

**Juego de Rol**

# **Grandes Aventuras**

Miguel de Luis

3 de julio de 2016

Pequeña Editorial Imaginaria

# Lista de tareas pendientes

[borrar lista de todos](#) . . . . . II

borrar lista de  
todos

# Índice general

<b>Introducción</b>	<b>v</b>
<b>I. Reglas</b>	<b>1</b>
<b>1. Palabras Secretas de Grandes Aventuras</b>	<b>2</b>
1.1. Niveles de calidad . . . . .	2
1.2. Dados . . . . .	2
1.3. Otras palabras importantes . . . . .	3
<b>2. Creación de Personajes</b>	<b>5</b>
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
<b>3. La máquina del juego</b>	<b>10</b>
3.1. Regla General . . . . .	11
3.2. El número objetivo . . . . .	11
3.3. Pifias y Éxitos espectaculares . . . . .	12
3.4. Competiciones . . . . .	13
<b>4. Pillerías</b>	<b>15</b>
4.1. Ser un pillo . . . . .	15
4.2. Using chits . . . . .	15

## *Índice general*

4.3.	Earning chits . . . . .	23
4.4.	Maximum number of chits . . . . .	27
4.5.	Sharing chits . . . . .	27
4.6.	Losing chits . . . . .	28
4.7.	No chits? Big problem. . . . .	29
<b>5.</b>	<b>Peleas y Persecuciones</b>	<b>31</b>
5.1.	Orden en las acciones . . . . .	31
5.2.	Secuencia . . . . .	32
5.3.	Sorpresa . . . . .	32
5.4.	Disparos . . . . .	32
5.5.	Daño . . . . .	33
<b>II.</b>	<b>Nuevo París</b>	<b>38</b>
<b>III.</b>	<b>Las Islas Salvajes de los Mares del Sur</b>	<b>39</b>
<b>6.</b>	<b>Las cien mil hermosas islas</b>	<b>40</b>
6.1.	Palmeras . . . . .	40
<b>IV.</b>	<b>Apéndices</b>	<b>41</b>
<b>A.</b>	<b>Abreviaturas y Glosario</b>	<b>42</b>
A.1.	Abreviaturas . . . . .	42
A.2.	Glosario . . . . .	42
	<b>Índice alfabético</b>	<b>43</b>

# Introducción

## Notas del diseñador

Hace ya más de cinco años que creé *Newsies & Bootblacks*<sup>1</sup>, 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.

---

<sup>1</sup>«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.

Sin embargo mantiene esencialmente su espíritu. Grandes Aventuras es un juego de simulación narrativa, término con el que quiero expresar que este juego no intenta simular la realidad, sino las narraciones, especialmente la literatura juvenil de aventuras. Esto permite un equilibrio entre el realismo y la diversión.

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 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 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.

## Introducción

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 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»

## *Introducción*

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».

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.»



## *Introducción*

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

## Introducción

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 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.

## *Introducción*

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 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.

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 pierde; 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. La máquina 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. La máquina del juego

#### 3.1. 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.

#### 3.2. 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 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–.

### 3. La máquina del juego

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.

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



### 3. *La máquina del juego*

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.

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

### 3. La máquina del juego

Aunque las llamo competencias, no me refiero solo a concursos formales. Podríamos estar viendo quién vende más periódicos o huyendo de un gato rabioso, *compitiendo* contra el gato, a ver si nos pilla o no. En estos casos, además del número objetivo, tenemos en cuenta el grado de éxito.

En otras palabras, quién saca más –y además tiene supera el número objetivo–, gana.

Supongamos que Tim y Pip son dos jóvenes que opositan por la única beca de la escuela de arte de New Paris. El máster 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.

#### 3.4.1. Modificadores

En una competición puede que uno de los bandos tenga ventaja, justa o injusta. Por ejemplo un corredor puede haberse preparado el día anterior y otro se haya ido de fiesta. Un *newsboy* puede haber pensado un plan de ventas y se haya ganado la confianza de los locales, mientras que otro puede ser tan nuevo que intente vender «Discursos de la Sociedad Tipográfica» en el barrio de pescadores. Para estos casos el máster puede aplicar un modificador positivo o negativo a las tiradas de los competidores, que debería estar entre  $\pm 1$  a  $\pm 3$ .

