

Juego de Rol

Grandes Aventuras

Miguel de Luis

24 de junio de 2016

Pequeña Editorial Imaginaria

Lista de tareas pendientes

[borrar lista de todos](#) II

borrar lista de
todos

Índice general

Introducción	v
I. Reglas	1
1. Palabras Secretas de Grandes Aventuras	2
1.1. Niveles de calidad	2
1.2. Dados	2
1.3. Otras palabras importantes	3
2. Creación de Personajes	5
2.1. ¿Quién eres?	5
2.2. Atributos	6
2.3. Generando tus atributos	8
2.4. Pillerías	9
2.5. Equipo y Orígenes	9
3. Las máquinas del juego	10
3.1. El Calibrador del Destino	11
3.2. El Telar del Destino	14
II. Nuevo París	15

Índice general

III. Las Islas Salvajes de los Mares del Sur	16
4. Las cien mil hermosas islas	17
4.1. Palmeras	17
 IV. Apéndices	 18
A. Abreviaturas y Glosario	19
A.1. Abreviaturas	19
A.2. Glosario	19
 Índice alfabético	 20

Introducción

Notas del diseñador

Hace ya más de cinco años que creé *NEWSIES & BOOTBLACKS*¹, un juego de rol peculiar en el que los personajes tenían entre nueve a catorce años y vivían por su cuenta vendiendo periódicos y superando aventuras en la ciudad *steampunk* de New Paris. Este juego, *Grandes Aventuras*, es una evolución de ese juego, pero con diferencias muy importantes:

Un mundo mayor En *Newsies & Bootblacks*, las aventuras se limitaban, casi en su totalidad a la ciudad de New Paris. En *Grandes Aventuras*, el mundo se hace mucho mayor, y se detallan tres **ESCENARIOS DE JUEGO**: las Islas Salvajes de los Mares del Sur y el Salvaje Oeste, además de la propia ciudad de New Paris.

Personajes de todas las edades Todavía existe la posibilidad de jugar con personajes que sean todos niños y de hecho es la opción estándar para el escenario de New Paris, pero ahora y de serie, los personajes podrán tener cualquier edad.

Un sistema de juego simplificado Lo habitual, al crear una segunda versión de un juego, es añadir más reglas. Yo he decidido ir por la dirección contraria, simplificando todo lo posible, limpiando el texto y haciendo todo más claro.

¹«Vendedores de Periódicos y Limpiabotas»

Introducción

En Español Newsies & Bootblacks, como podría suponerse por el título, lo escribí en inglés, lo cual resultó un esfuerzo tremendo, aún con toda la ayuda que recibí. Hoy prefiero dedicar esos esfuerzos a crear un mejor juego.

Quisiera aclarar que este no es un juego de rol para niños, sino un juego que, –desde luego–, puede jugarse con niños, pero que puede admitir jugar con otras personas. A diferencia de su primera encarnación, GA, permite personajes jugadores adultos y niños. No debe llevarse a la idea de que un PJ niño debe jugarse por un niño, ni un adulto por un adulto. De hecho, la opción contraria suele ser mucho más divertida, sobre todo si se juega en el ámbito familiar.

Una partida

Nadie aprende a jugar al fútbol leyendo el libro de reglas. Si acaso te acuerdas de los tiempos en los que te bamboleabas intentado andar, recordarás que tus amigos jugaban a la pelota pero no se valía darle con la mano y tenías que meter la pelota entre tres palos. Luego jugabas y te enterabas de que no podías pegar patadas y había una cosa muy rara, que todo el mundo se hacía un lío, que se llamaba fuera de juego.

También la mejor forma de aprender a jugar a un juego narrativo, o de rol, es unirte a gente que ya juegue. Sin embargo, es posible que no tengas esa suerte; de hecho eso fue lo que me pasó a mí. Para ese caso he previsto la segunda mejor solución: dejarte ver cómo sería una sesión de juego. Venga, ponte cómodo, aquí todos somos familia.

Martín, Ana, Jaime y Daniel están sentados a una mesa, jugando a una partida de ¡GRANDES AVENTURAS! en New Paris, por supuesto. Martín, el Director de Juego, se sienta en un extremo, con una pila de folios donde ha escrito una aventura, el libro de reglas y un puñado de dados. Los demás tienen un par de folios, en uno pone HOJA DE PERSONAJE, donde está escrito lo que cada personaje puede hacer y las cosas que tiene, la otra es para notas. También tienen dados, sólo para ir más rápidos. En el centro hay un mapa de las alcantarillas de New Paris que Martín ha dibujado y donde se desarrolla la aventura.

