

MATHOLIN



RICARD IBÁÑEZ

NOSOLO 

ADRIAN VILLAN

CÓDICE DEL JUGADOR







Crear personajes



Tratan y cuentan su origen muy diferente los unos de los otros, mas todos conforman con decir que sus originarios bajaron de la sierra y la cordillera, como, en efecto, es verdad. (...) Dicen que salieron sus primeros padres de una tinaja, porque la luna puso allí dos huevos y con el calor del sol nacieron dellos los hombres.

Verdadera descripción y relación larga de la provincia y tierra de las Esmeraldas
Miguel Cabello Balboa (1583)

Para jugar al rol, y **Nahui Ollin** no es una excepción, es necesario crear previamente un PJ (personaje jugador, ¿recuerdas?). Consiste en rellenar la hoja que hay al final de este libro (y que sí, claro que puedes fotocopiar o imprimir. Al autor y a la editorial nos encanta el dinero, pero sería muy fuerte venderte aparte a precio de oro hojas de personaje oficiales. También la puedes descargar directamente de la web de Nosolorol). En esta hoja de personaje determinaremos con una serie de números de porcentaje los puntos fuertes y débiles del personaje.

No hay que preocuparse, no es tan complicado como suena. De hecho, muchos lo consideran un prólogo divertido al juego de rol en sí. En el caso de **Nahui Ollin** se trata simplemente de imaginar qué tipo de personaje queremos, y podemos hacerlo contestando unas preguntas. Vamos a empezar describiendo el personaje a grandes rasgos. Luego ya entraremos en detalle.

1. Rasgos menores

¿En qué posición de la rígida y estratificada sociedad del tiempo de **Nahui Ollin** nació el personaje? Elígelo de la siguiente tabla o, si no te sabes decidir, lanza 1D10.

- 1. Aristócrata.** Está en lo más alto de la época, solo por debajo del rey. Hubo relativamente pocos nobles con título que quisieran hacer fortuna en las Indias. Normalmente fueron comisionados por la Corona para cargos y tareas muy concretas, o bien eran miembros de familias con mucha honra pero con poca o ninguna fortuna.
- 2. Hidalgo.** La clase más baja de entre los nobles. De estos, al contrario que los anteriores, hubo en América para aburrir. Un hidalgo no podía trabajar, porque era noble, pero normalmente no tenía fortuna propia que legar a sus hijos. La milicia, la corte y el clero eran sus ocupaciones más habituales, así como ir a las Indias en busca de gloria y fortuna... o de una muerte anónima.

- 3. Burgués.** Plebeyo de familia enriquecida, a menudo con más fortuna que un simple hidalgo pero sin sus ventajas sociales. Puede haber ido a América a acrecentar la fortuna familiar o a buscar la gloria que le permita acceder a la nobleza.
- 4. Villano.** Plebeyo pobre de ciudad, escaso de recursos y fortuna. Puede haber sido tentado para partir al Nuevo Mundo como colono, en busca de un paraíso que pronto verá que no lo es tanto.
- 5. Campesino.** Plebeyo pobre de campo. Su situación puede ser similar a la del villano: ha decidido ir a América para mejorar su suerte.
- 6. Muerto de hambre.** Miembro de los estratos más bajos de la sociedad blanca. Un pícaro, un mendigo, hijo de un ajusticiado por la Inquisición o un poco de todo lo anterior o de lo que haga falta. Alguien con nada que perder, pues nada tiene, y mucho que ganar en el Nuevo Mundo.
- 7. Esclavo.** Normalmente negro africano, aunque a veces también se trajeron moros del norte de África, siempre que fueran lo bastante oscuros de piel como para distinguirlos de un blanco. No eran considerados personas, sino cosas, propiedad de su amo, que podía hacer con ellos lo que quisiera, desde darles la libertad hasta matarlos.
- 8. Indio.** Indígena americano. En general, despreciado por los blancos y menos valorado que los esclavos negros, pues estos valían más en el mercado y eran mejores trabajadores. A veces, sin embargo, recibían un estatus algo superior si eran aliados de guerra o guías, pero solía ser un respeto temporal que terminaba cuando terminaba la necesidad de sus servicios.

9. **Mestizo.** Fruto de la relación entre un blanco y una india. Si su padre lo reconocía y criaba como hijo suyo entre los blancos, podía ser tolerado, pero si lo rechazaba y lo entregaba a su madre, su futuro sería sombrío al estar entre dos mundos.

0. **Extranjero.** Portugués, italiano, alemán... Eran muy mal vistos por los españoles, aunque sirviesen bajo la enseña de Castilla. La cosa era aún peor si pertenecían a una nación tradicionalmente enemiga (Francia, Inglaterra, Holanda).