## 4. Pillerías



Los personajes jugadores están tocados por la suerte, especialmente si son niños. Quizás sean sus ángeles de la guarda o quizás es que el mundo sea así y ya está. En cualquier caso cuando las cosas se ponen realmente difíciles pueden contar con un depósito de suerte hasta que su estrella se desvanezca.

Las buenas acciones, especialmente los actos heroicos, pueden hacer recuperar el favor de los ángeles, haciendo que esa estrella especial vuelva a resplandecer y recuperen o incluso ganen nuevas pillerías.

### 4.1. Ser un pillo

Si un personaje jugador quiere ser un pillo, lo anuncia al máster, que lo aprobará siempre que no sea nada absurdo, desleal, o, en general, vaya contra las reglas. El jugador *paga al máster*<sup>1</sup> el valor del favor, –que el máster habrá asignado–, en Pillerías, restando de su total. El máster narrará lo que suceda a continuación, dejando muy claro el papel de la suerte.

El máster diría algo del estilo de «Afortunadamente la bala que te disparó era defectuosa y se desvió» o incluso «Una paloma asustada se cruzó delante del asesino justo

---

<sup>1</sup>Recomiendo usar círculos coloreados para representar las pillerías, como los que se venden para jugar a las cartas.

#### 4. *Pillerías*

cuando te iba a disparar», o cualquier otra cosa que fuera apropiado.

The following table details how many chits you can use for any such favor. You aren't limited by the table; the players should feel free to ask for any favor not listed in this table, as long as the game master approves them... for a fair price in chits.

Chits Spent	Favor Won
1	Something nice happens
1	Give me a clue
1	Ha! Missed me
1	Re-roll
1	Still breathing
1	Double or nothing
1	Let me try something cool
1 or more	Found it!
1	I'm a hero
2	Each extra weak die
2	Just hurt
3	Something helpful happens
3	Each extra swell die
3	Triple or nothing!
4	Just a scratch
5	Can't touch me

## **Explanations**

### ***Something nice happens***

For 1 chit, you can have an event happen that would require some help in any given situation. For more substantial help you need to pay 3 chits, as discussed in *Something helpful happens*. In any case, this event must be plausible and make sense.

Examples of nice events include: A kind old lady buys you an apple when you are hungry, or a small brave dog comes to your defense in a fight. Perhaps you are seeking employment and a lawyer trusts you to deliver some important documents to a client. If you do it well, you'll have earned yourself a job. Maybe the common hospital room is filled and you get your private room, just like the rich kids, or perhaps you meet a friendly Civil War veteran just two days before your American History exam at the night school.

### ***Give me a clue***

For 1 chit you can ask the game master to give you a clue about some secret or mystery, or some other element of the plot. The game master can be as straightforward or enigmatic as the story requires. For example: instead of just saying "The butler did it", the game master could say something like "The master of politeness is stained in red".

### ***Ha! Missed me***

For 1 chit you can dodge any attack delivered by a non-lethal weapon or any unarmed attack (such as a kick). The attack is assumed to have failed, so your character can act normally.

#### 4. *Pillerías*

##### ***Re-roll***

Choose any dice you have already rolled and re-roll them at a cost of 1 chit per die. You can re-roll all your dice for a total cost of 3 chits.

##### ***Still breathing***

When the game master announces your character is dead for any reason, you can pay 1 chit to keep them alive. However, he is still gravely injured and unable to stand up, so it could be wiser to pay 2 chits for the “Just Hurt” favor.

##### ***Double or nothing***

Just as it says, pay 1 chit for the opportunity to double the result of all your dice. The whole thing is a gamble that could turn against you if you are unlucky again. See how it goes.

1. If after rolling your dice you don't like the results and want a chance for *Double or nothing*, you tell the game master.
2. He then would announce what is at stake. Usually you would lose 1 or 2 extra chits and fumble at your attempt. However, the game master could say your character is hurt, or might fail spectacularly before all your friends. If you agree with the consequences, you spend your chit and roll one normal die.
3. On an even result you can double your original throw.
4. On an odd result however, you'll face the consequences that the game master announced.