Introducción

Martín: «Vale, ¿váis a perseguir a ese landrozuelo por las alcantarillas o no? Tenéis cinco segundos.»

Ana: «Yo digo que vamos, quiero recuperar mis cosas». El personaje de Ana es una joven vendedora de doce años que no sabe que es el miedo, ni la prudencia.

Daniel: «Pues, no sé... podían haber cocodrilos, creo». — El personaje de Daniel es un flacucho de nueve años.

Jaime: «Cocodrilos, sí hombre, no me digas, vamos pa'dentro». — Jaime lleva a un brutote de trece años.

Daniel: «¿Y el fantasma que vimos ayer?»

Ana: «No sabes si fue un fantasma, ¿verdad? Y aunque lo hubiera sido, da igual, le ganamos».

Martín: «Menos cháchara. ¿Váis o no? El chico se está escapando mientras perdéis el tiempo».

Ana y Jaime: «¡Vamos!»

Daniel: «Vale pero si nos matan es culpa vuestra.»

Martín: «Muy bien. Entráis en la penumbra tenebrosa de la alcantarilla. El aire, pútrido y enrarecido, se cuela en vuestros pulmones mientras vuestros ojos luchan por ver dónde pisáis. Por cierto... ¿alguien tiene una linterna?»

Daniel: «No.»

Ana: «Yo traje una vela; la enciendo»

Martín: «Vale, quiero que todos hagáis una prueba de “Ojos y Oídos”. Tirad los dados, el “Número Objetivo” es 13».

Daniel: «Saco 14, ¿estoy bien?»

Martín: «Sí.»

Ana: «Vaya, saqué un 12, ¡por uno!»

Jaime: «Y yo un 8, son estos dados, que son viejos»

Martín: «Vale. Daniel, tú te paras justo a tiempo, pero Ana y Jaime se caen en una corriente de agua marroncilla que les llega hasta los codos. Ya sabéis que clase de agua es esta, ¿verdad?» — Daniel se parte de risa.

Martín: «Daniel, por cierto, podrías haber escuchado algo a tu espalda. Haz otra prueba de Observación, por favor. El

Introducción

número objetivo es 11 esta vez».

Daniel: «Vale... sin problemas, tengo tres dados malos pero soy bueno en observación, así que los mejoro. Tres dados normales, gracias.» Daniel tira los dados: «4,6,3, suman trece, ¿qué tal?»

Martín: «Mayor que el Número Objetivo, genial. Genial, Daniel, tan pronto como te vuelves descubres a una rata escabuyéndose entre las sombras».

Daniel: «¿Era eso, sólo una rata?»

Martín: «Bueno, sí, si quieres la cambio por un zombie».

Daniel: «¡No-o!»

Ana: «Bueno, Martín ¿y qué hacemos ahora?»

Martín: «Lo que queráis, como siempre. Sugiero que salgáis de esa... eh... bueno... corriente y decidid si queréis ir rumbo norte o sur.»

Jaime: «Vale, lo hacemos. ¿Dejó el ladrón alguna pista?»

Martín: «Sí, desgraciadamente hay demasiada oscuridad en la alcantarilla».

Daniel: «Da igual, lo intento».

Martín: «Vale, el número objetivo es 16; más te vale tener suerte.»

Daniel lanza los dados: «¡Todo seis! ¡Soy el mejor!»

Jaime: «Suerte es lo que tienes».

Martín: «Un éxito espectacular, de pura chiripa descubre los sutiles brillos de 25 monedas de un centavo extendidas en línea hacia el sur.»

Ana: «Me encanta. Pillamos el dinero y vamos al sur.»

Jaime: «Espera, mejor nos hacemos antorchas primero».

Martín, ¿hay algo por aquí con lo que podamos hacer antorchas?»

Martín: «Eso sería mucha suerte».

Jaime: «Que lo intente Daniel».

El director de juego y los jugadores

Como ves la primera regla para jugar a un juego narrativo o de rol es reunir a un grupo de amigos en torno a la mesa. El número mínimo es 2: porque debe existir al menos 1 director de juego que cuenta la historia, lleva a los personajes secundarios y hace de árbitro. El resto de los jugadores lleva a sus propios personajes, los personajes jugadores o PJ, decidiendo sus acciones libremente.

