

DONJON



CLINTON R. NIXON

DONJON

UN JUEGO DE MAZMORRAS A LA VIEJA
USANZA, CON UNA VUELTA DE TUERCA

POR CLINTON R. NIXON

<http://crngames.com>

ILUSTRADO POR:

Mónica N. Galván

Páginas 13, 51 y 91

<http://www.monicang.com>

Tamara Kadoura

Páginas 85, 94, 104 y 117

gabriel_forneus@hotmail.com

Raúl Moreno

Páginas 57 y 62

<http://dibujandoqueesgerundio.blogspot.com>

Rocio Morón

Páginas 37 y 67

kazy_no_tsuki@hotmail.com

Almudena Ortega

Páginas 31 y 115

[http://www.flickr.com/
photos/meoowchicagato](http://www.flickr.com/photos/meoowchicagato)

Sergio Pérez

Páginas 27 y 126

<http://legiondecuervos.blogspot.com>

Jaime Torres

Páginas 42 y 77

<http://cositasdeclores.blogspot.com>

Guido Quaranta

Páginas 70, 101, 110 y 118

<http://guidoq.deviantart.com>

EDICIÓN DE SALGAN AL SOL

Traducción: Guido Quaranta
doguipreacher@gmail.com

Edición: René López Villamar
elmago79@gmail.com

SOBRE ESTA EDICIÓN

Edición y corrección: Hugo González,
Alexandre Pereira, Francisco Castillo
y José Antonio Rodríguez.

Portada: Sergio Pérez.

© CLINTON R. NIXON 2002

LICENCIA

El texto de esta obra está bajo licencia Creative Commons Attribution-Share Alike 2.5. Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/> o envía una carta a Creative Commons, 543 Howard Street, 5th Floor, San Francisco, California, 94105, USA.

En resumen, puedes copiar, distribuir y comunicar públicamente así como crear obras derivadas del texto de esta obra siempre que reconozcas al autor de la edición en la que te bases y compartas tu obra derivada con la misma licencia.

© EDICIONES CONBARBA, 2011

En Almería, España
info@conbarba.es
<http://www.conbarba.es/>

AVISO LEGAL

Las menciones a obras registradas de cualquier tipo en este texto son a modo de referencia y no como desafío a las marcas o a los derechos de autor. Esto incluye el cómic *Donjon*, del que Clinton no tenía idea hasta unos 5 días antes de terminar el juego.

SOBRE LAS ILUSTRACIONES

Las ilustraciones son propiedad de sus respectivos autores y son usadas con permiso. No están cubiertas por la licencia Creative Commons ni pueden utilizarse sin su permiso explícito. Habla con ellos, son estupendos.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5	Pertenencias permanentes44
De dónde viene este juego	6	RESOLUCIÓN	45
De qué trata este juego	6	Atributos y habilidades45
Reconocimientos y agradecimientos	7	Acciones sin oposición46
CONCEPTOS BÁSICOS	9	Acciones opuestas48
CREACIÓN DE PERSONAJES	15	La ley de los éxitos y la narración48
Concepto inicial15	Fallo y daño52
Atributos16	COMBATE	55
Clase o raza19	Iniciar una pelea55
Nivel20	Distancia y movimiento59
Heridas20	Atacar y defenderse64
Provisiones y riqueza20	Daño y heridas66
Tiradas de salvación20	MAGIA	73
Habilidades21	Palabras mágicas73
Repartiendo dados25	Lanzar hechizos74
Equipo inicial26	Objetos mágicos83
Ejemplos de creación de personajes26	DIRIGIR DONJON	87
DINERO Y BIENES	33	El esquema de juego87
La prueba de gastos33	TU PRIMERA AVENTURA	109
Comprar cosas34	Sinopsis de la aventura109
Comprar más provisiones35	El pueblo110
Obtener influencia y favores35	Capítulos de la aventura111
Vender cosas36	PNJs y monstruos119
Armas y armaduras38	APÉNDICES	127
Provisiones41		
Usar habilidades con riqueza y provisiones43		

Esta página se dejó en blanco deliberadamente.
En realidad no sabíamos que hacer con ella.
Puedes usarla para anotar lo que necesites.
O puedes dejarla como está.
Es cosa tuya.

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido a *Donjon*! Puede que seas un rolero experimentado y quieras probar este juego, o quizá este sea tu primer juego de rol. Da igual, sigue leyendo.

Donjon es un emocionante juego de tipo hazlo-tú-mismo en el que pateas puertas, exploras oscuras mazmorras (o como nos gusta llamarlas: *donjons*), matas monstruos, encuentras tesoros y salvas a todos. Es un juego de rol de fantasía donde tú, el jugador, interpretas a un personaje ficticio en un mundo fantástico (y si eres el director de juego, normalmente abreviado como DJ, puedes interpretar a montones de personajes diferentes).

La mejor analogía la brinda Ron Edwards, un diseñador de juegos que sabe lo que hace. Edwards compara un juego de rol con tocar en una banda: los miembros se juntan y deciden qué tipo de música quieren interpretar. Una persona (el DJ) guía, y el resto de los miembros aportan lo que pueden para crear algo que es, idealmente, lo que desean. Es como tocar música en una banda: un miembro puede encontrar un *riff* excelente que nadie esperaba pero al que todos se acoplarán.

Donjon es como una sesión de acid jazz. Está hecho para darle control a los jugadores: pueden iniciar un solo de guitarra o batería cuando lo deseen. Si algo suena bien, entonces pueden continuar. Aquí no hay un líder de la banda que vaya a cortarte el rollo.

DE DÓNDE VIENE ESTE JUEGO

Cinco personas nos sentamos alrededor de una mesa un domingo por la tarde, cada uno con su montón de dados. Nos juntamos para una tarde de rol y decidimos jugar al juego favorito de nuestra infancia: la edición básica de *Dungeons and Dragons* en caja roja.

- * *Zak (el Dungeon Master)*: Estáis en una habitación pequeña, con paredes de piedra gris cubiertas de baba. El suelo está cubierto por unos 30 centímetros de agua.
- * *Clinton (un Elfo)*: Busco puertas secretas. (Tira algunos dados.) Éxito.
- * *Zak*: Vale, encuentras una puerta secreta. Está... hum, no sé... en la pared izquierda.
- * *Clinton*: ¿En serio? ¿Estaba en el mapa o te lo acabas de inventar?
- * *Zak*: Me lo acabo de inventar. Buscaste y tuviste éxito, ¿mola?
- * *Clinton*: ¡Mola!

De repente nos dimos cuenta de que nos estábamos divirtiendo. Decidimos descartar el sentido común y cada tirada exitosa lograba que algo sucediese. Cuando buscaba una puerta secreta con éxito, la encontrabas. Cuando escuchabas atentamente con éxito, oías ruidos.

Funcionó estupendamente y me fui a casa con la cabeza llena de ideas. Tras cientos de correos, docenas de llamadas telefónicas y algunas correcciones, surgió *Donjon*.

DE QUÉ TRATA ESTE JUEGO

Este juego trata, ante todo, de esa sensación de asombro que sentiste la primera vez que jugaste a un juego de rol. (Si este es tu primer juego de rol, raro pero genial, se trata de asegurarnos de que experimentas esa sensación de asombro que los más veteranos disfrutamos al principio.) Recuerdo mi primera partida con claridad. Jugué al *D&D* original y mi personaje era un elfo. No tenía ni idea de las reglas pero sabía que podía usar una espada y tirar algunos hechizos, y eso me bastaba. Las reglas parecían simples y recuerdo especialmente el haber disfrutado la posibilidad de intentar cualquier cosa. Los otros jugadores llevaban jugando ya

un tiempo y hacían lo que estaban acostumbrados a hacer. Pero intenté casi todo lo que se me ocurrió, y me encantó.

Quiero dejar claro que este juego no es una sátira. Puede producir situaciones graciosas, pero es un trabajo hecho con cariño, un homenaje a lo que era recorrer mazmorras en el sótano de tus padres y a lo que puede llegar a ser el recorrer mazmorras en tu propio sótano. Este juego trata sobre dejar que los jugadores inventen situaciones y acciones entretenidas. También recuerdo que en esa primera partida fui atacado por stirges, algo parecido a mosquitos gigantes, y que me sentí frustrado cuando no pude intentar espantarlos con un fuego humeante. A los mosquitos no les gusta el humo, pensé, entonces ¿por qué no intentar la misma táctica contra esas cosas?

Por último, este juego trata sobre vencer. No te dejes engañar por el hecho de que todos seáis amigos: el trabajo del DJ es coger cualquier cosa que digas y darle la vuelta para fastidiarte con ella. Piensa en el DJ como un genio malvado. Pides tus deseos y él intenta usarlos para su beneficio. El trabajo de los jugadores es evitar que el DJ haga eso: piensa en acciones que no pueda deformar, crea personajes que sean divertidos motores de destrucción y aplasta a todos los enemigos que te arroje.

Probablemente, este juego sea diferente a lo que estás acostumbrado. Si eres un experto explorador de mazmorras, es difícil que te hayas encontrado con mecánicas que permitan a los jugadores guiar las situaciones. Si eres un flipado narrativista acostumbrado a permitir que los jugadores hagan de todo, entonces no has tenido la oportunidad de regodearte en la sangre de tus enemigos como lo harás ahora.

RECONOCIMIENTOS Y AGRADECIMIENTOS

Gracias a Jared Sorensen por leer este texto en sus inicios y por sus valiosos consejos, y gracias a Ralph Mazza, Mike Holmes, Vincent Baker y todos los miembros de The Forge (www.indie-rpgs.com) que ayudaron en el desarrollo de *Donjon*. El conocimiento de los creadores de muchos otros juegos ayudaron a este. Algunas influencias directas son el mencionado *Dungeons and Dragons* original, con el cual todos crecimos; *Sorcerer* y *Elfs* de Ron Edwards, juegos que lograron poner sus huevos en nuestras

mentes e infectarnos; y a la excelente tercera edición de *Dungeons and Dragons*, que nos hizo pensar, “Esto puede ser divertido de nuevo”.

Doy las gracias especialmente a Ron Edwards por desafiarnos y poner alto el listón. Eres el mejor mentor que podríamos desear. Muchas gracias a Zak Arntson, que desarrolló el juego conmigo. Su influencia está en todo el texto, y si una idea te parece graciosa, puedes estar seguro que Zak tuvo algo que ver.

Finalmente, gracias a mis playtesters: Zak Arntson, Christopher Chinn, James “Yasha” Cunningham, Matthew Moore, y Ralph Mazza.

AGRADECIMIENTOS DE LA EDICIÓN DE SALGAN AL SOL

Gracias a la comunidad de Salgan al Sol por leer el texto atentamente y encontrar errores vergonzosos antes de ser publicados (Wilbur Whately, Zonk.PJ, Wkr, Tristan, Gorsh, davader, Torquemada, NightWalker, Cutrix, mobuttu, arturo y todos los que apoyaron el proyecto).

AGRADECIMIENTOS DE LA EDICIÓN CONBARBA

A la comunidad de Salgan al Sol por facilitar la primera traducción al castellano. A los ilustradores que han colaborado con su arte. Vuestra confianza nos llena de orgullo. A Esther Sanz por amplificar nuestra petición de ayuda. Y a Clinton por publicar con una licencia tan abierta. Esperamos que estéis orgullosos del resultado final.

CONCEPTOS BÁSICOS

En este capítulo encontrarás una guía sobre los conceptos más importantes del juego. Si necesitas alguna aclaración sobre algún concepto que encuentres durante tu lectura, éste es el lugar más apropiado para encontrar respuestas.

CÓMO LEER ESTE LIBRO

Hemos intentado que este libro sea fácil de leer. A lo largo del libro encontrarás texto sangrado y en cursiva. Esto indica la presencia de un ejemplo de un concepto de juego:

~~~~~  
*Esto es un ejemplo de, extrañamente, un ejemplo.*  
~~~~~

También encontrarás texto sangrado con una figura. Este contiene opciones y consejos organizados de la siguiente forma:

- * *Dial*: Son opciones que los jugadores y el DJ pueden decidir “activar”. Cada recuadro te dirá si el dial puede activarse durante el juego o si debe activarse antes de comenzar a jugar.
- * *Consejos para los jugadores*: Algunos conceptos de *Donjon* pueden tener implicaciones que en un principio no serán obvias. Por eso encontrarás notas del autor que explican los conceptos en detalle y ayudan a jugar a *Donjon* de manera más efectiva.

- * *Consejos para el DJ*: Como los jugadores tienen tanto poder para narrar en *Donjon*, el DJ necesita buenos consejos para mantenerlos a raya. Los consejos para el DJ están llenos de ideas para derrotar a los personajes (y a los jugadores).
- * *Decisiones de diseño*: Explican el porqué de ciertas reglas en *Donjon*.
- * *Tablas*: Tal como suena. Son tablas de referencia para dirigir *Donjon*.

GLOSARIO

- * *Atributos*: Las capacidades innatas de una criatura. Es una manera de definir lo fuerte, inteligente, atento, rápido, resistente e influyente que es un personaje. En *Donjon* todos los seres vivos tienen atributos.
- * *Clase*: La profesión o rol de un personaje en el grupo. “Guerrero”, “Bibliotecario” y “Mago de Nod” son ejemplos válidos de clases.
- * *d20*: Un dado con veinte caras. Puedes encontrarlos en tiendas especializadas o en la estantería de cualquier rolero.
- * *Director de juego (DJ)*: Este jugador, en lugar de crear e interpretar un personaje, crea la aventura y controla a los oponentes durante la partida. Si quieres demostrarle el mayor de los respetos recomendando que lo llames Donjon Master.
- * *Donjon*: En el contexto del juego, un “donjon” es un área delimitada en la que los personajes se mueven y encuentran problemas. Es el área donde se desarrolla la aventura.
- * *Escena*: Es la unidad de juego básica en *Donjon*. Una escena es un encuentro completo durante la partida. El encuentro no tiene por qué ser favorable o adverso, sino simplemente una interacción continuada con el entorno que resulta en una decisión. Ejemplos de escenas pueden ser una conversación con un PNJ, que los personajes encuentren un obstáculo en su camino y logren evitarlo, o un combate completo. El mero hecho de encontrarse con algo interesante, caminar por un sendero o entrar y salir de una habitación sin hacer nada no constituye una escena. Muchas veces las escenas son llamadas encuentros.
- * *Habilidad*: Característica especial de una criatura. Son las cualidades que definen un personaje u oponente y lo hacen único. En *Donjon* cada tipo de criatura está formado por diferentes habilidades.

- * *Narrar*: Es una manera elegante de decir “decidir qué sucede”.
- * *Nivel de daño (ND)*: Indica la capacidad de un arma o armadura de producir o evitar daño.
- * *Personaje jugador (PJ)*: Es una persona ficticia que un jugador utiliza para interactuar con el mundo de juego.
- * *Personaje no jugador (PNJ)*: Es un personaje ficticio que no es controlado por un jugador. Es controlado por el DJ y utilizado para interactuar con los personajes de los jugadores.
- * *Prueba*: Es la acción de tirar los dados. Es una prueba cuando el director de juego y tú tiráis los dados, comparando los resultados.
- * *Raza*: No se usa como en el mundo real. En *Donjon* (y en casi todos los juegos de rol de fantasía) una raza es en realidad una especie diferente, generalmente antropomórfica. Goblin, ogro, centauro o humano serían algunas razas.
- * *Tirada de salvación*: Estos valores son tu capacidad para resistir los efectos de cosas tales como enfermedades, venenos, magia,...

TIRAR LOS DADOS

Donjon utiliza reservas de dados como sistema de resolución. Cuando veas una puntuación en el texto, se refiere a una reserva de dados con esa cantidad de dados. Los ejemplos en el texto asumen que se utilizan dados de veinte caras, o d20.

El sistema de resolución del juego te pedirá que compares tiradas de dados. Esto se conoce como **prueba**. Es la base del juego y una modificación del sistema utilizado en el juego de rol *Sorcerer*.

Así es como funciona: cada jugador tira una cantidad de dados, dependiendo de la situación (casi siempre será una habilidad o la puntuación de una tirada de salvación, más el atributo correspondiente). Las tiradas de ambos jugadores se comparan para determinar el éxito. Cada jugador identifica entre sus dados el del número más alto. El jugador con la tirada más baja pierde y todos los dados del ganador que sean mayores que el dado más alto del perdedor se denominan éxitos.

Si ambos jugadores tienen el mismo número en el dado más alto, esos dados se apartan y se busca el siguiente dado más alto. Repite esto hasta

que haya un ganador. Además de los éxitos normales, el ganador considera como éxitos todos los dados empatados que han sido apartados. Si por casualidad todos los dados están empatados, ambos jugadores agregan un dado a su reserva, lo tiran y comparan éxitos. Si de nuevo resulta en un empate, repite la acción hasta que haya un vencedor.

Es más fácil de lo que parece. Observa estos ejemplos:

Un jugador tira 5 dados: 4, 7, 9, 11, 12.

El DJ tira 4 dados: 6, 12, 15, 18.

El DJ gana. Los dados que sacaron 15 y 18 son éxitos, lo que hace un total de dos éxitos.

Un jugador tira 5 dados: 3, 11, 12, 13, 15.

El DJ tira 5 dados: 5, 8, 10, 13, 15.

El jugador gana con cuatro éxitos. Los 13 y los 15 están empatados, por lo que ambos miran el siguiente dado. El 12 del jugador es el número más alto junto al 11, ambos superiores al 10 obtenido por el DJ. Recuerda que los dados empatados son éxitos para el vencedor.

Puede suceder que en alguna tirada un personaje no tenga ningún dado (que tenga 0 en su reserva). Por ejemplo, un personaje con riqueza 0 que quiera conseguir dinero como botín de un monstruo o pila de tesoro. En esos casos, aplica la siguiente solución: la persona que no tiene dados recibe un dado y el oponente recibe un dado extra para esta tirada.

QUÉ TIRAR

Casi todas las tiradas en *Donjon* serán una combinación de un atributo (detallados en el Capítulo 2: **Creación de personajes**, pág. 16) y la habilidad pertinente. El DJ te ayudará a determinar qué tirar, pero seguro que le cogeras el tranquillo rápidamente.

En muchas ocasiones, querrás intentar algo para lo que no tienes la habilidad apropiada. En ese caso, tira solo el atributo.

A menos que se indique lo contrario, solo se puede tirar un atributo más una habilidad.



LA LEY DE LOS ÉXITOS

La ley de los éxitos es la regla más importante en *Donjon*. La ley dice:

1 ÉXITO = 1 HECHO O 1 DADO

Esto significa que por cada éxito que obtengas en una tirada, puedes decidir establecer un hecho sobre la acción o guardar el éxito como un dado de bonificación para una tirada relacionada.

Por ejemplo, Jonathan declara que su personaje está buscando algo en el bosque. No especifica qué es lo que el personaje busca, solo que está usando su percepción para ver qué hay allí. Obtiene tres éxitos en su tirada.

Ahora debe decidir qué hacer con los éxitos. Decide relatar dos hechos: que ve un pequeño grupo de orcos y que estos están ocupados intentando encender un fuego.

Guarda su último éxito y lo utiliza como dado de bonificación cuando tira para acercarse sigilosamente a los orcos.



DIAL: TIPO DE DADO

No tienes por qué utilizar dados de veinte caras en *Donjon*. El grupo puede utilizar cualquier tipo de dado siempre que todos tengan el mismo número de caras.

El número de caras del dado afecta al juego de dos maneras: la variación de éxitos y la cantidad de empates. Con dados con menos caras, la probabilidad de que el jugador con menos dados gane es algo mayor. Con dados de veinte caras, los resultados son más pre-visibles. Con dados de menos caras habrá más empates, por lo que el número de éxitos en las pruebas será mayor.

Asegúrate de pensar y decidir sobre el tamaño del dado antes de empezar a jugar. El autor no recomienda utilizar dados que no sean de veinte caras y los jugadores “puros” de *Donjon* tienen la libertad de hostigar y ridiculizar a los que usen otros dados. ~

CREACIÓN DE PERSONAJES

Antes de comenzar a jugar a *Donjon*, los jugadores necesitan crear a sus personajes, las personas ficticias que los representarán en el mundo de juego. El DJ también necesita crear sus personajes, y encontrará toda la información necesaria para hacerlo más adelante, en *Dirigir Donjon* (página 98).

CONCEPTO INICIAL

Los jugadores y el DJ deberían sentarse a discutir sobre el tipo de mundo en el que quieren jugar. Aunque *Donjon* sea un juego fantástico, hay muchas variantes de fantasía. El mundo puede ser como un cuento de hadas, lleno de curiosos duendes, soldados con yelmos en forma de seta y caballeros en armaduras plateadas volando en libélulas. O podría ser en una Edad Oscura llena de peligros, con trolls carnívoros, hechiceros demoníacos y acero manchado de sangre por todos lados. Incluso podría ser un futuro lejano. Los personajes pueden explorar estaciones lunares abandonadas utilizando sus pistolas láser y poderes psíquicos para defenderse de depredadores alienígenas o astronautas zombies.

Una vez que los jugadores y el DJ tienen una idea clara sobre el mundo en el que quieren jugar, cada jugador debe ponerse a pensar en el tipo de personaje que quiere interpretar. Por el momento puede ser una idea general, pero hay algunas cosas a tener en cuenta:

- * ¿Qué hace primero mi personaje? ¿Pensar o atacar?
- * ¿Mi personaje llama la atención de los demás o se esconde entre las sombras?
- * ¿Mi personaje está siempre metido en problemas o suele tener la situación bajo control?
- * ¿Mi personaje utiliza la magia o un espadón de la leche? ¿O ambas cosas?
- * ¿Mi personaje domina cualquier situación con su inteligencia y su carisma irresistible o gruñe y tensa los músculos?



DIAL: NIVEL DE SERIEDAD

Es importante que el grupo determine el nivel de seriedad del juego. En *Donjon*, los jugadores tienen tanta capacidad de crear como el DJ.

Jugar partidas cómicas puede ser muy divertido, pero también puede resultar exasperante si se hace con los jugadores equivocados. De la misma manera, algunos jugadores quizá no estén cómodos con el horror visceral de un juego lleno de óxido y sangre.

Debe elegirse antes de comenzar a jugar. Algunas opciones son: Monty Python y los frikis (demasiado), payasada (mucho humor), irónico (lleno de alusiones a los clichés del rol que los PJ's se tomarán completamente en serio), humor negro, serio, y óxido y sangre (fantasía de terror). Este dial debe fijarse por consenso entre los jugadores y el DJ.

ATRIBUTOS

Con una idea básica del tipo de personaje que quieres interpretar, puedes decidir la puntuación de los atributos del personaje. Estos son:

- * *Virilidad*: mide la fuerza bruta y el poder. Se usa para las acciones físicas, para determinar el peso en armas y armaduras que puedes cargar, y para hacer daño.
- * *Cerebralidad*: mide la capacidad intelectual y el conocimiento. Se usa en pruebas de ingenio, para tirar hechizos, y para recordar empaquetar las provisiones necesarias para una aventura en un donjon.

- * *Discernimiento*: es la capacidad de pensar clara y sabiamente. Se suele denominar "sentido común" y se utiliza para percibir cosas escondidas o poco claras, para resistir la influencia de otros, y para ignorar la magia que afecte a la mente.
- * *Celeridad*: es la capacidad para moverse con ligereza y rapidez. Se usa en acciones que requieran habilidad y delicadeza, para atacar con un arma y para esquivar los golpes.
- * *Aguante*: es la capacidad para resistir el dolor y el sufrimiento. Se utiliza para recibir daño, realizar grandes esfuerzos, y para resistirse a la magia que afecte al cuerpo.
- * *Sociabilidad*: mide tu carisma y tu habilidad social. Las personas con sociabilidad alta pueden ser tanto intimidantes como irresistibles. Se utiliza para regatear y para convencer o intimidar a la gente.

Cada atributo comienza con un número entre uno y seis. Un atributo a cero indica una falta total de habilidad, tres es el promedio humano, y seis es sobrehumano. Algunos monstruos pueden tener cero en un atributo (ver *Dirigir Donjon*, pág. 101).

Para crear las puntuaciones iniciales necesitarás tres dados de seis caras (3d6), justo como los que se encuentran en la tienda de la esquina o en un *Monopoly*. Tira los dados y busca la tirada mediana. Pon ese número en tu primer atributo. Repite las tiradas siguiendo el orden de los atributos.

~~~~~  
Jonathan está tirando para definir los atributos de su personaje, Ferozia Corazón-Grueso. Finalmente, sus tiradas y atributos son los siguientes:

Tirada: 1, 5, 6 = Virilidad 5

Tirada: 1, 2, 2 = Cerebralidad 2

Tirada: 4, 4, 4 = Discernimiento 4

Tirada: 2, 5, 5 = Celeridad 5

Tirada: 3, 4, 6 = Aguante 4

Tirada: 1, 1, 6 = Sociabilidad 1  
~~~~~



DIAL: GENERACIÓN DE ATRIBUTOS

La forma de generar las puntuaciones de los atributos es bastante aleatoria. Probablemente el jugador no consiga hacer el personaje que tenía en mente pero es la forma usada para crear los atributos en los clásicos juegos de rol de fantasía así que lo he incluido por nostalgia y respeto.

Aunque puede ser interesante dejar los atributos en manos de los dados, cuando los jugadores tienen un concepto de personaje bien definido necesitan otras opciones.