Let's say you are playing baseball. You rolled a mere 8 (according to the game master, just enough to advance to first base). However, the game master told you that a 15 would grant you a home run and you desperately want that. So,

#### 4. *Pillerías*

you announce that you are taking your chances at *Double or nothing* and want to know what the consequence of failure could be. The game master, perhaps in a mischievous mood, announces that if you don't roll higher than your original throw, your pants will fall down for the general merriment of your friends and rivals watching the game. Plus, you'll have to pay 1 extra chit. You agree to those terms and re-roll. Thankfully, this time you roll a 4 (an even result), and double your original throw for a total of  $8 \times 2 = 16$  chits; more than enough for a home run.

#### ***Let me try something cool***

Sometimes you just need to do something cool, like jumping on a horse and then through a window to dodge a particularly nasty bully. The problem is that the game master can assign an impossible target number to such daredevil actions. In that case you can pay 1 chit to lower that TN to 12.

The game master must agree that:

- a) Your action is cool enough (dangerous is not always cool); and
- b) It has to be physically possible (even if unlikely) for a human.

#### ***Found it!***

Whenever your character needs an item that's reasonable for him to own or somehow find, you can pay 2 chits and your character will either have it in his pockets or find it easily somewhere. The object must not weigh more than five pounds or cost more than \$1 per chit<sup>2</sup> spent.

---

<sup>2</sup>A 20-pound item will cost you 4 chits and 3 chits will buy you a \$3 coat.

#### 4. *Pillerías*

##### ***I'm a hero***

For heroic actions in which your character, out of the goodness of his heart and without motive for any reward, risks his life for the sake of others or some noble ideal, you can pay 1 chit to lower the TN to 10.

As in *Let me try something cool* the game master must agree that:

- The action is heroic enough; and
- It has to be physically possible (however unlikely) for a human.

##### ***Each extra weak die***

Before or after you roll the dice, 2 chits buy one extra weak die to roll immediately before your throw. This extra die is lost as soon as it is used.

##### ***Something helpful happens***

For 3 chits, you can ask the game master for a helpful event to happen. This event must be plausible without recourse to fantasy. It must make sense, so restrain yourself as it cannot fully solve the situation on its own. For example: if you are selling papers good weather would definitely help, but you can't get someone to buy all your bundles no matter how good your excuse is. In any case, the game master's opinion is final on this matter.

Examples of helpful events include: A nurse on his way to the hospital finds you hurt and decides to help; an angry wolfhound appears just between you and the muggers who would rob you; the train you were about to miss is delayed; the thundering rain which was going to doom paper sales stops until you finish your last bundle; your court case is assigned to a judge who has a soft spot for newsies, or while shopping for new boots a new shoe shop opens and everything is selling at 25 % off.



#### 4. *Pillerías*

##### ***Each extra swell die***

Before or after you roll, 3 chits buy one extra swell die. You must roll your new die immediately and add the result to your throw.

##### ***Triple or nothing!***

Just as it says, pay 3 chits for the opportunity to triple all your dice. The whole thing is a gamble that could be turned against you if you are unlucky again. See how it goes.

1. If after rolling your dice you don't like the results and want a chance for *Triple or nothing!*, just tell the game master.
2. The game master then announces what is at stake. Usually you'd lose 3 to 5 extra chits and fumble at your attempt. Although, the game master might say your character could be hurt, die or just fail spectacularly before all your friends. If you agree with the proposed consequences, you spend your 3 chits and roll one normal die.
3. On an even result you can double your original throw.
4. On an odd result however, you'll face the consequences that the game master announced.

##### ***Just a scratch***

At the cost of four chits you can trade the effects of any injury for a -1 malus<sup>3</sup>. This is a pretty expensive option so use it with care. You can't use it for any previous injuries or for accumulated damage; it must be used immediately after your character has been hurt.

---

<sup>3</sup>Refers to the level of sickness. You will see more information about damage in Section 6.7.

#### 4. *Pillerías*

##### ***Can't touch me***

For five chits your character can survive any single attack or accident, suffering no effects whatsoever.

##### **New favors**

The game master can grant any favors not included in this list at a reasonable cost in chits.

##### **In short**

When your player needs a favor, refer to the favor table, pay the chits and follow the rules. If the favor is not included in the table, the game master may (or may not) concede at a reasonable cost in chits, using the table as a guideline.

