

MAZE RATS

INTRODUCCIÓN

Maze rats es un juego de aventuras de fantasía (también llamado juego de rol), de exploración, resolución de problemas, y supervivencia. Un jugador toma el papel de **Director de Juego (DJ)**, mientras el resto toma el papel de **Personajes Jugadores (PJs)**.

Aunque se emplean papel, lápices, y dados, la base del juego es la conversación; el DJ describe a los jugadores lo que está pasando, los jugadores le cuentan al DJ lo que sus PJ hacen al respecto, y el DJ describe cómo las acciones que han tomado afectan al mundo.

El DJ es el anfitrión del juego y su facilitador. Este papel es el más difícil, pero también el más gratificante. Un buen DJ es alguien con una gran imaginación y don de gentes, que disfruta improvisando y haciendo que los demás se diviertan. Sus tareas principales incluyen: interpretar a los **Personajes No Jugadores (PNJs)**, crear y mantener la ficción, establecer situaciones concretas con las que los jugadores puedan interactuar, adaptarse a las decisiones inesperadas de los jugadores, arbitrar en cuestiones de aplicación de reglas, y finalmente, inventar, alterar, o eliminar reglas si considera que mejora el juego.

Si esto suena desafiante, ¡lo es! Pero no te preocupes, *Maze Rats* ofrece plena cantidad de herramientas, consejos, y contenido útil para hacer que tu experiencia de DJ sea fluida y libre de tensión.

En contraposición al DJ, la tarea de los jugadores es simple, interpretar las personalidades y decisiones de sus PJs, interactuar con las situaciones presentadas por el DJ, y trabajar conjuntamente para permanecer con vida. Los personajes crecen y desarrollan su fuerza cuanto más tiempo sobreviven, pero *Maze Rats* presenta un mundo lleno de peligros, y sólo el más astuto de los jugadores conseguirá ver a su PJ vivir lo suficiente como para retirarse.

REGLAMENTO

Tiradas de Peligro

Siempre que sea posible, las acciones de un PJ serán resueltas mediante la descripción que el jugador haga de las mismas. Sin embargo, si la acción conlleva un riesgo o es difícil de resolver mediante la descripción, el DJ pedirá una **Tirada de Peligro**. El jugador tira 2d (dos dados de 6 caras), y suma el bono de habilidad apropiado. **Si el resultado es 10 o mayor**, el PJ evita el peligro. En caso contrario, el DJ describe cómo la situación acaba mal. Las tiradas de peligro suelen fallarse, por lo que los jugadores deberán hacer todo lo posible por evitar situaciones complicadas o de riesgo.

- **Añade el bono de Fuerza (FUE)** cuando el PJ emplee su fuerza bruta, su estamina o resistencia.
- **Añade el bono de Destreza (DES)** cuando el PJ emplee su rapidez, agilidad, o precisión.
- **Añade el bono de Voluntad (VOL)** cuando el PJ emplee su astucia, percepción, bravura o personalidad.

Si un personaje ejecuta una acción en contra de otro, el DJ puede decidir pedir una **Tirada de Peligro Enfrentada**. En este caso, ambos personajes realizan la tirada de peligro, y ganará el que obtenga un resultado mayor, o el defensor en caso de empate.

Ventaja

Si el riesgo de la acción del PJ puede verse reducido por sus decisiones, preparación, o por su situación, el DJ puede conceder **Ventaja** a la tirada de peligro. En este caso el PJ tira 3d en vez de 2d, y se queda con los dos resultados más altos. Las tiradas de ataque también pueden recibir ventaja en función de la situación. Sólo se puede añadir un dado de ventaja. Si varias ventajas se pueden añadir a la acción del PJ, la acción deja de tener riesgo.

Actitud de los PNJs

Si los PJs encuentran a un PNJ de disposición desconocida, tirar 1d en la siguiente tabla:

1	2-3	4-5	6
Hostil	Cauteloso	Amigoso	Servicial
Perjudica, acosa, o ataca a los PJs.	No ayudan sin motivación.	Ayudan a los PJs si no les perjudica.	Ayudan a los PJs en cualquier caso.

Iniciativa

Ambos bandos de un combate tiran 1d al inicio, repitiendo tirada en caso de empate. El bando con el mayor resultado actúa primero en la ronda, y el bando restante actúa justo después. Tras estos dos turnos de cada ronda, se tira iniciativa de nuevo. Esto puede provocar que un bando actúe dos turnos consecutivos.

En el turno de un bando, cualquiera de sus integrantes, y en cualquier orden, pueden moverse 30 pies (9 metros) y ejecutar una acción. La acción deberá ser una de las siguientes: atacar a un objetivo dentro del alcance del arma, lanzar un conjuro (ver la página de Magia), beber una poción, moverse de nuevo, etc.

Si un bando embosca a otro, gana automáticamente la iniciativa, así como ventaja en todas las tiradas de ataque de la primera ronda del combate. El líder del bando emboscado puede hacer una tirada de peligro de VOL para evitar la sorpresa.

Combate

Los personajes tienen una armadura base de 6. Tanto la armadura ligera como el escudo proporcionan un +1 a la **armadura (AR)**. La armadura pesada proporciona un +2 AR. Los escudos requieren emplear una mano, por lo que no se pueden utilizar con armas a dos manos. Los personajes que vistan armadura pesada no pueden adquirir ventajas en tiradas de peligro de DES o ataques por sorpresa.

Cuando un personaje ataca a otro, el atacante realiza una **Tirada de Ataque**, tirando 2d y añadiendo su **Bono de Ataque (BA)**. Atacar con un arma a distancia no es posible en combate cuerpo a cuerpo.

Comparar el resultado total del atacante con el valor de armadura del defensor. Si es superior, el ataque es exitoso e inflige tanto daño como puntos supere la armadura. En este caso se reduce ese daño de la **Salud** del defensor. Si el atacante empleó un arma pesada, añade 1 punto al daño final (pero no a la tirada de ataque). Si el atacante obtuvo dos seises, obtiene un **Golpe Crítico**, y el daño total es doblado, o cualquier otro efecto que el DJ considere oportuno. Los ataques sin armas infligen un máximo de 1 punto de daño.

Si el defensor porta un escudo, puede elegir destruirlo cuando reciben un ataque exitoso, a cambio de ignorar todo el daño.

Si la salud de un personaje llega a 0 o menos, muere inmediatamente. Cuando muere un PJ, su jugador crea un nuevo PJ de nivel 1, o comienza a controlar a un PNJ de nivel 1 que su grupo haya contratado. El DJ introduce a este nuevo PJ en el grupo lo antes posible.

Moral de los PNJ

Cuando los PNJs se enfrentan a más peligro del que anticipaban, el DJ pedirá una tirada de peligro de VOL para comprobar si huyen o suplican clemencia.

Las situaciones que requieren estas tiradas de moral incluyen: perder a la mitad de sus aliados (cuando van en grupo), perder la mitad de su salud (cuando van solos), ser atacados mediante magia, o perder a su líder. La mayoría de los PNJs no se meterán en peleas que no puedan ganar, y se retirarán o acordarán la paz si tiene sentido en la ficción, incluso sin tirar moral.

Curación

Los PJs recuperan 1 punto de salud perdida cuando el PJ come y después descansa durante una noche entera. Descansar durante 24 horas en una localización segura recupera todos los puntos de salud. Una dosis de medicina otorga 1 punto de salud, una vez por día.

Carga

Todos los objetos de un PJ deben registrarse en la hoja de personaje en una localización: *vestido, manos, cinto, o mochila*. El cinto puede albergar dos objetos, y la mochila tantos como quepan en ella de forma razonable. Los objetos en el cinto se pueden coger instantáneamente en combate, pero los de la mochila requieren 1d de rondas para ser encontrados.

Subida de nivel

Todos los PJ comienzan con nivel 1, y ganan niveles durante el transcurso de una campaña. Al final de cada sesión, el DJ recompensa a los jugadores con entre 1 y 3 **Puntos de Experiencia (PX)**, en función de:

- Se ha presentado a la sesión: **1PX**
- Ha superado un reto difícil: **2PX**
- Ha superado un reto por encima de sus capacidades: **3PX**

Cuando un PJ tiene suficientes PX sube de nivel. A nivel 7 los PJ se retiran y el jugador deberá crear otro.

NV	PX	Beneficios
2	2	+2 Max Salud, +1 Bono Habilidad
3	6	+2 Max Salud. Elegir 1: +1BA, 1 nueva senda, 1 espacio conjuro
4	12	+2 Max Salud, +1 Bono Habilidad
5	20	+2 Max Salud. Elegir 1: +1BA, 1 nueva senda, 1 espacio conjuro
6	30	+2 Max Salud, +1 Bono Habilidad
7	42	+2 Max Salud. Elegir 1: +1BA, 1 nueva senda, 1 espacio conjuro

CREACIÓN DE PERSONAJE

Generando un personaje jugador

Crea tu personaje al principio de una nueva campaña, junto con el resto de jugadores. Si tu personaje muere durante el juego, deberás crear uno justo después. Las tablas aleatorias de esta página pueden ayudarte a perfilar más tu personaje si quieres más detalle. Dibujar un retrato de tu personaje es muy recomendable, así como adoptar manierismos al hablar con la voz de tu personaje.

Tablas aleatorias

Las tablas tienen 36 resultados, organizados en 6 grupos de 6 resultados. Para escoger uno al azar, tirar 2d separados. El primer dado indica el grupo de palabras, y el segundo indica el elemento del grupo. Por ejemplo, un resultado de 4 y 2 en la tabla de apariencia, significa grupo 4 elemento 2: **larguirucho**. **Elementos en negrita** indican otra tabla en la que hay que tirar de nuevo.

1. Tira o elige tus Habilidades

Tu PJ tiene 3 habilidades: Fuerza, Destreza, y Voluntad. Tira 1d para obtener sus valores iniciales, o simplemente pídele permiso al DJ para elegir una fila de la tabla. Aumentarás una de las habilidades de tu PJ en un punto en los niveles pares. Una habilidad nunca puede tener un valor superior a +4.

1d	Fuerza	Destreza	Voluntad
1	+2	+1	+0
2	+2	+0	+1
3	+1	+2	+0
4	+0	+2	+1
5	+1	+0	+2
6	+0	+1	+2

Si quieres que tus habilidades sean más aleatorias (y probablemente desequilibradas), el DJ puede dejar que tires 1d por cada habilidad: de 1 a 2 el bono sería +0, de 3 a 5 sería +1, y un 6 sería un +2.

2. Apunta tu salud máxima

Tu PJ comienza con 4 puntos de salud máxima, y 4 de salud actual. Añade 2 a la salud máxima cada nivel.

3. Elige tu rasgo

Tu PJ comienza con **uno** de los siguientes rasgos:

- Un **+1 al BA** (añades 1 punto a tiradas de ataque).
- Un **espacio de conjuro** (lanzas un conjuro al día, generado mediante las tablas del capítulo Magia).
- Una **senda** de las siguientes cuatro opciones (te dan ventaja en tiradas de peligro relacionadas)

Enramado: rastrear, forrajear, supervivencia.

Manitas: cacharrear, abrir cerraduras, vaciar bolsillos.

Trepatechos: trepar, saltar, equilibrismo.

Sombrío: moverse en sigilo, ocultarse en las sombras.

4. Tira o elige seis objetos

Apunta la localización de los mismos: *vestido, manos, cinto, o mochila*. El cinto puede albergar dos objetos, y la mochila tantos como quepan (de forma razonable).

