y puñetazos.

- Curas Improvisadas
Se usa para sanar a cualquier ser vivo, aunque de una manera muy rudimentaria. El objetivo sólo recuperará un punto de vitalidad perdido.

Para estas Habilidades Básicas se tienen en un principio 15 puntos de experiencia a repartir, además de un punto extra otorgado por la profesión elegida. Cada nivel de habilidad vale un punto de experiencia.

Además de las Habilidades Básicas o Generales, comentadas más arriba, también existen Habilidades Mágicas. Es necesario recalcar en este punto que, dado el extremo poder de la magia, ésta debe ser necesariamente un bien escaso y muy difícil de conseguir, imponiendo el CJ altas dificultades en su realización y aprendizaje.

Las **Habilidades Mágicas** son diez y sus puntos a repartir coinciden con el **Maná** del personaje, tal y como explicamos más adelante.

- Ataque Mágico

Permite lanzar a distancia rayos, bolas de fuego o cualquier cosa que se imagine el jugador para atacar a un enemigo. Restará tantos puntos de vitalidad al contrincante como éxitos (caras) se hayan sacado en la tirada. Puede usarse para atacar a grupos de enemigos. Se usa en combinación con el perfil *Su Maña*. El alcance de esta habilidad depende del CJ. Un Ataque Mágico se invoca y se lanza usando la miama tirada (no es necesaria una tirada para invocar el hechizo, y otra para lanzarlo).

Tirada recomendada: *Su Maña + Ataque Mágico*

- Pócimas Curativas

Permiten la curación instantánea de cualquier herida, es decir, el objetivo recupera de golpe todos los puntos de vitalidad perdidos. Es necesaria la recolección y tratamiento de plantas curativas adecuadas a determinar por el CJ. Se usa en combinación con el perfil de *Su Maña*. El beneficiado recuperará todos los niveles de perfil perdidos por hechizos maléficos sufridos y la totalidad de su vitalidad.

Tirada recomendada: *Su Maña + Pócimas Curativas*

- Pócimas Dañinas

Con ellas el jugador puede hacer enfermar a su víctima, es decir, la víctima perderá todos sus puntos de vitalidad. Es necesaria la recolección y tratamiento de los ingredientes animales más repulsivos y desagradables, como dientes de zarigüeya, alas de murciélago o piel de camaleón. Se usa en combinación con el perfil de *Su Maña*. Los efectos de la pócima cesarán cuando la víctima reciba algún tipo de cura de otro personaje, no de sí mismo.

Tirada recomendada: *Su Maña + Pócimas Dañinas*

- Hechizo de Debilidad

Elimina todo signo de fortaleza de la víctima o la aumenta al máximo. A efectos de juego deja el perfil *Ser Forzudo* en nivel cero o cuatro. Se usa en combinación con el perfil de *Ser Forzudo* del agresor. La duración del hechizo será de tantos turnos como éxitos se hayan logrado en la última tirada. Hace que hasta la más liviana de las ropas pese una tonelada para la víctima, o que la armadura más pesada sea como una pluma.

Tirada recomendada: *Ser Forzudo + Hechizo de Debilidad*

- Hechizo de Memoria

Elimina toda la capacidad retentiva de la víctima o la aumenta al máximo. A efectos de juego deja el perfil *Ser Listo* en nivel cero o cuatro. Se usa en combinación con el perfil de *Ser Listo* del agresor. La duración del hechizo será de tantos turnos como éxitos se hayan logrado en la última tirada. Provoca que la víctima no sea capaz de recordar cómo se llama o para qué sirve una espada o, por el contrario, que su inteligencia desborde todo lo imaginable.

Tirada recomendada: *Ser Listo + Hechizo de Memoria*

- Hechizo de Torpeza

Elimina todo signo de agilidad de la víctima o la aumenta al máximo. A efectos de juego deja el perfil *Su Maña* en nivel cero o cuatro. Se usa en combinación con el perfil de *Su Maña* del agresor. La duración del hechizo será de tantos turnos como éxitos se hayan logrado en la última tirada. Hace que la víctima sea tan poco habilidosa que cualquier objeto que sostenga se le caiga o tropiece con cualquier cosa o, en caso contrario, que sea capaz de manejar cualquier aparato, instrumento o arma con una maestría inigualable.

Tirada recomendada: *Su Maña + Hechizo de Torpeza*

- Hechizo de Aislamiento

Priva totalmente de los sentidos a la víctima o los aumenta al máximo. A efectos de juego hace que ésta quede con nivel cero o cuatro en *Sus Sentidos*. Se usa en combinación con el perfil de *Sus Sentidos* del agresor. La duración del hechizo será de tantos turnos como éxitos se hayan logrado en la última tirada. Sus resultados provocan que la víctima pierda todo contacto sensorial externo o que, por el contrario, tenga unas capacidades sensitivas superlativas.

Tirada recomendada: *Sus Sentidos + Hechizo de Aislamiento*

- Hechizo de Levitación

Permite al personaje hacer volar o desplazar en el aire cualquier tipo de objeto animado o inanimado, incluido a sí mismo. Se usa en combinación con el perfil *Ser Forzudo*. La duración del hechizo será de tantos turnos como éxitos se hayan logrado en la última tirada.

Tirada recomendada: *Ser Forzudo + Hechizo de Levitación*

- Hipnotismo

El personaje podrá dominar totalmente a la víctima. A efectos de juego el personaje objetivo pasará a ser manejado totalmente por el hipnotizador tantos turnos como éxitos haya obtenido en su última tirada. Se usa combinada con *Ser Listo*.
Tirada recomendada: *Ser Listo + Hipnotismo*

- Aura de Protección

Con esta habilidad el personaje podrá dotar a sus objetivos de una armadura virtual que los hace totalmente inmunes durante tantos turnos como éxitos haya sacado en su última tirada. Se usa junto al perfil *Su Maña*. Puede aplicarse a sí mismo.
Tirada recomendada: *Su Maña + Aura de Protección*

Por regla general, cualquier hechizo dura tantos turnos como éxitos se hayan obtenido en su tirada correspondiente.

Maná y Nivel Mágico

Los puntos de experiencia iniciales a repartir entre las habilidades mágicas son el resultado de sumar los niveles del personaje en *Ser Listo* y *Su Maña* multiplicados por dos. A este resultado se le denomina **Maná**, y también nos da en **Nivel Mágico** del personaje, así:

Nivel Mágico 1: Maná 2 y 4. Este nivel limita el número de hechizos por partida a **dos** y las habilidades mágicas básicas o aprendidas a Nivel Uno (representado así en la hoja de personaje: X O O O).

Nivel Mágico 2: Maná 6 y 8. En este caso el número de hechizos por partida no podrá superar los **cuatro** y las habilidades mágicas básicas o aprendidas a Nivel Dos (representado así en la hoja de personaje: X X O O).

Nivel Mágico 3: Maná 10 y 12. El límite de hechizos por sesión de juego será de **seis** y las habilidades mágicas básicas o aprendidas podrán alcanzar el Nivel Tres (representado así en la hoja de personaje: X X X O).

Nivel Mágico 4: Maná 14 y 16. Ahora el límite de hechizos por sesión es de **diez**. Las habilidades mágicas básicas o aprendidas podrán llegar a Nivel Cuatro (representado así en la hoja de personaje: X X X X).