El juego narrativo, o de rol, es una mezcla de narración, estrategia, cooperación y suerte. La narración, lo que va contando el Director de Juego, te permite conocer la situación del mundo. Normalmente, el Director del Juego querrá apoyarse en un mapa, ilustraciones o incluso usar música de fondo para introducirte más en el juego; pero todo eso son herramientas opcionales. Ante la narración del Director de Juego, los jugadores pueden intentar hacer lo que quieran. Es aquí donde la estrategia y la cooperación son imprescindibles dado que casi siempre los jugadores tendrán que elaborar y ejecutar un plan en conjunto. Lo menos importante, diga lo que diga Jaime, es la suerte. Sí, ayuda sacar buenas tiradas, pero el Director de Juego no asigna los números al tuntún, sino que usa Números Objetivo altos para cosas difíciles y bajos para lo fácil. Una buena estrategia te permitirá que cada personaje ayude haciendo lo que sea más fácil para él.

Es raro que los héroes sean derrotados en una película. Puede que les den una tunda en la primera escena o que cosechen fracaso tras fracaso, pero al final, lo normal es que triunfen. En los juegos de rol los finales no serán siempre felices y eso es lo que da emoción al juego. Si eres listo, juegas bien y tienes suerte ganarás, pero cualquier error puede tener terribles consecuencias para tu personaje. Por eso tenemos Directores de Juego, que es una combinación de árbitro y narrador. El Director de Juego ha de conocer bien la historia y las reglas para poder aplicarlas con justicia a cada caso. Su decisión es definitiva. El Director de Juego también está encargado de llevar el mundo de juego: el clima, los sucesos que ocurran y los personajes no jugadores.

Sé por propia experiencia que ser Director de Juego requiere dedicación y empeño, como todas las cosas que valen la pena. Pero si lo haces

Introducción

bien tendrás la misma satisfacción que la de un director de cine, aunque tu audiencia sean sólo tus amigos.

Quizás, precisamente, lo mejor es que a quienes se los está haciendo pasar bien es a tu amigos.

Un mundo de juego

Todo juego narrativo necesita un mundo de juego; en GRANDES AVENTURAS vivimos una época que solo existió en los sueños del Capitán Robert, mezcla de revolución industrial, gran desarrollo económico, imperios coloniales y una onza de fantasía. Además, he desarrollado especialmente tres ESCENARIOS DE JUEGO.

New Paris Una metrópolis situada en algún lugar de la costa este de Estados Unidos y bulle con malvados espías, políticos corruptos, científicos locos, revolucionarios, soñadores, alcantarillas con oscuros secretos, extrañas criaturas y puertas secretas, y, por supuesto, los *Newsies*, jóvenes vendedores de periódicos que sobreviven por su cuenta y descubren grandes aventuras.

Las Islas Salvajes de los Mares del Sur El Océano Pacífico, al norte de Indonesia, oculta en su interior los Mares Perdidos y sus miles de islas vírgines, llenas de tesoros, antiguas ruinas, piratas y caníbales.

El Salvaje Oeste El sueño de muchos *Newsies* es llegar aquí algún día, ya sea en los *trenes de huérfanos*, ya sea cuando se hagan mayores, para probar fortuna y fundar una familia o simplemente vagar de aventura en aventura a lomos de un buen caballo.

Pero lo esencial no es el mundo de juego, ni la fantasía, ni las estrategias, ni los dados, la historia, ni siquiera los directores de juego, sino los héroes.

Héroes

Hace mucho, mucho tiempo, en un internado... Conocí a un chiquito de primaria, de esos menudos trabajadores que se esfuerzan por ser

Introducción

mejores. Un día, en el dormitorio, uno de sus amigos le preguntó: «J, ¿por qué estudias tanto?» Su respuesta fue, «porque me siento muy bien cuando me voy a la cama.» Los otros niños suspiraron de alivio y uno de ellos dijo: «Eres un vago, como nosotros». Nuestro héroe sólo respondió con una cara que decía: «no lo pillan». Yo sí, es la satisfacción del deber cumplido, que no se parece ni puede cambiarse por ningún otro tipo de felicidad, diga la publicidad lo que quiera. Quien hace de la vida un camino para ser mejor, sin obsesiones ni miedos, es un héroe. Y éste es el tipo de héroe de ¡Pillastres!