Aroma animal	Cinzel	Grasa
Trampa para osos	Palanca	Sierra
Saco de dormir	Red de pesca	Martillo
Abrojo (arma)	Canicas	Taladro de mano
Cadena (3m)	Pegamento	Cuerno
Tiza	Gancho	Estaca de metal

Alicates	Lima metal	Poste (3m)
Linterna y aceite	Raciones (3)	Yesca
Saco grande	Cuerda 15m	Antorcha
Ganzúas (3)	Alambre	Vial de ácido
Grilletes	Pala	Vial de veneno
Medicina (3)	Espejo, acero	Pellejo de agua

5. Elige equipo de combate

La AR base es 6. Los PJs empiezan con: armadura ligera (+1AR), un escudo (+1AR, 1 mano), y dos armas:

- Armas ligeras (1 mano):** hachas, dagas, mazas, espadas cortas, manguales, lanzas cortas, etc.
- Armas pesadas (+1 al daño, 2 manos):** lanzas, alabardas, espadas largas, martillos de guerra, etc.
- Armas a distancia (2 manos):** arcos, ballestas, hondas, etc.

6. Tira o inventa tu apariencia

Aguileño	Cuello-toro	Ceñudo
Atlético	Avejuntado	Adusto
Fornido	Cinzelado	Guapísimo
Huesudo	Juguetón	Entrecano
Musculoso	Corpulento	Demacrado
Brutal	Delicado	Elegante
Repugnante	Nervudo	Imponente
Larguirucho	Esbelto	Arreglado
Rechoncho	Alicaído	Curtido
Rasgado	Sólido	Cimbriño
Sonrojado	Cara cuadrada	Enjuto
Flaco	Estatuario	Arrugado

7. Tira o inventa un detalle físico

Cicatriz ácido	Piel cobriza	Acento exótico
Cicatriz batalla	Quemaduras	Marcas azotes
Marca nacimto.	Cejas pobladas	Pecas
Trenza	Pelo rizado	Diente de oro
Marca hierro	Moreno	Voz ronca
Nariz partida	Rastas	Barba enorme
Pelo largo	Nueve dedos	Piel amarillenta
Voz melodiosa	Pelo aceitoso	Calvo / afeitado
Sin oreja	Tuerto	Quemado (sol)
Desdentado	Pálido	Pelo enmarañado
Mostacho	Pendientes	Tatuajes
Patillas	Cicatriz ritual	Moño

8. Tira o inventa vestimenta

Anticuado	Deteriorada	Extravagante
Rota en batalla	Excéntrica	Manchas comida
Sucio	Elegante	Formal
Ensangrentado	Bordada	Ráida
Ceremoniosa	Exótica	Desaliñada
Envejecida	Moderna	Llamativa
Mugrienta	Talla grande	Inscrita
Alta costura	Parcheada	Chamuscada
Con lazos	Con patrones	Insípida
Uniforme	Perfumada	Apretada
Embarrado	Práctica	Manchas vino
Ostentoso	Arrugada	Desgastada

9. Tira o inventa personalidad

Amargado	Astuto	Honrado
Valiente	Influenciado	Exaltado
Cauto	Cree merecedor	Inquisitivo
Alegre	Gregario	Irascible
Contrariado	Gruñón	Divertido
Cobarde	Cruel	Sabelotodo
Vago	Justo	Distraído
Leal	Rudo	Estoico
Amenazante	Sarcástico	Testarudo
Triste	Salvaje	Engreído
Nervioso	Maquinador	Desconfiado
Protector	Tranquilo	Bromista

10. Tira o inventa un manierismo

Anécdotas	Habla lento	Interrumpe
Respira fuerte	Pronuncia +	Lacónico
Risa contenida	Habla florido	Risotadas
Finolis	Voz grave	Largas pausas
Críptico	Muy formal	Melodioso
Voz profunda	Hipnótico	Mono-tono
Murmura	Irascible	Habla callejera
Narra	Rimador	Tartamudea
Informal	Robótico	Habla solo
Habla raro	Habla lento	Desvía del tema
Divaga	Pomposo	Ruidoso
Tema al azar	Voz de pito	Susurra

11. Tira o inventa un hobby

Arqueología	Gatos	Cetrería
Coleccionista	Cocina	Moda
Mala ficción	Ocultismo	Pesca
Caligrafía	Perros	Antropología
Juegos de cartas	Bordar	Jardinería
Relojería	Atletismo	Historia
Carrera caballo	Opera	Escultura
Caza	Pintura	Dibujar
Instrumento	Poesía	Fumar
Ganchillo	Puzzles	Teatro
Juego exteriores	Acertijos	Tejer
Montañismo	Ciencia	Whiskey

12. Apunta Nivel, nombre, y PX

Elige un nombre memorable. Empiezas con nivel 1 y con 0PX.

MAGIA

Generando conjuros

Si un PJ tiene un espacio de conjuro, el jugador debe generar un conjuro para rellenarlo. Esto se hace durante la creación de personaje y durante el juego cada mañana que el PJ haya disfrutado de una noche completa de descanso. Los conjuros que ya ocupen espacios de conjuro sólo se pueden eliminar lanzándose.

Para generar un conjuro, el jugador tira 2d en la siguiente tabla para encontrar la **fórmula mágica**. Un dado indica la fila, y el otro la columna.

	1-3	4-6
1	Efecto Físico + Forma Física	Elemento Etéreo + Forma Física
2	Efecto Físico + Forma Etérea	Elemento Etéreo + Forma Etérea
3	Efecto Etéreo + Forma Física	Efecto Físico + Elemento Físico
4	Efecto Etéreo + Forma Etérea	Efecto Físico + Elemento Etéreo
5	Elemento Físico + Forma Física	Efecto Etéreo + Elemento Físico
6	Elemento Físico + Forma Etérea	Efecto Etéreo + Elemento Etéreo

Una vez encontrada la fórmula mágica, tirar en las dos tablas de la fórmula para crear el nombre del conjuro. El DJ describe el efecto del conjuro al jugador basándose en el nombre. Los conjuros ofensivos suelen permitir a sus objetivos una tirada de peligro para resistir o evitar los efectos. Si el conjuro incluye daño, el DJ puede fijar un valor de daño o establecer el daño como un número de dados entre 1 y 6.

Los jugadores también pueden sugerir efectos del conjuro al margen de la descripción del DJ. Si es razonable para la situación, el DJ puede permitirlo.

El DJ también puede crear su propia lista aleatoria de conjuros para generarlos, si así lo desea.

Lanzar conjuros

Lanzar un conjuro conlleva una acción (en combate). El DJ es quien decide cómo se manifiesta el conjuro y cómo afecta a la situación. Tras lanzar el conjuro, se elimina del espacio de conjuro del personaje lanzador.

Efectos Físicos

Viviente	Aplastante	de Fusión
Atrayente	Menguante	de Agarre
Adherente	Divisorio/a	de Celeridad
Florecente	Replicante	Estorbador/a
Consumidor/a	Envolvente	Iluminador/a
Reptante	Expansible	Encarcelante
de Levitación	Reflectante	Sellante
de Apertura	Regenerador/a	Cambiante
Petrificante	Desgarrador/a	Protector/a
Eterificador/a	Repulsor/a	Invocador/a
Perforante	Resurrector/a	Transmutador/a
Perseguidor	Chillón	Transportador/a

Elementos Físicos

Ácido	Arcilla	Cristal
Ámbar	Cuervo	Miel
Corteza	Cristal	Hielo
Sangre	Brasas	Insecto
Hueso	Piel	Madera
Salmuera	Hongos	Lava
Musgo	Arena	Espinas
Obsidiana	Savia	Hiedra
Aceite	Serpiente	Agua
Veneno	Baba	Vino
Rata	Piedra	Madera
Sal	Alquitrán	Gusano

Forma Física

Altar	Cadena	Elemental
Armadura	Carro	Ojo
Flecha	Garra	Fuente
Bestia	Capa	Puerta
Espada	Coloso	Golem
Marmita	Corona	Martillo
Cuerno	Centinela	Tentáculo
Llave	Sirviente	Trono
Máscara	Escudo	Antorcha
Monolito	Lanza	Trampa
Pozo	Corcel	Muro
Prisión	Enjambre	Red

Efectos Etéreos

Vengador/a	Cautivante	de Disipación
de Expulsión	de Ocultación	de Valor
Desconcertante	Ensordecedor/a	Codificador/a
Cegador/a	Engañoso/a	Energizante
Encantador/a	de Traducción	de Entendimiento
Comunicador/a	de Camuflaje	Enfurecedor/a
de Dolor	Nulificador/a	Tranquilizante
Predictor/a	Paralizante	Invocador/a
Intoxicante	Revelador/a	Aterrador
Enloquecedor/a	Repugnante	Protector/a
Hipnotizante	Leefuturos	Agotador/a
Leementes	Silenciador/a	Desmotivador/a

Elementos Etéreos

Ceniza	Ectoplasma	Luz
Caos	Fuego	Rayo
Distorsión	Niebla	Memoria
Sueño	Fantasma	Mente
Polvo	Armonía	Mutación
Eco	Calor	Negación
Plaga	Humo	Trueno
Plasma	Nieve	Tiempo
Probabilidad	Alma	Vacío
Lluvia	Estrella	Deformación
Putrefacción	Estasis	Silbido
Sombra	Vapor	Viento

Forma Etérea

Aura	Burbuja	Cono
Faro	Llamada	Cubo
Haz	Cascada	Danza
Explosión	Círculo	Disco
Gota	Nube	Campo
Dardo	Espiral	Forma
Mirada	Pirámide	Enjambre
Lazo	Rayo	Torrente
Momento	Cristal	Toque
Nexo	Esfera	Vórtice
Portal	Spray	Onda
Pulsación	Tormenta	Palabra

Mutaciones

Usar para maldiciones o conjuros desastrosos.

Envejece	Ojos animales	Cíclope
Atrae pájaros	Cabeza animal	Brazos extra
Infantiliza	Piernas animales	Ojos extra
Corpulencia	Boca animal	Piernas extra
Brazos animales	Piel animal	Lengua bífida
Pelaje	Forma animal	Cambio sexo
Jorobado	Seña monstruo	Encoje
Forma objeto	Sin ojos	Deshidratado
Brazos largos	Sin boca	Piel hierve
Sin pelo	Piel Ele.Físico	Rastro baboso
Sin dientes	Segunda cara	Piel traslúcida
Rasgo monstruo	Muda la piel	Llora sangre

Locuras

Entre comillas, son cosas que el personaje cree.

Siempre miente	Teme pájaros	Teme caballos
Siempre educado	Teme sangre	Teme hierro
“Forma animal ”	Teme libros	Teme música
No puede contar	Teme oscuridad	Teme su mano
No puede mentir	Teme fuego	Teme a un PJ
Prosopagnosia	Teme oro	Teme la lluvia
Teme ríos	“Genio”	“ Rasgo.monstr ”
Teme silencio	“Atractivo”	“ Seña.monstr ”
Teme sueño	Pacifista	Debe cantar
Teme luz sol	“Invisible”	Nueva Personalid
Teme luna	“Invulnerable”	Piensa voz alta
Teme árboles	“ Hab.monstr ”	Ve muertos

Augurios / Catástrofes mágicas

Hierro oxidada	Plaga onírica	Retorno duendes
Animales mueren	Noche eterna	Bosque aparece
Animals mutan	Lluvia eterna	Amnesia global
Pájaros atacan	Diluvio etern.	Tumbas se abren
Ciudad aparece	Ocaso eterno	Lamentaciones
Niebla mortal	Invierno eter.	Gusanos
Locura masiva	Demonios	Gente desaparece
Mutac. masiva	Gente encoje	Plantas marchita
Sueño masivo	Portal abre	Torre aparece
Meteorito	Grietas	Agua a sangre
Espejos hablan	Piedras hablan	Sombras hablan
Estrellas se van	Silencio total	Espacio deforma

MONSTRUOS & ANIMALES

Creando monstruos

Maze Rats plantea un mundo en el que la mayoría de los PNJs son humanos o humanoides. Criaturas extra-planares, antinaturales, o aberraciones deberían introducirse en mínimas cantidades, para aumentar el impacto sobre jugadores y juego. Acechan en las sombras, en lugares desterrados del mundo, escondiéndose de la civilización.