El nivel de las habilidades mágicas siempre será, como máximo, igual al Nivel Mágico del personaje, en ningún caso podrá superarlo. Es decir, si un personaje tiene Nivel Mágico 2, no podrá tener nivel 3 en ninguna de sus Habilidades Mágicas.

Profesiones y Magia

Sólo los Nigromantes y Hechiceros pueden tener conocimientos mágicos y usarlos, para el resto de los jugadores estarán prohibidos, excepto en el caso de aprenderlos de un **Maestro de Magia** o de un **libro o pergamino mágicos**, en cuyo caso sólo podrán acceder al Nivel Uno (X O O O) de estos hechizos.

Lucha y Magia

Los hechizos nunca podrán ser usados cuando el personaje está siendo atacado cuerpo a cuerpo o a distancia por un tercero debido a que, para que un hechizo surta efecto, es necesario realizar pases mágicos e invocaciones que requieren cierto tiempo y espacio. Por regla general estos pases durarán, al menos, un asalto. En el siguiente tendrá efecto el hechizo.

Si un personaje está en plena invocación de un hechizo y es atacado a distancia o cuerpo a cuerpo, perderá su hechizo y recibirá el ataque sin poder ofrecer resistencia en ese turno. Si formaba parte de un grupo de hechiceros el número de éxitos de su tirada mágica **no** se sumará a los del resto.

La dificultad de un hechizo *siempre* será la que indique el Capitán de Juego.

Varios personajes pueden colaborar en el lanzamiento de un hechizo para superar la dificultad impuesta por el CJ.

En el lanzamiento de hechizos o en la creación de pócimas no existen **ni críticos ni pifias**.

Aprendizaje e Invención de Hechizos

Un personaje puede usar los hechizos genéricos apuntados más arriba, o bien, puede *aprender* unos nuevos inventados por el CJ. Éste es el único con la capacidad de inventar nuevos hechizos o dar por válidos los insinuados por sus jugadores. En cualquier caso, estos nuevos hechizos deberán ser aprendidos por el personaje mediante la identificación y descifrado de **Libros o Rollos de Hechizos** que encuentre durante sus aventuras. En términos de juego se entiende que un hechizo es aprendido por un personaje si supera una Tirada Directa de *Ser Listo x2,* con una dificultad variable impuesta por el CJ. De no superar esta prueba, no podrá intentar de nuevo el aprendizaje de ese hechizo concreto hasta una próxima sesión de juego.

La naturaleza y resultado de los hechizos o pócimas y el alcance de las capacidades mágicas del personaje quedan a expensas de la imaginación del jugador, aunque con las limitaciones impuestas por el CJ. Es decir, si un jugador que interpreta a un Nigromante con Nivel Mágico 1 decide acabar con una horda de Orcos con un simple gesto de su mano, el CJ puede imponer una dificultad muy alta o directamente invalidar esta acción.

Los Hechizos Especiales inventados por el CJ y aprendidos por un personaje serán anotados aparte en la Hoja de Personaje del mismo para poder ser usados más tarde y formarán parte de sus conocimientos y habilidades para otras ocasiones.

Armas y Objetos Mágicos

Otra forma de obtener cierta capacidad mágica la proporcionan algunas armas, armaduras, ropas o gemas halladas por los personajes a lo largo de sus correrías. Las capacidades y características mágicas de estos objetos quedan sujetas a la imaginación del CJ.

Ejemplos de Hechizos Adquiridos:

A continuación te sugiero algunos hechizos que pueden serte de ayuda a la hora de incluirlos en tu listado de magias aprendidas.

Invisibilidad:

Este hechizo permite pasar desapercibido durante un cierto tiempo a la vista del enemigo. Que no sólo sea el sentido de la vista el engañado, depende del nivel que tiene el personaje en este hechizo y del número de éxitos obtenidos al hacer su tirada correspondiente.

Resurrección:

En esta ocasión el personaje es capaz de resucitar y convertir a su causa a los muertos. En cualquier caso el resucitado permanecerá en su no-vida hasta que sea destruido y, siempre, con la mitad de los niveles que tenía en vida, tanto en sus perfiles como habilidades, así como en su vitalidad.

Invocación de Golems:

El mago que posea este hechizo es capaz de *fabricar* un poderosísimo ser, partiendo de los materiales que le rodean. Los golems pueden ser de piedra, metal, barro, agua, fuego, o cualquier otro material que exista en la suficiente cantidad alrededor del hechicero en ese momento. A efectos de juego sus perfiles, habilidades y vitalidad (excluidas las magias) serán las del mago multiplicadas por tres. El golem durará tantos turnos, como éxitos haya obtenido el hechicero en su correspondiente tirada de invocación, transcurrido este tiempo desaparecerá de inmediato.

Clarividencia:

Los hechiceros que posean este hechizo serán capaces de captar mentalmente situaciones de otros tiempos, o bien, visualizar las que ocurren en ese mismo momento a mucha distancia. La claridad de estas visiones dependerá del nivel que posee el mago en esta habilidad mágica o del número de éxitos obtenidos en la tirada correspondiente.

Polimorfismo:

Con este hechizo el mago es capaz de adoptar la forma de cualquier objeto, animal, persona o planta que desee durante tantos turnos como éxitos haya obtenido en su tirada. De cualquier manera, el hecho de que un hechicero adopte la forma de un objeto o ser vivo no le otorgará las cualidades de éste, sino que permanecerá con las suyas propias.

4.- Razas y Profesiones:

En **CyD** a cada raza le corresponden ciertas profesiones adecuadas. En el caso de elegir una profesión propia de otra raza, el personaje no sólo no recibirá un nivel gratis la habilidad correspondiente, sino que perderá un nivel en dicha habilidad pudiendo quedar negativa.

Aunque las siguientes son las razas iniciales de **CyD**, el CJ o los jugadores tienen libertad total de crear nuevas razas según sus gustos y preferencias. Estas nuevas razas inventadas deberán mantener, en cualquier caso, un equilibrio mínimo entre sus posibles ventajas e inconvenientes.

Razas:

- Humanos

Datos físicos: Su estatura va de un metro y medio a dos metros y medio. Su piel es delgada y sin protecciones naturales. Su color varía de casi blanco a casi negro. La variedad de corpulencias es casi infinita.
Datos Psicológicos: Suelen ser codiciosos y su ansia de poder no conoce límites. Sólo su inteligencia les da alguna ventaja frente a su escasa fortaleza física. Son oportunistas y traicioneros, pudiéndose aliar en caso de necesidad con antiguos enemigos.
Profesiones Adecuadas: Todas
A efectos de juego: Obtienen dos (2) éxitos automáticos en todas las tiradas que impliquen habilidades de *engaño*. Su vitalidad es (*Ser Forzudo* + *Ser Listo*) x3.