Este dial tiene las siguientes opciones:

- * *Normal*: El método descrito anteriormente. Por cada atributo tira 3d6 y quédate con la tirada mediana.
- * *Normal mejorado*: Si las puntuaciones de un personaje suman 15 o menos, el jugador puede volver a tirar de nuevo pero debe hacerlo para todos los atributos.
- * *Mejorado a elección del jugador*: Similar al método normal mejorado, pero el jugador puede agregar un punto a un atributo restándole un punto a otro.
- * *Tiradas a elección*: El jugador tira los 3d6 seis veces y anota las medianas como en el método normal mejorado, pero dispone las puntuaciones como prefiera entre los atributos. Esta opción permite a los jugadores crear personajes a su gusto, al mismo tiempo que evita los resultados extremos.
- * *A elección del jugador*: El jugador tiene 21 puntos para distribuir de la manera que desee entre los seis atributos. Ningún atributo puede ser menor que 1 o mayor que 6. Esta opción permite la mayor libertad, pero puede producir personajes con atributos disparatados.

El DJ debe informar de la opción elegida antes de comenzar a jugar. Los jugadores siempre tienen la opción de usar el sistema normal para crear su personaje. ~

CLASE O RAZA

Cada jugador decide su clase o raza simplemente dándole un nombre. Puede ser cualquier cosa, siempre que el DJ la vea coherente con su campaña. Puede tener un nombre simple, como “ladrón” o “elfo”, o algo más complejo, como “caballero de la lanza plateada” o “troll de hueso-granito”.

La única diferencia entre clase o raza es su nomenclatura. Un personaje con una clase es humano, ya que al estar tan expandidos tienen una gran cantidad de culturas y profesiones potenciales a las que pertenecer. Por otro lado, una raza es un grupo unificado de una especie en la cual todos los miembros tienen las mismas habilidades. Al crear tu personaje con una raza, lo que haces en realidad es crear una especie completa.

- * *Ejemplos de clases*: mercenario, arqueólogo, hechicero de manto púrpura, explorador, inventor.
- * *Ejemplos de razas*: gnomo guijarro, simio silvano, goblin de nariz roja, ogro, draconiano de Diente Afilado.

En el mismo grupo no deberían repetirse clases o razas. La diversidad es importante en *Donjon*.



DIAL: HUMANOS Y OTRAS RAZAS

El DJ puede decidir antes de comenzar que los humanos no son la especie dominante. Si es así, puede cambiar la raza dominante, sean elfos, goblins, o alienígenas de piel azul.

Si se elige una raza que no sean los humanos, entonces esa raza tiene a su disposición montones de profesiones, o clases. Todas las demás especies, incluyendo a los humanos, son tratados como razas normales según las reglas. Si, por ejemplo, la especie dominante son los goblins, algunos personajes podrían ser: guardián de la cueva, arrojabombas-calabaza o cazador de alimento.

El DJ también puede permitir que todas las especies tengan clases distintas. En ese caso, las razas funcionan de manera algo diferente: todos los miembros de una raza (excepto los humanos) tienen la misma habilidad primaria. Todos los personajes tienen una clase (por ejemplo, un troll con la clase invasor de montaña), y esta será la que determine sus habilidades secundarias. ~

NIVEL

Todos los personajes comienzan generalmente a nivel 1. Anótalo en tu hoja de personaje.

A veces el DJ puede necesitar que los jugadores creen personajes de un nivel superior. En ese caso, crea un personaje de nivel 1 como se indica en este capítulo, y luego sigue las reglas de avance en **Dirigir Donjon** para aumentar el nivel.

HERIDAS

Las heridas miden cuánto daño puede soportar el personaje antes de considerarse gravemente herido. Es diferente de otras puntuaciones de tu personaje porque nunca deberás tirar dados para heridas (o sea que heridas es un número, y no una reserva de dados como el resto de los atributos). Los personajes comienzan con pocas heridas, pero estas aumentarán durante el juego conforme el personaje se endurezca y aprenda a soportar mejor el dolor.

PROVISIONES Y RIQUEZA

Las provisiones miden lo preparado que estás para las aventuras en el donjon. Es una abstracción de los bienes que acarreas y que te servirán durante la aventura. Incluyen cosas como comida, cuerda, crampones, una vara de tres metros y las estacas para la tienda de campaña.

La riqueza mide tus finanzas. Monedas de oro, gemas y esas cosas. Se usa para comprar armas y armaduras, además de más provisiones.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Las tiradas de salvación se usan para medir la capacidad del personaje para resistir la magia o las adversidades. Hay dos tipos de tiradas de salvación en *Donjon*.

- * *Salvación contra ilusión y confusión*: Se usa para resistir todo efecto mágico que afecte a la mente, como ilusiones, confusión, etc. Normalmente se tira sumada a discernimiento.
- * *Salvación contra veneno, parálisis, y transformación*: Se usa para evitar cualquier tipo de manipulación del cuerpo, ya sea natural o mágica.

Sirve contra el veneno, la enfermedad, la parálisis, la transformación en rana mediante magia, etc. Normalmente se tira sumada a aguante.

HABILIDADES

Lo último que tienes que hacer para crear tu personaje, y lo más importante, es determinar sus habilidades. Las habilidades hacen que una raza o clase sea única. Son las cosas que nadie más puede hacer. En *Donjon*, tú inventas las habilidades de tu personaje.

Debes escoger una **habilidad primaria** y cuatro **habilidades secundarias**. La habilidad primaria es la que define a la raza o clase: es una habilidad general o amplia por la cual se la reconoce inmediatamente. Una habilidad primaria debe ser muy versátil.

Las habilidades secundarias matizan la definición de la raza o clase. Son habilidades que refuerzan a la raza o clase, pero que son mucho más específicas. Estos son algunos ejemplos de clases y razas con su habilidad primaria y las cuatro habilidades secundarias:

- * *Mercenario*: Pegar con armas; correr y cargar, derribar puertas, intimidar, aguantar daño en combate cuerpo a cuerpo.
- * *Hechicero de manto púrpura*: Lanzar hechizos; entender las lenguas demoníacas, evitar magia, mentir convincentemente, hacer daño a demonios.
- * *Troll de hueso-granito*: Aguantar todo tipo de daño; hacerse el tonto, comer rocas y otras cosas duras, saltar abismos, aplastar con la mano.
- * *Elfo*: Ser uno con la naturaleza; lanzar hechizos de la naturaleza, usar arcos, atacar con espada larga, encontrar puertas secretas.
- * *Noble*: Influir gente; conocimientos de heráldica, esquivar en combate cuerpo a cuerpo, tratar con las autoridades, montar a caballo.

En los ejemplos se pueden notar las diferencias entre las habilidades primarias y las secundarias. Un mercenario puede utilizar cualquier arma, pero un elfo solo puede usar un arco o una espada larga. (En realidad, ambos pueden usar cualquier arma. Pero el elfo solo puede utilizar su habilidad si ataca con un arco o una espada larga.)

El troll de hueso-granito puede absorber daño de cualquier fuente, ya sea un arma, una roca que cae, fuego o magia. El mercenario puede aguantar más daño que un personaje corriente, pero solo en combate cuerpo a cuerpo. Las trampas, los ataques por la espalda y las caídas lo dañarían de manera normal.

El noble puede usar su habilidad primaria en cualquier situación social. El hechicero de manto púrpura es útil en situaciones de este tipo, pero solo si está mintiendo.

Una habilidad primaria debe afectar a todas las tiradas de un tipo determinado: todas las tiradas de ataque, de daño, de influencia, o todos los intentos para esconderse. Una habilidad secundaria debe limitarse a situaciones específicas.

La limitación de una habilidad secundaria puede basarse en un elemento del equipo, un tipo de oponente, o cualquier otro tipo de limitación similar. Fíjate en la diferencia entre el hechicero de manto púrpura y el troll de hueso-granito. Ambos tienen habilidades que les permiten aumentar el daño que hacen: “Aplastar con la mano” se usa para hacer más daño al golpear cosas mientras que el hechicero de manto púrpura puede utilizar su habilidad “hacer daño a demonios” cuando ataca a un demonio, ya sea con una espada o mediante la magia. El troll de hueso-granito, en cambio, puede dañar cualquier cosa, pero solo si la golpea con su mano.

Como tienes la posibilidad de inventar cualquier habilidad que se te ocurra, necesitarás hablar con el DJ para definir qué hacen las habilidades. Si quisieras acuchillar por la espalda, simplemente crea la habilidad “acuchillar por la espalda”. Pero ¿cómo funciona “acuchillar por la espalda”? El DJ estará familiarizado con estas reglas y puede ayudarte a responder esa pregunta.

“Acuchillar por la espalda” se sumaría a tu tirada de daño cuando impactas a un oponente que no te está encarando. O también podría mejorar tu tirada de ataque si atacas a un oponente por la espalda. Pero no podría hacer ambas cosas, tendrás que decidir con cuál te quedas. Por esto es importante asegurarse de que tus habilidades están bien definidas antes de comenzar a jugar.



CONSEJOS PARA EL JUGADOR: ELIGIENDO HABILIDADES

La opción de elegir cualquier habilidad que desees para tu personaje puede parecer intimidante. Recuerda que las acciones con éxito te permitirán narrar qué sucede en el juego. Deberías tenerlo en cuenta a la hora de escoger tus habilidades.

Si eliges una habilidad como “escuchar ruido”, puedes utilizarla cuando quieras, no solo cuando el DJ te pida que hagas una tirada. Una tirada con éxito te permitirá crear un encuentro diciendo que tu personaje escucha pasos detrás de él, o que oye a un águila gigante en los árboles, o el arrastrarse de un enorme gusano al final del túnel.

Si eliges una habilidad como “encontrar puertas secretas”, puedes utilizarla para encontrar atajos y evitar problemas en una mazmorra o incluso para encontrar la salida a un combate que no le está yendo bien para tu personaje.

También recuerda que los éxitos pueden utilizarse como dados de bonificación para otra tirada. Elige habilidades que puedan combinarse.

Si eliges una habilidad como “velocidad de los antiguos”, puedes usarla para mejorar tu iniciativa en combate.

Si eliges habilidades como “correr y cargar” y “golpear con espadón”, puedes correr hacia tu oponente y usar los éxitos para la tirada de ataque.

Si eliges habilidades como “encontrar tesoro” y “evaluar bienes”, puedes buscar tesoro, averiguar su valor y luego hacer una tirada para encontrar botín, utilizando los éxitos de cada tirada para acumular una gran reserva de dados. ~

HABILIDADES MÁGICAS

Probablemente hayas notado en la sección anterior que el hechicero de manto púrpura tiene “lanzar hechizos” como su habilidad primaria, y que el elfo tiene “lanzar hechizos de la naturaleza” como habilidad secundaria. Una habilidad para hacer magia en general (lanzar hechizos, tirar magia o lo que sea) debe tomarse como habilidad primaria.

Si quieres un tipo específico de magia, puedes crear una habilidad secundaria. Algunos ejemplos serían “lanzar hechizos de la naturaleza”, “sigilo de místico”, “crear ilusiones”, o “psicoquinesis”.

Todas estas habilidades sirven para crear magia basada en hechizos, y utilizan el sistema de magia detallado en el capítulo **Magia** (ver pág. 73). Si creas un personaje que utiliza la magia basada en hechizos, deberías leer ese capítulo antes de comenzar a jugar. Te dirá cómo definir tu estilo mágico y cómo elegir tus palabras mágicas, cosas que debes hacer antes de completar tu personaje.

Sin embargo no es obligatorio tener magia basada en hechizos para tener una habilidad que sea de naturaleza mágica, como un pequeño talento o una capacidad específica de tu clase o raza.

Por ejemplo, si quieres crear una pequeña criatura feérica cuyo único talento mágico sea crear luz, puedes elegir “crear luz” como habilidad. Si quieres que tus manos exploten en llamas durante el combate, puedes elegir “manos ardientes” y definirlo como un bonificador a tu tirada de daño cuando golpeas.

Como todas las habilidades utilizan el mismo sistema de resolución y se miden de la misma manera, estas habilidades no serán excesivamente poderosas, aunque sean de naturaleza mágica.

HABILIDADES PODEROSAS

El DJ puede determinar que ciertas habilidades son demasiado poderosas para su partida. Es poco probable que esto suceda, ya que todas las habilidades se miden de la misma manera.

Si eres el DJ y uno de los jugadores quiere que sus personajes tenga una habilidad que parece demasiado poderosa, discute con él una manera de atenuar sus efectos. Casi cualquier habilidad con ese perfil puede transformarse en una habilidad perfectamente apropiada para *Donjon* aplicando un poco de sentido común.

Jonathan quiere crear una draconiana de diente afilado. Escribe “immune al fuego” como habilidad secundaria. El DJ considera que no hay ninguna habilidad de “inmunidad” en Donjon por lo que

tendrán que ajustar la habilidad para que encaje en el juego. Con una idea clara, Nikola le pregunta a Jonathan,

—¿No funcionaría mejor como “resistente al fuego”? De esa manera podemos medirla más fácilmente.

Jonathan está de acuerdo y anota “resistente al fuego”.

Si la habilidad no puede ser rebajada a un nivel apropiado para tu partida, una buena solución es hablar con el jugador para ponerle un límite a su uso. La mayoría de las habilidades poderosas funcionan bien si se utilizan solo una vez por encuentro. Si eres un jugador que quiere una habilidad que parece demasiado poderosa, consulta con el DJ.

Jonathan, el jugador más problemático del grupo, también tiene “regeneración” como habilidad secundaria. Su DJ frunce el ceño.

—Pero Nikola —lloriquea— sólo puedo usarla cuando estoy herido. —Nikola niega con la cabeza.

—Aun así sigue siendo demasiado poderosa para ser una habilidad secundaria.

—¿Qué tal si la cambio a regenerar daño de celeridad? —pregunta Jonathan.

—Ok, está bien. Pero solo puedes usarla una vez por encuentro —agrega Nikola— si no, la usarías una y otra vez hasta que el daño causado por celeridad se regenerase tras cada encuentro.

REPARTIENDO DADOS

Antes de terminar la creación del personaje tendrás un número de heridas por determinar, dos tiradas de salvación, y cinco habilidades sin puntuación en tu hoja de personaje. Tienes 20 dados para repartir entre todas esas características de la manera que te parezca. El único límite es que no puedes tener una cantidad de dados mayor a tu nivel +3 en ninguna de ellas. También necesitas puntuación para riqueza y provisiones. Ponle 5 dados a una de ellas, y 3 a la otra. Queda a tu elección.

Tu personaje está listo para jugar.

EQUIPO INICIAL

Los personajes en *Donjon* comienzan siendo pobres. El DJ puede decidir que deben comprar su equipo inicial en el primer pueblo y que, debido a esto, no podrán conseguir todo lo que desean. Pero, si el DJ desea ser magnánimo con sus jugadores, puede regalarles equipo por un nivel de daño total de 4. Puedes leer más sobre el equipo en el capítulo **Dinero y bienes** (ver pág. 33).

EJEMPLOS DE CREACIÓN DE PERSONAJES

Tres jugadores, Robin, Ron y Jonathan, se sientan junto al director de juego, Nikola, para crear sus personajes de *Donjon*. Deciden que el juego será bastante serio, aunque nadie está en contra de un poco de humor. Nikola decide que los atributos serán definidos mediante el método “a elección del jugador”.

ROLAND EL EXPLORADOR

—En esta partida quiero interpretar un personaje que me permita narrar mucho. —dice Robin— Creo que alguien que pueda encontrar monstruos y saber todo sobre ellos será lo mejor. Voy a jugar con un humano, su clase será “explorador” —Robin escribe su clase en la hoja de personaje.

Tiene 21 puntos para repartir entre los atributos. Y dice:

—Quiero que el personaje sea tan perceptivo que parezca casi sobrenatural, pero tiene que ser rápido también, para que no lo maten. Voy a ponerle un discernimiento y una celeridad bastante altos. No creo que sea demasiado fuerte o imponente, más bien inteligente y callado —distribuye sus puntos y termina con virilidad 2, cerebralidad 3, discernimiento 6, celeridad 5, aguante 3 y sociabilidad 2.

—Excelente. Otro Aragorn —dice Ron.

Robin se vuelve hacia él.

—Oye tío. Si quieres comentar algo, olvídate de ese libro o, mejor aún, cállate. Mi personaje usa un machete, trepa árboles, y no se parece en nada a Aragorn.

Robin ya tiene pensadas sus habilidades.



—Su habilidad primaria es “rastrear cualquier cosa”. Puedo usarla para encontrar rastros de personas, monstruos, o lo que sea que quiera encontrar.

Como habilidades secundarias piensa en tres que le serán de utilidad: “sigilo en bosques”, “trepar árboles” y “atacar con machete”. Sin embargo no se le ocurre nada para la última.

—¿Qué te parece “conocimiento de animales salvajes”? Puedes declarar hechos sobre las criaturas que encuentras —dice Jonathan.

A Robin le parece perfecto y lo agrega a su hoja. (Es muy recomendable que los demás jugadores te ayuden en la creación de tu personaje, pídeles su opinión si te atasca.)

A Robin sólo le resta distribuir los 20 dados iniciales. Pone cuatro dados, el máximo, en la habilidad primaria de Roland, ya que quiere que sea excelente al usarla. Como quiere que Roland sea relativamente duro, sigiloso y decente en combate pone tres dados en heridas, “sigilo en bosques” y “atacar con machete”. No le preocupa demasiado la magia que afecta la mente, así que pone un solo dado en salvación contra ilusión y confusión, y dos dados en lo demás.

Finalmente pone 5 dados en provisiones y 3 en riqueza.

NOMBRE: ROLAND	
Clase/Raza: Explorador	Tiradas de salvación
Nivel: 1	• Contra ilusión y confusión: 1
Atributos	• Contra veneno, parálisis y transformación: 2
• Virilidad: 2	Habilidades:
• Cerebralidad: 3	• Rastrear cualquier cosa: 4
• Discernimiento: 6	• Sigilo en bosques: 3
• Celeridad: 5	• Trepar árboles: 2
• Aguante: 3	• Atacar con machete: 3
• Sociabilidad: 2	• Conocimiento de animales salvajes: 2
Heridas: 3	
Riqueza: 3	
Provisiones: 5	

ÁZAR EL HECHICERO DE MANTO PÚRPURA

Ron estuvo leyendo otro juego de rol mientras Robin creaba su personaje. Levanta la vista y dice:

—Quiero interpretar un personaje que use la magia, pero que esta gire en torno a los demonios. Lo llamaré “hechicero de manto púrpura”.

Jonathan y Robin ríen.

—Tío, siempre te haces el mismo personaje.

—Y siempre mola, así que a callarse —dice Ron sonriendo.

Anota la clase en su hoja y continúa.

—El tipo es muy débil debido a todas las fuerzas tenebrosas que ha invocado, pero es listo, y su carne se ha endurecido como el cuero. No es el tipo de persona que te gustaría conocer, tiene un aura intimidante.

Ron asigna sus puntos a los atributos y acaba con virilidad 1, cerebralidad 6, discernimiento 2, celeridad 3, aguante 5 y sociabilidad 4.

—Bueno, lanzar hechizos tiene que ser mi habilidad primaria. ¿Qué más puedo hacer para que el personaje mole?

—Hum... ¿qué tal hacer un personaje distinto? —dice Jonathan.

—Sigue así tío. Tú sigue así. Ya veremos cuál es el personaje penco cuando estemos con la mierda hasta las rodillas en Da Nang —gruñe Ron.

—¿Da Nang? ¿Qué...? —dice Jonathan riendo.

—No importa —dice Ron haciendo una mueca—. Robin, ¿puedes ayudarme con esto?

—¿Qué tal “entender lenguas demoníacas”? Podrías tirar los dados para entender qué te dice un demonio y usar los éxitos para narrar lo que dice.

Ron está de acuerdo.

—Estupendo. Eso y “hacer daño a demonios” en caso de que alguno esté fuera de control. Hmm... ¿qué más? Me gustaría poder tirar algunos dados extra en las pruebas de daño contra magia y mentirle a la gente. “Evitar magia” y “mentir convincentemente” suenan bien.

Al igual que Robin, Ron pone cuatro dados en su habilidad primaria, “lanzar hechizos”. A él sí le preocupa la magia que afecta la mente, así que pone cuatro dados en salvación contra ilusión y confusión. Con solo 12

dados para gastar, decide poner 3 en “mentir convincentemente”, 1 en la salvación contra veneno, parálisis y transformación y 2 en todo lo demás. Pone 5 dados en riqueza y 3 en provisiones para terminar.

NOMBRE: ÁZAR

Clase/Raza: Hechicero de manto

púrpura

Nivel: 1

Atributos

♦ Virilidad: 1

♦ Cerebralidad: 6

♦ Discernimiento: 2

♦ Celeridad: 3

♦ Aguante: 5

♦ Sociabilidad: 4

Heridas: 2

Riqueza: 5

Provisiones: 3

Tiradas de salvación

♦ Contra ilusión y confusión: 4

♦ Contra veneno, parálisis y transformación: 1

Habilidades

♦ Lanzar hechizos: 4

♦ Entender lenguajes demoníacos: 2

♦ Hacer daño a demonios: 2

♦ Evitar magia: 2

♦ Mentir convincentemente: 3

FEROZIA LA DRACONIANA DE DIENTE AFILADO

—¿Qué tipo de personaje tienes pensado jugar? —Pregunta Nikola.

—Pensaba crear un personaje que no fuese humano. Quizá una bonita mujer dragón —responde Jonathan.

—Tío, siempre juegas con chicas —ríe Robin.

—Cierra tu maldita boca antes de que te la cierre yo. ¿Dónde estábamos? Los draconianos son bastante frecuentes, ¿verdad? —Nikola asiente—. Es de “diente afilado”, un grupo de draconianos fuertes pero sin la capacidad de volar. Creo que la llamaré Ferozia —escribe la raza en la hoja de personaje—. Va a ser una tía dura y no se llevará bien con la gente. No es mala, aunque crean que sí. En realidad es tímida y cree que no la aceptarán, por eso siempre trata de probarse ante los demás.

Toma sus 21 puntos y los distribuye así: virilidad 5, cerebralidad 3, discernimiento 4, celeridad 4, aguante 4 y sociabilidad 1.

—Esto es *Donjon*. Termina ya de contar tu biografía y crea a tu nena guerrera para que podamos jugar —dice Ron, interrumpiendo.



—Oye, me gusta este personaje —responde Jonathan—. Estás molesto porque esta semana no estamos jugando al juego que tu querías —Ron murmura algo y regresa a su libro—. Ok, habilidades. Bueno, “escupir fuego”, por supuesto. Como es mi habilidad primaria, puedo usarla en combate o para destruir cosas inflamables, ¿no, Nikola? —este asiente—. Voy a agregar “piel dura” para absorber daño.

—Pero esa es una habilidad secundaria —responde Nikola—. ¿Qué tipo de daño quieres evitar?

Jonathan piensa durante unos segundos.

—Todo el daño de objetos afilados. Es difícil atravesar mi piel dura. También voy a escoger “resistente al fuego”, “intimidar gente” y “regenerar daño de celeridad”. Y recuerda que ya hablamos sobre esa, Nikola.”

—Sí, parece una habilidad correcta —asiente Nikola—, siempre y cuando sólo puedas usarla una vez por escena. ¿Qué hay de los dados?

Pone 4 dados en “intimidar gente” para compensar la baja sociabilidad de Ferozia, y otros 4 dados en heridas, ya que se supone que es dura. 3 dados en “escupir fuego,” 1 en “regenerar daño de celeridad” y 2 en lo demás. Termina poniendo 5 dados en provisiones y 3 en riqueza.

NOMBRE: FEROTIA

Clase/Raza: Draconiana de

Diente Afilado

Nivel: 1

Atributos

- + Virilidad: 5
- + Cerebralidad: 3
- + Discernimiento: 4
- + Celeridad: 4
- + Aguante: 4
- + Sociabilidad: 1

Heridas: 4

Riqueza: 3

Provisiones: 5

Tiradas de salvación

- + Contra ilusión y confusión: 2
- + Contra veneno, parálisis y transformación: 2

Habilidades

- + Escupir fuego: 3
- + Piel Dura: 2
- + Resistente al fuego: 2
- + Intimidar gente: 4
- + Regenerar daño de celeridad: 1

Notas: La habilidad “regenerar daño de celeridad” sólo se puede usar una vez por escena.

DINERO Y BIENES

En *Donjon*, no se especifica el dinero y los bienes que tiene tu personaje. No encontrarás listas de precios u otras tonterías por el estilo. En cambio, tu personaje tendrá una puntuación de riqueza como referente de su situación económica y una puntuación de provisiones que representa lo preparado que está para las aventuras en el donjon. Básicamente, lo llena que está su mochila.

Riqueza se usa principalmente cuando tu personaje está en un pueblo comprando armas, armaduras y otros objetos. También se utiliza para aumentar la puntuación de provisiones y para sobornar o influir en la gente. Las provisiones sólo se utilizan a lo largo de una aventura.

LA PRUEBA DE GASTOS

Cada vez que utilices riqueza o provisiones lo harás mediante la prueba de gastos (las pruebas se explican en el capítulo **Resolución**, ver pág. 45). Los pasos a seguir en una prueba de gastos son:

- * Decide la cantidad de dados que usarás de tu puntuación de riqueza o provisiones (esto se explica más adelante en el texto.) Si la prueba es exitosa, estos dados se restan de tu puntuación.
- * Si haces una prueba de gastos de riqueza, agrega sociabilidad a la cantidad de dados. Si es de provisiones, agrega cerebralidad.