Los monstruos deben ser sorprendentes, únicos, y presentar a los jugadores con un problema: derrotar a una criatura cuya naturaleza real es desconocida. Por tanto, los monstruos deberán ser diseñados por el DJ.

Crear un monstruo puede ser tan simple como combinar un animal con un **efecto**, un **elemento** o una **forma** de las tablas mágicas. Sin embargo, si el DJ desea incluir detalles adicionales, las siguientes tablas de monstruos pueden ser empleadas para crear animales, rasgos, habilidades, señas de identidad, tácticas, debilidades, y personalidades aleatorias.

Estadísticas de PNJs y monstruos

- **Salud:** *Débil:* 1d. *Típica:* 2d. *Duro:* 3d. *Pesado:* 4d. *Colosal:* 6d.
- **Armadura:** *Sin:* 6AR. *Protección ligera:* 7AR. *Protección moderada:* 8AR. *Protección pesada:* 9AR. *Casi impenetrable:* 10AR. También puede representar la resistencia del monstruo a armas mundanas u otros factores.
- **BA:** *Sin entrenamiento:* +0. *Entrenado:* +1BA. *Peligroso:* +2BA. *Maestro:* +3BA. *Letal:* +4BA.
- **Bono FUE:** *Débil:* +0. *Medio:* +1. *Fuerte:* +2. *Potente:* +3. *Monstruoso:* +4.
- **Bono DES:** *Lento:* +0. *Medio:* +1. *Ágil:* +2. *Rápido:* +3. *Borroso:* +4.
- **Bono VOL:** *Lerdo:* +0. *Medio:* +1. *Listo:* +2. *Brillante:* +3. *Genio:* +4.
- **Magia:** algunos monstruos dispondrán de espacios de conjuro como los humanos, pero la mayoría tendrán magia innata. Estos monstruos no siguen las reglas normales de conjuración, y tendrán habilidades que estarán siempre activas, o que podrán usar a voluntad.

Base de monstruo

Tira una vez o tira dos y combina resultados

1-2: Aéreo | **3-4: Terrestre** | **5-6: Acuático**

Animales aéreos

Albatros	Grulla	Flamenco
Murciélago	Cuervo	Mosca
Escarabajo	Libélula	Ardilla voladora
Colibrí	Águila	Ganso
Mariposa	Halcón	Gaviota
Cóndor	Luciernaga	Ave del paraíso

Martín pescad.	Polilla	Gallo
Langosta	Búho	Gorrión
Urraca	Loro	Cisne
Mantis	Pavo real	Buitre
Ruiseñor	Pelicano	Avispa
Mosquito	Pteranodon	Pájaro carpintero

Animales terrestres

Hormiga	Oruga	Hurón
Mono	Ciempiés	Zorro
Armadillo	Camaleón	Jirafa
Tejón	Cucaracha	Cabra
Oso	Reno	Caballo
Jabalí	Elefante	Humano

Topo	Rata	Serpiente
Avestruz	Rinoceronte	Araña
Buey	Escorpión	Ardilla
Puercoespín	Oveja	Tigre
Conejo	Oruga	Lobo
Mapache	Caracol	Carcayú

Animales marinos

Hormiga	Oruga	Hurón
Mono	Ciempiés	Zorro
Armadillo	Camaleón	Jirafa
Tejón	Cucaracha	Cabra
Oso	Reno	Caballo
Jabalí	Elefante	Humano

Topo	Rata	Serpiente
Avestruz	Rinoceronte	Araña
Buey	Escorpión	Ardilla
Puercoespín	Oveja	Tigre
Conejo	Oruga	Lobo
Mapache	Caracol	Carcayú

Rasgos de monstruos

Los rasgos se pueden usar como componentes. Se pueden incluir en objetos o vender a alquimistas para sus pociones.

Cornamenta	Colmillos	Sin piernas
Pico	Aletas	Lengua larga
Caparazón	Pelaje	Multiojos
Garras	Branquias	Multierna
Ojos compuestos	Pezuñas	Moco
Tallo ocular	Cuerno	Pinzas

Placas	Caparazón	Cola
Plumas	Espinas	Garras de ave
Trompa	Bolsa de seda	Tentáculos
Escamas	Púas	Abdomen extra
Segmentos	Aguijón	Colmillo
Lanudo	Ventosas	Alas

Señas de identidad de monstruos

Anfibio	Cristalino	Sin miedo
Hinchado	Pútrido	Mullido
Frágil	Elemento Etéreo	Hongo
Canibal	Etéreo	Gelatinoso
Arcilloso	Siempre joven	Geométrico
Colosal	Sin ojos	Duro

Ilusorio	Elemento físico	Esquelético
Inteligente	Planar	Gelatinoso
Iridescente	Reflectante	Pegajoso
Luminoso	Gomoso	Apestoso
Muchas cabezas	Sombrio	Diminuto
Mecánico	Miembro afilado	Traslúcido

Habilidades de monstruos

El DJ dará pistas a los jugadores sobre las habilidades del monstruo, para que piensen sobre cómo enfrentarse a él.

Absorbente	Duplicante	Arma de mirada
Sangre ácida	Eléctrico	Hipnotizante
Anti-magia	Enreda	Impermeable
Cegador	Efecto Etéreo	Invisible
Arma aliento	Explosivo	Drena-vida
Camuflaje	Volador	Magnético

Mímico	Radioactivo/a	Estrangulante
Telépata	Reflectante	Super fuerza
Paralizante	Regenera	Telekinético
Fase (Planos)	Cambiaformas	Teleportador
Efecto Físico	Lanza conjuros	Vampírico
Venoso	Sigiloso	Trepamuros

Tácticas de monstruos

Emboscada	Crea barrera	Bandas
Llamada auxilio	Engaña	Acumula fuerza
Captura	Exige duelo	Furia
Carga	Desorienta	Hostiga
Trepa enemigos	Rodea	Lanza enemigos
Obliga a adorar	Escapa	Inmoviliza

Manipula	Separa enemigos	Ataca cercano
Se burla	Sigue enemigos	Ataca más rico
Monólogo	Roba a enemigos	Ataca al fuerte
Ordena a esbirro	Enjambre	Ataca al débil
Protege líder	Ataca al insolente	Juega con
Auto protege	Ataca líder	Usa el terreno

Personalidad de monstruos

Tirar en esta tabla o en la de personalidad de personajes.

Extranjero	Astuto	Fanático
Distante	Distraído	Olvidadizo
Aburrido	Educado	Generoso
Cobarde	Amargado	Odioso
Cauto	Envidioso	Honorable
Curioso	Erudito	Modesto

Hastiado	Meticuloso	Psicópata
Jovial	Místico	Sofisticado
Legalista	Obsesivo	Quisquilloso
Manipulador	Distante	Desencantado
Megalomaniaco	Paranoico	Vanidoso
Melancólico	Educado	Xenófobo

Debilidades de monstruos

Los monstruos no tienen por qué tener debilidades, pero puede ser una buena forma de recompensar la preparación.

Campanas	Conversación	Calor
Canto pájaros	Deformidad	Símbolo divino
Niños	Halagos	Agua bendita
Frío	Flores	Comida casera
Hierro frío	Regalos	Locuras
Competición	Oro	Espejos

Muérdago	Puzles	Nombre real
Luz de luna	Acertijos	Materiales Val.
Música	Rituales	Punto débil
Métodos	Plata	Armas
Filacteria	Luz del sol	Vino
Element. Físico	Lágrimas	Ajenjo

PERSONAJES

Profesión PNJs Civilizados

Acólito	Destilero	Cortesano
Actor	Burócrata	Diplomático
Apotecario	Carnicero	Pescadero
Cocinero	Carpintero	Guardia
Barbero	Relojero	Camisero
Herrero	Mensajero	Tabernero

Almacenero	Músico	Escultor
Joyero	Noble	Marinero
Caballero	Pintor	Soldado
Cerrajero	Sacerdote	Sastre
Constructor	Erudito	Taxidermista
Molinero	Escriba	Peluquero

Profesión PNJs Bajos fondos

Alquimista	Deshollinador	Esgrimista
Criador	Convicto	Falsificador
Asesino	Cultista	Vidente
Acróbata	Ratero	Esclavo de galera
Mendigo	Desertor	Jugador
Ladrón	Cavazanjas	Gladiador

Enterrador	Poeta	Contrabandista
Vedugo	Envenenador	Espía
Informante	Corsario	Pilluelo
Carcelero	Caza-ratas	Usurero
Farolero	Marinero	Vagabundo
Mercenario	Esclavo	Mago

Profesión PNJs Naturaleza

Apicultor	Explorador	Hermitaño
Bandido	Granjero	Cazador
Guard. Caravan	Pescador	Mensajero
Caravanero	Forrajeador	Juglar
Druida	Fugitivo	Monje
Exiliado	Herborista	Cazamonstruos

Forastero	Sabio	Hojalatero
Zapador	Cazatesoros	Saqueatumbas
Peregrino	Rastreador	Mercader
Furtivo	Pastor	Trampero
Invasor	Vidente	Bruja
Guardabosques	Cartógrafo	Leñador

Nombres femeninos

Adelaida	Trébol	Esme
Alma	Constanza	Silene
Dalia	Damaris	Hersa
Beatrix	Daphne	Hipólita
Bianca	Démona	Jessamine
Cléofa	Elseth	Jilly

Margot	Prim	Leira
Minerva	Fibie	Marles
Nerissa	Deida	Úrsula
Odette	Olena	Vivian
Olga	Calima	Wendy
Orquídea	Sybil	Zora

Nombres Masculinos

Baltazar	Destrian	Florian
Basil	Ellis	Fox
Bertram	Rasmus	Dwingo
Blaxon	Fausto	Aníbal
Chadwick	Finn	Jasper
Clovis	Fitz	Jiles

Jules	Oswald	Silas
Leopold	Percival	Stilton
Merrick	Peregrine	Stratford
Mortimer	Quentin	Tenpiece
Ogden	Redmaine	Waverly
Orion	Reinhold	Webster

Nombres de nobleza

Belvedere	Dunlow	Gastrell
Bithesea	Edevane	Girdwood
Calaver	Erelong	Gorgon
C.Arvolo	Febland	Grimeson
De Rippe	Fernsby	Gruger
Droll	Fisk	Hitheryon

La Marque	Portendorfer	Stavish
Malmort	Romatet	Vandermeer
Miter	Rothery	Wellbelove
Oblington	Skorbeck	Westergren
Onymous	Slora	Wexley
Phillifent	Southwark	Wilberforce

Nombres de bajos fondos

Barrow	Coffin	Gimble
Beetleman	Crumpling	Tumbasano
Bayapaño	Culpepper	Greelish
Silvájaro	Danworth	Hardwick
Bobich	Cavadino	Hatman
Chips	Dreggs	Hovel

Knibbs	Rumbold	Slee
Medianoche	Hurga	Slither
Aguja	Cetrino	Stoker
Nadabrigo	Salimar	Aguabrea
Majadero	Niplata	Tambaleón
Saborión	Porpelos	Vilin

Bazas

Los puntos fuertes del PNJ, que lo hacen un valioso aliado

Autoridad	Buen mentiroso	Atractivo
Evita detección	Muy rico	Oye rumores
Pide favores	Líder Facción	Gran familia
Encantador	Miembro Facc.	Gran librería
Falsifica	Temido	Imitador
Limpia pruebas	Base fortificada	Interrogador

Conoce a...	Esbirros leales	Tira de hilos
Sabe entrar en-	Oráculo	Laboratorio
Lava dinero	Nada a perder	Contrabandista
Culto	Domina Guardia	Vende ilegal
Celebridad	Esposa poderosa	Red de espías
Saber local	Conseguidor	Héroe guerra

Lastres

Los puntos débiles del PNJ, útiles para derrotarle.