Aventuras

Los héroes necesitan aventuras. Supón que tienes 12 años, son las cuatro de la mañana y te diriges a la Avenida de los Periódicos; todavía quedan ladronzuelos, matones y gente más siniestra escondida entre la niebla y la nevisca. Toda tu esperanza está en tus bolsillos: unos cuantos peques con los que comprarás un lote de periódicos, que luego revenderás, uno a uno, a cambio de un pequeño margen de beneficio.

Ésta era la vida normal de muchos niños de finales del XIX y principios del XX, y peores días habían tenido. Pero ahora le podemos añadir un pequeño fantasma simpático y, quizás, su madre fantasma quien, mira por dónde, no es tan simpática. Tal vez, sólo tal vez, un malvado espía extranjero te persiga; ¿estás seguro de conocer a tus verdaderos padres? Y... ese tipo con bata blanca que te mira fijamente, ¿será un cliente llamando tu atención o un científico loco buscando un aprendiz o una cobaya humana? Y quizás todo eso sean fantasías y cuentos de viejas, pero los camorristas del distrito Decree son bien reales y te están sonriendo, aunque no como lo haría tu madre, precisamente...

¿Quién gana?

Bueno, esta es difícil, porque los juegos narrativos pueden ganarse y perderse de muchas maneras. En primer lugar no hay una puntuación y no juegas contra nadie. En ese sentido no hay perdedores ni ganadores. Si habéis vivido una gran aventura y os lo habéis pasado bien, habéis ganado.

Introducción

Pero... sin embargo, todas las aventuras de ¡Pillastres! tendrán un objetivo: algo que los personajes jugadores querrán conseguir o evitar. Algunas veces el objetivo será evidente, como rescatar a un amigo o descubrir un tesoro, pero otras el Director de Juego mantendrá el objetivo principal oculto durante la mayor parte de la aventura, o incluso cambiarlo a la mitad.

¿Qué tiene de bueno cumplir los objetivos? Bueno, además de sentirte ganador, es probable que tu personaje reciba alguna recompensa. Pero recuerda, es un esfuerzo de equipo; no puedes ganar si tus amigos pierden; ni en un juego de rol ni tampoco en la vida real.

Preparado para las reglas

Espero que ahora tengas una pequeña impresión de lo que es esta clase de juegos. No te preocupes, ya lo irás pillando. Yo empecé con un libro de reglas en los tiempos en que no había Internet y ninguno de mis amigos había oído hablar jamás de los juegos de rol. Te las apañarás muy bien, y recuerda, no pasa nada si te olvidas de alguna regla al principio; le pasa a todo el mundo.

Parte I.

Reglas

1. Palabras Secretas de Grandes Aventuras

1.1. Niveles de calidad

En GRANDES AVENTURAS todas las cosas se clasifican en cinco grados de calidad de A, B, C, D y E. Algo ordinario, de calidad normal, más bien barato es C; como lo que compras rutinariamente en el supermercado. A es lo mejor de lo mejor y E significa un trasto que falla más que funciona.

Un príncipe sólo usa ropas de nivel A, a menos que las cambie por los harapos de grado E de un mendigo, como en el cuento de Mark Twain. Un barco de nivel E siempre tiene vías de agua y los marineros rezan porque no les alcance una tormenta.

1.2. Dados

En GRANDES AVENTURAS jugamos con dados de seis caras. Sin embargo, podemos clasificarlos en cuatro clases, simplemente por las diferentes maneras de leerlos.

Dados Malos (dm): Cuando tiras dados malos ignoras cualquier resultado mayor que 4. Por tanto, si te sale un 5 ó un 6 en el dado lo lees como si te hubiera salido un 4.

1. Palabras Secretas de Grandes Aventuras

Dados débiles (dd): Cuando tiras dados débiles ignoras cualquier resultado mayor que 5. Por tanto, si te sale un 6 en el dado lo lees como si te hubiera salido un 5.

Dados normales (dn): Los dados normales se leen normalmente; un 1 es un 1, un 2 es un 2, un 6 es un 6, etc.

Dados fuertes (df): Cuando tiras dados fuertes ignoras cualquier resultado menor que 3. Por tanto, si te sale un 1 ó un 2 en el dado lo lees como si te hubiera salido un 3.

Nota Importante: Si no se dice nada especial supón que las reglas se refieren a dados normales; aunque procuraré dejarlo claro siempre que pueda.