##### **An example game session, continued**

So, we continue our adventure from the end of Chapter 3:

Martin: "A spectacular success. Daniel, by sheer luck you spot er... 25 cents spread southwards in pennies."

Tammy: "Great, Daniel. Now, grab the money and go fetch him!"

James: "I think we should make a torch first. Martin, is there anything we can use to make a torch from the stuff around here?"

Martin: "Hmm, that would be too much luck..."

James: "OK, I'm pushing my luck here. Martin, what if I pay you 1 chit?"

#### 4. *Pillerías*

Martin: "Make it 3, and it's a deal."

Tammy: "Three? For one stupid torch?"

Martin: "One stupid torch that you need now. A torch that could be quite handy, you know."

Daniel: "I think 2 chits is fair for a torch."

Martin: "OK, it's 2 chits, but that's final. Take it or leave it."

James: "I take it. Here's my 2 chits."

Martin: "Great, thank you. You all start searching for materials to make a torch but there's nothing you can see around here. Finally, as you are about to give up, James steps on something and falls on the ground, landing on his bottom.<sup>4</sup>

### 4.2. Earning chits

The initial supply of chits might seem generous, but because they can run out quickly, you'll be happy to know there are a few ways of replacing them. Chits are not earned easily, as you will see in the table below.

cc	
Event	Chits Earned
Act of kindness	See rules
Helping a rival	2
Helping an enemy	3

<sup>4</sup>Usually, James would have checked Agility to avoid such a fate, but as this is just for fun, the players are letting the game master get away with it.

#### 4. *Pillerías*

Heroic generosity	2
Outstanding honesty	2
Winning the adventure	See rules
Winning a competition	1
Saved a life	3
Heroic feat	2
Major festivities	Varies
A stranger helps you	2

**Act of Kindness:** As every newsboy knows, God helps those who are kind and good. This might not agree with your opinion about real life, but that's the way it works in this game. When a character performs a random act of kindness towards somebody who is not a friend and cannot easily answer in kind, roll a normal die. If you roll a 5 or a 6, you earn 1 chit. The game master must be satisfied that the act is appropriate to the adventure, is ethical and demands significant effort from the character<sup>5</sup>.

**Helping a Rival:** If you help somebody who is definitely not a friend or rival in some kind of competition, you get 1 chit. Another newsboy who makes fun of you because you sell less qualifies as a rival. That straight-A student who tells the whole world every time you get a C or worse, qualifies as a rival. A friend who sometimes makes a joke, does not. When helping a rival you must not do anything unethical or that would unlawfully harm anyone else. Again, the game master must be satisfied that the act is appropriate to the adventure, is ethical and demands significant effort from the character.

---

<sup>5</sup>Giving a flower to a homeless lady is nice, but will not grant you the chance of getting a chit. Spending half an hour to find the parents of a five-year-old girl who is lost in the city would.

#### 4. *Pillerías*

**Helping an Enemy:** An enemy is the most serious form of rival. Examples of enemies include a bully who is after you, a crooked cop, somebody who has robbed you, and so on. Again, when helping a rival you must not do anything unethical or that would unlawfully harm anyone else. You don't get 3 chits just by helping a gang kidnap a pastor. The game master must be satisfied that the act is appropriate to the adventure, is ethical and demands significant effort from the character.

**Heroic Generosity and Outstanding Honesty:** This time the game master must not only be satisfied that the act is appropriate to the adventure, is ethical and demands significant effort from the character; the action must be extraordinary. Ordinary honesty, like not shortchanging or keeping your word does not grant you any chits. Returning a wallet you found on the street with \$20 or confessing a crime when nobody has a clue you did it, would indeed qualify. Likewise, heroic generosity means an extraordinary effort either in money or kind. For example: spending a full week volunteering at a soup kitchen for eight hours a day, donating a full week's earnings or sharing your food even when you are hungry.

**Winning the Adventure:** Once the game master is satisfied the players have finished an adventure successfully, he will grant a number of chits to the whole gaming group. It is the players' responsibility to divide the whole lot as they believe is fair. Some groups may simply divide the points evenly, while others may choose to reward the best players, or the one who brought the pretzels and soda. The exact number of chits will vary from adventure to adventure. Generally, the harder the adventure is the more chits the group will receive.

**Saved a Life:** When a player character makes a significant effort by taking an action that decisively helps rescue somebody from certain danger, he earns 3 chits.