Adicto	Jugador	Locura
Alcohólico	Glotón	Celoso
Aliado corrupt	Avaricioso	Deja evidencias
Cobarde	Hereje	Muchos rivales
Decadente	Gran deuda	Desinformado
Amor prohibid	Impostor	Rastro dinero

Narcisista	Protector	Carácter
Usa medicina	Escandaloso	Confiado
TOC	Blando	Vulnerable
Paranoico	Rutinario	Buscado
Fiestero	Supersticioso	Sin voluntad
Malos objetos	Suspica	Despreciado

Objetivos de PNJ

Vida mejor	Conocimiento	Infamia
Aceptación	Fama	Infiltrar Facción
Tener Objeto	Hallar Facción	Justicia
Forjar Objeto	Libertad	Secuestro PNJ
Destruir Faccio	Gloria	Liderar Facción
Destruir Objet	Impresion PNJ	Aprender

Hallar PNJ	Zanjar Disputa	Servir al mal
Amar	Retaurar Facci	Servir Facción
Maestría	Revelar secreto	Servir ideología
Poder	Venganza	Servir Líder
Alcanzar lugar	Sabotear Facci	Servir necesitados
Rescatar PNJ	Servir Deidad	Riqueza

Infortunios

Abandonaro	Condenado	Desacreditado
Adicto	Lisiado	Despedido
Arrestado	Maldito	Desheredado
Chantajeado	Defraudado	Exiliado
Robado	Degradado	Hambre
Retado	Deprimido	Olvidado

Inculpado	Acosado	Reemplazado
Embrujado	Mutilado	Atracado
Humillado	Explotado	Enfermo
Empobrecido	Envenenado	Denunciado
Secuestrado	Perseguido	Sospechoso
Perdido	Rechazado	Transformado

Misiones

Usa esta tabla con las de lugares, PNJs, facciones, etc, para generar misiones a los PJs. También es útil para rumores.

Arrestar	Destrozar	Retirar
Asesinar	Defraudar	Extorsionar
Chantajear	Entregar	Seguir
Allanamiento	Destruir	Inculpar
Cartografiar	Desacreditar	Hacerse pasar
Convencer	Escoltar	Impresionar

Infiltrarse	Proteger	Sabotear
Interrogar	Saquear	Traficar
Investigar	Reemplazar	Vulnerable
Paranoico	Rutinario	Vigilar
Secuestrar	Recuperar	Tomar control de
Localizar	Robar	Amenazar

PERSONAJES

Métodos

Alquimia	Encanto	Elocuencia
Chantaje	Comercio	Espionaje
Fanfarronear	Esbirros	Labia
Sobornos	Debate	Favores
Acoso	Maquinación	Trabajo duro
Burocracia	Deducción	Humor

Investigación	Negociación	Rumores
Leyes	Persistencia	Sabotaje
Manipulación	Piedad	Trabajo equipo
Distracción	Preparación	Robo
Dinero	Perspicacia	Amenazas
Quejas	Estudio	Violencia

Apariencia

Aguileño	Cuello-toro	Ceñudo
Atlético	Avejuntado	Adusto
Fornido	Cinzelado	Guapísimo
Huesudo	Juguetón	Entrecano
Musculoso	Corpulento	Demacrado
Brutal	Delicado	Elegante

Repugnante	Nervudo	Imponente
Larguirucho	Esbelto	Arreglado
Rechoncho	Alicaído	Curtido
Rasgado	Sólido	Cimbreño
Sonrojado	Cara cuadrada	Enjuto
Flaco	Estatuario	Arrugado

Detalle físico

Cicatriz ácido	Piel cobriza	Acento exótico
Cicatriz batalla	Quemaduras	Marcas azotes
Marca nacimto.	Cejas pobladas	Pecas
Trenza	Pelo rizado	Diente de oro
Marca hierro	Moreno	Voz ronca
Nariz partida	Rastas	Barba enorme

Pelo largo	Nueve dedos	Piel amarillenta
Voz melodiosa	Pelo aceitoso	Calvo / afeitado
Sin oreja	Tuerto	Quemado (sol)
Desdentado	Pálido	Pelo enmarañado
Mostacho	Pendientes	Tatuajes
Patillas	Cicatriz ritual	Moño

Vestimenta

Anticuado	Deteriorada	Extravagante
Rota en batalla	Excéntrica	Manchas comida
Sucio	Elegante	Formal
Ensangrentado	Bordada	Raída
Ceremoniosa	Exótica	Desaliñada
Envejecida	Moderna	Llamativa

Mugrienta	Talla grande	Inscrita
Alta costura	Parcheada	Chamuscada
Con lazos	Con patrones	Insípida
Uniforme	Perfumada	Apretada
Embarrado	Práctica	Manchas vino
Ostentoso	Arrugada	Desgastada

Personalidad

Amargado	Astuto	Honrado
Valiente	Influenciado	Exaltado
Cautio	Cree merecedor	Inquisitivo
Alegre	Gregario	Irascible
Contrariado	Gruñón	Divertido
Cobarde	Cruel	Sabelotodo

Vago	Justo	Distraído
Leal	Rudo	Estoico
Amenazante	Sarcástico	Testarudo
Triste	Salvaje	Engreído
Nervioso	Maquinador	Desconfiado
Protector	Tranquilo	Bromista

Manierismos

Anécdotas	Habla lento	Interrumpe
Respira fuerte	Pronuncia +	Lacónico
Risa contenida	Habla florido	Risotadas
Finolis	Voz grave	Largas pausas
Críptico	Muy formal	Melodioso
Voz profunda	Hipnótico	Mono-tono

Murmura	Irascible	Habla callejera
Narra	Rimador	Tartamudea
Informal	Robótico	Habla solo
Habla raro	Habla lento	Desvía del tema
Divaga	Pomposo	Ruidoso
Tema al azar	Voz de pito	Susurra

Secretos

Adicto	Cultista	Fantasma
Artificial	Semidios	Tiene un hijo
Asesino	Linaje malvado	Hereje
Arruinado	Exiliado	Alto linaje
Obligado	Obstáculo	Gran fortuna
Doble espía	Fugitivo	Ilusión

Insurgente	No-humano	Asesino en serie
Bajo linaje	PNJ	Contrabandista
Casado	Polígamo	Espía
Hipnotizado	Protege reliquia	Viajero tiempo
Infortunio	Hijo Escandalo	Transformado
Cazamonstruos	Policia secreta	Criminal guerra

Reputación

No es necesariamente cierta, sino que representa cómo es percibido el personaje en su comunidad local.

Ambicioso	Estafador	Honesto
Autoritario	Peligroso	Hipocondriaco
Patán	Artista	Idiota
Pide prestado	Chismoso	Influyente
Celebridad	Trabaja duro	Perezoso
Caritativo	Sagrado	Líder

Misántropo	Fiestero	Chusma
Misero	Piadoso	Escandaloso
Buen vecino	Correcto	Canalla
Loco	Alarmista	Terrorífico
Desagradable	Repulsivo	Raro
Sobreeducado	Respetado	Sabio

Hobbies

Arqueología	Gatos	Cetrería
Coleccionista	Cocina	Moda
Mala ficción	Ocultismo	Pesca
Caligrafía	Perros	Antropología
Juegos de cartas	Bordar	Jardinería
Relojería	Atletismo	Historia

Carrera caballo	Opera	Escultura
Caza	Pintura	Dibujar
Instrumento	Poesía	Fumar
Ganchillo	Puzzles	Teatro
Juego exteriores	Acertijos	Tejer
Montañismo	Ciencia	Whiskey

Relaciones

Consejero	Cliente	Ídolo
Chantajista	Confidente	Informante
Socio	Deudor	Señor
Competencia	Discípulo	Mentor
Comprador	Guardián	Némesis
Captor	Esbirro	Descendencia

Padre	Mano derecha	Acosador
Patrón	Rival amoroso	Pretendiente
Rival político	Sirviente	Solicitante
Prisionero	Familiar	Suministrador
Protegido	Rival social	Enamorado
Disputa	Cónyuge	No corresponde

Dominios Divinos

Usa esta tabla para generar divinidades para tu ambientación, o para alinear PNJs con fuerzas universales.

Animal	Ciclos	Juicio
Equilibrio	Muerte	Amor
Traición	Destino	Memoria
Azar	Sueños	Monstruos
Caos	Elemento	Luna
Conquista	Portal	Maternidad

PNJ	Maquinación	El mar
Juramentos	Secretos	Naturaleza
Orden	Tormentas	Tiempo
Plagas	Verano	Inframundo
Purificación	Sol	Salud
Razón	La Forja	Invierno

Tras la fiesta

Después de una larga noche de fiesta, tirar en esta tabla si el PJ falla tirada de peligro de VOL.

Absurdo alarde	Elegido oficial	Mascota molesta
Adopta niño	Recibe misión	Insulta a un noble
Recibe medalla	Se casa	Insulta a Facción
Compra posada	En ataúd	Se une a un culto
Maldito	Enamorado	Carta de gracias
Fecha de duelo	En almacén	Perdido

Pierde en juego	Robado	Confiesa secreto
Pierde reputaci	Fuego en techo	Empieza culto
Identidad nuev	En barco	Estafado
Nuevo tatuaje	Enfermo	En la cárcel
Envenenado	Firma contrato	Turba rebelde
Reclutado	Alguien muere	Ropa incorrecta

TESORO & EQUIPO

Usar la lista de precios a continuación como una guía. Los jugadores tendrán que regatear por el precio final.

Armas ligeras: 1 mano (20mo)

Armas pesadas: +1daño, 2 manos (40mo)

Armas a distancia: 2 manos (20-40mo)

Escudo: 1 mano, +1AR (10mo)

Armadura ligera: +1AR (100mo)

Armadura pesada: +2AR, sin ventaja en tiradas de peligro de DES o en ataques por sorpresa (400mo)

Objetos comunes: cuerdas, antorchas, etc. (1-5mo)

Objetos especiales: trampas, llave, etc. (5-20mo)

Objetos lujo: Libro, espejo, poción, etc. (20-100mo)

Animales: Mula (20mo), Caballo (100mo), Perro (5mo), Lobo (100mo), Gallina (5mo), Halcón entrenado (1000mo).

Transporte: Carreta (30mo), Carro (100mo), Carromato (200mo), Bote (50mo), Bote pequeño (500mo), Caravela (5.000mo), Barco de guerra (10.000mo).

Propiedades: Casa pequeña (1.000mo), Taberna (2.000mo), Gremio (5.000mo), Finca (10.000mo), Casa fortificada (25.000mo), Hacienda (50.000mo), Castillo (200.000mo).

Empleados (por día): Siervo (1-5mo), Portaantorchas (5-10mo), Guía (10-20mo), Mercenario (20/50mo), Especialista (50-100mo), Mago (100-200mo).

Objetos comunes-misceláneos

Estos objetos se encuentran en cadáveres o al robar bolsillos.