- Elfos

Datos físicos: Su estatura va de un metro setenta a dos metros y medio. Su piel es delgada y sin protecciones naturales. Su color suele ser blanco, gris, azul o negro. Suelen ser delgados, de miembros finos y orejas puntiagudas.
Datos Psicológicos: Tienen un alto concepto de la justicia y el honor. No son belicosos aunque saben defenderse con bravura. Son leales y de una sabiduría legendaria. Mantienen una estrecha relación con su entorno natural, dependiendo de él de forma casi enfermiza. Son extremadamente hábiles con el arco.
Profesiones Adecuadas: Arqueros, Paladines, Bardos y Hechiceros.
A efectos de juego: Obtienen dos (2) éxitos automáticos en todas las tiradas que impliquen el uso de los *sentidos*. Su vitalidad es (*Ser Forzudo* + *Ser Listo*) x3.

- Enanos

Datos físicos: Su estatura va de un metro a metro y medio. Su piel es fuerte, aunque sin protecciones naturales. Su color suele ser blanco. Son casi tan anchos como altos y presentan una marcada tendencia a llevar largas barbas.
Datos Psicológicos: La codicia y la avaricia son sus principales defectos, aunque se ven compensados por una lealtad a toda prueba. Son alegres y gustan de los placeres sencillos. Es extrema su habilidad en la construcción de viviendas y en la creación de armas y armaduras. Desconfían del agua y de la magia.
Profesiones Adecuadas: Guerreros, Bárbaros y Montaraces.
A efectos de juego: Obtienen dos (2) éxitos automáticos en todas las tiradas que impliquen habilidades de *construcción*. Su vitalidad es (*Ser Forzudo* + *Ser Listo*) x3.

- Halflings

Datos físicos: Su estatura va de medio metro a metro y medio. Su piel es delgada y sin protecciones naturales. Suelen ser de color blanco. Presentan manos y pies muy velludos, lo que es motivo de orgullo para ellos. Son barrigudos y bonachones.
Datos Psicológicos: La comida, una buena cama y una vida en paz con los suyos colman todas sus aspiraciones. En ciertos momentos y por causas siempre nobles pueden pasar a la acción de manera casi desenfrenada, llegando a ser más valientes y belicosos que cualquier otra raza.
Profesiones Adecuadas: Espías, Bardos, Hechiceros y Montaraces.
A efectos de juego: Obtienen dos (2) éxitos automáticos en todas las tiradas que impliquen habilidades de *sigilo* y *esconderse*. Su vitalidad es (*Ser Forzudo* + *Ser Listo*) x2.

- Trolls

Datos físicos: Su estatura va de dos a cuatro metros. Su piel es muy gruesa y escamosa y de color verde o marrón oscuro. Se desplazan a dos patas, siendo éstas más cortas y fuertes que sus brazos. Suelen ser calvos y tan anchos de espaldas como altos.

Datos Psicológicos: Son tan fuertes como estúpidos, estando totalmente incapacitados para la lucha con cualquier clase de armas. Su malicia es básica y simple, sin elucubraciones ni estrategias. Si desean algo, destrozan todo lo que obstaculiza su camino. Son totalmente negados para La Magia. Sus puntos de experiencia no pueden ser repartidos en niveles de Magia y de *Ser Listo*.

Profesiones Adecuadas: Bárbaros y Bandidos.

A efectos de juego: No obtienen ningún éxito automático. Su vitalidad es (*Ser Forzudo* + *Ser Listo*) x10.

- Orcos

Datos físicos: Su estatura va de un metro setenta a dos metros y medio. Su piel es gruesa, verrugosa y de color verde oscuro. Son más corpulentos que los hombres de más fortaleza.

Datos Psicológicos: Se agrupan en clanes con una estructura jerárquica muy marcada. Sus jefes suelen ser los más inteligentes de su grupo. Tiránicos por naturaleza, ansían la dominación de todos los pueblos vecinos con independencia de su raza o condición. Son bruscos, parcos y no sienten escrúpulos de alimentarse con carne humana. Para los asuntos de La Magia cuentan con un nutrido grupo de Nigromantes especialmente doctos en sombríos conocimientos.

Profesiones Adecuadas: Guerreros, Bárbaros, Bandidos y Nigromantes.

A efectos de juego: Obtienen dos (2) éxitos automáticos en todas las tiradas que impliquen habilidades de *resistencia*. Su vitalidad es (*Ser Forzudo* + *Ser Listo*) x3.

- Goblins

Datos físicos: Su estatura va de medio metro a metro y medio. Su piel es gruesa para su tamaño, verrugosa y llena de cicatrices. Su color suele ser gris oscuro o negro. Poseen cuerpos vagamente humanoides, fibrosos y de miembros largos y huesudos.

Datos Psicológicos: Son la maldad y la traición personificadas. Procuran evitar siempre que pueden los ataques frontales y prefieren las escaramuzas de desgaste y el pillaje. Son hábiles con el arco y la cerbatana. Nunca atacan a grupos de viajeros bien armados o numerosos y prefieren las horas nocturnas y la niebla a la claridad del sol. Procuran mantener una superioridad en sus ataques de cinco a uno. Se defienden bastante bien con La Magia.

Profesiones Adecuadas: Arqueros, Bandidos, Espías y Nigromantes.

A efectos de juego: Obtienen dos (2) éxitos automáticos en todas las tiradas que impliquen habilidades de *camuflaje* y *agilidad física*. Su vitalidad es (*Ser Forzudo* + *Ser Listo*) x2.

Profesiones:

- Paladín

Representan la bondad, la justicia y la defensa de los más débiles. Nunca permitirán el sufrimiento de alguien en su presencia y son capaces de sentir piedad hasta del ser más abyecto, si se arrepiente de sus actos sinceramente. A pesar de ello, no dudarán en dar una lección a todo aquel que viole su estricto código de honor. Tienen un nivel gratis en *Valor*.

- Arquero

Generalmente encargados de la custodia de fortalezas y castillos, los arqueros se distinguen por su gran capacidad visual y su pulso firme. Tienen un nivel gratis en *Arcos*.

- Guerrero

Pueden ser mercenarios o pertenecer al ejército de algún noble caballero. Suelen portar armaduras más pesadas que los arqueros y entre sus armas favoritas están la espada y la lanza. Tienen un nivel gratis en *Espadas*.

- Bárbaro

Siempre mercenarios, ponen sus armas al servicio de quien mejor les pague cambiando de bando si es necesario. Cuando no guerrean a las órdenes de alguien, marchan errabundos en busca de fortuna como gladiadores. Tienen un nivel gratis en *Puños*.

- Espía

El sigilo y los sentidos agudos son sus herramientas de trabajo. Están especializados en la búsqueda de información a cambio de una buena paga. Si son capturados recibirán un castigo ejemplar, ellos lo saben y por eso exigen un buen salario por sus servicios. Tienen un nivel gratis en *Esconder*.

- Bandido

Salteadores de caminos, bandoleros o alimañas, son muchos los nombres que reciben estos individuos perseguidos y mal alimentados, expuestos a las peores condiciones con tal de conseguir un buen botín en sus emboscadas a ricos mercaderes. La bebida y los vicios son su único consuelo. Tienen un nivel gratis en *Cabalgar*.

- Montaraz

Expertos en el rastreo, la supervivencia sin medios y la lucha al aire libre, los montaraces son la mejor garantía de un viaje libre de bandidos y con provisiones extraídas de la propia naturaleza. Tienen un nivel gratis en *Buscar*.

- Hechicero

Practicante de la llamada Magia Blanca, nunca hará uso de sus hechizos para dañar a alguien si no está plenamente justificado. Suelen vestir con ropas claras y sombreros de pico. Tienen un nivel gratis en *Pócimas Curativas*.