Consejos con los dados

- Usa dados de colores diferentes para cada tipo de dado. Por *ejemplo*: negro para dados fuertes, blanco para normales, rojo para débiles y azul para los malos. Aunque el color de los dados no es importante, sí lo que es que una vez te decidas por un color, los mantengas así.
- Aunque puedes jugar con un solo dado, si te es posible usa doce dados, tres por cada color.
- Si no tienes suficientes dados de cuatro colores, lanzálos por orden, primero los malos, después los débiles y así sucesivamente.

1.3. Otras palabras importantes

Atributo: Las categorías que definen las capacidades de un personaje: Fuerza, Agilidad, Destreza, Salud, Educación, Ojos y Oídos y Carisma.

1. Palabras Secretas de Grandes Aventuras

Máster: La persona encargada de interpretar las reglas, narrar las aventuras, manejar los personajes no jugadores y asegurarse que todo el mundo se divierta.

Personaje no jugador o PNJ: Todo personaje, animal, monstruo, espíritu o fantasma que no es jugado por ningún jugador. La mayoría de los personajes no jugadores son neutrales pero pueden ser amigos o enemigos. En cualquier caso, el Director de Juego los controla a todos.

Personaje jugador o PJ: Cualquier personaje llevado por un jugador; normalmente sólo uno por personaje.

Pillerías: Puntos que puedes usar para pedir un favor al máster, como dejarte repetir esa tirada o sobrevivir a esa caída. «...es que, en el último momento, me agarré a una rama y no me hice tanto daño y...»

2. Creación de Personajes



2.1. ¿Quién eres?

2.1.1. Edad

La edad de tu personaje es muy importante, porque la edad da mejores oportunidades para aprender y desarrollarse. En general, un personaje adulto y joven será más fuerte que uno de edad media o, de un niño. Sin embargo, los niños tienen en este juego un secreto, una fuerza especial de la fortuna que hace que, de maneras misteriosas, consigan triunfar donde sería imposible.

Puedes elegir la edad de tu personaje como gustes, entre 9 y 69 años. Los personajes más jóvenes todavía son demasiado pequeños para irse de aventuras y para los mayores su idea de aventuras es saltar a la comba con sus nietos. Si no estás seguro, también puedes lanzar tres dados, y dejarlo a la suerte. Solo tienes que sumar los dados y consultar el resultado que da el cuadro siguiente que, como verás, favorece los personajes más jóvenes.

Dados	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Edad	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

Cuadro 2.1.: Edad Aleatoria

2. Creación de Personajes

Cumpleaños

También necesitamos saber el día del cumpleaños de tu personaje. No incluyas el año, solo el día y el mes; las partidas de GRANDES AVENTURAS transcurren en «aquellos tiempos, cuando el mundo rebosaba de oportunidades» y no en ningún año en concreto.

2.1.2. Nombre y género

Tu personaje debe tener un nombre y, si quieres, uno o varios apellidos. Escoge el nombre que quieras y anótalo en tu hoja de personaje.

Escoge también el género de tu personaje, masculino o femenino o el que prefieras, no es obligatorio que tu personaje tenga tu mismo sexo, ni que se corresponda con su apariencia.

2.2. Atributos

2.2.1. Definición

Los atributos definen las capacidades de los personajes. En este juego todos los personajes, jugadores o no jugadores, tienen siete atributos; todos ellos muy útiles para ir de aventuras.

Fuerza: Mide lo fuerte que eres. Usamos el atributo de Fuerza para comprobar si puedes levantar algo muy pesado, romper cosas o defenderte de algún bruto.

Salud: Mide la resistencia de tu personaje a las enfermedades, la fatiga, los venenos y los tartazos con tartas de crema. Lo de los tartazos no es broma.

Agilidad: Nos indica la facilidad y gracia de los movimientos de tu personaje; sirve para saltar, hacer atletismo, montar una bicicleta, correr o esconderte de una banda de maleantes.

2. Creación de Personajes

Destreza: La destreza indica lo hábil que es tu personaje con las manos. Eres diestro si tienes una letra bonita, dibujas bien o eres capaz de pilotar un dirigible. También sirve para reparar un motor o, por supuesto, manejar una espada.

Educación: Mide todo lo que tu personaje sabe del mundo. El atributo de Educación rige todo lo que puede aprenderse y conocerse; aunque no sea en un colegio. Sirve para conocer datos históricos y geográficos, desde luego, pero también para cosas más prácticas como saber cómo vendar una herida o quién vende las mejores habichuelas de este condado.