- * Haz tu tirada y compárala con la del DJ (el número de dados que tira el DJ se describe a continuación).
- * Si tienes éxito, consigues el objeto o servicio que intentabas obtener. Los dados que uses de tu puntuación de riqueza o provisiones se gastan permanentemente. Si no tienes éxito, los dados no se gastan y tus puntuaciones no cambian.

La ley de los éxitos **no se aplica** a las pruebas de gastos.

COMPRAR COSAS

Los personajes solo pueden comprar objetos cuando están en un pueblo. Para comprar algo, haz una prueba de gastos contra el número de dados indicado en la *Tabla 3-1: Valor de bienes y servicios*. El sobreprecio varía según el pueblo y la naturaleza de los bienes que el personaje intenta adquirir, y siempre se suma a la tirada del DJ. El sobreprecio se explica con detalle en **Dirigir Donjon** (pág. 89).

Si tu tirada es exitosa, tu personaje consigue lo que intentaba comprar. Si no tienes éxito, el personaje no puede comprar el mismo objeto o servicio a ese vendedor. Puede ir a otro herrero, joyero o taberna, si es que la hay, pero este vendedor no quiere hacer más tratos con el personaje hasta que su riqueza aumente o el DJ decida que la situación ha cambiado (los personajes hacen un favor al vendedor, un mago incrementa mágicamente la sociabilidad del personaje, o algo similar).

Tabla 3-1: Valor de bienes y servicios

Valor	Bien o servicio
0	Cosas baratas (una cerveza, una noche en un establo o en un cuarto común, una comida)
3	Valor moderado (un viaje de 15 km en carronato, alquilar un cuarto por una semana, información útil, un adorno de plata)
6	Cosas caras (un viaje en barco, información muy útil, un caballo con carro, un anillo de oro con un rubí incrustado)
9	Cosas muy caras (una casa pequeña, un par de caballos, algunas vacas, medio kilo de una especia rara)

El DJ puede determinar que el valor de un objeto se encuentre entre dos de los valores detallados. Si un objeto es considerado más caro que moderado, pero no realmente caro (un perro guardián, por ejemplo), puede asignarle un valor de 4 o 5.

COMPRAR MÁS PROVISIONES

Las provisiones también se compran en los pueblos. Cuando estés en una tienda y quieras aumentar las provisiones de tu personaje debes realizar una prueba de gastos de riqueza contra la puntuación actual de provisiones de tu personaje más cualquier sobreprecio que el pueblo tenga para las provisiones. Todos los éxitos de la tirada se agregan a tu puntuación de provisiones (y los dados de riqueza utilizados se gastan, como ya se ha explicado).

Robin quiere mejorar las provisiones de su personaje antes de salir de aventuras. Actualmente tiene riqueza 9 y provisiones 4. Además, su sociabilidad es 2 y el sobreprecio para provisiones del pueblo es 3. Decide que usará 6 de sus dados de riqueza para aumentar sus provisiones. En total tirará 8 dados (6 de riqueza + 2 de sociabilidad.) El DJ tirará 7 dados (4 por las provisiones de Robin + 3 por sobreprecio). Los resultados son:

Robin: 3, 6, 9, 10, 12, 14, 17, 20

DJ: 2, 7, 8, 11, 14, 15, 16

Robin consigue dos éxitos, así que sus provisiones aumentan en 2 (ahora tiene provisiones 6). Su riqueza disminuye a 3.

OBTENER INFLUENCIA Y FAVORES

Puedes utilizar la riqueza de tu personaje, ya sea en un pueblo o durante una aventura, para sobornar o influenciar a un PNJ. Para hacerlo tienes que realizar una prueba de gastos de riqueza contra la puntuación actual de riqueza del PNJ, más su discernimiento.

Los éxitos que obtengas podrán ser añadidos a tu reserva de dados la próxima vez que hagas una proposición de tipo social al PNJ influencia-

do. (En otras palabras, esta tirada modifica una tirada social que harás en el futuro. No sustituye a la tirada social propiamente dicha.)

El personaje de Ron, Ázar, está hablando con el Barón Duval, el señor local. Necesita permiso para atravesar sus tierras y poder continuar con su cacería del Azote del Alba, un demonio que ha estado persiguiendo. Hasta ahora el barón se ha negado, pero Ázar tiene mucho dinero y decide utilizarlo para lograr su objetivo. Ron decide gastar 8 de los 12 dados de riqueza de Ázar. Tira su sociabilidad, 4, más 8 dados de riqueza, contra 2 dados del discernimiento de Duval más 10 de su riqueza actual. Ázar consigue 2 éxitos y pierde 8 de sus dados de riqueza. Ron ahora puede agregar 2 dados a su tirada cuando Ázar pida permiso al barón para cruzar sus tierras.

VENDER COSAS

En algún momento tu personaje querrá vender un arma, una pieza de armadura, un castillo o cualquier otra cosa. Hay dos maneras de hacerlo:

- * **Vender los objetos por riqueza:** Debes tirar una cantidad de dados igual al valor del objeto, más tu sociabilidad, y el DJ tira tu riqueza actual sumada al sobreprecio del comerciante. Cada éxito que consigas suma un punto a tu riqueza. Si fallas, el objeto se vende de todas maneras. Simplemente no lo has vendido a un precio lo suficientemente alto como para mejorar tu riqueza. Como ves, es más difícil ganar riqueza si tienes una puntuación elevada.
- * **Usar el objeto en un trueque:** Si el DJ decide que un mercader está interesado en un objeto de tu personaje, puedes sumar su valor a la prueba de gastos de riqueza para comprar un objeto. Si fallas la prueba, no intercambias el objeto. Por lo general, un trueque es más ventajoso que una venta.

Si el personaje está ofreciendo un servicio, el jugador y el DJ deben ponerse de acuerdo sobre su valor. La tirada para cambiar el servicio por Riqueza o para usarlo en un trueque se realiza al completar la tarea.



El personaje de Jonathan, Ferozia, tiene un hacha enorme (de valor 4) que quiere sacarse de encima. Jonathan considera sus opciones:

Puede hacer que Ferozia venda el hacha. En ese caso tiraría la sociabilidad de Ferozia de 1, más 4 dados del hacha, contra su propia riqueza 5, más el sobreprecio del comerciante que es 3. Se da cuenta de que sus oportunidades de conseguir una ganancia y aumentar su riqueza son bastante bajas.

También puede hacer que Ferozia utilice su hacha en algún trueque. El comerciante vende armaduras y Ferozia necesita una camisa de mallas (de Valor 2). Puede hacer una prueba de gastos de riqueza sin gastar ni un dado de riqueza, utilizando el hacha para el intercambio. Entonces tiraría la sociabilidad de Ferozia (1), más el valor del hacha (4), contra el valor de la camisa de mallas (2), sumado al sobreprecio del comerciante (3). Decide gastar dos puntos de riqueza para aumentar sus oportunidades, 7 dados contra 5, e intenta intercambiar el hacha por la armadura.

Observa que debido a la estructura de las aventuras en *Donjon* (ver **Dirigir Donjon**, pág. 87), los jugadores no pueden vender objetos que saquen de sus provisiones, a menos que sean pertenencias permanentes. La única excepción es cuando los personajes encuentran alguien a quien vender los objetos dentro de la aventura, antes de finalizarla y volver al pueblo.

ARMAS Y ARMADURAS

Las armas y las armaduras en *Donjon* están cuantificadas de manera abstracta. Las armas y armaduras son el alma de la aventura. Se pueden describir fácilmente por su potencial para hacer y evitar daño, que es llamado nivel de daño (ND). El ND se calcula mirando la *Tabla 3-2: Armas y armaduras*.

Fíjate que las descripciones de la tabla no están escritas en piedra. El jugador puede describir sus armas y armadura de la manera que desee: si el jugador quiere que su personaje lleve un hacha de guerra enana y

que vista pieles de oso, decide el potencial de daño del hacha y el nivel de protección que ofrecen las pieles.

En el caso de que el personaje sólo pueda usar un tipo de arma (porque, por ejemplo, su habilidad secundaria se llame “atacar con hojas élficas”) el ND de esas armas debe definirse antes de jugar.

Tabla 3-2: Armas y armaduras

Daño	Armas cuerpo a cuerpo
-1	Puños y patadas.
0	Arma pequeña (cachiporra, daga)
1	Arma mediana (espada corta, maza, martillo, garrote)
2	Arma grande (espada ancha, espada larga, martillo de guerra)
3	Arma enorme (alabarda, mandoble)
+1	Arma afilada (espadas, hachas)
Daño	Armas de ataque a distancia
1	Objetos arrojados
2	Arco corto, ballesta de mano
3	Arco largo, ballesta ligera
4	Arco compuesto, ballesta pesada
Daño	Armaduras
1	Cuero, acolchada, escudo
2	Cuero tachonado, camisa de mallas
3	Cota de escamas, cota de mallas
4	Placas

Ningún arma o armadura mundana (de tamaño humano) puede causar o detener más de 4 dados de daño.

PESO

Toda arma y armadura tiene una puntuación de peso. La puntuación de peso siempre es igual al nivel de daño mundano del arma. El peso se

compara con la virilidad del personaje para determinar sus efectos. Si el personaje no lleva ninguna pieza de equipo con un peso mayor que su virilidad, no hay efectos negativos.

Si un arma tiene un peso mayor que la virilidad del personaje, las oportunidades de impactar con el arma reciben una penalización igual a la diferencia entre las dos puntuaciones. Si un personaje lleva una armadura con un peso mayor que su virilidad, su celeridad es penalizada por la diferencia.

Roland, el personaje de Robin, tiene una virilidad de 2, celeridad de 5 y la habilidad secundaria "atacar con machete" en 3. Desgraciadamente Roland está usando una armadura de placas (ND 4) y un mandoble (ND 3). Mientras Roland lleve la armadura puesta, su celeridad tendrá un penalizador de 2 (peso 4 – virilidad 2). Además, restará 1 dado a su tirada de ataque con el mandoble.

Un personaje debe tener una puntuación de virilidad mayor que el peso de un arma cuerpo a cuerpo para poder utilizarla con una mano. Si el arma tiene un peso igual o superior a la virilidad del personaje, deberá usarla a dos manos, con lo que el personaje no podrá usar un escudo, antorcha, o cualquier otro objeto para el que necesite las manos.

Un lector atento se dará cuenta de que un arma afilada que brinda +1 al ND también supone un +1 al peso y requiere más virilidad para usarla. De acuerdo a las reglas, es así. De acuerdo al sentido común, no. El DJ tiene la libertad de decidir cómo afecta el filo al peso de un arma y mantener esa decisión a lo largo del juego.

ARMAS DE ATAQUE A DISTANCIA

Las armas a distancia se miden, al igual que las armas cuerpo a cuerpo, según su nivel de daño. Sin embargo, no tienen un valor de alcance. Este es el mismo para todas las armas a distancia, excepto para los objetos arrojados, y se detalla en **Combate** (pág. 59).

Las armas de distancia, en la mayoría de los juegos de rol, requieren algún tipo de munición: flechas, virotes, balas. En *Donjon* considerare-

mos que tienes suficiente munición para toda la aventura y que no tienes que preocuparte por ello.

Si tu DJ quiere llevar la cuenta de las municiones, te lo hará saber antes de comenzar la partida. En este caso, 10 piezas de munición cuestan lo mismo que un arma de ND 1 (sobrepeso + 1 dado).

ARMAS INUSUALES

Debido a la libertad que tienen los jugadores, en *Donjon* pueden crearse armas inusuales con facilidad. Cuando un jugador tiene una idea para un arma que parece poco tradicional, el DJ y el jugador deben decidir juntos el daño (y valor) del arma.

El personaje de Jonathan, Ferozia, es una draconiana que puede escupir fuego. El aliento de fuego es un arma bastante inusual, pero Nikola, el DJ, piensa que es una buena idea. Le pregunta a Jonathan cuánto daño quiere que haga la llama.

—Bueno, no mucho, pero es fuego, así que serían tres puntos. ¿Qué te parece? —pregunta Jonathan.

—Bien —dice el DJ—. Eso significa que tendrás que comprar un arma de valor 3. ¿Cómo lo definiríamos?

—Quizás Ferozia necesite una dieta especial. Tendré que comprar alimentos exóticos y llevarlos conmigo.

PROVISIONES

En tu hoja de personaje no está anotado todo lo que necesites para explorar mazmorras y no se use para atacar ni para evitar daño. Llevar la cuenta de todas tus posesiones es algo propio de juegos inferiores. En lugar de un inventario los personajes tienen una puntuación de provisiones. Esta puntuación es una medida de lo preparado que está tu personaje para la aventura y de cuántas cosas lleva en su mochila. Cuando tu personaje esté en una aventura y quiera disponer de cierto objeto, realiza una prueba de gastos de provisiones contra un número de dados determinado en la *Tabla 3-3: Tirada de provisiones*.



Ázar está frente a una puerta, detrás de la cual seguramente haya tesoros, y su jugador Ron quiere sacar una ganzúa de la mochila que le dé 2 dados extra para abrir la puerta. Ron tirará provisiones más cerebralidad contra los siguientes dados del DJ:

3 dados (automático) + 2 dados (“abrir cerraduras”) = 5 dados

Si tienes éxito en la tirada, encontrarás el objeto buscado en tu mochila (o en cualquier otro contenedor que lleves). Si fallas la tirada no podrás obtener ese tipo de objeto hasta que aumentes tus provisiones.

Al igual que los personajes, algunos objetos pueden tener habilidades. Estas habilidades son siempre secundarias y agregan dados a la reserva del personaje cuando se usa el objeto. La habilidad de un objeto sólo puede ir de 1 a 4, a menos que sea mágico.

No puedes conseguir armas, armaduras u objetos mágicos de tus provisiones. Si intentas obtener un objeto demasiado grande como para que quepa en tu mochila o para estar atado a tu espalda, obtendrás una penalización a la tirada.

Tabla 3-3: Tirada de provisiones

3 dados	Base automática
+x dados	Valor del objeto (mira la <i>Tabla 3-1: Valor de bienes y servicios</i> , pág. 34).
+1 a +4 dados	La puntuación de la habilidad del objeto (habilidades y valor no se suman; utiliza el número más alto).
+3 dados	El objeto no es algo que llevarías normalmente (un troll con una flauta, por ejemplo) o es demasiado grande para caber en tu mochila.

USAR HABILIDADES CON RIQUEZA Y PROVISIONES

En todos los casos mencionados, las habilidades incrementan el número de dados que tiras como se explica en **Resolución** (pág. 45). Tener una habilidad como “evaluar valor de armas” puede mejorar tus posibilidades de conseguir armas a buen precio. Cuando tienes una habilidad aplicable a acciones descritas en este capítulo, puedes sumar su puntuación a la reserva de dados.

El personaje de Jonathan, Ferozia, quiere comprar un hacha a dos manos que tiene un valor de 4. Ferozia tiene la habilidad “intimidar gente” a 4. Decide gastar 2 dados de riqueza para comprar el hacha, por lo que tira sus 2 dados de riqueza, su sociabilidad 1, y su habilidad de intimidar de 4, con lo que tiene 7 dados para la tirada.

El DJ tira el valor del hacha (4), más el sobreprecio de 3, para un total de 7 dados.

El personaje de Kimberly, Zoe, una exploracavernas de nivel 3, tiene la habilidad “llenar la mochila a tope” a 5. Quiere sacar una botella de vidrio de la mochila para guardar la muestra de musgo que ha encontrado. Suma 1 por sus provisiones, más 4 de cerebralidad, más 5 dados por “llenar la mochila a tope”, lo que hace un total de 10 dados. El DJ tira los 3 dados automáticos, más el valor del objeto (que tasa en 2) para un total de 5 dados. La habilidad de Zoe aumentó en gran medida sus posibilidades de traer una botella de vidrio y disminuyó la cantidad de provisiones que tuvo que comprar.

PERTENENCIAS PERMANENTES

Durante una aventura, tu personaje obtendrá todo tipo de pertenencias, incluyendo objetos que saque de sus provisiones o cosas que encuentre en los cadáveres de los enemigos o en pilas de tesoro. Puedes utilizar estos objetos libremente durante la aventura.

Sin embargo en tu hoja de personaje debes anotar cuáles son tus pertenencias permanentes. En el caso de un personaje con nivel 1 estamos hablando de un arma, una pieza de armadura y otro objeto (podrás incrementar la cantidad de pertenencias permanentes a través de la experiencia). Al comenzar cada aventura, debes borrar de tu ficha todas las pertenencias excepto las permanentes. Cuáles de ellas son permanentes y cuales no es algo que puede cambiar. Lo importante es el número de pertenencias que tienes al comienzo de la aventura.

RESOLUCIÓN

Tanto el director de juego como los jugadores pueden pedir una prueba en cualquier momento para determinar si una acción se realiza con éxito. Como hemos visto anteriormente en **Conceptos básicos** (pág. 11), una prueba es una tirada de dados enfrentada a la del DJ que determina el éxito de una acción.

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

Cuando realizas una prueba, el jugador tira una cantidad de dados igual al atributo del personaje más adecuado para la acción. La *Tabla 4-1: Uso correcto de atributos* describe los atributos que dominan las acciones más comunes.

Además, si el personaje tiene una habilidad o tirada de salvación apropiada puede agregarla a la tirada como dados adicionales. Es responsabilidad del jugador avisar cuando su personaje tenga una habilidad que pueda utilizar, pero será el DJ quien decida si la habilidad es apropiada o no. Solo puede usarse una habilidad por acción, excepto cuando el personaje tiene objetos con habilidades apropiadas. En ese caso, se suman ambas habilidades a la tirada.

Siempre que se mencionen pruebas en las reglas, el jugador puede sumar los dados de una habilidad apropiada a la tirada, a menos que se especifique lo contrario.

Tabla 4-1: Uso correcto de atributos

Atributo	Acciones comunes
Virilidad	Levantar cosas pesadas. Derribar puertas. Sacar a alguien de un río. Trepas una pared. Hacer daño.
Cerebralidad	Recordar el punto débil de un monstruo. Resolver un enigma, acertijo o problema matemático. Descifrar un lenguaje. Lanzar hechizos.
Discernimiento	Notar cosas. Resistir magia que afecte a la mente. Lograr afinidad con algo o alguien. Percibir intenciones.
Celeridad	Esquivar. Correr distancias cortas. Eludir una trampa. Abrir cerraduras. Robar. Pegarle a alguien.
Aguante	Resistir daño, magia que afecte al cuerpo, veneno o enfermedades. Correr largas distancias.
Sociabilidad	Convencer a un monstruo de que no te coma, a un bandido de que no te robe o a un guardia de que te deje pasar. Conseguir un buen precio al comprar cosas.

ACCIONES SIN OPOSICIÓN

Cuando una prueba enfrenta a un personaje con un obstáculo (trepas una pared, mirar a través de la oscuridad, saltar un abismo), esta se denomina prueba “sin oposición”. El jugador y el DJ deciden el atributo más apropiado para realizar la acción. Si la tiene, el jugador suma a esta cantidad de dados la puntuación de una habilidad apropiada, una tirada de salvación, o una habilidad de un objeto. El total será el número de dados que tire en la prueba. El DJ tirará una cantidad de dados de acuerdo con la dificultad de la acción, como se detalla en la *Tabla 4-2: Dificultades de acciones sin oposición*.

Robin quiere que su personaje Roland nade a través de un caudaloso río subterráneo. El atributo apropiado es su virilidad, y aunque Roland no tiene una habilidad de nado, tiene un anillo mágico con la habilidad “Magia: Flotar en el agua 2”, que parece apropiada. El nivel del donjon actual es de 2 y cruzar a nado este río en particular es una acción difícil.

Robin tirará 4 dados (la virilidad de 2, más 2 dados del anillo) y el DJ tirará 8 dados (nivel de donjon 2, más 6 dados por tratarse de una acción difícil).

Cuando un jugador pide una tirada sin oposición basada en la percepción, la dificultad de la prueba se determina de manera distinta. Al dar *Donjon* tanto poder a los jugadores, un jugador puede decir, “mi personaje se esfuerza por ver en la oscuridad”, y decidir qué es lo que ve su personaje. En estos casos el DJ deberá determinar la dificultad de acuerdo con cuánto control desea tener sobre la escena. Si quiere poco control, la dificultad será fácil. Si quiere un nivel de control medio (lo típico), la dificultad será media. Si quiere controlar la escena sin que los jugadores hagan ningún cambio, la dificultad será absurda. Recuerda que de todas maneras el DJ no podrá tener control total, incluso si el personaje falla completamente.

Al cruzar el río, Roland encuentra un camino que continúa hacia abajo. Robin quiere que su personaje examine el camino y encuentre huellas de las últimas criaturas que lo hayan recorrido. El DJ no tiene pensado qué quiere que haya en el camino, así que impone una dificultad media.

Robin tirará 10 dados (el discernimiento de Roland de 6, más la habilidad “rastrear cualquier cosa” de 4), y el DJ tirará 5 dados (nivel de donjon 2, más 3 dados por la acción de dificultad media).

Tabla 4-2: Dificultades de acciones sin oposición

Dados del DJ	Dificultad
0	Fácil (trepas una cerca)
3	Media (trepas 30 m con el equipo apropiado)
6	Difícil (trepas un acantilado elevado con equipo, trepas unos 30 m sin equipo)
9	Muy difícil (trepas un acantilado escarpado y húmedo)
12	Absurda (trepas sobre vidrio)

El DJ siempre suma a los dados de dificultad el nivel de donjon (detallado en *Dirigir Donjon*, pág. 93).

ACCIONES OPUESTAS

Cuando un personaje intenta algo y se le opone otro personaje o un PNJ, nos encontramos ante una acción opuesta. Para estas pruebas, el jugador tira sus dados de la manera habitual (atributos más modificadores) y el DJ hace lo mismo para el PNJ. Si el enfrentamiento es entre personajes jugadores, los jugadores tiran el uno contra el otro.

Una vez cruzado el río, el grupo se encuentra con un pequeño vigía goblin. Este escapa para alertar a sus amigos. Jonathan quiere que Ferozia lo detenga. Para hacerlo, tendrá que atraparlo. El atributo más apropiado es celeridad, que es uno de los que tiene más altos.

Jonathan tirará 5 dados (la celeridad de Ferozia de 5 y ninguna habilidad apropiada) y el DJ tirará 7 dados (la celeridad del goblin de 5, más la habilidad “correr como si el culo me ardiera” de 2).

LA LEY DE LOS ÉXITOS Y LA NARRACIÓN

Entonces, ¿qué haces con todos esos éxitos? En *Donjon*, tenemos una regla clara para el significado de los éxitos. La ley de los éxitos dice que:

1 ÉXITO = 1 HECHO O 1 DADO

Cuando un jugador gana una prueba, obtiene una cantidad de éxitos. Por cada uno de ellos, el jugador puede narrar un hecho concreto sobre la acción de su personaje, o transformar el éxito en dados de bonificación para una acción relacionada. Normalmente será la próxima acción del personaje, pero no tiene por que ser así.

El jugador no puede narrar hechos irrelevantes (hechos que no tengan que ver con su acción) A menos que el jugador decida lo contrario se considera que el personaje completó su acción exitosamente.

El personaje de Ron, Ázar, está buscando una puerta secreta, y Ron obtiene 3 éxitos en su tirada. Utiliza los éxitos para narrar tres hechos, que son:

- * *La puerta tiene una inscripción demoníaca a su alrededor.*
- * *Está en la pared norte del cuarto.*
- * *Hay una llave en la cerradura.*

Podría haber dicho “la puerta está abierta” o “la puerta sólo tiene 1 m de altura” o incluso “Ázar no encuentra ninguna puerta”.

Después de que el jugador describe sus hechos, el DJ los utiliza para narrar el resultado de la acción, asegurándose de utilizar todos los hechos del jugador. El DJ puede agregar más información al resultado, o expandir los hechos que describió el jugador.

El DJ narra el intento de Ázar de encontrar una puerta secreta: —Ázar revisa la habitación y tira de un tapiz en la pared norte. Encuentra una puerta con una inscripción demoníaca a su alrededor y una llave en la cerradura, decorada con un adorno en forma de calavera. Cuatro huesos, que parecen de garras, se asoman por debajo de la puerta, como si alguien hubiera intentado abrir la puerta desde el interior.

Si el jugador falla su prueba, la situación se invierte. Los éxitos del DJ pueden utilizarse para narrar hechos sobre el fallo del personaje o pueden usarse como dados de bonificación en una próxima acción del DJ que afecte al personaje del jugador.

Una vez que el DJ describe sus hechos, el jugador debe narrar el fallo de su personaje utilizando todos los hechos del DJ. A menos que el DJ decida lo contrario se asume que la acción falló. El jugador puede agregar información al resultado, pero el DJ puede interrumpir la narración en cualquier momento. Si el jugador intenta evitar hacer uso de todos los hechos descritos por el DJ, este debería reírse como una hiena y, de repente, quedarse en silencio, mirando al jugador con un solo ojo.

Más tarde, Ázar está intentando escalar una pared. Ron falla su prueba, y el DJ obtiene 2 éxitos. Los hechos del DJ son: “Ázar cae y aterriza en un montón de basura” y “saltan ratas de la basura”.