- Nigromante

Representan el lado tenebroso de la Hechicería. Sedientos de poder y riquezas no dudarán en usar oscuros saberes para satisfacer sus funestos deseos. Suelen preferir las sombras al sol y sus rostros se hayan siempre ocultos bajo capuchas negras. Tienen un nivel gratis en *Pócimas Dañinas*.

- Bardo

Un poco artistas y un mucho pícaros, los bardos sobreviven recitando poemas a golpe de laúd al tiempo que liberan a la concurrencia del peso de sus bolsas. Tienen un nivel gratis en *Esquivar*.

5.- Ejemplos de Personajes no Jugadores (PnJs):

Te recuerdo que sólo los Nigromantes y Hechiceros pueden usar magia y, por lo tanto, ésta no aparece en personajes con otras profesiones distintas.

- Frotto Maletón, el Hechicero Halfling

Carácter: Bueno
(corresponde al apartado "Mi personaje es...")
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 3n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 4n.
(se entiende por 1n, 2n, etc. los niveles que tiene el personaje en cada perfil)
Maná: 14
(indica el poder de La Magia en el personaje y da el Nivel Mágico y los Puntos de Experiencia Iniciales para las Habilidades Mágicas, el máximo es dieciséis)
Nivel Mágico: 3
(Indica lo poderosa que es La Magia en el personaje, el máximo es cuatro)
Habilidades: *Generales*
Cabalgar 0n, Espadas 1n, Arcos 0n, Valor 2n, Buscar 2n, Esconder 3n, Insultar 1n, Esquivar 2n, Puños 1n, Curas Improvisadas 3n
Mágicas
Ataque 3n, Pócimas Curativas 3n, Pócimas Dañinas 2n, Hechizo de Debilidad 2n, Hechizo de Memoria 1n, Hechizo de Torpeza 1n, Hechizo de Aislamiento 2n, Hechizo de Levitación 3n, Hipnotismo 3n, Aura de Protección 3n
(los PnJs no tienen por qué tener niveles en todas las habilidades)
Vitalidad: 12pv

- Larnos de Calburn, el Posadero Humano

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.

Habilidades: *Generales*
Cabalgar 0n, Espadas 1n, Arcos 0n, Valor 2n, Buscar 2n, Esconder 3n, Insultar 3n, Esquivar 2n, Puños 3n, Curas Improvisadas 1n
Vitalidad: 12pv

- Roland, el Paladín Humano

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 3n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: *Generales*
Cabalgar 3n, Espadas 4n, Arcos 2n, Valor 4n, Buscar 2n, Esconder 2n, Insultar 0n, Esquivar 3n, Puños 1n, Curas Improvisadas 1n
Vitalidad: 15pv

- Elgaroth, el Arquero Elfo

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 2n, Ser Listo 3n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 4n.
Habilidades: *Generales*
Cabalgar 0n, Espadas 1n, Arcos 0n, Valor 2n, Buscar 2n, Esconder 3n, Insultar 3n, Esquivar 2n, Puños 3n, Curas Improvisadas 1n
Vitalidad: 15pv

- Bliim, el Montaraz Enano

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 4n, Ser Listo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: *Generales*
Cabalgar 0n, Espadas 3n, Arcos 0n, Valor 3n, Buscar 3n, Esconder 3n, Insultar 3n, Esquivar 2n, Puños 3n, Curas Improvisadas 1n
Vitalidad: 18pv

- Trakky Onilimos, la Espía Halfling

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 4n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 4n.
Habilidades: *Generales*
Cabalgar 0n, Espadas 1n, Arcos 3n, Valor 2n, Buscar 4n, Esconder 3n, Insultar 0n, Esquivar 3n, Puños 1n, Curas Improvisadas 2n
Vitalidad: 15pv

- Arkos, el Guerrero Orco

Carácter: Regular
Perfiles: Ser Forzudo 4n, Ser Listo 1n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 1n.
Habilidades: *Generales*
Cabalgar 2n, Espadas 3n, Arcos 0n, Valor 3n, Buscar 0n, Esconder 0n, Insultar 3n, Esquivar 2n, Puños 3n, Curas Improvisadas 0n
Vitalidad: 15pv

- Grittos, el Bandido Goblin

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 1n, Ser Listo 2n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 3n.
Habilidades: *Generales*
Cabalgar 2n, Espadas 1n, Arcos 2n, Valor 0n, Buscar 0n, Esconder 2n, Insultar 3n, Esquivar 2n, Puños 0n, Curas Improvisadas 1n
Vitalidad: 9pv

- Ulkor, el Bárbaro Troll

Carácter: Bueno
Perfiles: Ser Forzudo 4n, Ser Listo 0n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n.
Habilidades: *Generales*

Cabalgar 0n, Espadas 0n, Arcos 0n, Valor 4n, Buscar 2n, Esconder 0n, Insultar 4n, Esquivar 1n, Puños 4n, Curas Improvisadas 0n

Vitalidad: 12pv

- Metrah, la Nigromante Humana

Carácter: Malo
Perfiles: Ser Forzudo 0n, Ser Listo 4n, Su Maña 4n, Sus Sentidos 4n.
Habilidades: *Generales*
Cabalgar 0n, Espadas 1n, Arcos 3n, Valor 2n, Buscar 3n, Esconder 3n, Insultar 1n, Esquivar 4n, Puños 0n, Curas Improvisadas 4n
Vitalidad: 12pv

6.- Ejemplos de Aventuras:

La Gema encantada

Los jugadores descansan, tras un largo viaje, en el interior de una vieja posada. Mientras comen se produce una trifulca entre dos soldados que ocupan una mesa contigua. Luchan por una apuesta y, en medio de la pelea, a uno de ellos se le desliza del bolsillo una hermosa gema de color rojo. La pelea cesa y ambos contrincantes se marchan sin percatarse de su pérdida. Uno de los jugadores se fija en esta joya y decide guardársela. Justo a partir de este momento comienzan las desgracias para la compañía. Sufren caídas tontas, se les rompen las cosas, se atragantan al comer, la voz se les escapa como un susurro o como un terrible grito sin control... A efectos de juego cualquier acción que realicen será una pifia. Si no se dan cuanta por sí mismos, el CJ deberá hacer entrar en escena a un Hechicero que, intrigado por sus desgracias, les pregunte por la gema. Los jugadores se la enseñarán (si no lo hacen las pifias seguirán) y el Hechicero les dirá que esa joya pertenece al *Gran Cetro del Elfo Gris en Camarahonda*, y les dará un mapa para que se dirijan hacia allí. Si alguno tiene la feliz idea de desembarazarse de la piedra, ésta volverá a sus manos de manera instantánea y continuarán las desgracias. Sólo si se dirigen por el camino correcto, las cosas les saldrán bien. El CJ tiene libertad total para colocar en ese camino todos los obstáculos que desee hasta que los jugadores lleguen a su destino y entreguen la gema al Elfo Gris.