Ahora piensa qué rasgo de carácter define mejor a tu personaje. Puedes elegir entre las opciones de la tabla o hacer una tirada de porcentaje (dos dados de diez caras, uno que marque las decenas y otro las unidades) y dejar que el azar decida.

Carácter	
00-04	Honorable
05-09	Traicionero
10-14	Cumplidor
15-19	Holgazán
20-24	Respetuoso
25-29	Grosero
20-34	Atento
35-39	Despistado
40-44	Discreto
45-49	Fisgón
50-54	Locuaz
55-59	Callado
60-64	Atrevido
65-69	Tímido
70-74	Paciente
75-79	Impaciente
80-84	Generoso
85-89	Egoísta
90-94	Arrogante
95-99	Humilde

Finalmente, elige un rasgo físico que lo haga destacar. Cómo es tu personaje: ¿alto o bajo? ¿Delgado o entrado en carnes? ¿Más bien guapo o anodino? ¿Tiene alguna cicatriz o rasgo que lo distinga, como ser dentón, tener un ojo de cada color o tener la nariz más larga o más pequeña de lo normal? Como antes, puedes elegir una opción, tirar los dados y quedarte con el resultado o tirar primero y elegir después si no te gusta. Incluso, con la conveniencia de tu tlatoani, puedes elegir tu propia descripción. Como prefieras.

Descripción física	
00-04	Cejijunto
05-09	Sonrisa seductora
10-14	Nariz más grande o pequeña de lo normal
15-19	Mirada inteligente
20-24	Sudor apestoso
25-29	Más alto de lo normal
30-34	Cicatriz en la cara
35-39	Escuálido
40-44	Le falta un diente delantero o, por el contrario, es dentón
45-49	Fuerte y atlético
50-54	Abundante barba (ellos) o larga cabellera (ellas)
55-59	Rostro angelical
60-64	Tatuaje o cicatriz en lugar visible
65-69	Más bajo de lo normal
70-74	Barriga caída
75-79	Rubio o pelirrojo
80-84	Marcas de viruela en el rostro
85-89	Habla con un fortísimo acento
90-94	Ropa siempre limpia (dentro de lo razonable)
95-99	Un ojo algo más grande que el otro o de diferente color

Personaje de ejemplo (I): don Juan Manuel de Cáceres y Guzmán. José se dispone a hacerse un PJ de **Nahui Ollin**. Tira los dados para las características menores y le sale un 7 (esclavo); un 02 (honorable) y un 32 (cicatriz en la cara). Puede ser un personaje interesante, pero José tiene otra idea en mente y elige el resultado 2 (hidalgo). Lo de honorable y la cicatriz le está bien.

2. Oficio

¿A qué se dedica (o se dedicaba hasta ahora) el personaje? Consulta la siguiente tabla y elígelo o tira 1D10.

Oficios	
1	Soldado
2	Marino
3	Explorador
4	Ladrón
5	Pirata
6	Licenciado
7	Sacerdote
8	Cazador
9	Chamán
0	Comerciante

- 1. Soldado.** El personaje ha recibido entrenamiento militar. Quizá haya luchado en Flandes o Italia, o ya en América contra los indios. Y si es él mismo un indígena, quizá haya luchado contra otros pueblos americanos o contra los invasores europeos. Como sea, es ducho en armas, táctica y combate.
- 2. Marino.** Quizá surcara varias veces la mar Océana antes de instalarse en el Nuevo Mundo. O ha hecho cabotaje por la costa de ese nuevo mar, el Pacífico que lo llaman. O ha recorrido el rosario de islas que, a modo de antesala, preceden al Nuevo Mundo. Sea como fuere, el personaje es ducho en orientarse en el mar, en el manejo del timón y la vela y en el arte de hacer nudos.
- 3. Explorador.** Ha llegado a lugares de los que pocos han oído siquiera hablar. Es diestro con los mapas, a la hora de orientarse, chapurreando lenguas extrañas, en sobrevivir en descampados y lugares hostiles.
- 4. Ladrón.** Amigo de lo ajeno, hábil para robar bolsas, abrir candados o escabullirse entre las sombras o la multitud. También, aunque es menos sutil, sabe de apostarse en los caminos a la espera de que pase algún «benefactor» al que aligerar de su dinero.
- 5. Pirata.** Ladrón del mar. Marino al acecho de presas fáciles en la forma de barcos cargados de mercancía valiosa y poca o ninguna protección.