#### 4. Pillerías

**Heroic Feat:** Two chits are awarded to any heroic feat that does not lead to saving a life.

**Major Festivities:** On specific days such as Christmas, there is so much fun and goodwill that your character recovers his energies and optimism. For details refer to Chapter 8. ??

**A Stranger Helps You:** If a non-player character who does not know your character helps you when you are in some great trouble, you receive 2 chits. The game master should use this option only when a player is in dire straits, not to reward careless playing.

*"In fact, if it had not been for a good-hearted turnpike-man, and a benevolent old lady, Oliver's troubles would have been shortened by the very same process which had put an end to his mother's; in other words, he would most assuredly have fallen dead upon the king's highway. But the turnpike-man gave him a meal of bread and cheese; and the old lady, who had a shipwrecked grandson wandering barefooted in some distant part of the earth, took pity upon the poor orphan, and gave him what little she could afford - and more - with such kind and gentle words, and such tears of sympathy and compassion, that they sank deeper into Oliver's soul, than all the sufferings he had ever undergone." Oliver Twist, Chapter VIII*

### 4.3. Maximum number of chits

Player characters can save the chits they accumulate during their adventure as a good luck reserve for times of real trouble. However, there is a limit to the number of chits they can accumulate. Chits won by a character who has reached this limit are wasted and cannot be used or shared.

#### 4. *Pillerías*

cc	
Age	Can have up to
9	22 chits
10	20 chits
11	18 chits
12	16 chits
13	14 chits
14	12 chits
15 or more	10 chits

#### 4.4. **Sharing chits**

Players can transfer chits to other player characters. For every 3 chits you share, the other character receives 2. If you share 2 chits the other character would receive 1 chit. As you can see, sharing 3 chits gets a better rate. This is quite a good number of chits to share, so reserve them for an emergency.

Sharing chits does not qualify for either an act of kindness or heroic generosity, so you do not earn chits by sharing them. However, you can consider yourself a good friend, tap yourself on the back and smile proudly.

#### 4.5. **Losing chits**

There is a difference between spending and wasting chits. A player can waste his chits for re-rolls that were not worth it or he can save them for when they are sorely needed. However, there are actions and situations that will cause you to lose chits. These are introduced for game balance and to help players role play better and think deeper.

There are three kinds of situations that will eat your chits up. First of all, losing at something you are *good at* or in which you have given

#### 4. Pillerías

significant effort; second, acting against the Newsies Code<sup>6</sup> and third, significant emotional distress. Some of these situations are detailed in the table below. As always, the game master should use discretion and consider this table as a guide, not the Bible.

Event	Chits Lost
Fumbling at something you are <i>good at</i>	1
Fumbling after using 1 or more chits	1
First time your character steals	3
First time your character begs	1
Loses at some competition	1
Cowardice, if friends are in danger	2
Going hungry, per day	1 or 2
E-grade clothes in cold weather	1
D or E-grade clothes in freezing weather	2
Homeless, per week	1

**Stealing:** Caught or not, your character loses 3 chits the first time he steals.

**Begging:** When your character has to beg for money from strangers (the very first time), your character loses 1 chit for the humiliation.

**Going Hungry:** Every night you go to bed without having been able to eat at least one full meal, you lose 1 chit; 2 if the weather is cold.

**E-Grade Clothes in Cold Weather:** E-grade clothes are not warm enough to protect you in cold weather. For every full day that you have to face wearing E-grade clothes in cold weather, you lose 1 chit<sup>7</sup>.

<sup>6</sup>See chapter cha:The-Newsboy-Code.

<sup>7</sup>More rules about weather in Chapter cha:Optional.



#### 4. *Pillerías*

**D or E-Grade Clothes in Freezing Weather:** Freezing weather is severe enough that only C-grade clothes or better can protect you. For every full day that your character has to face wearing nothing better than D or E-grade clothes in freezing weather, your character loses 1 chit.

You cannot lose more than 5 chits in any given season due to hunger, foul weather or homelessness. The game master may choose to ignore the loss of chits between adventures.