Ron narra lo siguiente:

—Ázar pierde agarre de la pared y se resbala, aterrizando en una pila de basura. Escucha unos siseos, y enormes ratas del tamaño de perros saltan de la basura. Una de ellas comienza a transformarse en una forma humanoide mientras susurra, “amo...”

Nikola, el DJ, le interrumpe.

—Espera un momento. ¿Amo? Me parece que no. Continuemos de otra forma: una de ellas comienza a transformarse en una forma humanoide y sonríe con malicia...

El juego continúa.



CONSEJOS PARA EL JUGADOR: LA LEY DE LOS ÉXITOS ES TU AMIGA

Como jugador, la ley de los éxitos te da mucho poder. Si utilizas una habilidad como “escuchar ruidos” escucharás un ruido si tienes éxito. Es posible que escuches ruidos incluso al fallar, pero en ese caso será el DJ quien decida qué es lo que escuchas. Esto, a diferencia de la mayoría de los juegos de rol de fantasía en los cuales solo haces lo que el DJ ha planeado para ti, significa que tienes control sobre la aventura.

Además, los dados de bonificación que puedes obtener serán de gran utilidad cuando no tengas suficientes dados como para realizar una acción con posibilidades de triunfar. Digamos que quieres saltar un abismo muy ancho, tan ancho que la dificultad sería muy difícil. No tienes una habilidad para saltar, así que no crees que lo logres. Pero hay un árbol cerca y tienes una habilidad “trepar árboles” a nivel 6. Puedes trepar el árbol y utilizar esos éxitos como bonificadores para saltar el abismo desde la copa del árbol.

Si te preguntas cómo es que los personajes trabajan juntos en *Donjon*, tienes la respuesta en la ley de los éxitos. Puedes usar tus éxitos para dar dados de bonificación tanto a tus acciones como a las de tus compañeros.





CONSEJOS PARA EL DJ: LA LEY DE LOS ÉXITOS TAMBIÉN ES TU AMIGA

Solo porque los jugadores puedan crear hechos cuando tienen éxito no significa que pierdas el control como DJ. Recuerda que tú narras cuando tienen éxito, así que aprovéchalo. Sus hechos son como los deseos para un genio: dependen de tu interpretación.

Si tus jugadores se ponen chulitos, declarando que encuentran tesoros por aquí, o que caen en camas de plumas por allá, es hora de hacerles sufrir:

Quizás encuentren un anillo de oro al que le salen dientes para morder el dedo de quien se lo pone.

Quizás digan que aterrizan en una enorme cama de plumas, pero que en realidad es la espalda del pájaro más inmenso que hayan imaginado.

FALLO Y DAÑO

Algunas veces, fallar una prueba conlleva la posibilidad de recibir daño, como por ejemplo, si la prueba consistía en evitar una trampa, trepar un alto risco o deslizarse bajo un techo que desciende antes de que llegue al suelo. Si fallar una prueba puede causar daño, el DJ debe decírselo al jugador antes de que tire los dados.

Si la prueba es un fallo, cualquier éxito que el DJ utilice como bonificador se suma a la prueba de daño. El jugador tira su aguante más los modificadores correspondientes y el DJ tira el atributo y habilidad apropiados del PNJ oponente o (si la prueba no era contra un PNJ) el nivel de donjon actual, más modificadores basados en la gravedad del daño. Normalmente el daño es medio (+3 dados, ver la tabla 4-2 para las dificultades), pero puede subir o bajar si el DJ lo cree necesario.

Los efectos específicos del daño sobre los personajes se describen en **Combate** (ver pág. 66), pero en resumen cada éxito del DJ en una prueba de daño resta una herida al personaje afectado.

Ferozia, el personaje de Jonathan, está intentando escalar la misma pared que Ázar. El DJ advierte a Jonathan que de fallar la prueba, Ferozia caerá y posiblemente recibirá daño. Jonathan conti-

núa y el DJ obtiene dos éxitos. El DJ dice: "Voy a usar ambos éxitos como bonificadores para la prueba de daño".

Ferozia no tiene una habilidad para absorber daño por una caída ("piel dura" sólo la protege de objetos afilados), así que Jonathan solo tira el aguante de Ferozia, 4, mientras que el DJ tira 7 dados (el nivel del donjon, 2, más 3 por daño medio, más los 2 dados de bonificación). Parece que la caída va a doler.

Cuando un objeto se utiliza en una prueba, este puede recibir daño. En ese caso, el DJ no necesita anunciarlo por adelantado. Basta con que declare como uno de sus hechos que el objeto puede dañarse, utilizando para ello uno de sus éxitos. Después, el jugador hará una prueba utilizando el valor del objeto contra la tirada de daño del DJ. Cada éxito del DJ puede restar un dado de alguna de las habilidades mundanas del objeto.

Ten en cuenta que el DJ no aplica el nivel del donjon para el daño.

Roland intenta abrir una cerradura con una ganzúa que tiene la habilidad "destrabar puertas" a nivel 2. Robin falla en la prueba y el DJ obtiene 3 éxitos.

El DJ gasta un éxito para anunciar el hecho "escuchas que tu ganzúa se rompe al girarla en la cerradura" y utiliza los otros dos éxitos como bonificadores para la prueba de daño contra el objeto.

Robin tira la habilidad de la ganzúa de 2 y el DJ tira 4 dados (el nivel de donjon de 2, más sus 2 dados de bonificación).

El DJ gana la prueba de daño con 1 éxito, por lo que la habilidad de la ganzúa disminuye a 1.

Si todas las habilidades mundanas de un objeto disminuyen a 0, el objeto es destruido. (Si un objeto no tiene habilidades, un solo punto de daño es suficiente para destruirlo.)

Por último, la ley de los éxitos **no se aplica** a las pruebas de daño. Si el jugador tiene éxito, su personaje y los objetos del personaje no sufren daño, pero esa es la única recompensa. El DJ tampoco puede utilizar los éxitos en la prueba de daño para narrar hechos.



DECISIÓN DE DISEÑO: ¡EY! ¡SOY MEJOR A NIVELES BAJOS!

Probablemente no tardarás en darte cuenta de que, a niveles bajos, tienes mejores oportunidades de tener éxito en acciones que no requieren el uso de habilidades. A medida que subas niveles, el nivel del donjon en el que te adentres aumentará. Necesitarás habilidades, que mejoran mucho más rápido que los atributos, si quieres tener éxito. Por ejemplo, una acción de dificultad media en un donjon de nivel 1 da 4 dados al DJ. Un personaje con un atributo medio tendrá posibilidades de ganar. En un nivel de donjon 10, sin embargo, la misma acción proporciona 13 dados al DJ, de manera que el personaje necesitará una habilidad con muchos dados para tener buenas posibilidades.

Esto es así a propósito. Mientras juegas *Donjon*, tu personaje no es el único en ganar experiencia: tú también aprendes a jugar mejor. A niveles bajos, los jugadores deben sentirse libres de probar cualquier tipo de ideas durante la partida, y tendrán altas posibilidades de tener éxito. Conforme aumentan de nivel, sus elecciones tendrán que ser más meditadas. Además, según avanzas de nivel, obtendrás objetos (tanto mundanos como mágicos) que te ayudarán. La incapacidad aparente de los personajes de mayor nivel se iguala rápidamente gracias a su equipo. ~

COMBATE

El combate es el alma de la exploración de donjons. Narrar encuentros y resultados es divertido, pero es en el combate cuando los jugadores pueden realmente destrozarse el decorado y emerger victoriosos, botín en mano. A veces durante el combate la ley de los éxitos se usa de manera algo distinta, así que lee atentamente para saber qué puedes hacer y qué no.

INICIAR UNA PELEA

Un combate comienza en cualquier momento en que el DJ o los jugadores piden tirar iniciativa. Esto significa que estás pidiendo que todos hagan pruebas de iniciativa para determinar cuándo podrán actuar durante un combate. Cuando pides iniciativa, debes indicar a qué grupo está atacando tu personaje o, si eres el DJ, que grupo está atacando a los personajes.

Para hacer una prueba de iniciativa cada jugador tira una cantidad de dados igual a su nivel más su discernimiento. **Ninguna** otra habilidad puede sumarse a esta tirada, aunque se pueden sumar dados de bonificación de una prueba anterior. El DJ tira por cada PNJ en combate, sumando el nivel del PNJ más su discernimiento. Anota los números en una hoja o deja los dados sobre la mesa.

El combate se divide en lo que llamamos ráfagas. Una ráfaga no corresponde a una cantidad de tiempo. Es simplemente un intercambio de golpes al final del cual todos los participantes hacen una pequeña pau-

sa mientras deciden si quieren continuar con la batalla. Durante la ráfaga el DJ inicia una cuenta atrás desde 20. Si se están usando dados que no sean de veinte caras, la cuenta atrás del DJ comienza en el número mas alto del dado. Cuando el DJ dice un número obtenido por un jugador en uno de sus dados (en la prueba de iniciativa), el personaje de ese jugador puede actuar. Si el jugador consiguió el mismo número varias veces, puede realizar varias acciones en ese momento. La ráfaga se acaba cuando el DJ llega a 1 y todas las acciones se han llevado a cabo.

Si cualquiera de los bandos quiere continuar el combate, se inicia una nueva ráfaga y ambos bandos deben hacer nuevas pruebas de iniciativa. (Hay una manera de escapar del combate. Mira **Distancia y movimiento** en la pág. 59.) Si ningún bando quiere continuar la pelea, entonces el combate termina.

Los personajes se encuentran peleando con dos minotauros, Robin, Ron, Jonathan y el DJ, Nikola, tiran la siguiente iniciativa:

- * Robin: 2, 5, 8, 10, 10, 15, 16, 18
- * Ron: 2, 3, 10, 20
- * Jonathan: 10, 13, 14, 17, 19
- * Nikola (Minotauro 1): 5, 8, 17, 19
- * Nikola (Minotauro 2): 7, 9, 10, 12

Cuando Nikola comienza la cuenta atrás, el personaje de Robin podrá actuar cuando llegue a 18, 16, 15, 10 (tiene dos acciones en 10), 8, 5, y 2. El personaje de Ron actuará en 20, 10, 3, y 2; y el personaje de Jonathan podrá actuar en 19, 17, 14, 13, y 10.

Puede parecerse extraño si estás acostumbrado a otros juegos de rol que tienen combates a muerte, asaltos y tiradas de iniciativa en cada ronda. Si quieres, puedes considerar cada ráfaga como un asalto en el que tu personaje actúa varias veces. La diferencia radica en que de esta manera obtienes esas pequeñas pausas entre ráfaga y ráfaga en las que cada bando puede detenerse a pensar, “¿Esto está yendo como me conviene?” Si no es así, ambos bandos tienen la oportunidad de retirarse. También puedes



utilizar la pausa para parlamentar con tus oponentes y ofrecerles la oportunidad de rendirse o escapar. Los directores de juego deben asegurarse de que los jugadores tengan un instante para hablar entre ellos antes de decidir extender el combate.



CONSEJOS PARA EL DJ: TIRAR INICIATIVA

Si tienes que tirar iniciativa para muchos PNJs del mismo tipo, todos con el mismo nivel y discernimiento, puedes hacer una sola tirada para todos. Todos los PNJs actuarán a la vez en cada uno de los números que hayas obtenido.

EMPATES EN LA PRUEBA DE INICIATIVA

Cuando dos jugadores sacan el mismo número en una prueba de iniciativa, las acciones se ejecutan desde el jugador a la izquierda del DJ, alrededor de la mesa, en sentido de las agujas del reloj. Quizá los jugadores quieran sentarse según el orden de la celeridad de sus personajes para que la iniciativa sea más realista, si es que les interesa ese tipo de cosas. Esto asegura que los PNJs siempre actuarán los últimos en caso de empate. Cuando al jugador le llegue su turno, su personaje podrá realizar una sola acción. Las demás acciones de su personaje tendrán que esperar a que los demás personajes y PNJs con el mismo número de iniciativa hayan actuado.

~~~~~  
*Cuando Nikola, el DJ, cuenta 10 en el orden de iniciativa, Robin tiene dos acciones, Jonathan tiene una, Ron tiene una y el Minotauro 2 tiene otra. Robin está sentado a la izquierda del DJ, luego Jonathan, seguido por Ron. Las acciones ocurren en el siguiente orden: Robin, Jonathan, Ron, Minotauro 2, y luego Robin nuevamente.*  
~~~~~

ACCIONES

Una acción es cualquier tarea que el personaje pueda hacer. Debería ser fácil de definir: en una acción un personaje puede moverse, atacar a otro personaje, sacar algo de su mochila o intercambiar armas. Lo fun-

damental es que durante una acción sólo puede realizarse una prueba, a menos que se especifique lo contrario (las pruebas de daño, salvaciones contra magia y esas cosas no cuentan). Si quieres realizar dos pruebas, y planeas utilizar dados de bonificación para la segunda, necesitarás dos acciones.

SORPRESA Y HABILIDADES QUE MEJORAN LA INICIATIVA

Es posible obtener más acciones durante una ráfaga si utilizas la sorpresa o si tienes una habilidad que mejore tu iniciativa. Cuando utilices la sorpresa, simplemente suma los éxitos de un intento de acercarte sigilosamente como bonificadores para tu prueba de iniciativa.

~~~~~  
*Antes de iniciar la pelea, Robin intentó que Roland se acercara sigilosamente a los minotauros y obtuvo tres éxitos en su prueba. La cantidad de minotauros no había sido especificada, así que utilizó un éxito para declarar, “me acerco a los dos minotauros sin ser descubierto”, empleando los otros dos éxitos como dados de bonificación para su prueba de iniciativa.*  
~~~~~

Si varios personajes están acercándose de manera sigilosa a los PNJs, haz que cada uno tire por separado y haga uso de sus éxitos. El DJ debería usar sus propios éxitos, si gana las tiradas, para atrapar a los personajes por sorpresa y añadir los éxitos obtenidos a la prueba de iniciativa de los PNJs.

Si tienes una habilidad como “espadachín veloz” (habilidad secundaria) o “velocidad ninja” (habilidad primaria), puedes hacer una prueba sin oposición (dificultad media) con esa habilidad, más la puntuación del atributo apropiado (usualmente celeridad); los éxitos pueden usarse como bonificadores para la prueba de iniciativa. Esto es importante. Ninguna habilidad puede agregar dados directamente a la tirada de iniciativa.

DISTANCIA Y MOVIMIENTO

En *Donjon* no utilizamos durante el combate los sistemas tradicionales de metros, pies o yardas, ni ninguna de esas cosas que provocan dolo-

res de cabeza al autor. Tu personaje siempre estará a una de las siguientes distancias de sus oponentes:

- * Fuera del alcance
- * A dos acciones de distancia
- * A una acción de distancia
- * En combate cerrado

Nunca puedes comenzar el combate fuera de alcance. Quien inicie el combate debe decidir lo lejos que están los oponentes al comenzar la batalla.

Cuando comienza el combate, puedes gastar una acción para acercarte o alejarte de tus oponentes. Si tu oponente te ve moverte, tiene la opción de cancelar su siguiente acción para *resistir* el movimiento (correr si te acercas o perseguirte si tratas de escapar). Para cancelar una acción subsecuente simplemente tacha el siguiente número de iniciativa de la lista de iniciativa. Si nadie se resiste a tu movimiento, no tienes que hacer ninguna prueba para moverte, pero si un oponente se resiste al movimiento de tu personaje, deberás hacer una prueba de movimiento contra él. Tira la celeridad de tu personaje, más alguna habilidad pertinente, si la tienes. El DJ tira lo mismo por el oponente. Si tienes éxito, tu movimiento se lleva a cabo (te mueves un nivel de distancia) y tus éxitos pueden gastarse de manera normal, ya sea como hechos o como bonificadores para tu próximo movimiento o ataque.

- * Si un personaje se mueve **fuera del alcance**, está fuera del combate.
- * Si un personaje está **a dos acciones de distancia**, tiene una penalización de 3 dados para atacar con un arma a distancia, no puede lanzar un arma arrojada y no puede atacar en cuerpo a cuerpo.
- * Si el personaje está **a una acción de distancia**, no tiene penalización al atacar con armas a distancia o arrojadas, pero no puede atacar cuerpo a cuerpo.
- * Si el personaje está **en combate cerrado**, tiene una penalización de 6 dados para los ataques con armas a distancia, 3 dados para las armas

arrojadizas y puede atacar normalmente en cuerpo a cuerpo. Si un personaje que está en combate cerrado intenta escapar y su oponente se resiste, el oponente obtiene un ataque gratuito contra el personaje si gana la prueba de movimiento. Además, podrá utilizar los éxitos como bonificadores para el ataque gratuito.

Voy a ser completamente honesto: **el sistema de combate es totalmente abstracto**. Funciona bien, pero muchas veces será el DJ quien tenga que juzgar lo que sucede, especialmente si hay muchos combatientes en movimiento. Si un jugador no puede determinar a qué distancia está su personaje de un oponente, puede preguntarle al DJ, quien o lo sabrá o se lo inventará.

Antes de tirar iniciativa, el grupo discute la manera en que quieren atacar a los dos minotauros.

—Bueno, Roland ya se ha acercado sigilosamente a ellos, así que está en combate cerrado. Jonathan, ¿no crees que Ferozia debería saltar directa a la refriega? Ni es sigilosa ni tiene armas a distancia —dice Robin.

—Sí, parece una buena idea. Los distraeré para que no descubran ni a Roland ni a Ázar. Ron, Ázar está lanzando hechizos, ¿verdad? —dirigiéndose a Ron.

—Ajá. Voy a comenzar el combate en el túnel, a dos acciones de distancia. Nikola, ¿puedo ver algo a dos acciones de distancia?

—No mucho, pero si Jonathan hace que Ferozia escupa fuego todo el tiempo, iluminará lo suficiente como para que puedas apuntar a los minotauros. Jonathan, puedes comenzar a una acción de distancia, que será cuando los minotauros te verán, o puedes intentar acercarte sigilosamente hasta estar en combate cerrado.

—No hay problema. Saltaré desde las sombras a una acción de distancia y cargaré.

El grupo comienza el combate y en cierto momento el último minotauro que queda intenta escapar. Robin cancela su próxima acción para que Roland pueda alcanzarlo, así que ambos hacen una



prueba de movimiento enfrentada. Nikola gana con dos éxitos, que guarda para la próxima prueba de movimiento, y coloca al minotauro a una acción de distancia. Robin tiene una acción después y persigue al minotauro. Robin gana esta vez con unos impresionantes cinco éxitos y de nuevo entra en combate cerrado con el minotauro.

En su próxima acción, Nikola hace que el minotauro siga huyendo, pero Robin utiliza sus cinco éxitos como bonificadores para la prueba de movimiento. Robin y Nikola tiran los dados nuevamente (para lo cual Robin tiene que cancelar otra acción). Robin sale victorioso una vez más, con tres éxitos, y mantiene al minotauro en combate cerrado. Además obtiene un ataque gratuito, ya que el minotauro estaba en combate cerrado y Nikola falló la prueba. Robin utiliza los tres éxitos de la tirada anterior como bonificadores para su ataque y elimina al minotauro.



CONSEJOS PARA EL JUGADOR: CARGAR

Puedes utilizar los éxitos de una prueba de movimiento como dados de bonificación para una tirada relacionada, lo cual puede incluir una próxima prueba de movimiento (si sucede inmediatamente después), o para tu próximo ataque.

Esto significa que puedes cargar contra un PNJ si este se resiste a tu movimiento o si intenta huir. Si se está quieto no podrás hacer una prueba de movimiento, así que no tendrás dados de bonificación. Imagina que se preparó para recibir tu carga afianzándose, adoptando una postura más flexible o poniendo algo en tu camino.

Utiliza los éxitos que obtienes al correr hacia el PNJ como dados de bonificación para realizar un ataque devastador y dejarlo seco para los restos.

Puede que tengas algún tipo de habilidad para cargar contra un oponente. En ese caso, puedes sumar los dados de la habilidad a tu ataque tras moverte hacia tu oponente, sin importar si este se mueve o si está plantado esperando tu ataque.



DIAL: MINIATURAS

Quizá pienses, “¿Miniaturas? ¡Pero si *Donjon* es todo narración y diversión!” Las miniaturas son divertidas, especialmente si ignoras toda la subcultura fechitista coleccionista y sacas tus dinosaurios de plástico y tus muñecos de He-Man. Si tu grupo desea utilizar miniaturas durante el combate, no será nada complicado. Decide una distancia que represente una acción de movimiento. Si utilizas una cuadrícula, decide el número de casillas o hexágonos por acción de movimiento; si no usas esas cosas, cualquier distancia servirá, como por ejemplo 5 cm por acción.

Algunos consejos para utilizar miniaturas:

Si un personaje huye durante su acción, mueve la figura sin importar si su movimiento es resistido o no. Cualquier otro personaje que se oponga con éxito a su movimiento (el personaje lo está persiguiendo y gana la prueba de movimiento), se moverá la misma distancia en la misma dirección.

Si un personaje corre hacia alguien, mueve la figura sin importar si es resistido o no. Aplica las mismas reglas que antes; el personaje perseguido sólo se moverá si supera la prueba de movimiento.

Recuerda que los jugadores pueden usar sus éxitos para crear hechos e inventar cosas durante el combate. No dejes que un mapa limite tu imaginación; es fácil representar un nuevo árbol, pozo, o cualquier otra cosa en el momento.

ATACAR Y DEFENDERSE

Para atacar con tu personaje durante una de sus acciones, declara a quién deseas atacar. Tu personaje será el atacante y el personaje atacado será el defensor. Haz una prueba de ataque utilizando tu celeridad, más cualquier habilidad apropiada para atacar. Tanto los ataques cuerpo a cuerpo como los ataques a distancia se resuelven de esta manera.

El defensor puede optar entre una defensa activa (parar) o una pasiva (esquivar).

Para **parar el ataque**, el defensor debe cancelar una acción subsiguiente cualquiera. En este caso, el personaje se defiende tirando su cele-

ridad más cualquier habilidad apropiada para el ataque. Tanto un arma cuerpo a cuerpo como un hechizo (un escudo de llamas, por ejemplo) pueden utilizarse para defenderse activamente. Solo es posible defenderse activamente de los ataques cuerpo a cuerpo. Con los ataques a distancia y los hechizos no es válida la defensa activa, solo la pasiva. El ganador de la prueba daña a su oponente, ya sea el atacante o el defensor. Puede imaginarse como un contraataque: si el defensor tiene éxito funciona exactamente igual a un ataque que daña al atacante.

Para **esquivar un ataque**, el defensor no tiene que cancelar una acción. Esto significa que el defensor puede defenderse de una cantidad infinita de ataques. El defensor tira su celeridad, más cualquier habilidad que le permita esquivar o evitar el ataque. A diferencia de lo que sucede en la defensa activa, si la esquivada tiene éxito el atacante no sufre daño alguno y los éxitos de la tirada se pierden.

Si el atacante gana la prueba, daña a su oponente. Los éxitos de la tirada pueden utilizarse como bonificadores para la prueba de daño u otra acción relacionada, o pueden usarse para definir hechos sobre el ataque. Aunque utilizarlos como bonificadores para la prueba de daño es lo más común, usarlos para agregar hechos o para sumar dados a otro tipo de tiradas es una buena forma de manipular a tus oponentes para que caigan en un pozo, se tropiecen con una raíz, o se golpeen entre ellos de forma que los apartes temporalmente o ayudes a tus compañeros.

La defensa contra un ataque con hechizos funciona de manera distinta, tal y como se detalla en el capítulo de **Magia** (ver pág. 73).

Ferozia está peleando contra uno de los minotauros. Le quedan tres acciones (en 14, 13 y 10) y al minotauro le quedan dos (en 8 y 5). Ferozia lo ataca una vez. Jonathan tira sus 4 dados de celeridad más la habilidad “escupir fuego” de 3 para un total de 7 dados.

El minotauro no tiene ningún tipo de habilidad de esquivar, así que Nikola decide defenderse activamente, tachando la próxima acción del minotauro, en 8. Ahora sólo le queda una acción, en la iniciativa 5. Tira los 2 dados de celeridad del minotauro más la habilidad “matar con hacha” de 4 para un total de 6 dados.

Jonathan vence, dañando al minotauro con dos éxitos. Hace que Ferozia lo ataque de nuevo en la iniciativa 13 y Nikola decide defenderse activamente una vez más, gastando su última acción (en 5). Esta vez vence por poco, golpeando a Ferozia y dañándola.

A Ferozia todavía le queda una acción, mientras que al minotauro no le queda ninguna. Jonathan decide atacar al minotauro una vez más y todo lo que Nikola puede hacer es defenderse pasivamente, para lo que tira sus 2 dados de celeridad.



CONSEJOS PARA EL JUGADOR: USA TODO LO QUE TENGAS

Recuerda que en un combate tu personaje puede hacer mucho más que correr, atacar y defenderse. Si te estás enfrentando a un oponente difícil, lo mejor es utilizar todas las habilidades del personaje para obtener éxitos y usarlos como dados de bonificación.