El Rey Harcum

Los jugadores son proscritos y viajan juntos por seguridad sin un destino claro. En su camino se encuentran con un elegante caballero que les ruega ayuda. Les explica que es *Harcum*, rey de los *Orchists* y que éstos se hayan en un terrible peligro por culpa de las andanzas de un Troll gigante, *Bulah*, que amenaza con arrasar toda la comarca si no se le ofrece el doble de su peso en oro. Harcum les promete una cuantiosa recompensa si consiguen derrotar al troll. Este tal Bulah debe tener unas características muy superiores a cualquier otro troll y hacer que sea muy difícil encontrarlo y hacerlo huír. Además, por si fuera poco, tiene bajo sus órdenes a todo un ejército de goblins que le ayudan en su tiránica tarea.

La Batalla de Las Tres Naciones

En esta aventura los jugadores se ven envueltos en los preparativos de una batalla entre Orcos, Elfos y Humanos. Estos últimos los reclutan para que espíen a los orcos y descubran sus planes de ataque. Además de los peligros del camino, debe ser bastante difícil encontrar la base de los orcos y dar con sus capitanes en el momento justo. El sigilo y el camuflaje son indispensables.

La Poción del Nigromante

La hija del gobernador de nuestra ciudad sufre unas extrañas fiebres. Según el hechicero sólo las propiedades curativas de un filtro secreto tendrían el poder suficiente para sanarla. Por desgracia la composición de esta pócima sólo la conoce *Seramius*, el guardián de la Torre del Este. Los jugadores deberán encontrar el palacio de este Nigromante y robar su libro de conjuros.

7.- Bestiario:

Es inevitable que en una aventura aparezcan distintos tipos de animales que pueden ser hostiles o amistosos. Con el fin de que sepas cómo actuar en el caso de que haya interacciones con estos animales voy a resumir en fichas sus principales características:

Águilas:
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 1n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 4n
Habilidades: Picar 3n, Volar 4n, Valor 3n, Buscar 3n, Esconder 1n
Vitalidad: 5

Caballos:
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 2n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Cocear 3n, Morder 1n, Correr 4n, Valor 1n
Vitalidad: 30

Cuervos:
Perfiles: Ser Listo 1n, Ser Forzudo 0n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Picar 3n, Volar 4n
Vitalidad: 3

Jabalíes:
Perfiles: Ser Listo 0n, Ser Forzudo 2n, Su Maña 0n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Embestir 3n, Morder 1n, Correr 2n, Valor 2n
Vitalidad: 25

Lobos:
Perfiles: Ser Listo 3n, Ser Forzudo 1n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 3n, Morder 3n, Correr 2n, Valor 3n, Buscar 3n, Esconder 2n
Vitalidad: 15

Murciélagos:
Perfiles: Ser Listo 0n, Ser Forzudo 0n, Su Maña 0n, Sus Sentidos 3n
Habilidades: Morder 2n, Volar 4n
Vitalidad: 1

Osos:
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 1n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Intimidar 4n, Morder 3n, Correr 2n, Valor 3n, Garras 3n, Buscar 2n, Esconder 1n
Vitalidad: 75

Zorros:
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 0n, Su Maña 2n, Sus Sentidos 2n
Habilidades: Morder 1n, Correr 3n, Valor 2n, Esconder 2n, Buscar 2n
Vitalidad: 5

Dragones:
Perfiles: Ser Listo 2n, Ser Forzudo 4n, Su Maña 3n, Sus Sentidos 4n
Habilidades: Intimidar 4n, Morder 4n, Garras 4n, Escupir Fuego 4n, Volar 4n, Valor 3n, Buscar 3n, Esconder 2n
Vitalidad: *1000*

8.- Ambientaciones:

Con esta sección pretendo ayudar al CJ a la hora de situar comercios, instalaciones o servicios en las ciudades, aldeas, puertos o cualquier otro tipo de aglomeración urbana; así como una pequeña ayuda de la descripción estética de los distintos paisajes que se encontrarán tus jugadores en ***Caballeros y Dragones*** **para Peques**.

Ideas para Ambientaciones:

Naturaleza, Aldeas y Pueblos:

Extensísimos bosques, grandes ríos o lagos y praderas sin fin, lindan con páramos desolados, pantanos infectos o yermas extensiones en las que reina el desierto. Estos son algunos de los ambientes más característicos de este juego.

Las ciudades, escasísimas, dejan paso a multitud de poblados y aldeas de pocos habitantes. La mezcla de razas y el antagonismo entre ellas, divide las regiones en numerosos reinos en eterno conflicto, donde el bien y el mal se unen y confunden en un mar de intereses y ambiciones dirigidas por una insaciable sed de oro y poder.

La fuerza bruta y la magia gobiernan sobre todas las criaturas.

Instalaciones:

La Posada:

Hechas de madera, son el mejor lugar para buscar a alguien y casi el único sitio donde hospedarse y comer.

El Cuerpo de Guardia:

Edificio situado junto a las puertas de la ciudad, está provisto de celdas, armería y dependencias de descanso para los soldados.

La Herrería:

Es el mejor lugar para encontrar armaduras metálicas, espadas y hachas. En ocasiones se trata de un edificio anexo a las caballerizas, en las que presta su servicio en el mantenimiento de los herrajes de carros y caballos.

El Mercado:

Suele ocupar un amplio espacio central en las plazas, cerca de las fuentes en las aldeas. En él se venden todo tipo de mercancías, desde frutas hasta túnicas, pasando por cerámicas y mapas de tesoros.

El palacio del Gobernador:

Ocupa la colina más elevada e inexpugnable de la región. Suele estar construido totalmente en piedra y no faltan en su defensa gruesas murallas y puertas reforzadas. En épocas de guerra, puede proteger entre sus muros a todos los habitantes de la aldea.

El Almacén:

Edificio de gran importancia, el almacén de una aldea es el centro de distribución de las cosechas locales. Fuertemente vigilado, el gobernador controla hasta el último grano que entra y sale de él.

La Carpintería:

En ella puedes hallar todo tipo de utensilios y armas de madera. Desde mesas y sillas, hasta ballestas y arcos compuestos.

9.- Encuentros aleatorios:

Dado que la imaginación es finita, en esta sección voy a presentarte algunas propuestas de *Encuentros Aleatorios* que hagan más amenas tus transiciones:

01.- Los personajes son emboscados por un grupo de *goblins*.
02.- Se encuentran con un par de *trolls* poco amistosos.
03.- Los detienen algunos arqueros *elfos* que los invitan amablemente a salir de sus terrenos.
04.- Se cruzan con un par de jabalíes rabiosos.
05.- Una manada de lobos les corta el paso.
06.- Les sorprende una tormenta de granizo.
07.- Un grupo de guerreros humanos les exigen peaje.
08.- Se cruzan con un grupo nómada de *orcos*.
09.- Se encuentran con unos enanos que les piden ayuda para mover una roca que obstruye una gruta cercana.
10.- Encuentran un par de halflings perdidos.