Bol	Dibujo	Pañuelo
Campanilla	Cajita	Moneda extranjero
Broche	Pieza juego	Reloj de arena
Figurita madera	Monóculo	Diente humano
Copa	Frasco cristal	Cuerno de caza
Baraja cartas	Diadema	Dado trucado
Tenedor largo	Monedero	Aguja de coser
Llave numerada	Pluma	Cuchilla afeitar
Lámpara aceite	Ungüento	Botón de plata
Muñeca vieja	Tijeras	Calavera
Bote de pintura	Pergamino	Pipa de tabaco
Carboncillo	Carta sellada	Botella de vino

Artículos de ropa

Cinturón	Cinto	Guantelete
Blusa	Capa	Guante
Botas	Abriego	Camisón
Brazalete	Vestido	Sombrero
Peto	Pendiente	Yelmo
Cota placas	Parche	Calzas

Peto de cuero	Cota escamada	Zapatos
Medallón	Anillo	Falda
Cota de malla	Túnica	Sandalias
Calcetines	Colgante	Bufada
Pantalones	Cota acolchada	Camisa
Velo	Máscara	Pantufas

Armas

Espada	Ballesta	Alabarda
Espadón	Sable	Martillo
Hacha Batalla	Daga	Hacha de mano
Cerbatana	Mayal	Arco de caballería
Espad. bastarda	Maza de bola	Cuchillo de caza
Garrote	Gladius	Lanza

Arco largo	Cimitarra	Pica
Espada larga	Arco corto	Estilete
Maza	Hoz	Hacha arrojadiza
Mazo	Honda	Martillo Guerra
Lucero del alba	Jabalina	Lanza corta
Estaca	Vara	Látigo

Libros

Cuando un PJ encuentra un libro, tira 1d. El resultado es el número de preguntas que puede responder.

Alquimia	Cocina	Santoral
Arte	Criminales	Historia
Astrología	Adivinación	Diario
Chantaje	Etiqueta	Idioma
Mapas	Moda	Leyes
Conspiraciones	Genealogía	Letras

Viejos imperios	Oratoria	Esgrima
Propaganda	Teología	Lugares perdidos
Poemas amor	Profecías	Tesoros
Mitología	Canciones	Biografías
Tradiciones	Secretos estado	Caza de brujas
Monstruos	Asedios	Crónica guerra

Herramientas

Vial de ácido	Barra metal	Gancho
Trampa osos	Ariete	Grasa
Fuelle	Trompetilla	Sierra
Cizalla	Aceite	Martillo
Cadena	Anzuelo	Taladro
Cinzel	Lentes	Linterna

Lupa	Aguja	Cuerda
Pico	Tijeras	Candado/Llave
Ganzúa	Horca	Pala
Grilletes	Pinzas	Clavos
Lima	Polea	Alambre
Mortero	Estaca	Tenazas

Pociones

Descubrir los efectos de una poción requiere experimentación. Pociones defectuosas producen mutaciones o locuras.

Forma Animal	Detectar Mal	Brazo extra
Cambio cuerpo	Detectar oro	Volar
Camuflaje	Voz espectral	Detectar ocultó
Control animal	Orientación	Infravisión
Piel Elemento	Locura	Control Element
Curar enfermo	Forma Element	Invulnerable

Forma Objeto	Mutación	Super salto
Visión nocturn	Super fuerza	Inmunidad Magia
Conjuro azar	Telekinesis	Imagen especular
Curar Salud	Idioma	Habilidad Monst
Rasgo Monstruo	Velocidad	Respirar agua
Seña Monstruo	Elástico	Anda sobre agua

Ingredientes mágicos

Usar estos ingredientes para cocinar pociones

Licor antiguo	Clavo de ataúd	Mano de asesino
Animal	Pelo de cadáver	Diente de rey
Ojo ciego	Último aliento	Polvo de camino
Planta	Gato hervido	Lengua mentirosa
Página Libro	Rayo	Tripas de cultista
Niebla en lata	Especia exótica	Imán

Voto de monje	Poción	Dedo de ladrón
Rasgo Monstruo	Brasas	Flor de tumba
Llanto nacido	Abeja reina	Material Val.
Retrato aceite	Sangre reina	Anillo casado
Elemento Físic	Lapa de barco	Lágrima de viuda
Planta Venenos	Meteorito	Calavera de mago

Tesoros

Receta Alquim.	Brújula	Porcelana
Amuleto	Contrato	Licor
Astrolabio	Corona	Instrumento
Planos	Cristal	Libro mágico
Caligrafía	Microscopio	Registro propied
Alfombra	Bordado	Caja de música

Planetario	Ropas reales	Platería
Cuadro	Reliquia santa	Especias
Perfume	Marfil tallado	Catalejo
Libro religioso	Sextante	Tapete
Imprenta	Partitura	Telescopio
Anillo sello	Mapa tesoro	Tela excepcional

Rasgo de tesoro

Alterado	Valor cultural	Elemento
Antiguo	Maldito	Embellecedor
Bendito	Dañado	Críptico
Voluminoso	Escondido	Exótico
Compacto	Atrae enemigos	Extra-planar
Consumible	Efecto	Famoso
Prohibido	Inteligente	Valor político
Frágil	Obra arte	Valor religioso
Pesado	Valor militar	Reparado
Inmóvil	No humano	Real
Inalcanzable	En propiedad	Tóxico
Telekinesis	Indestructible	Vil

Materiales valiosos

Alabastro	Piedrasangre	Ébano
Ámbar	Esmeralda	Hueso cerámica
Aguamarina	Calcedonia	Ágata de fuego
Azurita	Cinabrio	Granate
Berilo	Coral	Oro
Perla negra	Diamante	Marfil
Jade	Ónice	Zafiro
Jaspe	Ópalo	Serpentina
Azabache	Perla	Plata
Lapis lazuli	Platino	Meteoro
Malaquita	Porcelana	Topacio
Piedra lunar	Rubí	Turquesa

LA CIUDAD

Temática

Animal	Actividad Ciudad	Facción
Aristocracia	Evento ciudad	Festivales
Arte	Rencillas	Familias crimen
Burocracia	Crueldad	Intriga
Castas	Tema Distrito	Edificio clas. baja
Catacumbas	Dominio divín	Ley marcial
Meritocracia	Plutocracia	Ladrones y robos
PNJ	Pobreza	Comercio
Opulencia	Rituales	Tiranía
Elemento Fisic.	Esclavitud	Edificio clas. alta
Peregrinos	Espicias	Brujería
Piratería	Teocracia	Xenofobia

Eventos de Ciudad

Asesinato	Toque queda	Inundación
Carnaval	Descubrimiento	Niebla pesada
Conscripción	Terremoto	Altos impuestos
Coronación	Guerra Facción	Día sagrado
Golpe estado	Histeria	Tendencia moda
Actividad culto	Fuego	Inquisición
Insurrección	Plaga	Arresto político
Invasión	Proclamación	Escándalo
Fuga prisión	Prohibición	Asesino serie
Juegos públicos	Escasez	Desalojo masivo
Perdón masivo	Refugiados	Torneo
Negociaciones	Disturbios	Juicio

Temática de Distrito

Catacumbas	Restaurante	Gobierno
PNJ Civilizado	Educación	Cementerios
Construcción	Entretenimiento	Espacios verdes
Artesanos	Finanzas	Industrialización
Criminalidad	Extranjeros	Juicio
Cultura	Gueto	Ganado
Mercado	Castigo	Edificio clas. alta
Memorial	Religión	Edificio clas. Baja
Militar	Ciencia	Vicios
Opulencia	Mercados	PNJ Naturaleza
Polución	Basura	Brujería
Pobreza	PNJ Bajo fond	Maravillas

Edificios de Clase Alta

Academia	Librería	Galería
Alquimia	Castillo	Jardín
Archivo	Rejería	Mercería
Coleccionista	Sastrería	Joyería
Barbería	Tribunal	Abogado
Encuadernador	Peletero	Cerrajero
Salón de te	Médico	Taxidermista
Hacienda	Impresor	Templo
Museo	Termas	Tabacalero
Opera	Taberna	Bodega
Parque	Establos	Zoo
Observatorio	Restaurante	Mansión

Edificios Clase Baja

Apotecario	Catacumbas	Forja
Asilo	Quesero	Vidente
Panadero	Base criminal	Casino
Destilería	Taller cuero	Curiosidades
Carnicero	Muelle	Mercado
Candelero	Pozo peleas	Mansión
Molino	Astilleros	Teatro
Prestamista	Capilla	Veterinario
Orfanato	Corral	Almacén
Camisero	Talla piedra	Torre vigía
Prisión	Tatuador	Telar
Costurero	Taberna	Taller

Actividades Ciudad

Usar esta tabla como inspiración para crear encuentros aleatorios para cada distrito de la ciudad

Secuestrar	Construir	Extinguir
Mendigar	Cocinar	Extorsionar
Pelear	Bailar	Seguir
Robar	Duelo	Apostar
Celebrar	Recorrer	Actividad Dung.
Perseguir	Ejecutar	Interrogar
Matrimonio	Jugar	Reparar
Misión	Predicar	Manifestación
Llorar muerte	Procesar	Asaltar
Festear	Proclamar	Buscar
Patrullar	Protestar	Vender
Interpretar	Liberar	Actividad Natura

Habitaciones Edificio

Jardín botánico	Dormitorio	Habitación Dung
Atrio	Gabinete	Jardín
Ático	Capilla	Desván
Pajarera	Guardarropa	Invernadero
Sala de baile	Comedor	Trastero
Baños	Vestidor	Cocina
Dispensa	Almacén	Fumadero
Librería	Salón	Sala de especias
Sala de mapas	Letrina	Sala de té
Sala de juegos	Sótano	Estudio
Caballeriza	Jamonera	Sala de trofeos
Enfermería	Trascocina	Ropero

Elementos Tácticos de la calle

Combinar esta tabla con **Actividades de Ciudad** para añadir elementos tácticos para combates callejeros y encuentros.

Soportales	Carruajes	Callejón sin salida
Toldos	Pasarelas	Niebla densa
Balcones	Actividad Ciudad	Lluvia intensa
Barricadas	Muro trepable	Actividad Dung
Puente	Ropa tendida	Inundación
Canal	Muchedumbre	Puestos comida
Fuente	Acceso tejados	Calle estrecha
Portones	Jardines tejados	Escaleras
Escalas	Calle rota	Acceso alcantarill
Ganado	Desagüe	Enjambre ratas
Embarrado	Resbaladizo	Pozo
Mala hierba	Actividad Natu	Tejado inclinado

Elementos tácticos de edificios

Usar esta tabla para añadir desafíos, puntos de acceso, y otros elementos útiles a misiones dentro de edificios.