Por ejemplo, si estás jugando con un charlatán con la habilidad “distraer personas y seres estúpidos” y te enfrentas a un gigantesco ogro, puedes hacer que tu personaje use una acción para decir “¡cuidado, detrás de tí!” Debido a que la cerebralidad del ogro es terriblemente baja, probablemente falle la prueba. Puedes utilizar los éxitos de esta prueba como dados de bonificación para atacar al ogro por la espalda en tu próxima acción, mientras mira hacia atrás, preguntándose qué es lo que has señalado. ~

DAÑO Y HERIDAS

Si tienes éxito en una prueba de ataque, ya sea como parte de un ataque o de una defensa activa, tienes la oportunidad de hacer una prueba de daño contra tu oponente. La prueba de daño se realiza tirando tu virilidad más el nivel de daño del arma, si estás usando una, más cualquier habilidad pertinente, contra el aguante de tu oponente, más el nivel de daño de su armadura, más la habilidad pertinente, si tiene una. Como ya explicamos en el capítulo de **Resolución** (ver pág. 45), la ley de los éxitos no se aplica de la manera habitual a las pruebas de daño. Puedes utilizar los éxitos de esta tirada para hacer una de dos cosas:



- * *Restar una herida del oponente por cada éxito:* Las heridas son la medida de salud del personaje. Cuando un PNJ llega a 0 heridas, cae inconsciente y puede ser eliminado de un golpe (ver siguiente sección); los PJs funcionan de manera diferente.
- * *Dañar los atributos del oponente:* Para dañar un atributo tienes que gastar un éxito para describir lo que haces, como si narraras un hecho. (“Le hago un tajo a la altura de los ojos, ¡lo que disminuye su discernimiento!”) Durante ese ataque los demás éxitos podrán usarse para disminuir ese atributo como si fueran heridas. Si quieres volverte loco y dividir tus éxitos para dañar varios atributos, puedes hacerlo gastando más éxitos en más hechos. Si el personaje ha recibido daño suficiente como para que sus heridas se reduzcan a 0, ya no es necesario gastar un dado para narrar un hecho que describa como se produce el descenso de atributos. El personaje está tan malherido que es sencillo agravar su estado.

Incluso puedes dividir tus éxitos para disminuir, en un mismo ataque, tanto las heridas como los atributos del oponente. Solo recuerda que para dañar cada atributo debes gastar un éxito adicional como si fuera un hecho.

Jonathan hace que Ferozia ataque al minotauro con su última acción. Tira siete dados, mientras que Nikola sólo tira dos por la celeridad del minotauro. Jonathan consigue cuatro éxitos. Ahora Jonathan hace la prueba de daño contra el minotauro, tirando 5 dados por la virilidad de Ferozia, más el nivel de daño de su arma de aliento (3), más los 4 dados de bonificación de su ataque, lo que suma un total de 12 dados.

Nikola tira el aguante del minotauro, 6, más su habilidad primaria “cuero duro” de 5, para un total de 11 dados. Jonathan teme por un instante que el poderoso ataque de Ferozia no cause daño alguno, pero termina obteniendo tres éxitos. Podría restar tres heridas al minotauro, dejándolo con 3 heridas de sus 6 originales, pero duda que Ferozia obtenga otro ataque tan bueno otra vez.

Teniendo en cuenta los formidables atributos y habilidades del minotauro, quiere asegurarse de que su próximo ataque sea exitoso, así que decide gastar un éxito para declarar que “las llamas de Ferozia chamuscan la piel del minotauro en el torso” y utiliza los dos éxitos que le quedan para restar dos dados del aguante del minotauro. Este seguirá siendo un enemigo temible, pero a partir de ahora tendrá dos dados menos para tirar en las pruebas de daño.

MUERTE

Todos los PNJ caen inconscientes cuando sus heridas llegan a 0. Solo se necesita un ataque, que no requiere de prueba alguna, para matar a un PNJ una vez que esté inconsciente. Los PJs, por otro lado, lo tienen un poco más fácil. No caen inconscientes una vez que llegan a 0 heridas. En cambio, deben tener 0 heridas y después ser rematados para caer inconscientes. Para rematar a un PJ, el PNJ debe hacer una prueba de daño contra el personaje y lograr que todos y cada uno de los dados sean éxitos. Cuando un PJ es rematado, cae inconsciente y puede ser eliminado de un solo golpe, como un PNJ. Los PJ siempre tiran un dado en las pruebas de daño, incluso cuando su aguante es reducido a 0.

El minotauro con el que Ferozia está peleando se ha recuperado y la ha golpeado repetidas veces, dejándola con 0 heridas. A duras penas se mantiene en pie, pero sigue dispuesta a luchar. El minotauro la golpea una vez más y Nikola tira 7 dados en la prueba de daño, obteniendo 3 éxitos contra Jonathan. Utiliza los 3 éxitos para disminuir el aguante de Ferozia de 4 a 1. (Como Ferozia no tiene más heridas, Nikola no necesita gastar un éxito en un hecho para que el minotauro dañe el aguante de Ferozia.) Si los 7 dados de Nikola hubieran sido éxitos, Ferozia hubiera caído inconsciente.

La pregunta inevitable es: ¿Un monstruo con un solo dado puede rematar a un PJ más fácilmente que uno con muchos dados? Por supuesto. Pero si un PNJ tan débil pudo dejar al personaje con 0 heridas, es que el jugador está haciendo algo mal y probablemente se lo merece.

CURACIÓN

Los personajes jugadores recuperan un dado o una herida al principio de cada escena. (Para la definición de escena, mira **Conceptos básicos**, pág. 10.) El daño en los atributos siempre es el primero en sanar, comenzando por el que actualmente tenga el valor más bajo. Una vez que todos los atributos estén curados, se regeneran las heridas. Entre aventuras, siempre se cura todo el daño. Los personajes también pueden ser curados mediante la magia, como se detalla en **Magia** (pág. 73).

Tras emerger victoriosos del combate, Ferozia, Roland, y Ázar continúan y encuentran un túnel que los guía hacia la guarida de los minotauros. Encontrar el túnel es el comienzo de otra escena, así que los tres personajes recuperan un dado o una herida de daño. Roland y Ázar solo sufrieron daño en sus heridas durante la batalla, pero Ferozia tiene dañado su aguante, así que recupera un dado de ese atributo. Cuando regrese a su nivel original, 4, sus heridas comenzarán a sanar.



CONSEJOS PARA EL DJ: ACELERAR LOS COMBATES

La resolución de cada ráfaga puede alargarse más de lo que les gustaría a algunos grupos de juego. Aquí tienes algunas opciones para acelerarlos pero te recomendamos que juegues a *Donjon* con las reglas básicas antes de usar las siguientes opciones.

Un combate contra numerosos enemigos puede alargarse demasiado. La primera opción que tienes es evitar este tipo de situaciones pero, además de reducir la diversión, estás quitándole a esos bravos aventureros oportunidades para tener un momento épico (o de fallecer).

Como alternativa puedes agrupar a los PNJs de iguales estadísticas en bloques coherentes, añadiendo el nivel en dados a la tirada básica por cada individuo después del primero (a ataque, defensa o a cualquier tirada que consideres pertinente).

Si, por ejemplo, necesitas poner encima de la mesa una marea de 20 goblins de nivel 1 para un par de aventureros (porque el mago y el explorador estarán algunos metros más atrás) puedes dividirlos en 2 grupos de 10. Es decir, que cada grupo de goblins atacaría tantas veces como el discernimiento de un goblin (2) y tirarían su celeridad (4) más su habilidad de ataque, “cazar” (2), más 9 dados extra. Es decir, 15 dados.

El cálculo del ataque también puede alargar la refriega. Anotando en la hoja de personaje el valor de las acciones más comunes en combate puedes acelerar la parte mecánica de la acción. Por ejemplo, si tienes celeridad 3 y espada 4, anota: “ataque con espada 7”. Esto también puede aplicarse a la magia, creando una especie de pequeño grimorio con formulas de uso común.

Otra opción es la de simplificar el cálculo del daño evitando hacer una prueba adicional. Tras la tirada de ataque, a los éxitos obtenidos le puedes sumar virilidad, el daño del arma usada y el valor de cualquier habilidad aplicable. A esta suma la restas el aguante del defensor, el valor de su armadura y cualquier habilidad disponible de reducción de daño. Usa este valor como el resultado final de la prueba de daño.



CONSEJOS PARA EL DJ: DIFÍCIL DE MATAR

Con las reglas normales puede resultar complicado matar a un PJ. Algunos grupos prefieren que la mortalidad sea más elevada para aumentar la sensación de premura y peligro. Si tu grupo es así, puedes usar algunas de las siguientes reglas opcionales:

- * Para rematar a un PJ, el PNJ debe hacer una prueba de daño y obtener tantos éxitos como nivel más aguante actual.
- * Para rematar a un PJ, el PNJ debe hacer una prueba de daño y obtener tantos éxitos como el aguante original del PJ.
- * Una vez el PJ ha perdido todos los puntos de vida, aún seguirá con vida tantas ráfagas como nivel (o aguante original) tenga. Durante ese tiempo cualquier PNJ podrá hacer una prueba de daño para reducir el número de turnos que aguantará con vida.

En cualquier caso, todo el mundo en la mesa debe tener claro qué debe pasar para que muera un PJ. ~

MAGIA

El sistema de magia de *Donjon* está diseñado para ser flexible a la par que sencillo. Se basa en el muy poderoso sistema de manipulación de dados y juegos de palabras. En lugar de una lista de hechizos, tu personaje hará uso de una lista de palabras mágicas con las que podrá crear hechizos de forma instantánea. Tampoco hay un máximo de magia que pueda usarse al día. Mientras no esté agotado, tu personaje podrá recurrir a ella tantas veces como quiera.

La “magia” de *Donjon* no es patrimonio exclusivo de los ancianos magos que arrojan bolas de fuego o invocan demonios. La “magia” es cualquier habilidad sobrenatural que altere la realidad. Estas reglas sirven tanto para clérigos bendecidos por los dioses, como para psíquicos que utilizan los preternaturales poderes de la mente o para magos tradicionales.

PALABRAS MÁGICAS

Cuando creas un personaje que puede utilizar magia, debes elegir un número de palabras mágicas. Estas determinarán el tipo de hechicería que puede utilizar. Si tu personaje tiene magia como habilidad primaria, elige cuatro palabras mágicas. Pueden ser cualquier sustantivo, verbo o adjetivo de tu elección. Artículos como “una” o “el” y pronombres como “ella” y “ello” están prohibidos por razones obvias. (En cuanto a los adver-

bios: en el colegio nunca me gustaron y juré que me vengaría algún día. Ese día ha llegado.)

Ron, al crear su hechicero de manto púrpura, Ázar, eligió las siguientes palabras: ardiente, locura, demonio y nube.

Si la habilidad mágica es secundaria, tu personaje está un poco más limitado. Debes elegir dos palabras mágicas que han de estar asociadas de alguna manera al tipo de magia que practiques.

Ron, Jonathan, y Robin están creando personajes para otra partida en la que todos los personajes tienen magia como habilidad secundaria. Crean las siguientes habilidades mágicas y las palabras asociadas a ellas:

- * *Magia natural: árbol, ardilla.*
 - * *Magia sombría: sigiloso, tendones.*
 - * *Magia juglar: coraje, calma.*
-

Podrás agregar más palabras mágicas a tu personaje al subir de nivel.

LANZAR HECHIZOS

Para que tu personaje pueda lanzar hechizos, debes seguir los siguientes pasos:

I.- REUNIR PODER MÁGICO

El personaje puede gastar al menos una acción para reunir poder mágico antes de lanzar un hechizo. Aunque puede que ya tengas una idea definida del hechizo que deseas lanzar, aún no es necesario detallarlo. Normalmente, reunir poder mágico es una acción sin oposición de dificultad fácil aunque el DJ puede decidir que la dificultad sea media, o incluso difícil, si el personaje está distraído, herido o incómodo. También puede que haya áreas en las cuales lanzar hechizos sea más difícil. Recuerda que el DJ siempre suma el nivel de donjon a las pruebas sin oposición.

Para que el personaje reúna poder mágico, haz una prueba con la cerebralidad del personaje más la habilidad mágica que vaya a usar, contra la dificultad apropiada. Si superas la prueba, el número de éxitos son tus dados de hechizo: dados que puedes utilizar para agregar hechos o para sumar dados al hechizo. Los hechos que puedes declarar están limitados y se detallan en la siguiente sección. Si no tienes éxito en la prueba, el DJ puede usar sus éxitos como bonificadores la próxima vez que intentes reunir poder mágico o como hechos para declarar algo que pueda haber pasado como resultado de tu intento de reunir poder.

A veces querrás más dados de hechizo de los que conseguiste con tu primera tirada. En ese caso, puedes intentar reunir más poder mágico en otra acción tirando de nuevo, pero recibirás una penalización a tu habilidad mágica cada vez que lo intentes, ya que estás abusando de tu poder. Estas penalizaciones desaparecen tras una noche de descanso. Si tu habilidad mágica se reduce a 0, no podrás lanzar más hechizos hasta que descanses.

Si al volver a tirar tienes éxito, puedes agregar los éxitos a tus dados de hechizo. Pero si fallas, los éxitos del DJ se restan de tus dados de hechizo. Si el DJ consigue más éxitos que los dados de hechizo que tienes, puede utilizar los éxitos sobrantes como dados extra contra tu próximo intento de reunir poder mágico o como hechos relacionados a tu intento fallido.

Es posible lanzar hechizos sin necesidad de reunir magia. En ese caso el hechicero no contará con ningún dado de hechizo para definir el hechizo o para añadir a la habilidad mágica. Si los personajes abusan de esta estrategia, el DJ puede prohibir que se lancen hechizos sin reunir poder mágico.

Ron decide que Ázar quiere lanzar un hechizo. El grupo está en un donjon de nivel 3, y Ázar tiene una cerebralidad de 6 y la habilidad "lanzar hechizos" a 4. Ron hace la prueba contra el DJ, que tira tres dados, y obtiene tres éxitos, con lo que obtiene tres dados de hechizo. Es suficiente para lanzar un hechizo decente, pero Ron tiene grandes planes y decide forzar su poder para conseguir más. Recibe la penalización, que reduce su "lanzar hechizos" a 3, y tira de

nuevo, pero ahora con sólo 9 dados. Obtiene dos éxitos más, para un total de cinco dados de hechizo.

Como no se encuentra en peligro inminente, decide arriesgarse una vez más para conseguir una poderosa reserva de dados de hechizo. Disminuye su "lanzar hechizos" a 2 y tira los ocho dados. Por desgracia falla y el DJ obtiene un éxito. Ázar pierde un dado de hechizo y se queda con cuatro. No puede permitirse más penalizaciones, así que decide lanzar el hechizo.

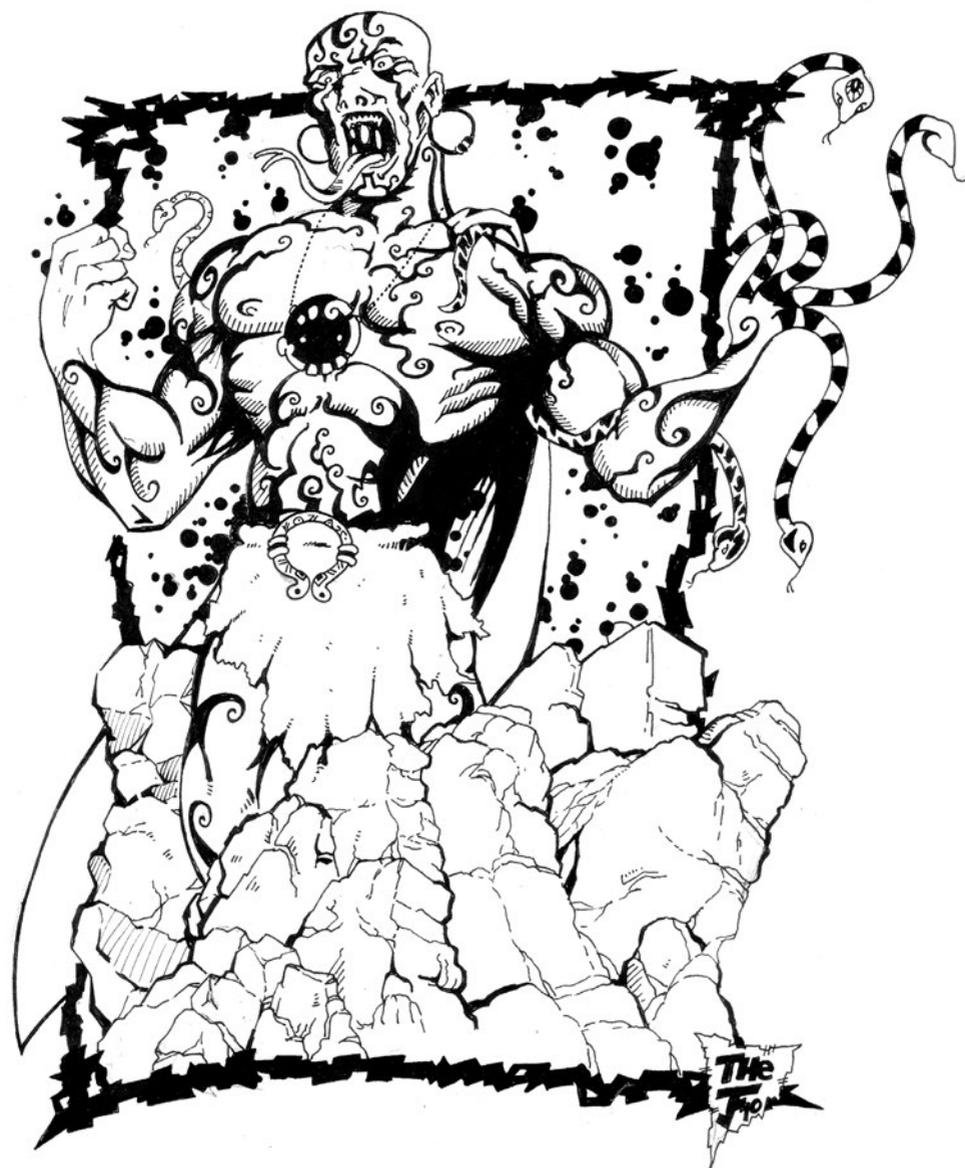
Tu personaje puede guardar su poder mágico hasta que decida lanzar el hechizo. Al hacer esto, se aplican las siguientes reglas:

Primero, si tu personaje está conteniendo poder mágico, esto se hace evidente para todos. Debes definir la apariencia que tiene el poder de tu personaje antes de comenzar a jugar, y debe ser algo muy visible. Si juegas con un clérigo legal bueno puede estar bañado en luz. Si juegas con un ladrón que utiliza magia sombría, quizá su piel se oscurezca y sus ojos se tornen negros. Cuanto más poder mágico contenga tu personaje, más pronunciados y visibles serán los efectos.

Cuando Ázar contiene su poder mágico, se ve rodeado por una gran sombra con cuernos, lo que refleja a los demonios que ha dominado para aprender su poder.

Segundo, el número de dados de hechizo que contengas se suma como bonificador a los dados del DJ cada vez que realizas una actividad, ya que tienes que mantener la concentración para controlar la energía. Puedes defenderte pasivamente (esquivar) o realizar pruebas de daño y tiradas de salvación sin que el DJ obtenga esta bonificación, pero nada más.

Tercero, si tu personaje es golpeado mientras contiene poder mágico, este puede volverse en su contra. Si eres golpeado, haz una prueba de aguante más tu habilidad mágica contra el número de dados de hechizo que contienes, más los éxitos que tu oponente obtuvo en su prueba de daño. (Debes realizar la tirada incluso si el oponente no obtuvo ningún éxito. La ley de los éxitos no se aplica en este caso.) Si tienes éxito, con-



trolas tu poder mágico y no sucede nada. Pero si fallas, pierdes el control de tu poder, que se libera en una explosión mística. Tú, y todos los que estén a dos metros de distancia (o seis pies, o lo que sea, pero cerca) debéis realizar una prueba de daño contra el número de dados de hechizo que estabas conteniendo.

2.- DEFINIR EL HECHIZO

Los dados de hechizo se gastan en diferentes conceptos para definir el hechizo. Primero, debes ponerle nombre al hechizo. Elige la cantidad de tus palabras mágicas que quieres usar en el hechizo. Como se muestra en la tabla 6-1, la primera palabra es gratis, pero debes pagar dados de hechizo adicionales para agregar más palabras. Cada una que utilices sumará un efecto al hechizo. Úsalas para darle un buen nombre al hechizo. Puedes agregar otras palabras mundanas como relleno, pero no pueden ser el foco del hechizo.

Decide qué efecto tendrá cada palabra. El DJ o los demás jugadores pueden aportar ideas. Por ejemplo, la palabra “niebla” puede usarse para crear una niebla espesa donde esconderse, o puede usarse para nublar la mente de los hombres. Incluso puede usarse para hacer daño a los enemigos creando un hechizo llamado “niebla asfixiante” o “niebla ácida”, pero usos como estos, que se alejan mucho del significado de la palabra, darán dados de bonificación al DJ. (DJ, tienes libertad para sumar hasta 3 dados extra en las tiradas cuando un jugador deforma demasiado el significado de una de sus palabras mágicas.)

Después, decide el alcance del efecto del hechizo. Este se mide tanto en número de personajes afectados, como en duración. La tabla 6-1 detalla el número de dados de hechizo que necesitarás gastar por cada nivel de escala.

Finalmente, libera el hechizo. Deberás tirar tu cerebralidad más tu habilidad mágica y los dados de hechizo sobrantes en una prueba. El DJ tirará una cantidad de dados dependiente del efecto, como se explica en *Consejos para el DJ: Qué tirar en las pruebas de hechizo*, pág. 82. En caso de usar varios efectos, el jugador solo tira una vez, pero el DJ tirará contra cada uno de ellos por cada objetivo. Es posible que un mismo efecto afecte a unos objetivos y a otros no.

Tabla 6-1: Efectos de los hechizos

Dados de hechizo	Cantidad de palabras utilizadas (efectos)
Gratis	1 palabra
1 dado	2 palabras
2 dados	3 palabras
4 dados	4 palabras
8 dados	5 palabras
Dados de hechizo	Cantidad de personas afectadas
Gratis	1 persona
1 dado	Un grupo pequeño (aproximadamente 5)
2 dados	Un grupo grande (aproximadamente 25)
4 dados	Una manzana de una ciudad
8 o más dados	Cantidades disparatadas de gente
Dados de hechizo	Tiempo afectado
Gratis	Instantáneo o una ráfaga
1 dado	Una escena o combate
2 dados	Un día
4 dados	Una semana
8 dados	Un mes
Un montón de dados	Más tiempo

Ejemplo 1: *Un hechizo sencillo. Roland, Ferozia y Ázar están combatiendo con un grupo de bandidos que los han emboscado. Ron decide que Ázar lanzará un hechizo. Realiza su prueba para reunir poder mágico y obtiene 2 dados de hechizo. No son muchos, así que decide no gastarlos en palabras extra o en aumentar la escala.*

Elige utilizar la palabra “ardiente” y determina que el hechizo simplemente hará daño a uno de los bandidos. Bautiza al hechizo como “cascada ardiente de Ázar” y apunta al líder de los bandidos. Ron tira la cerebralidad de Ázar, más su habilidad de “lanzar hechizos”, más los 2 dados de hechizo, en una prueba de daño contra el bandido. Obtiene 5 éxitos y elimina al líder de un solo golpe.

Ejemplo 2: Un hechizo un poco más complejo.

En el bosque, Ázar ve un pequeño grupo de goblins que vienen hacia él. Ron decide que Ázar lanzará un hechizo y revisa sus palabras mágicas. Lee “nube” y cree que podrá usarla para nublar la mente de los goblins. Tira para reunir poder mágico y obtiene unos magníficos nueve dados de hechizo.

Como todavía no ha anunciado su hechizo, puede hacer los cambios que desee. Hace poco subió un nivel y agregó la palabra “inverso”. Ron cree que los goblins serán un buen grupo de amigos, o carne de cañón para Ázar, así que cambia de planes. Gasta un dado de hechizo para afectar a un grupo pequeño y otros dos dados para afectarlos durante todo un día, guardándose seis dados de hechizo para usar en la tirada.

Decide llamar al hechizo “identidad racial inequívocamente inversa” y lo lanza. Cada goblin tiene una oportunidad de resistirse: tiran individualmente su discernimiento más su salvación contra ilusión y confusión contra la cerebralidad de Ázar, más su habilidad “lanzar hechizos”, más los 6 dados de bonificación.

Ejemplo 3: Un hechizo realmente complejo.

Al continuar su viaje, el grupo se encuentra con unos apestosos trolls. Ron, Robin y Jonathan se dan cuenta de que sus personajes no tienen muchas posibilidades, por lo que Ron decide que Ázar lanzará un hechizo para deshacerse de todos ellos. Robin y Jonathan hacen que Roland y Ferozia distraigan a los trolls mientras que Ázar se aleja y reúne poder mágico.

En tres acciones ha reunido diez dados de hechizo. Decide utilizar cuatro palabras: “ardiente”, “nube”, “locura” y “roer” (su palabra más reciente). Eso resta 4 dados de hechizo de la reserva. Además va a afectar al grupo de cuatro trolls, lo que resta otro dado de hechizo, así que le quedan 5 que usará para potenciar en la tirada de “lanzar hechizos”. Ázar lanza “nube ardiente infernal de locura roedora” y los efectos son:

- * **Ardiente:** Hará daño a los trolls.

* **Nube:** Esto creará una nube ardiente alrededor de los trolls, la cual reduce su capacidad de ver lo que hay fuera de ella.