### 4.6. No chits? Big problem.

Having no chits means more than just not being able to re-roll or buy favors from the game master. Your character believes he's out of luck and feeling deeply sad. Call it a depression if you like, but I would not get that pretentious. Why is being so sad a problem? Because until you get at least 1 chit (or somebody shares one with you), every time you attempt an action that demands a dice roll you have to first roll one normal die in the following table.

cc	
Die (nd)	Result
1	"It's no use trying." (Make no attempt.)
2-3	"I'll just fail." (TN + 1)
4-5	No effect. (Roll normally.)
6	"An angel smiles." (Gain 1 chit and roll normally.)

#### Exceptions

1. You don't roll on this table while in a serious fight or during an emergency. Adrenaline and instincts won't let you die without a fight.

#### 4. *Pillerías*

2. Non-player characters don't have chits and they won't use this table.

#### **Explanation of results**

- "I'll just fail." Your character is so convinced of being a failure that he is unable to make a full effort. Raise the TN by 1; better luck next time.
- "An angel smiles." Call it God's help, endorphins, or whatever you like. Your character has just recovered from his sadness, as young persons often do. You get 1 chit; use it with care.
- "It's no use trying." Instead of trying, your character blames his bad luck on the world, his parents or his friends. He starts whining, rolls himself up in ball or does anything but what he intended to do. He can try again once he is over it, after five minutes has passed.
- "No effect." Just as it says; you roll your dice normally.

## 5. Peleas y Persecuciones

---

Grandes Aventuras no es un juego de combates. Sin embargo en las aventuras a veces se encuentran con gentes dispuestas a practicar la violencia si es conveniente a sus fines. Además, las consecuencias pueden ser definitivas para los personajes y la aventura, por lo que tenemos que dedicarle cierta atención.

### 5.1. Orden en las acciones

En el combate primero mueven por el siguiente orden.

1. Personajes Jugadores
2. Personajes no Jugadores Hostiles
3. Personajes no Jugadores Neutrales
4. Personajes no Jugadores Aliados

Los personajes no jugadores se consideran hostiles, neutrales o aliados conforme a cómo se hayan comportado hasta ahora. Si un pñj aliado decide traicionar a los pj's deberán mover en el orden de los pñj aliado hasta el mismo turno en que se revele hostil; –apuñalando por la espalda, por ejemplo<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup>Esta circunstancia debería ser rara, de lo contrario los jugadores acabarán desconfiando del máster

## 5.2. **Secuencia**

1. Sorpresa (Si es necesario)
2. Disparo
3. Movimiento
4. Compate
5. Victoria

## 5.3. **Sorpresa**

Esta fase de la secuencia de combate solo se usa en el primer turno de un combate y solo si uno de los dos bandos que combaten no habían detectado a al menos alguno de los miembros del otro bando; como en una emboscada.

Para determinar si hay emboscada el bando que puede caer en la emboscada designa a uno de sus miembros para que haga una tirada de *Ojos y Oídos*. El otro bando hace ahora una tirada de *Agilidad*. Los que saquen tanto o más que la tirada de Ojos y Oídos habrán sorprendido al enemigo.

Los que hayan sorprendido al enemigo serán los únicos que podrán realizar acciones durante el resto de este turno. Una vez se termine el turno todos los personajes podrán actuar normalmente sin que se vuelvan a usar las reglas de sorpresa. (Excepto en el extraño caso que alguien se incorpore sigilosamente al combate cierto tiempo después.)

## 5.4. **Disparos**

Los personajes mueven por el siguiente orden de prioridad.

## 5.5. Daño

Si golpean a tu personaje lo más probable es que sufra alguna clase de daño o incluso la muerte. El combate en este juego es *muy peligroso*, –mucho más que en otros juegos de rol–, así que no debería suceder a menudo y si pasa y no puedes evitarlo, ten cuidado, mucho cuidado.

### 5.5.1. La tirada de daño

La idea básica es que haces una tirada de salud contra un # que depende del arma empleada, si aciertas sufrirás menos daño que si fallas; los detalles dependen también de la clase de daño del arma.

#### Armas de Tipo E o “Juguetes”

No son verdaderas armas sino elementos que podrían usarse en una bronca más o menos amistosa, sobre todo entre niños. Nunca usarías un arma de esta clase en un combate serio. Estamos hablando de tirachinas y tartas de crema.