Nido Animal	Gabinete	Mármol eco
Balcones	Cadenas cuelga	Suelo enmoqueta
Acceso sótano	Candelabros	Chimenea enorm
Muy iluminada	Falso suelo	Pasillo estrecho
Mueble roto	Drenajes	Ventanas abiertas
Cristal roto	Montaplatos	Arma ornamental
Malas hierbas	Muro podrido	Mirilla
Patrullas	Estantería alta	Pasillo sirviente
Columnas	Oscuro	Acceso alcantarill
Techo podrido	Nichos oscuros	Perros guardianes
Biombos	Escaleras	Montón basura
Suelo podrido	Claraboya	Cortinas

Facciones

Movim Artístic	Gremio artesán	Club gourmet
Gremio mendig	Familia Crimen	Atracadores
Mercado negro	Banda Crimen	Secta herética
Hermandad	Culto oscuro	Alto concilio
Guardia ciudad	Club Explorad	Asesinos sueldo
Conspiración	Compañía libre	Milicia local
Iglesia nacional	Secta religiosa	Red de espías
Casa noble	Resistencia	Artistas callejero
Clan Extranjer	Armada real	Banda callejera
Banda forajidos	Casa real	Músicos callejero
Partido polític	Círculo erudito	Tropa teatral
Orden religiosa	Sociedad secret	Grupo mercader

Rasgos de Facción

En quiebra	Decadente	Esotérico
Burocrática	En disolución	En expansión
Caritativa	Delirante	Buscada
Confundida	Dividida	Incompetente
Conectada	Menguante	Incorruptible
Corrupta	Eficiente	Loca
Insular	Justa	Exitosa
Manipulativa	Implacable	Impopular
Militar	Secreta	Prometedora
Personalidad	Subversiva	Rica
Piadosa	Reprimida	Bien preparada
Popular	Amenazada	Xenófoba

Objetivos de Facción

Aconsejar líder	Control polític	Destruir artefacto
Evitar detectió	Crear artefacto	Destruir criatura
Destruir villano	Crear Monstru	Despertar criatur
Proteger ley	Destruir Facció	Conseguir artefac
Crear base	Enriquecerse	Defender frontera
Entretener	Defender líder	Controlar Facció
Cambiar bienes	Preservar linaje	Vender servicios
Oír rumores	Preservar saber	Compartir saber
Hedonismo	Producir bienes	Extender creencia
Promover arte	Invocar el mal	Infiltrar Facció
Mapear natural	Sobrevivir	Transport bienes
Derrocar orden	Purga traidores	Promover artesán

LA NATURALEZA

Regiones naturales

Ceniciento	Tierra seca	Bosque
Páramos	Mar de dunas	Glaciares
Bahía	Polvorienta	Brezal
Playa	Fiordos	Tierras altas
Delta	Marismas	Colinas
Desierto	Estribaciones	Tierra helada
Jungla	Llanuras	Taiga
Tierras bajas	Selva	Espesura
Meseta	Entreríos	Tundra
Pantano	Salinas	Linde volcánica
Montañas	Sabana	Humedales
Bosque pétreo	Estepa	Arboleda

Lugares naturales

Pantano	Cráter	Arboleda
Campo de roca	Arroyo	Colina
Colina baja	Intersección	Claro
Cueva	Zanja	Aguas termales
Barranco	Campo	Guarida
Risco	Bosque	Lago

Lecho del lago	Estanque	Avalancha rocas
Marisma	Rápidos	Charca
Meseta	Quebrada	Ciénaga
Pantano	Cresta	Espesura
Paso	Crecida	Valle
Pozo	Río	Cascada

Estructuras naturales

Altar	Mojón	Vado
Acueducto	Cruce caminos	Fortaleza
Cripta	Patíbulo	Camp. Bandidos
Campo batalla	Presa	Tumba
Hoguera	Dungeon	Cerco de setos
Puente	Granja	Camp. Cazadores

Posada	Puesto frontera	Menhir
Camp. Leñador	Pasto	Templo
Mina	Ruinas	Aldea
Monasterio	Retiro	Muro
Monumento	Cabaña	Torre vigía
Huerta	Santuario	Piedra guía

Rasgos de regiones naturales

Combinar con *Regiones Naturales*

En cenizas	Progresivo	Congelado
Destruído	Desolado	Embrujado
Marchitado	Rasgo Dungeon	Aullidos
Roto	Eterno	Mellado
Consumido	Efecto Etéreo	Solitario
Corrupto	Abandonado	Brumoso
Peligroso	Movedizo	Espinoso
Petrificado	Tembloroso	Truenos
Fantasmal	Siniestro	Torrencial
Voraz	Hundiéndose	Efecto Físico
Salvaje	Ahumado	Errante
Sombrío	Sofocante	Mustio

Descubrimientos naturales

Mancha sangre	Cuerda cortada	Objeto
Huesos	Animal muerto	PNJ Perdido
Armas rotas	Actividad Dun	Efecto Mágico
Madriguera	Restos comida	Mapa
Actividad Ciudad	Marca tumba	Mensaje
PNJ Civilizado	Cadáver	Migración

Mutación	PNJ aturdido	PNJ Bajos fondo
Nido	Suministros	Actividad Naturale
Portal	Bandera rota	Lugares Naturale
Recursos	Rastros	Estructura Natur
Grieta	Trampa	PNJ Naturaleza
Planta rara	Tesoro	Lucha de magos

Actividades naturales

Usar esta tabla como inspiración para crear encuentros aleatorios para la región natural que se esté jugando.

Emboscada	Actividad Ciudad	Comer
Discutir	Convocar	Excavar
Nacimiento	Demolición	Banquete
Construir	Morir	Sentir
Enterrar	Duelo	Pescar
Capturar	Actividad Dun	Escapar

Forrajear	Sacrificar	Dormir
Cazar	Explorar	Nadar
Marchar	Cantar	Rastrear
Saquear	Despellejar	Trampa
Rescatar	Escaramuza	Vagar
Descansar	Matar	Adorar

Peligros naturales

Usar esta tabla para crear tu tabla personalizada que encaje en el tipo de terreno en el que se encuentren tus PJs.

Avalancha	Lluvia	Fuego bosque
Ventisca	Llovizna	Granizo
Fuego matojo	Ola de calor	Tormenta arena
Chaparrón	Terremoto	Huracán
Ciclón	Erupción	Tormenta hielo
Niebla densa	Inundación	Niebla ligera
Miles langostas	Depredador	Nieve
Flujo magma	Arena movediz	Estampida
Meteorito	Lluvia ranas	Truenos
Monzón	Avalancha roca	Tsunami
Rio barro	Torbellino	Tormenta polvo
Embarrado	Aguanieve	Fuertes vientos

Plantas comestibles

Usar esta tabla junto con *Plantas Venenosas* cuando el PJ forraje por pociones en la naturaleza.

Bellotas	Juncos	Ortiga blanca
Manzanas	Cerezas	Bayas de saúco
Espárragos	Cerastio	Kochia
Bayas negras	Achicoria	Grosellas
Bayas azules	Trébol	Avellanas
Zanahorias	Diente de león	Ortiga mansa

Nuez pacana	Champiñones	Fresas
Madreselva	Mostaza	Nueces
Puerros	Cebolla	Berro
Cardo de leche	Romero	Ajo silvestre
Menta	Caquis	Uvas silvestres
Moras	Frambuesas	Acedera

Plantas venenosas

Trompa ángel	Berbercho	Cicuta
Actaea	Aquilegia	Branca ursina
Belladona	Peziza	Ilex
Trufa negra	Gorro muerto	Nuez de caballo
Corazónsangre	Cañatonta	Jacinto
Celidonia	Dedalera	Hiedra

Jazmín	Flor de luna	Husera
Kudu	Sombranocturna	Cuernoapestoso
Lakspur	Adelfa	Higróforo
Mandrágora	Zuzón	Malva de pradera
Manglar	Liquen de reno	Acónito
Muérdago	Escobilla	Artemisa

Adjetivo de posada

Combina un Adjetivo de Posada con un Nombre de Posada, o dos de esta última tabla, para crear un nombre de posada.

Chillon/a	Astuto/a	Macabro/a
Flameante	Cobre	Oro
Desolado/a	Danzarín/a	Amable
Bendito/a	Muerto/a	Terrible
Sangriento/a	Borracho/a	Aullante
Carmesí	Volador/a	Hambriento/a

Mohoso/a	Romántico/a	Humeante
Murmurante	Salado/a	Sediento/a
Avispado/a	Cantarín/a	Malvado/a
Rebosante	Tembloroso/a	Achispado/a
Petrificado/a	Menguante	Silbador/a
Trotón/a	Plateado/a	Descontrolado/a

Nombres de posada

Hacha	Cubo	Elefante
Barril	Vela	Mosca
Oso	Gallo	Tenedor
Campana	Vaca	Gigante
Bota	Dragón	Grifo
Cuenco	Huevo	Ciervo

Puerco	Monje	Cuchara
Sabueso	Luna	Estrella
Cordero	Tubo	Cisne
León	Príncipe	Espada
Caballa	Rata	Ballena
Criada	Calavera	Esposa

Rasgos de posada

100 años	Nueva	Forma Dungeon
Siempre noche	Caníbales	Cara
Pelea animales	Actividad Ciudad	Lugar de Facción
Duelo bardos	Fiesta constate	Rasgo Facción
Interior+grande	Duelo de baile	Chef famoso
Mercado negro	Jefe duende	Ocultas cadáveres

Club lucha	Espada mágica	Personal infantil
Cinco plantas	Cuadro habla	Se mueve (magia)
Mercenarios	Sótano	Personal fantasm
Embrujada	PNJ	Lugar VIP
Escondite	Predicadores	Voz en pozo
Edificio	Almacén	Sólo mujeres

EL LABERINTO

Entrada dungeon

Biblioteca	Estantería	Libro gigante
Presa de Nutria	Carro gitano	Sombra dolmen
Tras cascada	Fondo pozo	Árbol hueco
Cuadrado tiza	Pozo fieras	Cerradura gigante
Entrañas bicho	Senda nublada	Ataúd espinado
Chimenea	Charca bosque	Tatuaje viviente

Cuadro mágico	Callejón	Raíces de árbol
Silüeta hombre	Cortina lluvia	Bajo una cama
Poción	Alcantarilla	Mapa desplegado
Espejo	Barranco	Copa árbol
Boca monstruo	Cueva marea	Torbellino
Barril vino	Tope torre	Herida monstruo

Forma dungeon

Ruedo	Forja	Habitaciones Edi
Asilo	Casino	Jardín
Aviario	Catacumbas	Escondite
Banco	Cueva	Hotel
Baños	Tribunal	Edificio clase baj
Cuerpo	Laboratorio	Habitación Dung

Biblioteca	Orfanato	Templo
Mercado	Palacio	Teatro
Mina	Prisión	Edificio clase alta
Monasterio	Alcantarilla	Universidad
Museo	Barco	Bóveda
Enfermería	Pozo esclavos	Zoo

Implantación dungeon

Hormiguero	Galería	Interconectado
Sala central	Geométrica	Alas aisladas
Claustrofóbica	Exagerado	Capas
Zigzagea	Muy regular	Lazos
Mareante	Panal	Muchos pasillos
Curvado	Lineal	Al azar

Laberintos	Orgánico	Forma símbolo
Mezcla	Muy grande	Largo y estrecho
Muchos nichos	Recurso	Zonas temáticas
Sin pasillos	Repetitivo	Vertical
Plano abierto	Desmadejado	Devanado
Suspendido	Ziggurat	Huecos abiertos

Ruinas de dungeon

Desastre arcano	Maldición	Explosión
Invasión	Degeneración	Hambre
Canibalismo	Terremoto	Fuego
Guerra civil	Erupción	Inundación
Colapso	Hongos	Mal desenterrado
Cristal crece	Experimentos	Embrujada

Hielo	Mutación	Gas venenoso
Locura	Alienígenas	Sin recursos
Flujo lava	Malas hierbas	Revuelta
Sueño mágico	Petrificación	Muertos vivientes
Fundido	Plaga	Muchas trampas
Ataque monstr	Plano solapa	Guerra

Recompensas dungeon

No todos los dungeons tienen recompensas, pero son buenas motivaciones para que los jugadores las exploren.

Saber arcano	Instrucciones	Debilidad enemigo
Aliado animal	Aliado Facción	Joyas
Ejército	Premonición	Llave
Bendición	Guía	Fórmula perdida
Planos	Reliquia santa	Máquina
Objeto cultural	Objeto mágico	Aliado influyente

Aliado mágico	Tesoro	Transporte
Mapa	Portal planar	Tesoros
Aliado marital	Profecía	Muestra complot
Obra arte	Renombre	Material valioso
Aliado Monstr	Conjuro	Visión
Oráculo	Transformación	Arma

Trucos dungeon

Los trucos son efectos raros o retos ligados a un dungeon. Son peligrosos, divertidos, o una mezcla de ambos.