6. **Licenciado.** Este personaje ha tenido acceso a una educación superior en la universidad. Sabe como nadie de leyes, y la burocracia, tan espesa para otros, no tiene secretos para él. También sabe de historia y de ciencia e incluso tiene nociones de medicina.
7. **Sacerdote.** Este oficio abarca desde el sencillo fraile enviado por su orden a predicar a los indios paganos al siniestro inquisidor encargado de purgar la herejía en el rebaño de fieles.
8. **Cazador.** Lee el terreno como otros leen un libro. Rastrear, cazar, poner trampas, sobrevivir donde solo viven las bestias y muchas veces respetarlas más que a los hombres.
9. **Chamán.** A caballo entre el misticismo y la superstición, este oficio engloba tanto al sacerdote de los viejos dioses como al animista y consejero de una tribu aislada. ¿La diferencia con un sacerdote cristiano? No se limita a predicar, sino que sus maldiciones y hechizos... funcionan.
0. **Comerciante.** Desde el humilde buhonero que hace trueque con los indígenas hasta el astuto mercader con flota propia y un imperio comercial. Este oficio es el de los que compran barato, venden caro, siempre regatean y convencen con su cháchara de lo que sea.

Personaje de ejemplo (II). De profesión, José elige soldado. Su don Juan Manuel es un veterano de los tercios que ahora va a probar fortuna en el nuevo continente.

3. Características

Bueno, ya tenemos una idea más o menos clara de cómo es nuestro personaje. Vamos ahora a precisarlo un poco más. En **Nahui Ollin** los personajes están definidos numéricamente (en concreto, de 10 a 90) por rasgos físicos y mentales que llamamos «características». Son siete: Agilidad, Combate, Cultura, Habilidad, Fortaleza, Percepción y Personalidad.

- ☛ **Agilidad.** Define la elasticidad del personaje, su rapidez, soltura y equilibrio, entre otras cosas. Valores altos indican un tipo de reflejos instintivos; valores bajos, alguien que tropieza con sus propios pies.
- ☛ **Combate.** La capacidad del personaje para pelear con cualquier tipo de armas o incluso con los puños o armas improvisadas. Valores altos señalan a un individuo letal con cualquier cosa, incluso con un cucharón de sopa. Valores bajos muestran a un individuo capaz de hacerse más daño a sí mismo que a un enemigo.
- ☛ **Cultura.** La cantidad y calidad de los conocimientos del personaje. Con valores altos posiblemente tendrá estudios universitarios (o, de ser indígena, habrá sido aprendiz del

chamán de la tribu o habrá estudiado con los sacerdotes de las ciudades). Con valores bajos es difícil incluso que sepa leer o escribir.

- ☛ **Fortaleza.** La resistencia del personaje a las enfermedades, venenos, el alcohol y otras drogas, así como su constitución en general. Un valor alto indica que el personaje tiene una salud de hierro, valores bajos lo definen como enfermizo y más bien escuchimizado.
- ☛ **Habilidad.** Su pericia manual a la hora de realizar trabajos de mayor o menor precisión. Un personaje con valores altos es capaz de arreglar algo prácticamente sin herramientas. Con niveles bajos, posiblemente tenga problemas de movilidad con las manos. Quizá incluso sea manco.
- ☛ **Percepción.** Indica la sensibilidad de los cinco sentidos del personaje: con valores altos tendrá muy buena vista y excelente oído. Con valores bajos, posiblemente necesite anteojos y puede que una trompetilla.
- ☛ **Personalidad.** Esta característica valora el carácter y la voluntad del personaje, así como su capacidad a la hora de relacionarse con los demás. Valores altos indican una voluntad de hierro, una persona carismática. Valores bajos, alguien gris y anodino que no destaca en absoluto ni sabe imponerse frente a los demás.

El jugador tiene que elegir **una** característica que se le dé muy bien al personaje y asignarle 55 puntos; **dos** en las que sea bueno y asignarles 40 a cada una; **tres** en la que sea mediocre y asignarles 25; y finalmente **una** en la que sea francamente malo y asignarle 10. Así hemos repartido 220 puntos.

Personaje de ejemplo (III). José reparte sus puntos del siguiente modo: Decide que su personaje tiene una gran Personalidad (55), que es bueno en el Combate (40) y goza de buena salud (Fortaleza 40). Que son normales su Habilidad (25), Agilidad (25) y Percepción (25), pero que, a cambio, apenas sabe escribir su nombre y aún debe dar gracias (Cultura 10).

Personajes más poderosos al inicio

Puede que el tlatoani haya previsto una campaña con retos difíciles o que el jugador se quiera hacer un personaje que reemplace a otro ya fallecido para jugar con los personajes veteranos de sus compañeros. Siempre con el permiso de su tlatoani, el jugador puede hacerse un personaje de nivel superior. Consulta para ello la tabla de progresión por nivel en la página 39 del capítulo «Mecánica de juego».



4. Destrezas

Una vez repartidos los puntos en las diferentes características, elige una especialidad para cada una de ellas: algo en lo que tu personaje sea un poco mejor. En este juego se les llama «destrezas». Si una te parece poco, tampoco te apures: a medida que tu personaje mejore podrás elegir nuevas destrezas. Pero ya iremos luego a ello.