**Éxito:** Si pasas la tirada tu personaje no sufre ninguna consecuencia negativa.

**Fallo:** Si fallas, tu personaje sufre un *punto de golpe verde*, *pg verde*, o *simplemente verde*. Cada *pg verde* supone una penalización de -1 a las tiradas de todas tus acciones. Esta penalización se acumula al recibir más golpes, pero desaparece tan pronto termine la riña o degenera en un combate verdadero, como cuando empezáis una *batalla* de tartas de crema y alguien saca un revólver.

#### Armas de Tipo D o “No letales”

En esta clase de armas son las que, normalmente, no matarían a un adulto en una novela o una película pero que pueden romper algún hueso o herir. Estamos hablando de bastones, piedras, botellas y cosas de ese estilo.

## 5. Peleas y Persecuciones

**Éxito:** Si pasas la tirada tu personaje no sufre ninguna consecuencia negativa.

**Fallo:** Si fallas, tu personaje sufre un *punto de golpe rojo*, *pg rojo*, o *simplemente rojo*. Cada *pg rojo* supone una penalización de -1 a las tiradas de todas tus acciones. Esta penalización se acumula al recibir más golpes. A diferencia de los verdes, los rojos no desaparecen cuando termina el combate.

### Armas de tipo C o “letales”

En esta clase de armas son las que podrían llegar a matar a un adulto en una novela o una película pero que pueden romper algún hueso o herir. Estamos hablando de cuchillos, los dientes de un perro y armas de calibre muy pequeño.

**Éxito:** Tu personaje aguanta bien la herida y sólo sufre 1 *pg*

**Fallo:** Tu personaje recibe una herida importante, moviéndose 1 nivel en la escala de daño.

### Armas de tipo B o “militares”

Estas armas normalmente matarían a un adulto, tanto en la ficción como en la vida real. Aquí se incluyen la mayoría de las armas de fuego, las espadas y las lanzas.

**Éxito:** Tu personaje recibe una herida importante, moviéndose 1 nivel en la escala de daño.

**Fallo:** Tu personaje muere.

### Armas de tipo A o “artillería”

Las armas de tipo A usan las mismas reglas que las de tipo B, con la salvedad de que pueden también dañar vehículos y estructuras como edificios y puentes. Aquí estamos hablando de cañones y explosivos.

## 5. Peleas y Persecuciones

Tipo de daño	Éxito	Fracaso
E	-	-1 verde
D	-	-1 rojo
C	-1 rojo	Herido
B	Herido	Muerte
A	Herido	Muerte

*Cuadro 5.1.: Resumen de tirada de daño*

## 5. Peleas y Persecuciones

Arma	Daño	# Salud	Alcance	Munición	Notas
Humano desarmado	D	FUE	-		
Palo o Bastón	D	FUE +1	E		
Piedra o Ladrillo	D	FUE +2	D		
Gran roca	C	FUE +3	-		#+3
Cuchillo	C	FUE +1	E		
Espada	B	FUE +3	E		
Ilo utala	C	FUE +4	E		Arma nativa, 2 manos
Lanza	B	FUE +2	D		
Derringer	C	13	D	1	#+1
Revólver	C	15	C	6	
Escopeta	B	18	C	2	#-1
Rifle	B	16	B	1 ó 6	
Carabina	C	15	B	1 ó 6	
Cerbatana	E	9	D	1	Puede llevar veneno
Tirachinas	E	10	D	1	
Tarta de Crema	E	16	E		
Tomates	E	12	E		
Periódico enrollado	E	FUE	-		

Cuadro 5.2.: Armas



## 5. Peleas y Persecuciones

Descripción	Daño	# Salud	Notas
Perro mediano	D	10	
Lobo	C	10	
Wawa akesi	C	12	Felino nativo
pipi suli	D	9	Mosquito gigante

*Cuadro 5.3.: Daño de algunos animales*

Descripción	Daño	# Salud	Notas
Caída	C	2 por metro	
Fuego pequeño	C	13	
Fuego grande	B	13	Por minuto de exposición
Atropello	B	13	
Accidente de bicicleta	D	12	

*Cuadro 5.4.: Otras fuentes de daño*

**Parte II.**

**Nuevo París**

### **Parte III.**

## **Las Islas Salvajes de los Mares del Sur**

## 6. Las cien mil hermosas islas

---

### 6.1. 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.

**FUE** Fuerza

**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](#)