Ojos y Oídos: Mide la capacidad que tiene tu personaje de entender lo que ocurre a su alrededor. Aunque lo llamemos Ojos y Oídos, en realidad incluye los cinco sentidos de tu personaje; lo que pasa es que Ojos y Oídos son los órganos que normalmente se usan más en las partidas, cuando intentas buscar un mensaje secreto escondido entre los cascotes de unas ruinas o discernir si los pasos que escuchan a tu espalda provienen de un gracioso gato o un taimado espía.

Carisma: Este atributo mide en un solo valor lo mono, simpático, agradable, guapo, alegre y atractivo que es tu personaje. El atributo de Carisma te vendrá muy bien para vender periódicos, hablar un idioma extranjero, convencer a un caníbal de que sabes muy mal, mendigar, tocar un instrumento musical, cantar o actuar tan bien que la gente te pague por ello.

Los atributos se miden en dados, que van a ser los dados que lances cuando necesites saber si tu personaje consigue o no lo que se propone.

Ejemplo: Pepe tiene 3 DN (dados normales) en Carisma y quiere comprarse una bicicleta vieja que cuesta \$20, pero sólo tiene \$15. Intenta convencer al dueño de que le haga una rebaja usando su Carisma. El Director de Juego le dice que vale, pero que tiene que

2. Creación de Personajes

sacar un 15 con los dados, que es bastante difícil. Pepe lo intenta y saca un 4, un 3 y un 2, por un total de 9. ¡Mala suerte! Ha sacado menos y el dueño no acepta hacerle ninguna rebaja.

Cada atributo tiene que tener asignado al menos un dado; sólo algunos monstruos carecen de algún atributo –por ejemplo los zombies no tienen Carisma de feos y tontos que son– y entre más y mejores dados tengas mejor será tu personaje en ese atributo.

2.3. Generando tus atributos

Tus atributos necesitan dados, ¿cómo los consigues? Pagándolos con nuestros maravillosos PUNTOS DE ATRIBUTOS o PA para los amigos. Si tu personaje es menor de 14 años, tienes tantos PA como tu edad más nueve. Si es mayor, lo más fácil es que consultes el cuadro, ya que la regla sería complicada de explicar.

Edad	9 a 14	15 a 17	18 a 25	26 a 40	41 a 60	60 ó más
PA	Edad+9	24	25	24	23	22

Cuadro 2.2.: Puntos de Atributo

Con estos Puntos de Atributo puedes *comprar* dados para los atributos de tu personaje. Cada dado débil cuesta 1 PA, y los dados normales cuestan 2 PA. También puedes convertir un dado débil en un dado normal por 1 PA.

Todos los atributos tienen que tener al menos un dado, ya sea fuerte o débil. En cada atributo puedes comprar hasta cuatro dados, ya sean fuertes o débiles.

Como los dados normales no dan el doble de puntuación que los dados débiles pero cuestan el doble, es mejor que compres cuatro dados débiles en un atributo y luego, si te quedan puntos, conviertas alguno de esos dados débiles en dados normales.

2. Creación de Personajes

Por si te lo preguntabas, no puedes comprar dados malos ni dados fuertes cuando creas tu personaje; ya verás como se usan estos dados cuando lleguemos al capítulo que explica el sistema de juego.

2.4. Pillerías

Las PILLERÍAS son puntos que puedes usar para cambiar la suerte de tu personaje. Por ejemplo, puedes pedir que te dejen tirar otra vez los dados, evitar la muerte o incluso hacer que aparezcan cosas agradables para ti. Eso sí, una vez gastados las pillerías son difíciles de recuperar, así que deberás gastarlos con cuidado.

Ahora no voy a dar más detalles, porque ya les dedicaré un capítulo entero. Te basta saber cuántas pillerías empiezas y cuántas son las máximas que podrás acumular a lo largo de tus aventuras. Aquí es cuando los niños tienen ventaja, comprueba la tabla, si no me crees.

Edad	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Adultos
Pillerías Iniciales	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
Pillerías Máximas	25	24	22	20	17	14	8	6	5	4

Cuadro 2.3.: Pillerías Iniciales

2.5. Equipo y Orígenes

El equipo, las riquezas y el origen de tu personaje depende del ESCENARIO DE JUEGO que deseéis jugar y tendrás que comprobar las reglas que aparecen en el módulo correspondiente.