Caballeros y Dragones para Peques ***Hoja de Personaje***

Mi Nombre: *Jorgito* El de mi Personaje: *Kram*

Su Raza: *Es un Orco* ¿A qué se dedica?: *Es Nigromante*

¿Que pinta tiene?: *Kram es un orco de color verde oscuro de unos dos metros de altura y especialmente delgado para el tipo común de su raza. Suele vestir túnicas de color oscuro rematadas con una capucha en pico que cubre su cabeza.*

Mi personaje es... Malo: __X__ Bueno: _____ Regular: ____

==========

SUS PERFILES:
(Puedes repartir hasta 6 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Perfil- vale un Punto de Experiencia)

Ser Forzudo:	X O O O	Ser Listo:	X X O O
Su Maña:	X X O O	Sus Sentidos:	X O O O

==========

SUS HABILIDADES GENERALES:
(Aquí puedes repartir 15 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Habilidad- vale un Punto de Experiencia)

Cabalgar	X X O O	Puños	X X O O	Arcos	X X X O	Valor	X O O O
Buscar	X X O O	Espadas	X O O O	Insultar	X O O O	Esquivar	X X X O
Esconder	X O O O	Curas	O O O O				

==========

SU MANÁ: *(Ser Listo+Su Maña)x2* _____ 8 _____ ; **NIVEL MÁGICO:** _____ 2 _____

SUS HABILIDADES MÁGICAS:
(Reparte en las siguientes casillas tantos niveles como maná tenga el personaje en función de su nivel mágico)

Ataque	X X O O	Aislamiento	O O O O	Debilidad	O O O O
Hipnotismo	O O O O	Levitación	X O O O	Memoria	O O O O
Protección	X X O O	Torpeza	X X O O		
Póc. Curativas	O O O O	Póc. Dañinas	X X O O		

==========

SU VITALIDAD: Es el resultado de sumar los niveles de (*Ser Forzudo + Ser Listo)x3* = __9__

==========

EQUIPO Y PERTENENCIAS:
(Son las cosas que tiene mi personaje)

Mi Dinero:
Tengo _____*VEINTICINCO*_____ monedas de oro para comprar cosas.

Mis Cosas:
En mi mochila guardo todas estas cosas: *Una Varita Mágica y un Búho*_____
_____
_____
_____

Caballeros y Dragones para Peques *Hoja de Personaje*

Mi Nombre: _____ El de mi Personaje: _____

Su Raza: _____ ¿A qué se dedica?: _____

¿Que pinta tiene?: _____

_____

Mi personaje es... Malo: ____ Bueno: ____ Regular: ____

==========

SUS PERFILES:
(Puedes repartir hasta 6 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Perfil- vale un Punto de Experiencia)

Ser Forzudo:	O O O O	Ser Listo:	O O O O
Su Maña:	O O O O	Sus Sentidos:	O O O O

==========

SUS HABILIDADES GENERALES:
(Aquí puedes repartir 15 puntos de experiencia iniciales. Cada casilla redonda -Nivel de Habilidad- vale un Punto de Experiencia)

Cabalgar	O O O O	Puños	O O O O	Arcos	O O O O	Valor	O O O O
Buscar	O O O O	Espadas	O O O O	Insultar	O O O O	Esquivar	O O O O
Esconder	O O O O	Curas	O O O O				

==========
SU MANÁ: *(Ser Listo+Su Maña)x2* _____ ; **NIVEL MÁGICO:** _____
==========

SUS HABILIDADES MÁGICAS:
(Reparte en las siguientes casillas tantos niveles como maná tenga el personaje en función de su nivel mágico)

Ataque	O O O O	Aislamiento	O O O O	Debilidad	O O O O
Hipnotismo	O O O O	Levitación	O O O O	Memoria	O O O O
Protección	O O O O	Torpeza	O O O O		
Póc. Curativas	O O O O	Póc. Dañinas	O O O O		

==========
SU VITALIDAD: Es el resultado de sumar los niveles de (*Ser Forzudo + Ser Listo)x3* = _____
==========

EQUIPO Y PERTENENCIAS:
(Son las cosas que tiene mi personaje)

Mi Dinero:
Tengo _____ monedas de oro para comprar cosas.

Mis Cosas:
En mi mochila guardo todas estas cosas: _____
_____
_____
_____

La siguiente hoja contiene dos fichas en blanco para servir al CJ de base en la rápida creación de los personajes no jugadores (PnJs) que aparecerán en sus partidas. Puedes hacer tantas copias de esta hoja como necesites.

A la hora de otorgar niveles en los perfiles y habilidades de estos personajes, usa tu sentido común y no te sientas limitado por unas reglas fijas. Incluso crea habilidades nuevas en el caso de que creas que es relevante que un personaje las posea en una aventura concreta.

==========

Nombre: _____ Su Raza: _____ Profesión: _____ Vitalidad: _____

==========

SUS PERFILES:

Ser Forzudo:	O O O O	Ser Listo:	O O O O
Su Maña:	O O O O	Sus Sentidos:	O O O O

==========

SUS HABILIDADES GENERALES:

Cabalgar	O O O O	Puños	O O O O	Arcos	O O O O	Valor	O O O O
Buscar	O O O O	Espadas	O O O O	Insultar	O O O O	Esquivar	O O O O
Esconder	O O O O	Curas	O O O O	_____	O O O O	_____	O O O O
_____	O O O O	_____	O O O O	_____	O O O O	_____	O O O O

SUS HABILIDADES MÁGICAS:

Ataque	O O O O	Aislamiento	O O O O	Debilidad	O O O O
Hipnotismo	O O O O	Levitación	O O O O	Memoria	O O O O
Protección	O O O O	Torpeza	O O O O	_____	O O O O
Póc. Curativas	O O O O	Póc. Dañinas	O O O O	_____	O O O O
_____	O O O O	_____	O O O O	_____	O O O O

==========
==========

Nombre: _____ Su Raza: _____ Profesión: _____ Vitalidad: _____

==========

SUS PERFILES:

Ser Forzudo:	O O O O	Ser Listo:	O O O O
Su Maña:	O O O O	Sus Sentidos:	O O O O

==========

SUS HABILIDADES GENERALES:

Cabalgar	O O O O	Puños	O O O O	Arcos	O O O O	Valor	O O O O
Buscar	O O O O	Espadas	O O O O	Insultar	O O O O	Esquivar	O O O O
Esconder	O O O O	Curas	O O O O	_____	O O O O	_____	O O O O
_____	O O O O	_____	O O O O	_____	O O O O	_____	O O O O

SUS HABILIDADES MÁGICAS:

Ataque	O O O O	Aislamiento	O O O O	Debilidad	O O O O
Hipnotismo	O O O O	Levitación	O O O O	Memoria	O O O O
Protección	O O O O	Torpeza	O O O O	_____	O O O O
Póc. Curativas	O O O O	Póc. Dañinas	O O O O	_____	O O O O
_____	O O O O	_____	O O O O	_____	O O O O

==========

Capítulo 9:
Consejos para el CJ: ¿Cómo diseño una aventura?:

0.- Introducción:

Si decides dirigir una partida de rol, te recomiendo que crees una atmósfera lo más parecida posible a la propia de un "cuentacuentos", en la que prime la fantasía y la búsqueda del asombro entre los participantes. Todo ello ayudará a hacer más divertida la sesión de juego.

De entrada, procura idear una situación lo más sencilla posible y no te preocupes, los jugadores ya se encargarán de complicarla hasta el agotamiento.

Es imprescindible que uses una ambientación, palabras, lugares, personajes o incluso músicas propias de la época en la que transcurre el juego.