* **Roer:** La nube hará que los trolls tengan hambre.

* **Locura:** Por último, el hechizo confundirá a los trolls para que ataquen e intenten comerse lo primero que vean (y ojalá que sea a ellos mismos).

Los trolls tendrán que tirar contra cada efecto por separado. Primero tirarán aguante en una prueba de daño. (Normalmente tirarían aguante más la habilidad primaria “regeneración”, pero tienen debilidad al fuego.) Luego tirarán aguante más la salvación contra veneno, parálisis y transformación para no quedar cegados; aguante más la tirada de salvación contra ilusión y confusión para resistir el hambre; y luego discernimiento más la salvación contra ilusión y confusión nuevamente para no volverse locos.

Ron tirará una sola vez su cerebralidad más la habilidad “lanzar hechizos” más los cinco dados de bonificación y todas las tiradas de los trolls se compararán con esta tirada.

Ejemplo 4: un hechizo sin preparación.

Ázar se encuentra en una posición complicada: herido, a punto de recibir un golpe mortal y sin acciones suficientes como para reunir poder mágico. Aunque es arriesgado, decide lanzar un hechizo improvisado para intentar aguantar hasta que alguien le ayude.

Puesto que no cuenta con dados de hechizo solo puede usar una palabra mágica, afectar a una persona y el hechizo durará una única ráfaga. Decide usar la palabra “locura” y bautiza el hechizo como “pacífica locura”. El efecto volverá pacífico al objetivo mientras el hechizo esté activo.

Ron solo tirará cerebralidad más “lanzar hechizos” contra el discernimiento más la salvación contra ilusión y confusión de su oponente. Si obtiene más éxitos que su enemigo este no le atacará, pero si es al revés el DJ aprovechará sus éxitos para darle un buen escarmiento.



CONSEJOS PARA EL DJ: QUÉ TIRAR EN LAS PRUEBAS DE HECHIZO

Decidir qué tirar en las pruebas de hechizos puede parecer difícil. El jugador puede intentar cualquier cosa con un hechizo, así que tienes que pensar con rapidez. Aquí tienes algunas guías útiles para diferentes hechizos.

Si el jugador intenta que su personaje dañe a alguien la tirada se realiza como una prueba de daño contra el oponente.

Si el jugador intenta que su personaje afecte físicamente a alguien (como hacerlo más débil, encogerlo, cegar, transformarlo en pollo), tira el aguante del oponente más la salvación contra veneno, parálisis y transformación. Si el jugador quiere que su personaje afecte a alguien mentalmente, tira el discernimiento del oponente más la salvación contra ilusión y confusión.

Recuerda que cada jugador solo tira una vez para lanzar el hechizo, pero cada objetivo debe resistir cada efecto de forma individual. El tercer ejemplo lo ilustra perfectamente.

Si el jugador logra afectar a alguien con un hechizo, los éxitos se tratan de forma normal: los puede utilizar para declarar hechos o aplicar penalizaciones al oponente. A diferencia del uso normal, estas penalizaciones durarán tanto como lo haga el hechizo. Se inflexible con esto: si el jugador transforma a su oponente en pollo con un hechizo, el oponente seguirá teniendo sus atributos normales. Haz que el jugador utilice el resto de sus éxitos para aplicar penalizaciones al oponente. En el ejemplo 3 de esta sección, Ron hizo que su personaje cegara a sus oponentes. Una tirada exitosa no los ciega de forma automática. En cambio, les da una cantidad de penalizaciones para ver igual a la cantidad de éxitos de la tirada de Ron. En ese mismo ejemplo, el hechizo intentaba hacer que los oponentes tuvieran hambre. Si el efecto tiene éxito, los oponentes recibirán tantas penalizaciones como el número de éxitos del hechizo cuando intenten hacer algo que no sea matar y comer.

Todo esto se aplica a objetivos que se resisten. Si el objetivo del hechizo no se resiste, o si no hay un objetivo, el jugador tendrá que tirar contra una dificultad sin oposición. Como DJ, tendrás

que decidir la dificultad. Para hacer algo como una luz flotante, la dificultad debería ser fácil. Para hacer algo más complejo, como teletransportarse 100 kilómetros, la dificultad debería ser al menos media o incluso mayor.

Eres libre de usar otros atributos si crees que son pertinentes a la tirada. Por ejemplo, si el personaje está intentando curar a alguien, la dificultad puede ser la cantidad de daño que ha sufrido el personaje afectado. (Si el personaje ha perdido cuatro heridas y un punto de virilidad, el DJ puede tirar cinco dados, haciendo que los éxitos del hechicero curen el daño punto por punto.)

Si el hechicero invoca a un monstruo, el DJ podría tirar una cantidad de dados igual al nivel del monstruo. (Y por supuesto, luego el personaje tendrá que lanzar un hechizo para controlarlo, uno de control mental.)

Si el personaje falla al lanzar un hechizo, tú, como DJ, narras lo que sucede. Puedes usar los éxitos como penalización contra el jugador. Por ejemplo, si el jugador intenta invocar un monstruo y falla, podrías hacer que el monstruo aparezca, pero usando los éxitos como bonificadores contra la tirada del personaje cada vez que intente controlarlo. Sin embargo, no estás obligado a utilizar los éxitos.

Hago hincapié en esto porque parece ir contra el aspecto de “DJ contra jugadores” que normalmente tiene *Donjon*. A veces, con los hechizos, o pierdes demasiado tiempo pensando cómo perjudicar a los jugadores, o sencillamente te pasas, echando a perder la diversión de todo el grupo. Utiliza el sentido común. ~

OBJETOS MÁGICOS

Cualquier objeto en *Donjon* puede ser mágico. Como mencionamos en **Dinero y bienes** (pág. 33), los objetos se miden por su valor. El valor de un objeto mágico se obtiene al sumar todas las habilidades mundanas del objeto (a estos efectos el nivel de daño es una habilidad mundana), más el valor de cada habilidad mágica, como se muestra en la *Tabla 6-2: Valor de los objetos mágicos*.

Tabla 6-2: Valor de los objetos mágicos

Tipo de bonificación	Valor
Bonificación mágica a un atributo (ejemplo: +1 a cerebralidad)	4 por cada dado de bonificación
Bonificación mágica general (ejemplo: +2 para atacar)	2 por cada dado de bonificación
Bonificación mágica específica (ejemplo: +2 para atacar a muertos vivientes)	1 por cada dado de bonificación
Bonificación mágica de un solo uso (ejemplo: Poción de curación +5)	1 por cada dado de bonificación
Habilidad mundana	1 por cada dado de habilidad
Maldición mágica (ejemplo: -2 a parar ataques)	-1 por cada dado de penalización

Literalmente, no hay límite para lo que un objeto mágico puede hacer. El DJ debería trabajar junto con los jugadores y utilizar las guías de creación de habilidades para obtener objetos mágicos tan chulos como sea posible. Como verás en **Dirigir Donjon** (pág. 103), los jugadores tendrán la oportunidad de crear todo tipo de objetos mágicos por ellos mismos.

DADOS DE MALDICIÓN

Cuando diseñas un objeto mágico, puedes agregarle *dados de maldición*. Los dados de maldición son lo que parecen: dan una penalización a algún tipo de acción mientras se lleva el objeto. También disminuyen el valor del objeto, haciéndolo más fácil de encontrar, crear o comprar. Sin importar quién está creando el objeto mágico, la maldición originada por los dados de maldición siempre es decisión del DJ.

Mencioné anteriormente que los jugadores pueden crear sus propios objetos mágicos. Básicamente, cuando revisas un cadáver para buscar botín, puedes decidir qué es lo que tu personaje encontrará. Puedes darle dados de maldición al objeto para hacerlo más fácil de encontrar; pero el DJ decide el tipo de maldición, y ni siquiera tiene que decirlo hasta que la maldición surta efecto.



CREAR UN OBJETO MÁGICO

Un personaje con una habilidad para lanzar hechizos puede intentar crear objetos mágicos. Para hacerlo, debe haber juntado materia prima igual al valor del objeto mágico que intenta crear. (Es decir, resta una cantidad de dados de riqueza igual al valor del objeto.) Además, las cualidades del objeto deben estar relacionadas con las palabras mágicas del hechicero. Los objetos mágicos solo pueden crearse entre aventuras.

Haz una prueba para reunir poder mágico seguida de otra con la cerebralidad del personaje más su habilidad mágica más los dados de hechizo, contra el valor del objeto. Si se tiene éxito, el personaje crea el objeto. Los éxitos son la materia prima sobrante y pueden sumarse a la riqueza. (Obviamente, la riqueza no puede superar el valor previo.) Si no se tiene éxito, la materia prima no fue suficiente y los éxitos del DJ determinan cuántos puntos más de riqueza deben gastarse para intentar crear el objeto nuevamente.

El jugador puede elegir agregar dados de maldición al objeto para disminuir su valor.



DIAL: MAGIA DEMASIADO PODEROSA

La magia en *Donjon* es muy poderosa, para algunos grupos puede ser incluso demasiado. Si tu grupo prefiere que los magos sean menos poderosos, puedes aplicar alguna de las siguientes opciones:

- * *Reunir poder*: La tirada para reunir poder mágico es de dificultad fácil. Puedes reducir la potencia general de los hechizos o ralentizar la velocidad a la que se reúne poder incrementando la dificultad para reunir poder mágico a, por ejemplo, media (3 dados). Esto reducirá los dados de hechizo que acumulará el mago.
- * *Conjuros menos poderosos*: Puedes reducir los dados que el jugador usa para lanzar el hechizo no sumando los dados de cerebralidad a la prueba para lanzar el hechizo. Esto obligará a que los personajes reúnan más poder mágico para incrementar sus posibilidades de éxito.



DIRIGIR DONJON

Al diseñar *Donjon*, intenté crear el juego que siempre había querido jugar. Quise mantener los conceptos básicos de la primera generación de juegos de rol que trataban de aventuras bajo tierra, matar monstruos y amasar tesoros. Al mismo tiempo, me deshice de ideas antiguas como la contabilidad de monedas de oro, que el DJ tuviese que planear la aventura al completo y las reglas específicas para cada situación. Todo esto está bien, pero cuando terminé las reglas me pregunté, “¿De qué manera se puede dirigir esto? Los jugadores pueden hacer lo que se les ocurra, incluso pueden crear nuevas situaciones durante la aventura”.

Dirigir *Donjon* requiere un enfoque diferente al de otros juegos de rol, pero espero que sea tan agradable para ti como lo fue para mí. Aquí van algunos consejos.

EL ESQUEMA DE JUEGO

Cada aventura en *Donjon* consistirá básicamente de los mismos elementos. Estas partes, definidas de antemano para cada aventura ayudan a ordenar el caos que sucederá en una partida de *Donjon* y harán que el juego fluya, que los jugadores se diviertan y que sus personajes se hagan ricos y poderosos. Como una aventura puede durar más de una sesión, puede que alguno de los elementos que se presentan a continuación no aparezca en cada sesión.

EL PUEBLO

Cada aventura debería comenzar en algún tipo de lugar civilizado. Esto no significa necesariamente un pueblo: podría ser una gran ciudad, un campamento bárbaro, una pequeña villa, la torre de un mago (amistoso) o cualquier lugar en el que la gente se junte y los personajes estén razonablemente a salvo. Para nuestros propósitos lo denominamos pueblo. Cuando creas una aventura, el pueblo inicial se define en términos de recursos y coste. Los pasos para crear un pueblo son:

1. Elige un nombre y una personalidad para el pueblo

Esto parece obvio, pero un buen nombre hace maravillas a la hora de evocar el sentido de un pueblo. “Weilheim” suena a fortaleza germánica, mientras que “Paso de Hoja Nevada” suena a puesto fronterizo en un bosque de montaña.

Después de decidir el nombre del pueblo, decide el tipo de personas que viven allí (y sus razas), el tamaño del pueblo y su predisposición hacia los extraños.

2. Determina los recursos del pueblo

Los recursos se dividen en armas y armaduras, provisiones y hospitalidad (posadas, comida y viaje). Como detallamos en **Dinero y bienes** (pág. 33), las provisiones normales no se compran pieza por pieza como en la mayoría de los juegos de rol. Para determinar la oferta comercial del pueblo, decide un límite máximo al valor de las armas y armaduras que se pueden comprar (pueden ser dos límites diferentes), un límite para las provisiones y un límite para la hospitalidad.

Eres libre de crear límites para otros bienes en los que el pueblo sea particularmente rico o pobre. Como regla general, las ciudades más grandes tendrán límites más altos, y las villas más pequeñas y remotas tendrán límites bajos.

Estos límites se utilizan cuando se compran bienes. Un jugador no puede hacer que su personaje intente comprar nada de un valor mayor que el límite correspondiente. Tampoco puede subir sus provisiones por encima del límite de provisiones del pueblo.

3. Determinar los sobrepuestos

Los precios cambiarán en cada pueblo según su disposición hacia los extraños o los recursos disponibles. El sobrepuesto es la cantidad de dados de bonificación que se aplicará a la tirada del DJ cada vez que un personaje compra algo en el pueblo, incluyendo las provisiones. Puede ser un sobrepuesto fijo o puede ser diferente para distintos tipos de recursos (esta es una buena forma de representar a un mercader particularmente cascarrabias). El sobrepuesto medio es de tres dados.

4. Determinar los ganchos de las aventuras.

Los personajes se embarcarán a la aventura desde el pueblo, así que deberías tener en él uno o más ganchos. Crea eventos o PNJ's que introduzcan a los personajes en la aventura.

Pueblo de ejemplo 1: Weilheim

Weilheim es una ciudad fortificada en las extensiones orientales del Imperio, construida para detener las incursiones orcas. La población es en su mayoría humana y algo xenófoba.

Recursos:

- * *Armas y armaduras 4 (sobrepuesto 3): Aquí encontrarás buenas y sólidas armas.*
- * *Provisiones 7 (sobrepuesto 5): Tiene todo lo que un aventurero pueda necesitar, ya que las incursiones a tierras orcas son comunes, aunque los comerciantes te cobrarán bastante por sus mercancías.*
- * *Hospitalidad 10 (sobrepuesto 7): Las riquezas y opulencia de la ciudad han producido un alto nivel de vida, pero también han ocasionado que los precios estén por las nubes.*

Pueblo de ejemplo 2: Paso de Hoja Nevada

El Paso de Hoja Nevada es una hermosa y pequeña villa ubicada en las Montañas Altas, al abrigo de bosques de pinos y cedros. En la villa habitan tanto elfos como humanos. Los viajeros son algo común, ya que la villa está situada junto al mejor camino a través de las montañas.

Recursos:

- * *Armas 3 (sobreprecio 4): La calidad de las armas es buena y los suministros llegan a través de caravanas de mercaderes, pero el acero no es muy común.*
- * *Armaduras 3 (sobreprecio 5): Son más escasas que las armas, ya que necesitan aún más acero. Los elfos locales crean excelentes armaduras de madera (nivel de daño 2) que sólo tienen un peso de 1 (valor 3).*
- * *Provisiones 6 (sobreprecio 1): La enorme cantidad de mercaderes que pasan por la villa ha saturado el mercado con bienes baratos pero resistentes.*
- * *Hospitalidad 5 (sobreprecio 3): La mejor posada del pueblo (hay dos) solo tiene cuatro cuartos privados, pero un enorme y agradable cuarto común. Las cervezas son exquisitas, hechas con la más pura agua de montaña.*

La estancia en el pueblo es el momento para que los jugadores se relajen y los personajes hagan compras y socialicen. Todo lo que necesiten para la aventura debe comprarse en este momento. Esta parte del juego debe estar bajo estricto control del DJ, las únicas acciones deberían ser comprar y morder el anzuelo de la aventura. Puede que ocurra la típica pelea en el bar, pero toda prueba que no sea para comprar debe mantenerse al mínimo, y el DJ tiene el poder de revocar la ley de los éxitos en cualquier momento dentro del Pueblo.

El DJ debe proporcionar a los jugadores el gancho de la aventura tan pronto como sea posible y mientras estén en el pueblo, de forma que puedan obtener los suministros que crean necesarios para la aventura. Durante esta parte del juego los personajes pueden y deben ser guiados con mano firme (lo que se conoce como aventura lineal). No dejes que retrasen la aventura vagando y gastándose su dinero en cerveza, muéstrales el gancho de la aventura.

El gancho debe dar a los personajes (y a los jugadores) algo que apele a sus deseos y aspiraciones. Esto es bastante fácil, ya que los personajes suelen ser unos bastardos egoístas. "Proteger al pueblo de invasores



goblins” no es un buen gancho, es demasiado fácil de rechazar. “Proteger al pueblo de invasores goblins porque el alcalde les dará el contenido de los cofres” es un buen gancho, atrapa tanto a los personajes egoístas como a los altruistas.

Lo más importante de un gancho es proporcionar incentivos y un objetivo claro. Como *Donjon* permite que los jugadores guíen la historia, siempre debe haber lo que llamamos un jefe final o problema que los personajes deben superar para completar la aventura. Mientras están de aventuras, los jugadores pueden crear y narrar hasta hartarse, pero la aventura no habrá terminado hasta que venzan al jefe final. El jefe final suele ser un monstruo poderoso, pero puede ser algo como la destrucción de un objeto maldito, conseguir una piedra mística o eliminar una grave maldición.

Una vez que los personajes tienen el gancho, dales una última oportunidad para comprar cosas y luego empújalos a la aventura.

LA AVENTURA

En *Donjon*, no es difícil crear una aventura y su gancho. Cada gancho está compuesto por las siguientes partes:

El objetivo

Es una frase que describe de qué trata la aventura. Algunos ejemplos son “detener las incursiones de goblins” o “recuperar el cetro perdido del rey” o algo tan simple como “saquear el donjon”.

El entorno

Debes crear un entorno para tu aventura. Suelen ser mazmorras o cuevas, pero no es obligatorio. La aventura puede transcurrir en cualquier entorno cerrado. Para que quede claro, es necesario que el entorno en el que los personajes tienen las aventuras sea de un alcance limitado. La aventura no puede desarrollarse en una extensa llanura. Puede desarrollarse en un bosque, en una cueva o en el alcantarillado. Debe haber límites bien definidos para el lugar de la aventura. Algunos buenos ejemplos son: bajo la ciudad, en un templo en ruinas, dentro de un árbol

hueco de tamaño titánico, en las ruinas de una antigua ciudad o en la cueva de un dragón.

El entorno os ayudará a imaginar el tipo de encuentros con los que se enfrentarán los personajes.

Capítulos

Los capítulos son una medida de la duración y la dificultad que tiene una aventura. Algunas serán sucesos simples de un capítulo, como por ejemplo inspeccionar una pequeña cueva. Un calabozo con 5 niveles de profundidad puede ser una aventura de 5 capítulos, uno por nivel. Los capítulos pueden transcurrir en distintos entornos: si el camino que lleva a la cueva está infestado de bandidos, el mismo viaje puede ser el primer capítulo de la aventura.

Decide cuántos capítulos quieres que tenga la aventura y define el nivel de donjon para cada uno, es decir, el nivel medio de los encuentros que pueden suceder allí. Haz notas sobre los tipos de encuentros que deben darse en cada capítulo.

-
- * *Capítulo 1: Camino al templo (donjon de nivel 3). Bandidos, lobos, goblins silvanos.*
 - * *Capítulo 2: Primer piso del templo (donjon de nivel 5). Muertos vivientes menores, orcos carroñeros.*
 - * *Capítulo 3: Segundo piso del templo (donjon de nivel 6). Muertos vivientes más peligrosos, momias y cosas por el estilo.*
 - * *Capítulo 4: Tercer piso del templo (donjon de nivel 7). Momias y sacerdotes vampiro.*
-

Nivel de donjon

El nivel de donjon no solo representa el nivel promedio de los encuentros de un capítulo, además es la medida de lo difícil que el capítulo será para los personajes. Un grupo de personajes de nivel 5 no tendrá ningún problema en el camino hacia el templo (capítulo 1), lo tendrán un poco más difícil en el capítulo 2 y cada vez más en los capítulos siguientes. Recuerda que las dificultades de las acciones sin oposición se basan en



el nivel de donjon. Los personajes podrán realizar proezas en niveles de donjon bajos, pero será mucho más difícil a medida que los donjon aumenten de nivel.

El jefe final

El jefe final será el clímax de la aventura. Como dijimos antes, normalmente será el enfrentamiento con un poderoso oponente, pero puede ser cualquier otra cosa, desde resolver un enigma, a eliminar una maldición o devolver una reliquia. El jefe final es la personificación de la aventura y vencerlo resolverá el problema: si el objetivo de la aventura es “detener las incursiones de goblins”, el jefe final será el cacique goblin.

Si es un oponente, el jefe final debe ser de un nivel superior al último capítulo de la aventura. El oponente debe ser creado antes de la aventura utilizando las reglas para crear PNJ que se detallan a continuación.

El incentivo

El incentivo es lo que los personajes obtendrán por completar la aventura. Puede ser una recompensa acordada o algo que encontrarán al vencer al jefe final. Puede ser dinero, un objeto mágico o algo intangible

como el respeto de todo el pueblo. Puede ser un título, tierras, o un cargo, y debe poder medirse de alguna manera. (Por ejemplo, el respeto de los lugareños podría reducir todos los sobrepuestos del pueblo en un dado).

Ejemplo de una aventura:

Robar el Corazón de Nok

- * **Objetivo:** robar el Corazón de Nok, el dios nigromántico, de un templo lleno de muertos vivientes.
- * **Entorno:** un templo sumergido en medio de un oscuro pantano.
- * **Capítulo 1:** A través del pantano (nivel 5). Un pantano oscuro, húmedo y desagradable. Oponentes: serpientes inmensas, cocodrilos, peces carnívoros y una bruja del pantano.
- * **Capítulo 2:** Entrada al templo (nivel 6). La parte del templo sobre la superficie. Oponentes: cocodrilos muertos vivientes, hordas de zombies húmedos y asquerosos cubos gelatinosos.
- * **Capítulo 3:** Descenso por el templo (nivel 8). El primer nivel subterráneo, el lugar es lúgubre, estancado y lleno de humedad. Oponentes: horribles demonios pantanosos, zombies brutales (incluyendo animales de pantano no muertos) y sectarios desquiciados, tanto muertos como vivos.
- * **Capítulo 4:** El corazón del templo (nivel 10). Un nivel más pequeño y profundo, el centro de todo el mal. Oponentes: los sacerdotes de Nok y el jefe final, su arzobispo no-muerto.
- * **Jefe final:** El Arzobispo de Nok, un terrorífico muerto viviente y poderoso hechicero. El Corazón de Nok está en su pecho, manteniéndolo en su no-muerte (nivel 12). Le acompañarán una cantidad de sacerdotes de Nok igual a la cantidad de personajes jugadores (nivel 10).
- * **Incentivo:** El Templo de Celestia recompensará a los personajes con objetos llenos de poderosas bendiciones a cambio de robar el Corazón de Nok y llevarlo al templo para su destrucción. Aunque también hay muchos sectarios malignos en el mundo que pagarían una fortuna por el Corazón.

¡HACIA LAS PROFUNDIDADES!

Una vez que los personajes estén fuera del pueblo el juego se pone en modo “*donjon-crawling*” o, lo que es lo mismo, “modo exploración”. En esta parte de la aventura el DJ debe dejar de tener el control absoluto y permitir que los personajes influyan en la historia. Como DJ tu trabajo será definir los objetivos y planear encuentros, pero los jugadores van a narrar gran parte de lo que vaya ocurriendo.

Capítulos

Para cada capítulo deberías tener algunas escenas preparadas con anterioridad, listas para usarse. Aquí hay algunas escenas para el primer capítulo de la aventura de ejemplo “Robar el Corazón de Nok”:

Los personajes cruzan una corriente pantanosa de unos 6 metros de profundidad por 15 metros de ancho. El agua está llena de peces carnívoros y serpientes acuáticas, pero hay un árbol podrido que ha caído sobre el agua y que sirve de puente improvisado. Cruzar por el tronco requiere una prueba de celeridad de dificultad media. El tronco es muy resbaladizo, así que los personajes tienen una penalización a sus tiradas igual al nivel de daño de la armadura que llevan puesta. Además, está bastante podrido. Si más de un personaje está sobre el tronco al mismo tiempo, haz una prueba invertida. El DJ tira el aguante combinado de los personajes y los jugadores tiran seis dados. Si el DJ obtiene algún éxito, el tronco se rompe; si no, sólo comienza a agrietarse.

Los personajes encuentran una vieja choza en el pantano. Si entran les atacará una decrepita bruja del pantano (nivel 6), usando magia para animar raíces que entrarán por las ventanas y los atraparán (trátalas como criaturas de nivel 4).

Otro aventurero está cerca de su fin: yace en un montículo de tierra en el pantano, solo le queda una herida, y está rodeado por cocodrilos de nivel 5 (el doble de cocodrilos que miembros del grupo). ¿Van a tratar de salvarlo o no?

Conforme los personajes avancen, los jugadores irán creando sus propios encuentros. Asegúrate de improvisar nuevas escenas a partir de los hechos que narren los jugadores. De todas maneras, un grupo de entre cinco y diez escenas escritas de antemano mantendrán el foco de la aventura. Como DJ, utiliza los hechos de los jugadores para guiarlos hacia estas escenas prediseñadas. Es más fácil de lo que parece. Inventé este método para crear aventuras para *Donjon* mientras las dirigía. Fue bastante simple meter mis propios encuentros en la aventura. Además, a veces los jugadores se quedan sin ideas. Tienes que estar listo para usar las tuyas o la aventura se ralentizará innecesariamente.