3. Las máquinas del juego

El máster describe la escena: —«Entráis en el callejón con pasos leves y ojos concentrados, temiendo lo que pudiera estar acechando entre las sombras. El aire rebosa con la putridez de los montones de fruta abandonada, hace días al sol. ¿Por qué nadie la habra recogido todavía?»

Raúl, uno de los jugadores, —su personaje es Frank un limpiabotas de trece años, decide tomar la iniciativa. —«Disparo a la fruta con mi tirachinas y si se mueve algo, ya veremos lo que hacemos»

El máster no tiene dudas que Frank tendrá éxito y no le hace tirar los dados. —« Vale, Raúl, tu personaje, le da a uno de los montones de fruta. Inmediatamente salta un gato, echando espumajos por la boca, enfermo de rabia. ¿Qué hacéis? »

La respuesta del grupo es unánime —«¡Corremos!»

Ahora el máster no está seguro de si los personajes conseguirán escapar del gato. Es una situación más bien caótica en la que cualquier cosa podría pasar. Para esos casos tenemos el calibrador del destino, que te *ayudarán* a decidir quién puede hacer qué acción y cuáles serán sus consecuencias.

3.1. El Calibrador del Destino

3.1.1. Regla General

Una prueba del CALIBRADOR DEL DESTINO permite determinar si un personaje ha tenido éxito o ha fracasado en su intento de realizar una acción. La siguiente lista resume cómo resolvemos una prueba de una manera formal, seguramente mucho más de la que luego váis a aplicar en la práctica.

1. El jugador explica al máster la acción que su personaje está intentando.
2. El máster determina las posibles consecuencias de la acción y, si es necesario, se las explica al jugador. Por ejemplo, si un PJ intenta disparar a una rata con un tirachinas las consecuencias podrían ser un fallo o un acierto, con el consiguiente herida para la rata.
3. El jugador confirma que quiere intentar la acción
4. El máster decide si es necesario lanzar los dados o, si, por obvio, cuál es el resultado de la acción.
5. El máster determina luego qué atributo es el más apropiado para la acción.
6. Al mismo tiempo decide cuál es el NÚMERO OBJETIVO.
7. Sabiendo todo esto, el jugador lanza los dados. Si el total es menor que el número objetivo habrá fracasado y tendrá que afrontar las consecuencias de la acción. En caso contrario habrá tenido éxito.

3.1.2. El número objetivo

El máster es el único que puede determinar cuál es el número objetivo –Desde ahora, representado por el signo #, seguido del número– para

3. Las máquinas del juego

cada acción. Se guía para ello de la dificultad aparente de la acción. Por ejemplo un caso normal sería #10, –es decir un número objetivo de 10–.

Dificultad	Trivial	Fácil	Normal	Difícil
Número Objetivo	#7 ó menos	#8 ó #9	#10 a #11	#12 ó más

Cuadro 3.1.: Número objetivo

Cuando *no* usamos los dados

Acciones Imposibles La acción es prácticamente imposible para cualquiera, como intentar volar agitando los brazos. En ese caso la acción fracasa, sin importar lo que saques en los dados ni los puntos de pillerías que gastes.

Acciones Triviales En general las acciones tan fáciles tienen siempre éxito y solo deberían tirarse si el personaje está bajo mucha presión, –como en medio de una batalla. No hace falta tirar por Agilidad cada vez que un personaje intenta montar en bicicleta o correr por el parque.

3.1.3. Pifias y Éxitos espectaculares

Cuando jugamos, en la mayoría de los casos nos basta saber si nuestra acción ha tenido éxito o no. Sin embargo, el máster puede usar la diferencia entre lo que se sacó en los dados y el número objetivo como una forma de evaluar el grado de éxito, es decir, lo bien (o mal) con el que el personaje se desenvolvió, si la pifió o, si por el contrario, tuvo un éxito espectacular. Siempre a criterio del máster, un resultado cuatro puntos inferior al número objetivo podría ser una pifia, mientras que si fuera cuatro puntos superior, podría ser un éxito espectacular.

La interpretación del grado de éxito queda también a criterio del máster. En muchos casos puede ignorarse totalmente, en otros puede

3. *Las máquinas del juego*

cambiar completamente las consecuencias de la acción. Veamos un ejemplo de cada caso.