Como anteriormente, puedes tanto elegir la destreza que más te guste como tirar los dados. En el capítulo «Mecánica de juego» hay una descripción de cada una de estas destrezas.

Personaje de ejemplo (IV). En destrezas, José elige para Agilidad, Sigilo; para Combate, Espada; para Cultura, Estrategia; para Fortaleza, Beber; para Habilidad, Escamotear; para Percepción, Vista; para Personalidad, Voluntad.

5. Valores secundarios

Que son: Iniciativa, Modificador al Daño, Puntos de Poder, Frialdad y Puntos de Aventura.

Iniciativa. El orden de reacción en determinados casos, sobre todo en las peleas. Se calcula dividiendo entre dos la Agilidad (Agilidad / 2).

Modificador al Daño (MD). Es el daño extra que se hace con un arma y depende de la característica de Combate (ver página siguiente).

Puntos de Poder (PP). Son los que usan los hechiceros a la hora de utilizar la magia. Son tantos como el 20 % de la Personalidad (ver página siguiente). Sobre si el PJ puede utilizar o no la magia y los hechizos iniciales que posee, consultar el capítulo «Magia y hechizos».

Todos los redondeos que se hagan en los cálculos serán siempre hacia arriba, beneficie o perjudique a los personajes jugadores.

	Agilidad	Combate	Cultura	Fortaleza	Habilidad	Percepción	Personalidad
1	Cabalgar	Arcabuz	Botica	Bebedor	Apaños	Degustar	Coraje
2	Cabriolas	Arco	Burocracia	Cabeza Dura	Arte (elegir entre Dibujo, Música o Talla)	Empatía	Disciplina
3	Correr	Armas Nativas	Estrategia	Curación Rápida	Artesanía (elegir entre Carpintería, Forja o Sastrería)	Intuición	Fanfarronear
4	Escurridizo	Armas Pesadas	Etiqueta	Estómago de Hierro	Cirugía	Oído	Fe
5	Lanzar	Artillería	Latines	Frugal	Conducir Carros	Olfato	Imitar
6	Nadar	Ballesta	Medicina	Infatigable	Construcción (elegir entre Barcos, Casas o Fortificaciones)	Orientarse	Mando
7	Pies de Gato	Cuchillo	Saber Arcano	Intimidación	Escamotear	Rastrear	Manejo de Animales
8	Reflejos Instintivos	Espada	Supervivencia	Fortachón	Manipular	Sentido Común	Persuasión
9	Resguardarse	Lanza	Teología	Redaños	Marinería	Tacto	Sedución
0	Sigilo	Pelea	Tradiciones Indígenas	Salud Excelente	Trampas	Vista	Voluntad



Frialdad. Indica si el personaje es capaz de mantener la calma ante una situación traumática (por ejemplo, al encontrarse el cadáver torturado de un amigo). Se calcula con la siguiente fórmula: $30 + \text{Personalidad} - \text{Cultura}$ (máximo 90, mínimo 10). (Para más explicaciones, consulta el apartado correspondiente en «Mecánica de juego», página 35).

Finalmente, en **Puntos de Aventura** pon, de entrada, tres (3). Para qué sirven, cómo se gastan y cómo se recuperan lo explicamos con detalle en el capítulo «Mecánica de juego».

Modificador al Daño

< 30	0
30-44	+1
45-59	+2
60-74	+3
75-89	+4
90	+5

Personalidad Puntos de Poder

86-90	18
81-85	17
76-80	16
71-75	15
66-70	14
61-65	13
56-60	12
51-55	11
46-50	10
41-45	9
36-40	8
31-35	7
26-30	6
21-25	5
16-20	4
11-15	3
10	2

Personaje de ejemplo (V). Unos cálculos rápidos para terminar el personaje del hidalgo don Juan Manuel: Iniciativa 13; MD +1; Frialdad 75 y Puntos de Poder 11 (aunque no piensa usarlos). Puntos de Aventura 3, ya que es de nivel 1.

Tu PJ está listo para empezar a jugar. En el siguiente capítulo te enseñaremos cómo hacerlo.

Equipo inicial

Todo PJ de Nahuí Ollín empieza el juego con:

- ✿ El arma en la que tiene destreza.
- ✿ Un cuchillo.
- ✿ Un objeto mágico de cada uno de los que sepa fabricar.
- ✿ Una protección de 1 punto o un escudo, a elegir.
- ✿ Un zurrón o morral para llevar sus cosas.
- ✿ Un odre para beber.
- ✿ Ropa sencilla (europea o indígena), que no es plan que los PJ empiecen a jugar desnudos...
- ✿ Así como una bolsita con 2D10+5 reales para gastar en lo que quiera o para conservar, que la vida es muy dura e imprevisible y nunca se sabe cuándo puede hacer falta algo de dinero.



