

Juego de Rol no sólo para niños

¡Pillastres!

Grandes Aventuras

Miguel de Luis

20 de junio de 2016

Pequeña Editorial Imaginaria

Lista de tareas pendientes

borrar lista de
todos

Índice general

Introducción



1. Una partidida

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 unirse 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 ¡Pillastres!, 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.

Martín: «Vale, ¿váis a perseguir a ese landrozuelo por las

Introducción

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 número objetivo es 11 esta vez».

Introducción

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».

2. 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 dedica-

ción y empeño, como todas las cosas que valen la pena. Pero si lo haces 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.

3. Un mundo de juego

Todo juego narrativo necesita un mundo de juego; en ¡Pillastres! es la ciudad de New Paris, una metrópolis estadounidense en una época ahistórica, mezcla de revolución industrial, gran desarrollo económica, imperios coloniales y una onza de fantasía; todo ello está desarrollado en detalle. Baste decir por ahora que New Paris está diseñada para ser tu New Paris; me explico, que puedes y hasta debes añadir e incluso cambiar todos los elementos que quieras o que tus aventuras necesiten.

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.

4. Héroes

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

5. 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...

6. ¿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.

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

Introducción

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.

7. 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 Creación de Personajes

1.1. ¿Quién eres?

1.1.1. 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 esa será tu edad.

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

Cumpleaños

También necesitamos saber el día del cumpleaños de tu personaje. No incluyas el año, solo el día y el mes; las partidas de ¡Pillastres! transcurren en *aquellos tiempos, cuando los hombres eran hombres* y no en ningún año en concreto.

1.1.2. Nombre y género

Tu personaje debe tener un nombre y un apellido. Escoge el nombre que quieras y anótalo en tu hoja de personaje.

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

1.2. Atributos

1.2.1. 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.

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;

1 Creación de Personajes

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 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.

1.3. 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 de la derecha, ya que la regla sería complicada de explicar.

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.

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.

Edad	PA
9 a 14	Edad+9
15 a 17	24
18 a 25	25
25 a 39	24
40 a 55	23
56 y más	22

Figura 1.1: Puntos de Atributo

1.4. 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 1.1: Pillerías Iniciales

1.5. 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.

Parte II

Nuevo París

Parte III

Las Islas Salvajes de los Mares del Sur