En cada capítulo deberías decidir el número de escenas que los personajes han de jugar antes de continuar. Aunque los jugadores intenten narrar hechos que hagan avanzar la historia al próximo capítulo, debes mantenerlos ocupados con encuentros hasta que estés listo para continuar.

Un ejemplo de cómo transformar los hechos de los jugadores en un encuentro:

Robin intenta avanzar al capítulo 2 antes de tiempo:

—Roland está buscando una puerta secreta.

—¿En medio del pantano? —dice Nikola, el DJ

—Bueno, la puerta del templo podría estar escondida en el suelo, o bajo el musgo o algo.

—Vale, está bien.

—Conseguí 2 éxitos. Uso ambos para narrar hechos:

» Roland encuentra una losa de mármol en el suelo.

» Tiene unas antiguas runas de Nok talladas.

—Está bien. Encuentras la losa de mármol con las runas. ¿Quieres intentar moverla?

—Sí.

—Se desliza fácilmente y puedes ver un hoyo lleno de agua. Una calavera flota en la superficie.

De esta forma Nikola, el DJ, comienza una escena ya planeada.)

A veces será difícil lograr que los personajes permanezcan en un capítulo. Esto es simplemente parte del acuerdo entre el DJ y los jugadores, todos están decididos a maximizar la diversión de los participantes. Pero por otro lado el DJ debe luchar para mantener a los jugadores donde quiere. Los jugadores tienen el poder de manipular cosas, así que tienes que estar en guardia.

Monstruos y PNJs

Dado que los personajes, por decisión de los jugadores, pueden encontrar todo tipo de PNJs amigables (y no tanto), es inteligente tener a los PNJs más comunes creados de antemano.

A medida que crees más PNJs, tendrás un catálogo de amigos y oponentes que los personajes pueden encontrar. El proceso para crearlos está diseñado para que sea fácil crearlos según los necesites.

A diferencia de otros juegos de rol, los monstruos (PNJs antipáticos y casi siempre bastante estúpidos) del mismo tipo no tienen que ser del mismo nivel. Es fácil crear un monstruo de cierto nivel y adaptarlo luego para nuevas aventuras. Si estás creando un monstruo muy común, deberías crearlo con el nivel más bajo con el que se le suele encontrar y luego ir adaptándolo a las aventuras venideras.

Para crear un PNJ, sigue estos pasos:

- * *Decide el nivel:* Los PNJs pueden ser de un nivel superior o inferior al nivel de donjon del capítulo. Como regla general, los oponentes (PNJs con los que los personajes se enfrentarán) de un nivel menos que el nivel de donjon aparecen en grupos que pueden ir desde la mitad hasta tres veces el número de PJs. Los oponentes de nivel igual al nivel de donjon suelen aparecer en grupos de entre la mitad hasta el doble de PJs. Y los oponentes de un nivel sobre el nivel de donjon aparecen en grupos desde uno hasta una cantidad igual a los PJs.
- * *Crea sus atributos:* Distribuye 18 puntos, más uno por cada tres niveles que tenga, entre los seis atributos. Algunos monstruos pueden tener atributos a cero si son inútiles en ese atributo, pero ningún monstruo puede tener un aguante de cero.

- * *Crea cinco habilidades para el PNJ:* Recuerda que la primera será la habilidad primaria y el resto serán secundarias (tal y como has podido leer en el capítulo de **Creación de personajes**, pág. 21). Si te bloqueas al pensar en habilidades, agrega algunas que parezcan no tener ningún uso (como “carpintería” o “conocimiento racial”, por ejemplo). La idea es crearlas rápidamente; y las habilidades que parecen inútiles a veces crean situaciones divertidas. Distribuye 15 + (5 por cada nivel del PNJ) dados entre las habilidades, las tiradas de salvación y las heridas del PNJ. Recuerda que ni las habilidades, ni las tiradas de salvación, ni las heridas pueden ser mayores que el nivel de PNJ + 3.
- * *Describe al PNJ:* Y ya está listo.

Aquí tienes un monstruo de ejemplo para la aventura anterior, el peligroso cocodrilo muerto viviente.:

NOMBRE: COCODRILLO MUERTO VIVIENTE

Nivel: 6

Atributos

- + Virilidad: 7
- + Cerebralidad: 1
- + Discernimiento: 2
- + Celeridad: 3
- + Aguante: 6
- + Sociabilidad: 1

Tiradas de salvación

- + Contra ilusión y confusión: 2
- + Contra veneno, parálisis, y transformación: 6

Heridas: 9

Habilidades:

- + Morder a través de cualquier cosa (sumar a pruebas de daño): 8
- + Masticar presa: 5
- + Nadar en lagos y pantanos: 6
- + Moverse sigilosamente en el agua: 6
- + Carne de muerto viviente (resiste daño de armas no mágicas): 3

Este monstruo está hecho para maximizar el daño. Tiene solo 8 dados para atacar, que no es demasiado para un monstruo de nivel 6, pero si impacta tira en la prueba de daño 15 dados más los bonificadores de los éxitos. Muy desagradable.



CONSEJOS PARA EL DJ: MONSTRUOS Y HABILIDADES ESPECIALES

Los PNJs, especialmente los monstruos, pueden tener habilidades especiales. Si tratas de adaptar monstruos de otros juegos de rol de fantasía, encontrarás que tienen habilidades que se salen de lo normal. No subestimes la flexibilidad del sistema de habilidades, puedes conseguir adaptar casi cualquier cosa que necesites con poco trabajo.

Si tienes una criatura que quieres importar desde otro juego y tiene, por ejemplo, inmunidad a armas no mágicas, transformala en una habilidad secundaria ya que afecta específicamente a un tipo de daño. Crea la habilidad “resistente a las armas no mágicas” y agrégale dados. Fíjate que la criatura no es inmune al daño de las armas no mágicas, pero tiene una habilidad que puede utilizarse en las pruebas de daño contra toda arma no mágica. No es un error, sino parte de la filosofía de diseño de *Donjon*.

Por otro lado, un monstruo puede tener una debilidad especial que quieras incorporar. Si una criatura tiene una habilidad que funciona siempre excepto en circunstancias muy específicas, puedes agregarle una debilidad. Cuando la debilidad se usa en el juego, la criatura no puede utilizar su habilidad. Si agregas una debilidad a la habilidad de la criatura, suma un dado a la puntuación de dicha habilidad. Una criatura no puede tener más de dos debilidades asociadas a una habilidad. Si una habilidad tienen más de dos debilidades, lo mejor es reescribirla de forma más restrictiva.

Por ejemplo, cuando hagas el típico troll con poderes regenerativos puedes asignarle la habilidad primaria “regenerar todo tipo de daño” como una habilidad que se pueda aplicar a todas las pruebas de daño. En cambio, si quisieras que no pudiera regenerar daño por fuego, puedes agregar un dado a la habilidad y reescribirla como “regenerar todo tipo de daño (excepto fuego)”.

Mediante la ley de los éxitos, los jugadores pueden introducir debilidades a los monstruos cuando lucha contra ellos. Si lo hacen, agrega la debilidad al instante y aumenta la habilidad del monstruo en uno.



Monstruos con atributos a cero

Algunas de las criaturas de la aventura de ejemplo tienen algunos atributos a 0 y un efecto asociado a ello. Por ejemplo, los spraycaps tienen celeridad 0 y no pueden moverse. Algunas cosas que puedes imponer a los monstruos y PJs con atributos en cero son:

- * Celeridad 0 significa que no puede moverse.
- * Virilidad 0 significa que no puede interactuar de manera física con el mundo.
- * Discernimiento 0 significa que no puede concentrarse en nada.
- * Cerebralidad 0 significa que solo tiene pensamiento instintivo.
- * Sociabilidad 0 significa que lo echarán a patadas, automáticamente, esté donde esté.

Como esto son solo guías, puedes usar otras descripciones según lo consideres necesario.

Experiencia

Una vez que los personajes superen un encuentro, sólo habrá dos cosas en la cabeza de los jugadores: experiencia y tesoro.

En *Donjon*, la experiencia proviene de tres fuentes: ganar un combate, cumplir un objetivo y entretener al grupo. El primer método, ganar un combate, es conocido por todos los que hemos jugado un juego de rol de fantasía. Al finalizar un encuentro en el cual hubo un combate, el DJ debe sumar los niveles de todos los oponente que los personajes hayan vencido. Esto no significa necesariamente que los oponentes hayan muerto o hayan quedado fuera de combate, aunque es lo más normal. Si usaron la astucia para



deshacerse de los oponentes, también se considera que los han vencido. En cambio, si los oponentes escaparon para luchar otro día, no hay experiencia para los personajes.

Toma ese total y divídelo entre el número de personajes en el grupo, redondeando como cualquier persona normal que haya asistido al colegio sabe redondear. (No puedo entender por qué los juegos de rol tienen la obsesión de explicar como redondear números. Es como si todos los diseñadores de juegos de rol, por una extraña casualidad, odiaran a su maestra del colegio y decidieran rebelarse diciendo “redondea hacia abajo”, o “redondea hacia arriba”, o “los jueves redondea de costado.” Redondea como se supone que hay que hacerlo, y si no sabes cómo, ve a clases nocturnas para adultos. Quédate en el colegio. No tomes drogas. Bebe leche.) Da esta cantidad de puntos a cada jugador.

Los puntos por objetivos cumplidos se dan cuando los jugadores logran objetivos que no incluyen combate. Puede ser encontrar la entrada escondida al templo, obtener la reliquia que están buscando, o superar un obstáculo. Define la dificultad para superar cada objetivo. Esto suele ser simplemente la dificultad que el jugador tuvo que superar en la tirada. Si el personaje tiene que cruzar un río a nado en una acción de dificultad media, entonces la dificultad del objetivo será media. Cuando los personajes alcancen el objetivo, dale a cada jugador un número de puntos de experiencia igual al nivel del donjon, modificado por la dificultad de la prueba. Esta es igual al número de dados que el DJ tira para una prueba sin oposición: 0 para fácil, 3 para media, 6 para difícil y 12 para absurda.

En todas y cada una de las acciones, el DJ puede adjudicar de uno a tres puntos de experiencia a un jugador por entretener a los demás. Si el jugador declara una acción, en combate o no, de forma que provoque una respuesta emocional en los jugadores y el DJ (sean risas, lágrimas, alegría, náusea u otra cosa) el DJ puede dar al jugador puntos de experiencia en proporción a la calidad de la reacción. En otras palabras, si un jugador hace que el DJ sonría, obtiene un punto de experiencia extra. Si hace que el DJ deje caer una lágrima y llame a su madre después de la partida, obtiene dos. Si hace que el DJ se dé golpes en el pecho y grite maldiciendo a Dios, obtiene tres.

Tesoro

El tesoro en *Donjon* tiene dos formas: el botín obtenido de los oponentes y las pilas de tesoro.

Cuando un combate termina, se puede registrar a los oponentes que están inconscientes o muertos, en busca de botín. Los jugadores deben decidir qué personaje registra cada cuerpo. El jugador que tira decide si está buscando dinero u objetos.

Si busca dinero, tira el nivel del oponente en una prueba contra su propia riqueza actual. Fíjate que la tirada es inversa, ya que estamos intentando obtener los éxitos con el nivel del oponente. Cada éxito se agrega a la puntuación de riqueza del personaje. Si no hay éxitos, el dinero encontrado no es suficiente como para incrementar la riqueza que ya posee el personaje.

Si el jugador busca objetos, debe decidir exactamente qué quiere encontrar. En la mayoría de los juegos de rol el DJ le diría al jugador qué es lo que hay en el cuerpo del oponente o lo dejaría al azar. En *Donjon*, el jugador decide lo que su personaje quiere encontrar y tira para ver si el objeto está ahí. Cuanto mayor sea el valor del objeto, menor oportunidad tendrá de encontrarlo.

Todo objeto tiene un valor, como detallamos en **Dinero y bienes** (pág. 34) y en **Magia** (pág. 83). Normalmente, cuando un jugador quiere que su personaje registre un cuerpo en busca de objetos, está buscando un objeto mágico, aunque también puede buscar objetos mundanos.

Algunos ejemplos:

~~~~~  
*Una poción de “salto” 5. Valor total 5.*

*Una daga mágica que brilla en la oscuridad con “ataque” 2 (valor +4), “crear luz” 3 (valor +6) y nivel de daño 1. Valor total 11.*

*Una varita de “disparar fuego” 5. Valor total 10.*

*Una armadura de escamas de pescado que permite “nadar como un pez” 4 (valor +8), “respirar bajo el agua” 3 (valor +6) y tiene nivel de daño 3. Valor total 17.*  
~~~~~

El jugador tira el nivel del oponente en una prueba contra el valor del objeto. Si tiene éxito, el personaje obtiene el objeto; si no tiene éxito, no se encontró nada en el cuerpo. La ley de los éxitos no se aplica al resultado de la prueba.

Robin quiere un nuevo espadón para su personaje, Roland. El grupo venció a un cacique orco muerto viviente de nivel 8. Decide que Roland buscará un espadón con las habilidades mágicas de ataque 2 y defensa 1. (El espadón tiene un nivel de daño mundano de 3.) El valor total del espadón es de $(2 \times 2) + (1 \times 2) + 3 = 9$. Robin tira ocho dados, el nivel del orco, mientras que el DJ tira nueve dados, el valor del objeto. Robin obtiene dos éxitos y consigue el arma.

Las pilas de tesoros son riquezas que el grupo encuentra mientras está de aventuras, y utilizan las mismas reglas que acabamos de explicar. El DJ determina el nivel de la pila. Cada personaje tiene la oportunidad de revisar la pila una sola vez y todos los jugadores tiran contra el mismo nivel.

Los jugadores deben recordar que pueden agregar dados de maldición a un objeto para disminuir su valor y mejorar las oportunidades de encontrarlo. Por cada dado de maldición, el DJ le agrega un dado de penalización para realizar una actividad. El DJ no tiene que decirte qué tipo de maldición tiene el objeto hasta que entre en juego.



CONSEJOS PARA EL DJ: TESORO PREDEFINIDO

Uno puede preguntarse (si ese uno es propenso a preguntarse cualquier tipo de cosas): si un jugador obtiene una espada de matar pequeños elfos de un oponente, ¿por qué éste no la ha estado usando todo el tiempo?

Lamentablemente para el DJ, *Donjon* intenta equilibrar el poder entre el DJ y los jugadores. Puedes darle a tus PNJs equipo y permitirles usarlo en combate. Pero eso significa que los jugadores podrán poner sus sucias manos sobre este equipo después, aunque al menos tendrás la satisfacción de haber creado el equipo.

Hay una advertencia desagradable que hacer sobre el equipo de los PNJs: si el valor total del equipo del PNJ no es igual o superior a su nivel, el PJ podrá revisar el cuerpo buscando equipo inventado por el jugador además del equipo predefinido que tenía el PNJ.

Moraleja: si vas a darle un hacha mágica al cacique orco, al menos haz que sea un hacha cojonuda. ~

EL CLÍMAX

El DJ potencial de *Donjon* puede que se esté rascando la cabeza en este momento. “Entonces, mis jugadores pueden crear sus propios encuentros, establecer las debilidades de los monstruos y encontrar cualquier tesoro que deseen. ¿Cómo demonios los llevo hasta el final de la aventura?” La respuesta es, “No lo haces”. De hecho, trabajáis juntos para llegar al final. Gracias al gancho de la aventura, sabrán lo que están buscando. Ellos crearán el camino para llegar al objetivo. Cuando llegues a un punto en el que han acabado con todos los encuentros que tenías planeados y tienen pistas suficientes para encontrar al jefe final, entrégaselo.

Si el encuentro culminante de una aventura es una batalla, eres libre de hacer al oponente de cualquier nivel. No obstante, no se recomienda que sea de un nivel mayor que el nivel de donjon del último capítulo de la aventura más 3. Si examinas las matemáticas detrás del juego verás que los personajes lo tendrán extremadamente difícil al enfrentarse con oponentes de tres o más niveles que ellos: incluso un grupo grande tendrá pocas esperanzas de triunfar. Para hacer que la escena sea épica sin

ser completamente mortal, es una buena idea usar un gran jefe final con secuaces, y que estos sean de nivel similar al grupo de PJs. Crea al gran jefe final como crearías a cualquier otro PNJ.

Si quieres que los jugadores venzan al gran jefe final directamente, usa todas las reglas para PNJs. Si, por otro lado, quieres que el jefe tenga una oportunidad de escapar y ser un villano recurrente, trátalo como a un PJ en relación al daño (recuerda que los PJs tienen que ser reducidos a cero heridas y luego *rematados* para quedar inconscientes). Si decides tratar al jefe final como un PJ, no es una buena idea decírselo a los jugadores. Si haces que caiga hacia su muerte, o que sea electrocutado por rayos, o lo que sea, pensarán que está muerto haciendo que su reaparición sea más divertida. Pero dales los puntos de experiencia por vencer al jefe, inclusive si piensas reutilizarlo más tarde.

DE VUELTA AL PUEBLO

Cuando venzan al jefe final, probablemente querrán volver al pueblo lo más rápido posible para recibir la experiencia y quizá subir un nivel. El método por el cual vuelven al pueblo queda a discreción del DJ: puedes exigir que recorran todo el camino de vuelta, puedes extender mínimamente la aventura con algún encuentro, o simplemente puedes iniciar una escena en el Pueblo asumiendo que lograron volver sin dificultades.

El método recomendado es realizar el viaje de vuelta rápidamente sin encuentros de importancia. Un encuentro al azar por cada capítulo de la aventura debe ser suficiente: garantiza que los jugadores no usarán a los personajes hasta el límite antes de decidir abandonar el donjon, pero tampoco supone un gran obstáculo.

SUBIENDO DE NIVEL

Una vez que han vuelto al pueblo, los jugadores suman toda la experiencia ganada para ver si sus personajes suben de nivel. La cantidad de experiencia necesaria para obtener un nivel se muestra en la *Tabla 7-1: Experiencia*, en la página 108.

Al subir un nivel, el personaje recibe cinco dados de nivel. Estos dados pueden sumarse a cualquier habilidad o tirada de salvación, o a las heri-

das. Recuerda que ninguna de estas puntuaciones puede ser mayor que el nuevo nivel del personaje + 3.

Además, como muestra la tabla 7-1, cada tres niveles el personaje obtiene un dado para cualquier atributo. El jugador puede incrementar uno de los atributos de su personaje por encima de 6 de esta forma. Ten en cuenta que cualquier atributo superior a 6 es sobrenatural y destacará como tal. Es buena idea hacer que el jugador explique, por ejemplo, por qué tiene virilidad 8. Opcionalmente, un jugador puede agregar una nueva habilidad secundaria en lugar de ganar un dado para un atributo. La habilidad comenzará con una puntuación de 1, y puede ser mejorada como cualquier otra habilidad.

Por último, cada vez que sube a un nivel par un personaje puede elegir entre una nueva pertenencia permanente o una palabra mágica. La pertenencia permanente puede ser un espacio para un arma, armadura u otro objeto, como se muestra en la hoja de personaje.



DIAL: AJUSTANDO LA SUBIDA DE NIVEL

Notarás que la tabla de experiencia está construida a base de 30 puntos. Para obtener un nivel, un personaje debe tener la cantidad de puntos de experiencia obtenida de la siguiente fórmula: Si el nivel actual del personaje es n , necesita:

$$(n \times 30) + ((n - 1) \times 30) + ((n - 2) \times 30) + \dots + (1 \times 30)$$

puntos de experiencia para subir al siguiente nivel. Puedes usar esta fórmula para averiguar los puntos de experiencia necesarios para alcanzar niveles superiores a 20.

Si los personajes mejoran demasiado rápido o lento para tu gusto, puedes ajustar la tabla con facilidad. Crea una nueva tasa de experiencia (llamada T) igual a cualquier número entre 10 (increíblemente rápido) y 100 (muy lento). La nueva fórmula puede ser:

$$(n \times T) + ((n - 1) \times T) + ((n - 2) \times T) + \dots + (1 \times T)$$

Como verás la tabla propuesta está calculada para un T igual a 30, lo que da una rápida subida de nivel. ~

Tabla 7-1: Experiencia

Nivel	Exp.	Nuevas cualidades del personaje
1	0	
2	30	+1 pertenencia o palabra mágica
3	90	+1 a cualquier atributo o una nueva habilidad secundaria
4	180	+1 pertenencia o palabra mágica
5	300	
6	450	+1 pertenencia o palabra mágica; +1 a cualquier atributo o una nueva habilidad secundaria
7	630	
8	840	+1 pertenencia o palabra mágica
9	1080	+1 a cualquier atributo o una nueva habilidad secundaria
10	1350	+1 pertenencia o palabra mágica
11	1650	
12	1980	+1 pertenencia o palabra mágica; +1 a cualquier atributo o una nueva habilidad secundaria
13	2340	
14	2730	+1 pertenencia o palabra mágica
15	3150	+1 a cualquier atributo o una nueva habilidad secundaria
16	3600	+1 pertenencia o palabra mágica
17	4080	
18	4590	+1 pertenencia o palabra mágica; +1 a cualquier atributo o una nueva habilidad secundaria
19	5130	
20	5700	+1 pertenencia o palabra mágica

TU PRIMERA AVENTURA

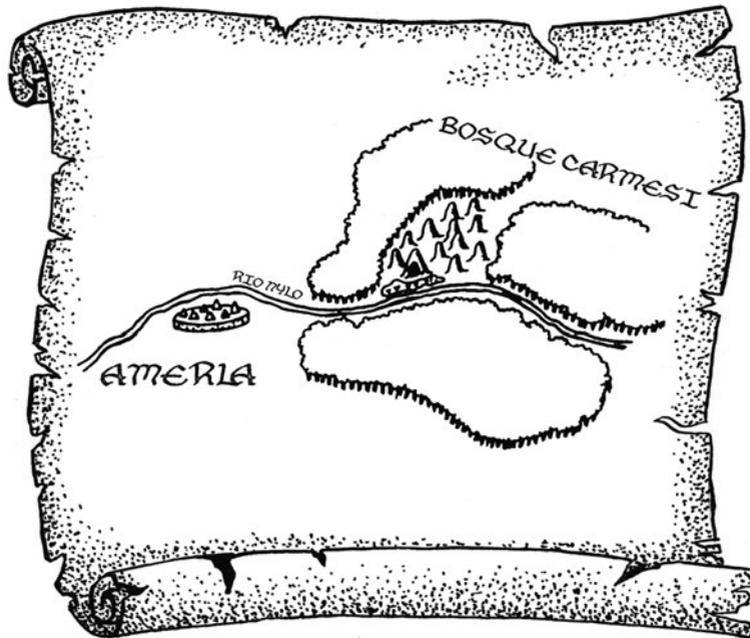
Para esta aventura de ejemplo, he intentado crear un entorno que abarque la mayor cantidad de estilos de juego posible. El nivel de humor de la aventura puede ser exagerado, o dejar que el horror impregne cada escena. En mi intento, he creado un *donjon crawling* bastante genérico, por lo que sugiero que cada DJ lo adapte a su grupo. La ambientación es extravagante, con plantas pensantes, pequeños elementales de roca y gemas mágicas.

Las próximas aventuras se publicarán como “Donjon Paks”. De acuerdo a este esquema, esta aventura se denomina “Donjon Pak A1: Un hongo entre nosotros”.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

En “Un hongo entre nosotros”, los aventureros se encuentran en una villa rural llamada Amerla, al borde del bosque Carmesí, un lugar oscuro y terrorífico que casi todo el mundo evita.

La posesión más importante del pueblo, la esmeralda de Cissila, es robada una noche y los aventureros deben tratar de recuperarla. Para lograrlo, tendrán que adentrarse en el peligroso bosque Carmesí, cruzar el río Nylo, encontrar la entrada a una oscura caverna plagada de amenazas y enfrentarse al mismísimo Rey Hongo en su propio territorio. Ah, y volver, claro, también tendrán que volver.



EL PUEBLO

Amerla es una pintoresca villa rural a orillas del río Nylo, cerca de los lindes del temido bosque Carmesí, un bosque poblado de lobos rojos y goblins sangrientos. La villa está rodeada por un muro hecho de madera de unos 3 metros de alto, pero es amistosa con los viajeros. Las puertas se mantienen abiertas durante el día, pero por las noches la villa se protege de ataques goblins con una milicia local de arqueros apostados en las murallas. El alcalde del pueblo, Grizzold, es un mago de la naturaleza que usa sus poderes para asegurarse de que la villa siempre tenga buenas cosechas. Su poder se amplifica gracias a la esmeralda de Cissila, una gema del tamaño de un puño que brinda dos dados de hechizo extra cuando usa su poder para afectar a los cultivos (valor 10: 4 por propiedades mágicas y 6 por ser una esmeralda). La joya fue robada durante la noche y el rastro conduce al bosque Carmesí.