En la medida de lo posible ayúdate de libros infantiles y juveniles que traten del tema que vas a recrear. Además, de esta forma, ayudarás a los niños a familiarizarse con la lectura y encenderás en ellos el ansia de investigar otras fuentes donde poder aprender más sobre la época en que se desarrolla la partida y que les ayuden a interpretar mejor a sus personajes.

Adapta cada aventura a las edades de los jugadores y, sobre todo, sé flexible. En más de una ocasión, verás cómo las cosas se tuercen inevitablemente y la historia empieza a no parecerse en nada a la que habías diseñado. Si esto te ocurre tienes dos alternativas, o procuras encauzar lentamente las cosas o, simplemente, déjate llevar.

En cuanto al equipo, armas y medios de transporte, pon en tus aventuras los que creas convenientes teniendo siempre en cuenta la ambientación del juego. Y recuerda, en este juego se sabe cómo comienzan las cosas, nunca cómo acaban.

1.- Decálogo del diseño de una aventura:

Estas son algunas ideas que debes tener en cuenta a la hora de diseñar una aventura que sea divertida e interesante para tus jugadores:

I.- La historia desde la que partir para "fabricar" nuestra aventura puede provenir de cualquier fuente: un libro, una película, un documental... Escoge algo que te llame la atención y desarróllalo a tu gusto.

II.- Planifica con cuidado el ambiente general de la historia. Piensa en las aldeas, ciudades y edificios que los personajes se encontrarán. Haz un mapa de la región y, por supuesto, ve diseñando a los PnJs con los que van a interactuar.

III.- Cuida especialmente el inicio de la historia y su desenlace. Del "nudo" de la misma ya se encargarán los propios jugadores.

IV.- Aprovisiónate de refrescos, *snacks* y, si crees que la partida se puede alargar demasiado, ten a mano el teléfono de alguna *pizzería* a domicilio.

V.- Ten suficiente papel y lápices. Parece una perogrullada, pero casi nunca son demasiados.

VI.- A la hora de crear tus PnJs, procura que haya algunos que puedas reciclar a lo largo de la partida o, mejor, de partida en partida. Me refiero a esos personajes que siempre aparecen en el momento oportuno y dan la clave, con humor o sin él, de un determinado enigma. Estos indivíduos recurrentes pueden otorgar al juego una sensación de continuidad que lo hace más convincente.

VII.- En el caso de que se produzca algún malentendido en la aplicación de las reglas o en alguna de tus decisiones, recuerda que **tú** eres el Capitán de Juego y que, en última instancia, tus juicios son inapelables. Aunque, si has cometido un error demasiado evidente, te recomiendo que cedas un poquito, pero no

demasiado. Con esto no pretendo que una partida se convierta en una dictadura (¡líbrenme los dioses!), sino, más bien, que mantengas el control de tu propia aventura, a salvo de los intereses de los distintos jugadores.

VIII.- Aplica las reglas, pero sólo en los casos en que sean realmente útiles. Para acciones sencillas o cotidianas no será necesario, en la mayoría de los casos, realizar ninguna tirada. Procura que haya más interpretación que reglamento.

IX.- Complace a tus jugadores con premios y situaciones que los estimulen, pero no se lo pongas demasiado fácil. Si algo cuesta un poco en conseguirse, la recompensa por obtenerlo es mayor.

X.- Jugar a rol es una forma de divertirse de manera sana. Haz cierta esa afirmación desde el primer momento.

2.- Tiradas más frecuentes:

En *rol*, entendemos por **tirada** el lanzamiento de monedas o dados para, con la aplicación de las reglas, determinar el éxito o el fracaso de una acción.

Estas son algunas de las tiradas que más vas a usar en cualquiera de los juegos que componen ***Rol* para Peques**.

Tirada de Percepción:	*Sus Sentidos x1 ó x2* *(sirve para ver. oír, oler o sentir cosas)*
Tirada de Transporte:	*Su Maña+Navegar o Cabalgar...* *(sirve para manejar barcos, caballos...)*
Tirada de Curación:	*Ser Listo+Medicinas o Pócimas...* *(sirve para curar)*
Tirada de Regateo:	*Ser Listo x1 ó x2* *(sirve para obtener mejores precios)*
Tirada de Esquivar:	*Sus Sentidos+Esquivar* *(sirve para evitar un golpe moviéndose)*
Tirada de Buscar:	*Sus Sentidos+Buscar* *(sirve para encontrar cosas ocultas)*
Tirada de Esconder:	*Ser Listo+Esconder* *(sirve para ocultar cosas o a uno mismo)*
Tirada de Insultar o Intimidar:	*Ser Listo+Insultar o Intimidar...* *(sirve para desmoralizar al contrario)*
Tirada de Combate cuerpo a cuerpo:	*Ser Forzudo+Espadas o puños...* *(esta tirada sirve para hachas, palos...)*
Tirada de Combate a distancia:	*Su Maña+Pistolas* *(sirve para arcabuces, arcos, ballestas...)*

3.- El trasfondo de los personajes

Es conveniente que los jugadores, a la hora de crear sus personajes, describan de manera breve sus historias. Esto facilita la identificación con ellos y aumenta la *carga vital* (aunque sea puramente ficticia) que van a poseer dichos personajes.

Una buena manera de conseguirlo es contestando a las siguientes preguntas:

I.- ¿Dónde, cómo y cuándo nació tu personaje?
II.- ¿Tiene familia? ¿Dónde está ahora y qué tal se lleva con ella?
III.- ¿Cuál ha sido su educación?
IV.- ¿Cuáles son sus metas actuales?
V.- ¿A qué le tiene miedo? ¿Por qué? ¿Cómo podría superarlo?
VI.- ¿Qué es lo que más le gusta y qué lo que más le disgusta?
VII.- Dime una frase que defina su carácter.
VIII.- Dime tres adjetivos que se adapten a su personalidad. Por ejemplo: cortés, valiente y creativo.
IX.- ¿Se parece a alguien que conoces? Por ejemplo, un actor, un vecino, un compañero...

Por supuesto, estás no son las únicas cuestiones posibles. Si se te ocurre alguna más, puedes añadirla a la lista anterior.

4.- Transcripción de una partida de rol, o cómo poner en práctica toda la teoría:

En esta sección te he preparado una *visita guiada* a una partida de rol normal que se podría celebrar entre niños de diez o doce años. El juego que he escogido para esta transcripción es ***Piratas* para Peques**. Está estructurado como si de una obra de teatro se tratara, con comentarios del narrador intercalados en cursiva.

Pasemos directamente a ver cómo se desarrolla:

"*El Cj toma asiento no sin cierta parsimonia casi ceremonial e invita a sus tres acompañantes a hacer lo propio.*

Capitán de Juego:
Bien, veo que ya habéis rellenado vuestras Hojas de Personaje, así que ya podemos comenzar...

Jugador A (Ulthar):
Vale, pero de qué va el juego?

CJ:
Paciencia, enseguida lo vas a saber.

Álvaro, el CJ, adopta un aire misterioso e inicia el planteamiento de su historia.

CJ:
Estamos en Jamaica. Año del Señor de 1649. Nos rodea una amplia estancia exquisitamente decorada. Junto a nosotros y apurando ruidosamente un plato de sopa se encuentra el Gobernador de esta plaza caribeña.