Un viejo científico se está escondiendo de un esbirro que busca su pócima secreta. El máster determina que el número objetivo del esbirro para encontrar al científico es de #10, pero los dados le son desafortunados sacando un total de #5 en sus tres dados. En este caso el máster simplemente dice que el esbirro no encuentra al científico y se marcha.

Un jefe nativo intenta resistir el avance de una fuerza colonial. Sus tropas están siendo diezmadas por los fusiles modernos, pero en medio del combate avista al coronel europeo. Con un supremo esfuerzo, a una distancia casi imposible para una lanza, arroja su jabalina. El máster determina que el número objetivo es #16, y el valeroso guerrero, obtiene un 24 entre sus cuatro dados. Dadas las circunstancias el máster decide que su lanza ha conseguido matar de un golpe al coronel, mientras el resto de los soldados huyen.

Esta regla descansa sobre el buen juicio del máster, quien siempre debe aplicarla con tiento. En particular debería tener en cuenta el tipo de escena –no deberían haber muertes en una carrera–, el tono de la partida, –las pifias deberían tener consecuencias más divertidas en una simpática búsqueda del tesoro, que una aventura para salvar a la humanidad– y lo alocadamente que los jugadores haya estado jugando –si un jugador intenta saltar desde un tercer piso a un coche en marcha para demostrar su agilidad, debería sufrir más por una pifia –y tener mejores consecuencias de un éxito espectacular– que otro que se ha visto forzado a saltar para escapar de un incendio.

3.1.4. Competiciones

Ahora ya sabes cómo determinar si tu personaje tiene éxito. El máster te da un número objetivo, tiras los dados que correspondan al atributo que

3. *Las máquinas del juego*

estás probando, y si sacas tanto o más que el número objetivo, tienes éxito. ¿Pero qué pasa si dos o más personajes están compitiendo?

Podríamos estar viendo quién vende más periódicos o huyendo de un gato rabioso. En estos casos, además del número objetivo, tenemos en cuenta el grado de éxito. En otras palabras, quién saca más –y además tiene éxito–, gana.

Supongamos que Tim y Pip son dos jóvenes que opositan por la única beca de la escuela de arte de New Paris. El más-ter determina que es una prueba de Destreza, en el que el número objetivo deberá ser, al menos, #14. Lamentablemente, Tim y Pip son vendedores de periódicos, Tim obtiene un 12 con sus dados, mientras que Pip se queda a las puertas con un 13. Pip ha sido mejor que Tim, pero no ha cumplido los requisitos mínimos de admisión y también fracasa.

3.1.5. Cooperación

3.1.6. Prisas y pausas

3.1.7. La segunda oportunidad

3.1.8. Acciones y atributos

3.2. El Telar del Destino

Parte II.

Nuevo París

Parte III.

Las Islas Salvajes de los Mares del Sur

4. Las cien mil hermosas islas

4.1. Palmeras

El 3 de mayo de 1756, el navegante castellano *Andrés de Lezo*, en su primer viaje, avistó la isla de Palmeras en la que llega a desembarcar y puso por nombre *Isla de Nuestra Señora de las Palmeras*, aunque su relato fue poco más que un apunte en los mapas hasta que *Sir John May*, del *Reino de Wessex*, con el dinero de la Compañía de las Indias Orientales y una mezcla de colonos europeos, indios y africanos emprende la primera colonización de la isla.

Parte IV.

Apéndices

A. Abreviaturas y Glosario

Los jugadores de rol hemos ido desarrollando abreviaturas para muchos términos comunes. En este juego he seguido las convenciones antiguas que deberían conocer la mayoría de los jugadores, a las que he añadido algunas abreviaturas para los términos propios de este juego.

A.1. Abreviaturas

PJ —Personaje jugador.

PNJ —Personaje no jugador.

PA —Puntos de atributo.

DES —Destreza

SAL —Salud

AGI —Agilidad

EDU —Educación

OYO —Ojos y Oídos

CAR —Carisma

A.2. Glosario

Índice alfabético

agilidad, [6](#)

atributos, [6](#)

carisma, [7](#)

cumpleaños, [6](#)

dados, [2](#)

destreza, [7](#)

edad, [5](#)

educación, [7](#)

fuerza, [6](#)

número objetivo, [11](#), [12](#)

nombre, [6](#)

ojos y oídos, [7](#)

pilllerías, [12](#)

prueba, [11](#)

salud, [6](#)