Absorbe	Consume	Intercambia
Activa	Crea	Encierra
Anima	Maldice	Instrucciones
Bendice	Engaña	Interrogación
Comunicación	Duplicación	Control mental
Confusión	Efecto Etéreo	Misión

Altera el humor	Libera	Roba
Nulifica	Invierte	Altera tiempo
Efecto Físico	Rotación	Transformación
Cambio plano	Predice	Transmuta
Protección	Altera tamaño	Transporta
Rejuvenece	Invoca	Maravilla

Habitaciones de dungeon

Armería	Abismo	Fuente
Sala banquete	Patio	Caseta entrada
Cuartel	Cripta	Sala de guardia
Habitación Edi	Dormitorio	Perrera
Catacumbas	Pozo de lucha	Edificio clase baj
Caverna	Forja	Laboratorio

Comedor	Sala de archivo	Sala de tortura
Acceso a mina	Capilla	Tesorería
Museo	Matadero	Edificio clase alta
Cámara secreta	Establo	Caja fuerte
Piscina	Almacén	Pozo
Prisión	Sala del trono	Taller

Detalles de habitación de dungeon

Bajo relieve	Cadáveres	Murales gastados
Rastro sangre	Vigas rotas	Brisa ligera
Huesos	Muros rotos	Huellas
Cadenas	Comida pasada	Columnas caídas
Marcas tiza	Nido podrido	Hongos
Marcas garras	Gotas de agua	Muebles

Pintadas	Rastro viscoso	Ropas arrancadas
Mosaicos	Telarañas	Raíces árboles
Estalactitas	Olor inusual	Recién reparado
Libros podrido	Mal olor	Vibraciones
Basura	Chamuscada	Hiedra
Piel mudada	Polvo denso	Susurros

Actividades dungeon

Usar esta tabla como inspiración a la hora de crear tu encuentro aleatorio para el dungeon.

Asediar	Entregar	Esconder
Capturar	Demoler	Cazar
Actividad Ciudad	Escapar	Saquear
Acumular	Alimentar	Mapa
Construir	Fortificar	Mina
Controlar	Proteger	Táctica Monstruo

Negociar	Reparar	Apoderarse de
Patrullar	Rescatar	Excavar
Conjura Ritual	Investigar	Desenterrar
Purgar	Revivir	Vandalismo
Preguntar	Acertijo	Actividad Natura
Invadir	Expulsar	Adorar

Riesgos de dungeon

Goteo ácido	Ruido agudo	Geiser
Sanguijuelas	Niebla densa	Magma
Trampa pozo	Enredaderas	Campo magnético
Polvo asfixiante	Suelo derruido	Flujo de barro
Petróleo	Inundación	Borde estrecho
Cristales rotos	Congelante	Pasaje estrecho

Moco pegajoso	Techo podrido	Bolsas de vapor
Planta venenos	Suelo podrido	Vientos fuertes
Precipicio	Pozo profundo	Pozo de brea
Arena movediz	Rampa resbala	Paredes estrechan
Radiación	Telarañas	Objeto tambalea
Avalancha roca	Esporas	Gases tóxicos

Efectos de trampa

Una buena trampa está activa o tiene una activación obvia. El reto debe ser evitar el efecto, su activación, o desactivarla.

Charco ácido	Jaula colgante	Cuchillo péndulo
Adhesivo	Brea hirviendo	Techo descendente
Alarma	Inunda arena	Suelo derrumba
Pozo cocodrilo	Inundación	Armadura se funde
Trampa oso	Muros aplastan	Imán gigante
Chorro cegador	Pozo profundo	Vacío succiona

Flujo de lava	Cuchillo oscila	Congela la sala
Rayo	Gas venenoso	Incendio
Estatua viviente	Aguja venenosa	Gas del sueño
Misil de fuego	Arenas moviedi	Pozo espinado
Tumba abierta	Gas de la rabia	Libera Monstruo
Trampa de red	Roca rodante	Muro espinado

Activadores de trampa

Soplido	Drenaje	Magia
Romper	Comer	Melodía
Quemar	Insertar	Ruido
Elección	Muerte	Abrir
Cuenta atrás	Golpe	Frase
Oscuridad	Luz	Derramar

Apretar	Remover	Deslizar
Proximidad	Recuperar	Tocar
Tirar	Grosería	Girar
Leer	Callar	Desequilibrar
Reflejar	Sentar	Desenterrar
Liberar	Dormir	Escribir

GUIA DEL DJ

Ejemplo de juego

DJ: Os despertáis con el ruido de cristales rotos. Todo permanece silencioso en la sala comunal de la Marrana Cucharona, pero podéis distinguir una especie de silbidos que provienen de la cocina de la posada.

Sybil: Miro a Jasper y le señalo en dirección a la cocina. Después me muevo con sigilo hacia allí, con cuidado de no despertar al resto de clientes.

Jasper: La sigo.

DJ: Sybil, haz una tirada de peligro de DES para no ser detectada.

Sybil: Tengo la senda *sombrío*, por lo que gano ventaja en esto. Tiro 3d, saco 2, 4, y 5. Me quedo con el 4 y el 5, y añado +2 de mi DES. El total es 11. ¡Éxito!

DJ: Como Jasper te sigue justo detrás y tú estás liderando la marcha, decido que él también es sigiloso.

Jasper: Bien. ¿Qué vemos en la cocina?

DJ: Os asomáis por la esquina, y veis al posadero, al que conocisteis la noche anterior, Silas. Está dormido en el suelo agarrando una botella de vino.

Jasper: Le susurro “¡Silas!”, y le empujo un poco para que se levante.

DJ: Se levanta sobresaltado, “Huhh, ¿Qué? ¿Qué está pasando?”. Tiro por Actitud, y saco un 2. Él se muestra cauteloso, pues desconfía de vosotros, y necesitará alguna motivación para ayudaros.

Sybil: “¡Silas, hemos escuchado una ventana romperse y creemos que hay alguien intentando robar!”

DJ: Sí, más que suficiente para él. Se mantiene con vosotros por el momento, sosteniendo su botella de vino. Oís más murmullos provenientes de la trastienda.

Jasper: Nos acercamos en sigilo hasta allí. ¿Tiramos DES de nuevo?

DJ: No, lo hicisteis bien la primera vez, así que lo mantendré igual hasta que la situación cambie. Al asomaros a la trastienda, veis que la ventana en lo alto de la pared está rota. Un hombre encapuchado se encuentra de pie en la habitación, ayudando a otro a entrar por la ventana.

Sybil: ¡Vamos a sorprenderles! Me adelanto para atacar al ladrón con mi espada corta.

DJ: Le has pillado por sorpresa, por lo que no hace falta tirar iniciativa. También tienes ventaja en tus tiradas de ataque.

Sybil: Tiro 3d, y saco 1, 1 y 5. Escojo el 1 y el 5, y añado mi BA de +1, para un total de 7.

DJ: Su valor de armadura es AR6, por lo que infliges 1 punto de daño al ladrón. Se gira, y su compañero resbala y cae de espaldas al suelo. ¿Jasper?

Jasper: Lanzo mi conjuro, *Faro Cegador*.

DJ: Un prisma de luz se materializa sobre la palma de tu mano, y justo después explota en un haz de luces que se dirigen a los ladrones. Deberán hacer una tirada de peligro de VOL para evitar quedarse deslumbrados. Tiro... y el que está caído en el suelo falla. Está cegado. Borra el conjuro de tu hoja de personaje, Jasper. Ahora el posadero ataca, [tira los dados], pero falla, y no consigue golpear al ladrón con la botella de vino, que estalla contra la pared. Es el turno de los ladrones.

El ladrón cegado está aterrorizado, así que debe hacer una tirada de moral, empleando su VOL. [Tira los dados] Saco un 2, y un 4, con +1VOL hacen 7 puntos. Falla. No puede huir porque está cegado y en el suelo, por lo que levanta las manos y pide clemencia. Su compañero trata de atacarte con su espada larga, Sybil. [Tira los dados] Un 11 en total. ¿Qué armadura tienes?

Sybil: Armadura ligera y escudo. AR8.

DJ: Recibes 3 de daño, +1 porque emplea un arma pesada, lo que hace 4 puntos en total.

Sybil: Mi salud no es muy alta, por lo que elijo que mi escudo se rompa para bloquear todo el daño.

DJ: Tu escudo se parte en múltiples pedazos, reduciendo tu AR 1 punto. No recibes daño.

Jasper: ¿Es nuestro turno de nuevo?

DJ: Es el inicio de una ronda nueva, así que tenemos que tirar iniciativa. [Tira un dado] Un 5. Intenta superar eso Jasper.

Jasper: He sacado un 4.

DJ: Vale, el ladrón va primero esta ronda. Ve cómo su compañero se ha rendido, y decide que esta pelea no merece más la pena. Intenta huir por la ventana de nuevo. ¿Qué haceis?

Jasper: Intento agarrarle del pie y tirar para abajo.

DJ: Eso es una tirada enfrentada de tu FUE contra su FUE. El ladrón no es muy fuerte que digamos, FUE +0, y su total en la tirada es [tira dados]... un 5. Intenta superar eso para que no huya.

PREPARAR UNA SESIÓN DE JUEGO

Situaciones, no guiones

Nunca prepares un guión para que los jugadores lo sigan. En vez de eso, crea un número de situaciones que contengan una razón por la cual deberían entrometarse en ellas, algún que otro problema a superar, y opcionalmente una amenaza que empeore la vida de los PJs si no se hace nada al respecto. La primera sesión debería comenzar con una situación de mucha energía, de forma que se enganche a los jugadores.

¡No te excedas con la preparación! Mantén tus ideas de situación lo suficientemente abiertas como para que se puedan adaptar a las decisiones de los PJs y el ritmo de juego. Recuerda que aquello que no uses, puede ser reciclado para futuras sesiones. Tras cada sesión, pregunta a los jugadores qué tienen pensado hacer en el futuro, y prepara unas cuantas situaciones relacionadas. La dirección del juego debe estar guiada por las decisiones de los jugadores, no por las del DJ.

Habilidad del jugador, no la del PJ

Los PJs de *Maze Rats* son muy minimalistas porque la hoja de personaje sólo existe para las situaciones en las que el jugador comete un error. Se supone que los jugadores no deberían resolver problemas con los dados, sino con su propio ingenio. Por lo tanto, enfréntales al siguiente tipo de problemas:

- Se puede resolver empleando el sentido común.
- No tiene una solución simple.
- Tiene muchas soluciones difíciles.

Ejemplos: Cruzar un foso lleno de cocodrilos. Hay un pequeño pulpo atrapado en tu estómago, y te está mordiendo. Una puerta en lo más profundo de una mazmorra sólo se abre si la luz solar incide sobre su superficie. Recuperar una llave que se encuentra en el fondo de un pozo de ácido.

Herramientas, no mejoras

Cuando les das herramientas a los jugadores, les das nuevas formas de interactuar con el mundo. Una buena herramienta no incrementa el daño de un PJ o añade un bono de habilidad; hacen cosas extrañas, muy específicas, que sólo son poderosas cuando se emplean de forma inteligente. Esto convierte los problemas en puzzles, y fomenta el empleo de soluciones creativas.

Ejemplos: Una cuerda que se vuelve rígida a voluntad. Una moneda que cae sobre la cara deseada. Una campana que genera silencio a medio metro de radio a su alrededor. Un anillo que hace crecer al instante una barba diferente según el dedo que lo lleve.