Gobernador - *interpretado por el CJ* -
Decíais que habéis venido de paso, ¿no es así?. Cosa extraña en los tiempos que corren. Aquí todo el mundo tiene algo que hacer; las más de las veces asuntos, digamos, turbios...

Jugador B (Polmar):
Nada más lejos de nuestras intenciones, señor. Sólo somos mercaderes en busca de nuevos horizontes comerciales, aunque debo admitir que las aventuras y los riesgos entran también en nuestra agenda.

Gobernador:
¡Bravo, caballero! Ese es el tipo de respuesta que busco en un invitado a mi mesa. Debéis saber que si buscáis aventuras y... - *bajando la voz mientras guiña un ojo* - ...sus recompensas, estáis en el lugar adecuado.

Jugador C (Saaron):
¡Señor, somos todo oídos!

Gobernador:
Seguramente habéis oído hablar del Duque de Pastrana. Este individuo ha conseguido hacerse con una pequeña flota de barcos ligeros y se atreve a usarlos en actos de piratería contra los buques de nuestro amado rey - *se escucha un murmullo de sorpresa* - Para mí, acabar con ese indeseable es casi una cuestión personal y es por ello que creo que me podéis servir de ayuda.

Ulthar:
Con mucho gusto ponemos a vuestra disposición nuestras espadas, ¡ordenad y obedeceremos!

Gobernador - *sonriendo mientras se limpia la boca con un pañuelo* -
¡Calma, Calma! Me halaga sobremanera vuestro interés por mis asuntos, pero no se trata de hacer correr la sangre de nadie. He pensado encomendaros más bien una simple misión de búsqueda.

Saaron:
¿Búsqueda, señor? ¿A quién debemos hallar?

Gobernador:
Quién no, mi querido amigo, *qué*...

CJ:
Se produce un "fundido en negro" y acto seguido os encontráis en el muelle de *Port Royal*. Frente a vosotros se alza la majestuosa figura del *New Caledonian*, buque insignia de la flota militar jamaicana. Junto a la pasarela os da la bienvenida con una amplia sonrisa el capitán *Jack Swiss*.

Jack - *interpretado por el CJ* -
Impresionados, ¿no es así? Ciertamente no se ven naves como ésta todos los días. Mi pequeña y yo hemos surcado los siete mares y hundido a más de un indeseable - *dijo en medio de una sonora risotada* -.
Imagino que el gobernador os habrá dado las cartas de navegación y las coordenadas de nuestro destino.

CJ:
Le mostráis unos papeles que os ha dado el gobernador. En efecto se trata de algunos mapas con extraños signos y dibujos en ellos. En palabras de *Karl von Stight*, gobernador de Jamaica, "entregad estas cartas al capitán *Swiss* y él ya os conducirá hasta el lugar donde iniciar la búsqueda".

En este momento Álvaro inicia una detallada descripción del barco y su tripulación que no es necesario transcribir. Al final de esa descripción realiza una pausa y mira fijamente a uno de los jugadores.

CJ: - *dirigiéndose al Jugador A* -
Mientras paseas por la cubierta, notas cómo alguien parece observarte. Te vuelves y descubres a un marino de aspecto sucio y con una gran cicatriz que divide su rostro. Él murmura algo y escupe a tus pies.

Marino: - *interpretado por el CJ* -
¿Qué miráis? ¿Os creéis mejor que nosotros, señoritas de ciudad? Pues os diré que no sois más que un apestoso saco de estiércol.

Ulthar:
¿Os dirigís a mí, caballero?

Marino:
¿Acaso veis a otra damisela en el barco? ¡Pues claro que me dirijo a vos!

Ulthar: - *desenvainando su espada al tiempo que otro de los jugadores lo sostiene por un brazo*-
¡Os prevengo! ¡Retirad esas palabras o probaréis el acero de mi espada!

Marino: - *en medio de una carcajada general* -
¡A buen seguro que lo único que he de probar será el sabor salado de vuestra sangre en mis manos!

Ulthar: - *preparándose para la lucha* -
¡En guardia!

Marino:
¡Como deseéis, *milady*!

CJ: - *dirigiéndose al Jugador A* -
¿Qué vas a hacer?

Ulthar:
Atacarle, por supuesto. No puedo permitir que nadie me trate así.

CJ:
Bien, pues él te insulta en lugar de atacarte. Ya sabes que si gana, tu ataque queda nulo y no podrás hacer nada en el siguiente asalto.

El marino tiene un nivel en *Ser Listo* y dos en *Insultar*, así que lanzará tres monedas. ¿Cuánto tienes tú en *Su Maña* y *Espadas*?

Ulthar:
Deja ver... ¡Cuatro monedas!

CJ:
¡Vale, lánzalas!

Ulthar realiza su tirada y obtiene tres éxitos. A continuación el CJ lanza las tres monedas del marino y saca un solo éxito.

CJ:
¡Buf! Has sacado más éxitos que el marino, le has dado una buena estocada y ha perdido tres de sus puntos de vitalidad ¡Enhorabuena!

Marino: - *mientras salta por la borda y cae al mar* -
¡Me habéis dado, pero algún día me las pagaréis!

Con una sonrisa en los labios el CJ felicita a Ulthar y continúa con su descripción..."

El ejemplo anterior ilustra de forma adecuada el desarrollo normal de una partida de rol. Como has podido ver, este ejemplo concreto ha sido pensado más para un tipo de jugadores juveniles que para niños de corta edad. Para estos últimos los diálogos y las situaciones deberían ser más suaves y sencillas.

La siguiente hoja contiene dos fichas en blanco para servir al CJ de base en la rápida creación de los personajes no jugadores (PnJs) que aparecerán en sus partidas. Puedes hacer tantas copias de esta hoja como necesites.

A la hora de otorgar niveles en los perfiles y habilidades de estos personajes, usa tu sentido común y no te sientas limitado por unas reglas fijas. Incluso crea habilidades nuevas en el caso de que pienses que es relevante que un personaje las posea en una aventura concreta.

==========

Nombre: _____ Profesión: _____ Vitalidad: _____

==========

SUS PERFILES:

Ser Forzudo:	O O O O	Ser Listo:	O O O O
Su Maña:	O O O O	Sus Sentidos:	O O O O

==========

SUS HABILIDADES GENERALES:

_____ O O O O _____ O O O O _____ O O O O _____ O O O O

_____ O O O O _____ O O O O _____ O O O O _____ O O O O

==========
==========

Nombre: _____ Profesión: _____ Vitalidad: _____

==========

SUS PERFILES:

Ser Forzudo:	O O O O	Ser Listo:	O O O O
Su Maña:	O O O O	Sus Sentidos:	O O O O

==========

SUS HABILIDADES GENERALES:

_____ O O O O _____ O O O O _____ O O O O _____ O O O O

_____ O O O O _____ O O O O _____ O O O O _____ O O O O

==========
==========

Nombre: _____ Profesión: _____ Vitalidad: _____

==========

SUS PERFILES:

Ser Forzudo:	O O O O	Ser Listo:	O O O O
Su Maña:	O O O O	Sus Sentidos:	O O O O

==========

SUS HABILIDADES GENERALES:

_____ O O O O _____ O O O O _____ O O O O _____ O O O O

_____ O O O O _____ O O O O _____ O O O O _____ O O O O