DIRIGIENDO EL JUEGO

Sé justo e imparcial

- Muestra tus tiradas, para que los jugadores puedan ver que no te inventas resultados. Pídeles lo mismo a ellos. Nunca tires el dado si no estás preparado para aceptar las consecuencias.
- Como DJ, puedes añadir, eliminar, o alterar las reglas del juego como quieras, siempre que lo notifiques a los jugadores con suficiente antelación. Cuando varíes algo específico, aplica esa modificación de forma consistente.
- Si el dado dice que alguien está muerto, está muerto. Proteger a los PJs de la muerte produce juegos sin tensión y jugadores que sólo solucionan sus problemas con la fuerza bruta. Cuando un PJ muere, dile a su jugador que tire para crear uno nuevo, y haz que se introduzca en la escena lo antes posible.

Revela el mundo

- No escondas información importante a los jugadores. Si en la partida es razonable que un PJ sepa algo, díselo al jugador y seguid adelante. El juego trata sobre tomar decisiones, y los jugadores no pueden tomar buenas decisiones sin buena información.
- Cuanto más peligroso sea algo, más obvio debería ser. A nadie le gusta perder un PJ sin previo aviso o advertencia, así que si hay algo muy peligroso cerca de los PJs, dales una oportunidad para poder trazar un plan o evitarlo todos juntos. En otras palabras, si un PJ muere debería ser sólo culpa de su jugador.

Ofrece elecciones difíciles

- Haz que los jugadores ponderen el riesgo frente a la recompensa de sus elecciones. Cuanto más se adentren en una mazmorra o en la naturaleza, más peligrosas se volverán las situaciones. Ya sea porque sus recursos se agoten (agua, salud, equipo, luz, etc), o porque el peligro se incrementa cuanto más tiempo pierden, debes hacer que los jugadores se cuestionen si merece la pena tentar a la suerte un poco más.
- Riesgo y recompensa también se encuentran en el corazón del combate. Los PJs que se encuentren con baja salud deberán plantearse si merece la pena continuar luchando o retirarse. La emoción de esa decisión es la salsa del combate.
- Busca situaciones en las que las elecciones obvias tengan costes muy elevados. Estas situaciones motivarán soluciones poco ortodoxas y pensamiento alternativo.

Recompensa las soluciones ingeniosas

- Las soluciones ingeniosas a un problema deberían funcionar habitualmente, siempre que sean razonablemente posibles. Sé generoso. Si la acción es poco probable, o peligrosa, pide tiradas de peligro, pero solo prohíbe las soluciones creativas si son claramente imposibles.
- Si los jugadores quieren emplear la fuerza bruta con todos los problemas, preséntales situaciones que requieran pensar para ser resueltas, y recompensa fuertemente incluso las soluciones ligeramente creativas. Uno de tus objetivos como DJ es fomentar esa mentalidad. Siéntete libre de hacer que tus jugadores sepan que la inteligencia les llevará más lejos que la fuerza.

Dale vida al mundo

- *Maze Rats* es un juego de improvisación y extrapolación, no de planificación. Durante el juego y entre sesiones, piensa sobre cómo otros personajes y facciones responderán a lo que los PJs hacen, y desarróllalo en consecuencia. Tu principio fundamental debería ser: “¿Cuáles son las consecuencias lógicas?”.
- Usa las tablas aleatorias incluidas en *Maze Rats* (o las que hayas hecho por tu cuenta), para mantener el juego fresco. Los cambios sorprendentes que las tablas aleatorias provocan pueden darle una energía y un misterio al juego que es muy difícil de improvisar.
- Trata a los PNJs como a personas reales. Piensa sobre lo que los PNJs quieren, especialmente en combate. Los PNJs quieren permanecer con vida, y siempre intentarán conseguir ventaja no justa. Pocos PNJs son tan idiotas como para cargar ciegamente en combate, y menos todavía lo son como para luchar hasta la muerte. Normalmente, son lo suficientemente listos como para retirarse o rendirse si están perdiendo, o como para intentar tácticas alternativas como la negociación. También, recuerda que los enemigos y los aliados pueden revertir su alineamiento con la motivación adecuada.
- Dales a los jugadores una posición en el mundo. Conforme avanza el juego, los jugadores irán acumulando mucho dinero como resultado de los trabajos que completan y los tesoros que hayan recogido. Debes incentivarles para que usen este dinero en comprar propiedades, contratar secuaces, o fundar facciones. Jugar a este nivel puede abrir nuevas vías para que los jugadores interactúen con el mundo y afecten a su historia.

CONSTRUYENDO EL MUNDO

La mazmorra (el dungeon)

Los dungeons son el escenario clásico de aventuras: claustrofóbico, en ambientes muy cerrados (generalmente bajo tierra) y que giran alrededor de situaciones de riesgo, solución de problemas, exploración, y peligros acechantes.

Para crear un dungeon, tendrás que dibujar un mapa. Intenta registrar los contenidos de cada habitación en el mismo mapa, para ahorrarte tiempo de juego, y recuerda mantener el mapa en secreto. Si los jugadores quieren un mapa, deberán dibujarlo por su cuenta mientras exploran.

Los dungeons contienen comúnmente todos o algunos de los siguientes: monstruos contra los que luchar, trampas que evitar, puzzles a resolver, objetos valiosos o mágicos que saquear, extraños efectos y riesgos con los que lidiar, y PNJs con los que hablar. Asegúrate de introducir áreas secretas en el dungeon para recompensar a jugadores que sean especialmente minuciosos. Además, crea tablas de encuentros aleatorios (generalmente peligrosos). Cada 10 minutos de juego, tira 1d, y cualquier resultado por encima de 3 provocará un encuentro. Esto ayuda a aumentar la presión y a mantener el interés. No tengas miedo de introducir monstruos muy fuertes o numerosas bandas de enemigos; las tiradas de moral y actitud mandan, y les darán opciones a los jugadores.

Una técnica útil para generar un dungeon, es el método “una más”. Empieza colocando sólo una cosa en cada habitación, y que sea poco específico (un monstruo, una trampa, un prisionero, una biblioteca). Después, Busca conexiones entre las cosas que has colocado. ¿Cómo están conectadas? ¿Cómo se explican entre sí? ¿Cuál es su relación? Luego, vuelve atrás e incluye un detalle adicional a cada habitación basándote en lo que ya sabes. Repite este proceso cuantas veces quieras hasta que creas que el dungeon está acabado.

Los jugadores deberían tener múltiples opciones mientras exploran. Los buenos dungeons están llenos de bucles, caminos ramificados, pasadizos secretos, atajos, etc. Esto les da a los jugadores la posibilidad de emplear su entorno estratégicamente. Deberían ser capaces de planear emboscadas, evitar peligros, y generalmente escoger el tipo de diversión que desean tener, en vez de llevarlos linealmente por una secuencia de habitaciones.

La naturaleza

Cuando diseñes la naturaleza de tu mundo, empieza por cartografiar sólo el área local, con al menos un lugar seguro (como una ciudad o aldea), y un número de posibles localizaciones de aventura: mazmorras, ruinas, minas, torres, campamentos, etc. Dibujar tu mapa en papel de rejilla hexagonal puede ser útil para mantener el control de las distancias. Expande el mapa conforme los jugadores vayan adentrándose en regiones.

Si decides usar papel de rejilla hexagonal para viajes por tierra, considera cada hexágono como una distancia de 10 km de lado a lado. Un PJ puede viajar 30 km por día por caminos, 20 en campo a través, y 10 por terreno difícil como bosques o montañas. Asegúrate de que los jugadores son conscientes de las diferentes rutas posibles para llegar a su destino, cada una con sus propias ventajas e inconvenientes.

Rellena los huecos de tu mapa con diferentes tipos de terreno (bosques, desiertos, ríos, montañas, colinas, pantanos, etc), y por cada región crea una tabla con descubrimientos aleatorios, incluyendo enemigos peligrosos, PNJs neutrales, y lugares de interés. Cada día y cada noche, un resultado de 5 o 6 en 1d6 hace que los PJs encuentren algo. Los encuentros nocturnos son generalmente más peligrosos. Si encuentran algo de naturaleza más permanente, márcalo en el mapa y reemplaza la entrada del mapa con algo nuevo. Asegúrate de describir el clima conforme los PJs viajen. El clima es una gran fuente de información, especialmente cosas como la lluvia intensa, la nieve, o las tormentas.

Coloca lugares únicos escondidos por el mapa, de forma que los jugadores no los encuentren si pasan rápido por la zona. Para encontrarlos, los PJs deben o pasar un día entero buscando el área cuidadosamente o saber dónde tienen que mirar.

La ciudad

Una buena ciudad está construida alrededor de diferentes temas. ¿Es una ciudad decadente y burocrática? ¿Un lugar de peregrinación masiva? ¿Es famosa por sus magos? ¿Las tres a la vez? Los temas que escojas ayudan a cimentar las sensaciones sobre la ciudad en la mente del jugador, y les permite saber qué esperar de la misma.

Decide qué es lo que sucede en la ciudad actualmente. ¿Hay algún suceso de interés, como desastres, festivales, asesinatos, o conflictos? Polarizar eventos de esta manera hace que las ciudades sean más fáciles de controlar, ya que todos sus habitantes se verán afectados por los mismos. Puedes emplear ese evento único para decidir qué es lo que hacen todos en la ciudad.

Divide la ciudad en distritos o barrios, y marca las conexiones entre ellos. Cada distrito deberá tener un tema propio, que lo diferencie del resto de la ciudad. Esto permite a los jugadores algo de control sobre el tipo de encuentros que tendrán. Marca las localizaciones conocidas por los jugadores en cada distrito, de forma que los reconozcan en juego, así como PNJs y facciones importantes. Cada distrito también debe disponer de una serie de características que sólo se revelarán si los jugadores saben dónde mirar.

Finalmente, haz una lista de encuentros aleatorios para cada distrito, basadas en el tema del distrito. Estos encuentros pueden ser peligrosos, pero puede que sólo sean eventos inusuales con los que los PJs puedan elegir interactuar o no. Cada vez que un jugador cruce un distrito, debe sacar un 6 en 1d6 para sufrir uno de los encuentros del distrito. También tendrá un encuentro si pasa tiempo buscando problemas en el distrito.

Las aldeas y las ciudades son lugares en los que los PJs descansan y se recuperan entre expediciones, o en donde buscan nuevos trabajos. Asegúrate de que los PJs escuchan un par de rumores sobre potenciales aventuras cada vez que vuelvan a la ciudad. Como siempre, dale al jugador opciones para que pueda escoger misiones con las que disfrute.

GRACIAS

Maze Rats solo existe gracias al increíble apoyo, creatividad maníaca, y meticulosa lectura y corrección de la comunidad DIY D&D de Google+.

Agradecimientos especiales para: Chris McDowell (Into the Odd), John Harper (World of Dungeons), Brendan Strejcek (Necropraxis), John Goodman (Dungeon Crawl Classics), James Murphy (Trollsmith), Justin Alexander (The Alexandrian), Zak Smith (Vornheim), Matthew Finch (Tome of Adventure Design), Arnold Kemp (Goblin Punch), Courtney Campbell (Hack and Slash), Logan Knight (Last Gasp Grimoire), Christian Mehrstam (Whitehack), Jason Lures (Freebooters on the Frontier), Kevin Crawford (Godbound), David McGrogan (Yoon-Suin), Greg Gorgonmilk and Gavin Norman (Wormskin).

Agradecimiento extra-especial a los estudiantes de quinto grado del Archway Glendale Classical Academy, que dirigieron la creación del libro y lo probaron jugando a través de las interminables revisiones a lo largo de los años.