Los personajes pueden enterarse del robo hablando con cualquier habitante de Amerla. La temporada de siembra ya ha pasado y es ahora cuando los poderes del alcalde son más necesarios, así que los granjeros están muy preocupados. Cuando los personajes hagan preguntas a los lugareños, serán enviados a hablar con el alcalde, un amable anciano. El alcalde Grizzold les cuenta que encontró esporas por todo el salón donde guardaba la Esmeralda, lo que le lleva a pensar que la joya fue robada por sirvientes del Rey Hongo, un hongo humanoide que vive en las profundidades de una caverna en medio del bosque Carmesí. A cambio de recuperar la esmeralda, Grizzold ofrece a los personajes Pociones de Resistencia 2 (suma 2 dados a todas las pruebas de daño defensivas durante una escena, 1 por personaje) y hará que el herrero y la curtidora local les haga un arma o pieza de armadura de hasta nivel de daño 3. La propia gema es un incentivo secundario: los personajes malvados o codiciosos querrán robar la esmeralda y escapar.

Algo que pueden advertir los personajes es que hay otros grupos de aventureros pululando por el pueblo. Si lo deseas, puedes hacerles pensar que van a tener que competir con otros aventureros para conseguir la gema primero.

RECURSOS Y SOBREPREGIOS

- * *Armas y armaduras 3 (sobrepregio 3):* El herrero y la curtidora local son un matrimonio y tienen objetos de calidad y a buen precio.
- * *Provisiones 5 (sobrepregio 2):* Sólo se encontrarán una moderada cantidad de Provisiones, pero los precios son bajos.
- * *Hospitalidad 3 (sobrepregio 1):* No hay mucho para hacer en Amerla, pero lo que hay es baratísimo.

CAPÍTULOS DE LA AVENTURA

La aventura tiene tres capítulos: el bosque Carmesí, adentrándose en las cuevas y esporas en las profundidades.

- * *Capítulo 1:* A través del bosque Carmesí (nivel de donjon 1) Este capítulo sucede en un bosque siniestro, no muy lejos del pueblo. La luz

se filtra a través de las translúcidas hojas del roble rojo, el árbol más común del bosque, lo cual pinta todo del color de la sangre y proporciona un camuflaje natural a los goblins sangrientos, el adversario más común aquí. Otros oponentes pueden ser lobos rojos y otros aventureros.

- * **Capítulo 2:** Adentrándose en las cuevas (nivel de donjon 2) Los personajes encuentran una cueva rocosa y entran, en busca del Rey Hongo. En este húmedo nivel superior de la cueva tienen que lidiar con la vida salvaje autóctona y un acosador no deseado. Oponentes: serpientes, cieno viviente, sapos venenosos, daolitas y un ermitaño orco.
- * **Capítulo 3:** Esporas en las profundidades (nivel de donjon 2) Esta sección inferior de la caverna está anegada con agua que llega a las rodillas y está llena de hongos. Oponentes: micónidos, spraycaps y el Rey Hongo.

CAPÍTULO I: A TRAVÉS DEL BOSQUE CARMESÍ

Donjon de nivel 1.

Este capítulo bien podría ser el primer capítulo de *Donjon* para los jugadores. Es por eso que tienes que dejarlos calentarse aquí. Proporcionales una buena mezcla de combate y encuentros sin combate, y no los abrumes durante las batallas.

El bosque es exuberante, lleno de vida, y hay un brillo rojizo que lo baña todo. El suelo es algo húmedo y está cubierto con hojas rojas translúcidas. Trata de salpicar las acciones de los jugadores con comentarios sobre el sonido del bosque (lleno de pájaros y chasquidos de ramas), los olores (como el estiércol y la vida, dulce y podrido) y las imágenes (bañadas en luz roja).

Encuentros

Recomiendo cinco o más encuentros antes de que los personajes encuentren la entrada a la cueva. Recuerda siempre que algunos de los encuentros serán creados por los jugadores, por lo que habrá algunos que no tendrás previstos. Siempre ubico la entrada del otro lado del río en el pantano (fíjate en la formación rocosa en el mapa).

- * Los personajes encuentran un árbol hueco. Treparlo por fuera es difícil (dificultad media si se les ocurre treparlo por el interior), y hay un brillo arriba que podría ser un tesoro, en el nido de un ave gigante (una pila de tesoro de nivel 4). Este encuentro es bueno para introducir a los jugadores al combate (un ave gigante los ataca desde el aire) o para encontrar la entrada a la caverna explorando los alrededores desde la altura del árbol. 7 puntos de experiencia por explorar desde lo alto del árbol.
- * Se escuchan gritos de otro aventurero en el bosque. Cuando lo encuentran, está rodeado por goblins (uno por cada jugador) y parece estar malherido. ¿Le salvarán los personajes? 4 puntos de experiencia por salvar su vida.
- * En el bosque hay una trampa de lazo hecha por un cazador. Para detectarla los personajes deben hacer una prueba de discernimiento contra una dificultad media. Si caen en la trampa, es una prueba de celeridad más cualquier habilidad de armas contra una dificultad difícil para desatarse. Si el personaje corta la soga, haz una prueba de daño por la caída contra seis dados (los jugadores pueden usar sus éxitos previos como bonificadores).
- * Un grupo de lobos rojos rodean a los personajes. Recuerda que los lobos rojos son más peligrosos cuando actúan como una manada y cuentan con habilidades que les puedan dar dados de bonificación.
- * Hay otros aventureros siguiendo al grupo, esperando que los dirijan a la cueva. Haz que un personaje haga una prueba de discernimiento para descubrirlos.
- * Hay un árbol caído atravesando el río Nylo y parece ser la única forma de cruzar sin tener que nadar en la rápida corriente. Sin embargo, el árbol es resbaladizo y los jugadores tendrán que hacer una prueba de celeridad contra una dificultad fácil para cruzar sin caerse. Si caen, nadar contra corriente es una acción difícil. Si más de un personaje se sube al tronco al mismo tiempo, haz que realicen una prueba de discernimiento contra dificultad media para bajarse del tronco antes de que se quiebre. Para rematarlo hay serpientes en el río, y están realmente hambrientas. Este suele ser el último encuentro que pongo

antes de pasar al próximo capítulo. Curiosamente la mayoría de las veces termina con una pelea en el río. Da a todos 4 puntos de experiencia por cruzar el Nylo.

CAPÍTULO 2: ADENTRÁNDOSE EN LAS CUEVAS

Donjon de nivel 2.

El interior de la cueva es cálido, húmedo, y apesta a moho. Debes enfatizar la oscuridad y lo angosto de la cueva: eres libre de imponer una penalización de 2 dados a todas las acciones de un personaje cuando esté en un corredor estrecho. La oscuridad es un problema; uno de los personajes tendrá que sacar una antorcha de sus provisiones o buscar algún método alternativo de iluminación.

Encuentros

- * Un grupo de daolitas plantan una trampa de derrumbe. Es una tirada difícil para detectarla y difícil para evitarla. Si un personaje es impactado, haz una tirada de daño contra 3 dados (más bonificadores por los éxitos de la trampa). Los jugadores obtienen 7 puntos de experiencia si nadie sale dañado, 4 si detectan la trampa antes de activarla y sólo 1 si consiguen superarla con vida.
- * Los personajes encuentran un pozo de agua lleno de esporas brillantes. Si alguien bebe el agua, haz que tire salvación contra veneno, parálisis, y transformación de dificultad difícil. (6 dados, más 2 por el nivel de donjon.) Si el jugador tiene éxito, recupera un dado de atributo o una herida por cada éxito (la ley de los éxitos no se aplica aquí). Si el DJ triunfa, el personaje pierde una herida por éxito.
- * Grakvar, un ermitaño orco que vive en la cueva está siguiendo al grupo. Odia al Rey Hongo, pero no puede derrotarlo él solo. Si no llegan a descubrirlo, atacará al grupo cuando regresen del combate contra el Rey Hongo. Si lo descubren antes, los personajes tendrán que decidir qué hacer. Su verdadera motivación es una buena conversación, cosa que no ha tenido en años. Si alguno de los personajes le habla como a un humano normal, responderá de buena manera. Permite a cualquier personaje que le hable una prueba de discernimiento para



descubrir esto. Puede que lleguen a convencerlo de que les ayude. De 1 a 7 puntos de experiencia dependiendo del resultado.

- * Un montón de sapos venenosos emboscan a los personajes desde las paredes. Saltando, croando y dañando sus armaduras. Aprovecha todo lo que pueden hacer los sapos, pueden llegar a ser un verdadero problema para los personajes.
- * Los personajes se encuentran con un abismo, que es difícil de atravesar. Si caen dentro, aterrizan en un río lleno de esporas brillantes. Aquí tienes unas cuantas opciones: Haz que sigan el rastro de esporas hasta un estanque por donde podrán salir. Haz una prueba de aguante contra dificultad media por cada acción para no tragar agua. También pueden seguir el río subterráneo hacia el exterior de la cueva, o puedes hacer que les lleve hasta el Rey Hongo, en el nivel inferior. Básicamente, el abismo y el río subterráneo son una herramienta para manipular al grupo como te dé la gana.
- * Un pequeño túnel trae algo de luz. Para arrastrarse por él, un personaje debe hacer una prueba de celeridad de dificultad fácil. Lo que haya del otro lado depende de ti; quizás salgan a la superficie, o quizás haya una caverna escondida con una pila de tesoro o quizás una cueva de goblins sangrientos especialmente hambrientos. 1 punto de experiencia por cruzar el túnel.
- * Hay un brillo de tesoro en el fondo de un foso (pila de tesoro nivel 4). No obstante, el foso está lleno de serpientes (2 por cada miembro del grupo). (Cuando dirigí esto, tenía un personaje con la habilidad “encontrar trampillas”. Tras caer al pozo, la usó, y lo arrojé al próximo capítulo.)

CAPÍTULO 3: ESPORAS EN LAS PROFUNDIDADES

Nivel de donjon 2.

Este capítulo final de “Un hongo entre nosotros” debería ser corto y divertido. Mientras descienden a la parte más profunda de la cueva, los personajes se encuentran con agua repulsiva hasta las rodillas, llena de esporas brillantes flotando en su interior. Las paredes brillan con una fosforescencia que no hace necesario el uso de antorchas (aunque pueden



ser útiles, como verás a continuación). Yo crearía un mínimo de encuentros en este nivel, ya que el objetivo principal es vencer al Rey Hongo.

Encuentros

- * A menos que un jugador alcance a narrar algo distinto o que los personajes hayan llegado aquí por un camino más corto (como a través del abismo del capítulo anterior), el primer encuentro debería ser con algunos micónidos, usualmente uno o dos menos que la cantidad de personajes. Los micónidos intentarán escapar para avisar al Rey Hongo. Si los jugadores los vencen a todos, más tarde contarán con cierta ventaja. Cualquier micónido que escape deberá ser sumado más tarde a la guardia del Rey Hongo.
- * Si el Rey Hongo ha sido alertado sobre la presencia de los personajes, utilizará un hechizo para intentar matarlos antes de que lleguen a él. El agua del suelo se moverá creando una corriente con la intención de derribar a los personajes (prueba de virilidad media) y luego estrellarlos contra las paredes (prueba de daño contra 5 dados, más

éxitos anteriores). Si algún personaje cae derribado, el Rey Hongo continuará el ataque. El truco aquí es que los jugadores se ayuden mutuamente, usando sus éxitos para aumentar las tiradas de los demás. En el momento en que todos estén de pie, la corriente desaparece. (4 puntos de experiencia por sobrevivir al ataque.)

- * Los personajes encuentran una sala donde crecen los hongos y ven a un goblin sangriento que está pegado al suelo por una sustancia pringosa. Pueden liberarlo o dejarlo para que sea comida de hongos. Puede que el goblin les ayude, huya dando alaridos o que les recompense de alguna manera.

EL JEFE FINAL

Nivel de donjon 2.

El Rey Hongo es un tipo duro. Su magia es bastante poderosa, y tiene el apoyo de una cantidad de micónidos igual a la mitad de los PJs (recuerda lo que opino sobre redondear), más los que hayan podido escapar del encuentro anterior. Además tiene dos spraycaps que son bastante susceptibles a las llamas. El Rey Hongo tiene la esmeralda de Cissila incrustada en su cabeza y se encuentra sobre una pendiente de roca. Se necesita de una prueba de celeridad fácil para escalarla en una acción.

Si el Rey Hongo es vencido, sus micónidos huyen, aunque los spraycaps no pueden moverse, así que seguirán rociando sus vapores.

VOLVIENDO AL PUEBLO

No recomiendo demasiados encuentros en la vuelta a casa de esta aventura. El único de importancia puede ser con el ermitaño orco. Si los personajes no lo llegaron a descubrir, los estará esperando en el nivel superior. Incluso si ya lo han conocido y sigue vivo, intentará atacar a los personajes si cree que puede vencerlos.



PNJs Y MONSTRUOS

GOBLIN SANGRIENTO

Nivel: 1

Atributos

- + Virilidad: 2
- + Cerebralidad: 4
- + Discernimiento: 3
- + Celeridad: 4
- + Aguante: 2
- + Sociabilidad: 3

Heridas: 2

Tiradas de salvación

- + Contra ilusión y confusión: 3
- + Contra veneno, parálisis y transformación: 3

Habilidades

- + Cazar: 2
- + Camuflarse en un fondo rojo: 3
- + Mordisco malvado (se suma a la prueba de daño): 3
- + Esquivar en combate: 2
- + Escuchar ruido: 2

Notas: Son pequeños, salvajes y malvados. Subsisten consumiendo sangre de animales (humanos incluidos) y tienen una dentadura terriblemente afilada que les permite rajar la carne. Viajan en grupo y rara vez abandonan el camuflaje natural del bosque Carmesí. Sus hogares son pequeños hoyos en la tierra

cubiertos con ramas y hojas. Son cobardes y huyen cuando los duplican en número.

HUMANO, GUERRERO

Nivel: 1

Atributos

- + Virilidad: 4
- + Cerebralidad: 2
- + Discernimiento: 2
- + Celeridad: 3
- + Aguante: 4
- + Sociabilidad: 3

Heridas: 3

Tiradas de salvación

- + Contra ilusión y confusión: 2
- + Contra veneno, parálisis y transformación: 3

Habilidades

- + Golpear gente: 3
- + Correr y cargar: 2
- + Derribar puertas: 3
- + Intimidar con los músculos: 2
- + Recibir daño en combate: 2

Equipo

- + Cota de mallas (ND 2)
- + Espada ancha (ND 3)

Notas: Estos son los típicos aventureros, no demasiado listos y dispuestos a matar todo lo que se mueva por dinero y riquezas.

HUMANO, LADRÓN**Nivel: 1****Atributos**

- Virilidad: 2
- Cerebralidad: 3
- Discernimiento: 3
- Celeridad: 5
- Aguante: 2
- Sociabilidad: 3

Heridas: 2**Tiradas de salvación**

- Contra ilusión y confusión: 2
- Contra veneno, parálisis y transformación: 2

Habilidades

- Sigilo: 4
- Acuchillar en las costillas: 3
- Acuchillar por la espalda (se suma al daño cuando ataca por detrás): 2
- Robar bolsillos: 3
- Escuchar ruido: 2

Equipo

- Espada corta (ND 2)
- Escudo (ND 1)

Notas: Los típicos ladrones. No les des la espalda, o te clavarán una hoja entre las costillas y saquearán tu cadáver antes de que puedas pestañear.

HUMANO, MAGO**Nivel: 1****Atributos**

- Virilidad: 1
- Cerebralidad: 5
- Discernimiento: 4
- Celeridad: 2
- Aguante: 3
- Sociabilidad: 3

Heridas: 2**Tiradas de salvación**

- Contra ilusión y confusión: 3
- Contra veneno, parálisis y transformación: 2

Habilidades

- Lanzar hechizos: 4
- Esquivar en combate: 3
- Mentir: 3
- Evitar daño por magia: 1
- Hablar élfico: 2

Equipo

- Daga (ND 1)
- Poción de velocidad (+2 a celeridad durante una escena)

Palabras mágicas

- Fuego
- Ciego
- Curar
- Rata

Notas: Los típicos magos, en búsqueda constante de poder y listos para esconderse detrás de alguien el tiempo suficiente como para traicionarlos.

SAPO VENENOSO**Nivel: 1****Atributos**

- Virilidad: 2
- Cerebralidad: 2
- Discernimiento: 4
- Celeridad: 6
- Aguante: 3
- Sociabilidad: 1

Heridas: 1**Tiradas de salvación**

- Contra ilusión y confusión: 1
- Contra veneno, parálisis y transformación: 4

Habilidades

- Veneno corrosivo (se suma a las pruebas de daño cuando muerde o escupe): 3
- Apuntar escupitajo: 2
- Saltar: 3
- Pegarse a las paredes: 3
- Molestar con el sonido "brrrroap": 3

Notas: No le gustan a nadie.

Se pegan a todo, su saliva corrosiva duele como mil demonios y puede atravesar madera, cuero, metal, roca, y cualquier cosa. El DJ debería usar todas sus habilidades empezando con un salto, luego pegándose a la pared (con éxitos del salto) y finalmente haciendo un ataque combinado

con un brinco (con más éxitos de la tirada anterior). También pueden escupir. La habilidad de pegarse a las paredes es muy útil para tender emboscadas.

SERPIENTE**Nivel: 1****Atributos**

- Virilidad: 2
- Cerebralidad: 5
- Discernimiento: 4
- Celeridad: 4
- Aguante: 2
- Sociabilidad: 3

Heridas: 2**Tiradas de salvación**

- Contra ilusión y confusión: 4
- Contra veneno, parálisis y transformación: 2

Habilidades

- Morder: 3
- Envenenar a su presa: 4
- Esquivar en combate: 2
- Esconderse bajo rocas: 2
- Escapar: 2

Notas: "Envenenar a su presa" se suma a las pruebas de daño. La víctima puede añadir su tirada de salvación contra veneno a la prueba. El veneno de las serpientes siempre daña primero a la celeridad y el discernimiento.

LOBO ROJO

Nivel: 2

Atributos

- Virilidad: 3
- Cerebralidad: 1
- Discernimiento: 4
- Celeridad: 3
- Aguante: 3
- Sociabilidad: 4

Heridas: 2

Tiradas de salvación

- Contra ilusión y confusión: 2
- Contra veneno, parálisis y transformación: 3

Habilidades

- Rastrear sangre: 4
- Camuflarse contra un fondo rojo: 3
- Garras y dientes (ataque): 4
- Aullar: 4
- Atacar en manada: 3

Notas: Son una de las amenazas más comunes en el Bosque Carmesí. Su combinación de habilidades los hace enemigos temibles. “Rastrear sangre” puede usarse para seguir a cualquier personaje que esté herido. También puede usarse en una prueba de discernimiento más “rastrear sangre” contra discernimiento más alguna habilidad de percepción para

agregar dados de bonificación a una prueba de iniciativa. “Aullar” puede usarse para intimidar a cualquiera, dando penalizadores a sus próximas tiradas y “atacar en manada” se suma al daño cuando dos o más lobos rojos atacan a un oponente.

DAOLITAS

Nivel: 2

Atributos

- Virilidad: 5
- Cerebralidad: 2
- Discernimiento: 2
- Celeridad: 2
- Aguante: 6
- Sociabilidad: 1

Heridas: 5

Tiradas de salvación

- Contra ilusión y confusión: 1
- Contra veneno, parálisis y transformación: 5

Habilidades

- Absorber daño (excepto de magia aérea): 4
- Fundirse con la roca: 3
- Toque paralizante: 3
- Derribar: 2
- Pisotear: 3

Notas: Los daolitas son pequeños (entre 30 y 60 cm) genios o elementales de tierra. Suelen

permanecer fusionados con las rocas de su ambiente, pero atacan si se les molesta. Sus habilidades son algo raras: “toque paralizante” requiere de un ataque exitoso. Tira cerebralidad, más la habilidad, más cualquier dado de bonificación del ataque contra el aguante del oponente, más su salvación contra veneno, parálisis y transformación. Si el daolita tiene éxito significa que su oponente está congelado por x cantidad de acciones, donde x equivale a los éxitos de la tirada. “Derribar” y “pisotear” son habilidades de ataque y daño respectivamente.

CIENO VIVIENTE

Nivel: 1

Atributos

- Virilidad: 2
- Cerebralidad: 0
- Discernimiento: 3
- Celeridad: 2
- Aguante: 6
- Sociabilidad: 0

Heridas: 3

Tiradas de salvación

- Contra ilusión y confusión: 4
- Contra veneno, parálisis y transformación: 1

Habilidades

- Quemadura ácida: 4
- Resistir daño de armas cortantes: 3
- Parecer baba: 1
- Destruir objetos: 2
- Arrastrarse: 1

Notas: Muchos alquimistas teorizan que los cienos vivientes son la base fundamental de la vida moderna. Demuestran poca inteligencia, pero tienen todos los requisitos de un ser vivo. Segregan un ácido que puede atravesar casi cualquier cosa. La habilidad “destruir objetos” puede usarse en pruebas de daño, pero el DJ solo puede usar los éxitos para destruir el equipo que el personaje esté usando en el momento de recibir el daño.

GRAKVAR, EL ERMITAÑO ORCO

Nivel: 3

Atributos

- Virilidad: 2
- Cerebralidad: 3
- Discernimiento: 6
- Celeridad: 2
- Aguante: 4
- Sociabilidad: 2

Heridas: 5

Tiradas de salvación

- Contra ilusión y confusión: 3
- Contra veneno, parálisis y transformación: 3

Habilidades

- Matar: 6
- Escondarse en las sombras: 3
- Esquivar en combate: 2
- Intimidar: 3
- Rumiar: 5

Notas: Grakvar, el ermitaño orco, se ha escondido en estas cuevas durante años después de que un goblin sangriento le hiriera en la pierna, provocándole una cojera permanente. Mataría al Rey Hongo si pudiera, pero no cree ser lo suficientemente poderoso. Más que nada se siente sólo, aunque lo demuestra con ira la mayoría de las veces.

SERPIENTE, GRAN

Nivel: 2

Atributos

- Virilidad: 2
- Cerebralidad: 4
- Discernimiento: 3
- Celeridad: 4
- Aguante: 2
- Sociabilidad: 3

Heridas: 3

Tiradas de salvación

- Contra ilusión y confusión: 5
- Contra veneno, parálisis y transformación: 2

Habilidades

- Hipnotizar: 5
- Morder: 4
- Colmillos afilados: 2
- Recular de los golpes: 2
- Nadar: 2

Notas: Las grandes serpientes tienen entre 2 y 3 metros de largo y son muy inteligentes. Suelen hipnotizar a sus enemigos (prueba de cerebralidad, más "hipnotizar", contra discernimiento más la tirada de salvación contra ilusión y confusión) antes de morderlos.

MICÓNIDOS

Nivel: 1

Atributos

- Virilidad: 4
- Cerebralidad: 2
- Discernimiento: 2
- Celeridad: 3
- Aguante: 5
- Sociabilidad: 2

Heridas: 3

Tiradas de salvación

- Contra ilusión y confusión: 2
- Contra veneno, parálisis y transformación: 2

Habilidades

- Comer y curarse: 3
- Puñetazo: 3
- Explosión fúngica (se suma a la prueba de daño): 3
- Resistir daño no cortante: 2
- Correr: 2

Notas: Los micónidos son hongos antropomórficos de 1,20 m. de altura. Sus puñetazos crean una explosión de esporas que ahoga a los oponentes. Para usar la habilidad "comer y curar" deben morder a un oponente (sin una habilidad adecuada para morder). El DJ puede agregar "comer y curar" a la prueba de daño. Por cada punto de daño que hace la prueba, recuperan una herida. Las heridas no pueden superar el valor inicial.

SPRAYCAPS

Nivel: 1

Atributos

- Virilidad: 4
- Cerebralidad: 1
- Discernimiento: 1
- Celeridad: 0 (no pueden moverse, al atacar con un arma cortante todos los dados son éxitos)

- Aguante: 5
- Sociabilidad: 0

Heridas: 3

Tiradas de salvación

- Contra ilusión y confusión: 1
- Contra veneno, parálisis y transformación: 1

Habilidades

- Florecimiento fúngico: 4
- Resistir daño no cortante: 3
- Daño represalia: 3

Notas: Los spraycaps son simplemente setas inmensas. En cada acción sueltan una nube de esporas que ahoga a todos los seres que no sean hongos y que estén a una acción de distancia. ("Florecimiento fúngico" para impactar, virilidad en la prueba de daño.) La nube es altamente inflamable y cualquier objetivo con una llama hace que todas las criaturas a una acción de distancia, incluyendo al spraycap, reciban daño al prenderse fuego la nube. Si se impacta a un spraycap, este automáticamente despide más esporas contra el atacante. El DJ tira "daño represalia" más la cantidad de daño que recibió el spraycap, en la prueba de daño contra el oponente.



REY HONGO

Nivel: 4

Atributos

- + Virilidad: 3
- + Cerebralidad: 4
- + Discernimiento: 3
- + Celeridad: 2
- + Aguante: 4
- + Sociabilidad: 3

Heridas: 6

Tiradas de salvación

- + Contra ilusión y confusión: 3
- + Contra veneno, parálisis y transformación: 4

Habilidades

- + Ser venerado: 6
- + Explosión fúngica (ataque a

distancia): 4

- + Esporas poderosas (daño): 3
- + Magia de hongo: 5
- + Absorber daño no cortante: 4

Palabras mágicas

- + Crecer
- + Hedor

Notas: El Rey Hongo puede dar dados de bonificación a cualquiera de sus súbditos si les da una orden, tirando sociabilidad más "ser venerado" contra el nivel del súbdito. Agrega esos éxitos a la próxima acción del súbdito como dados de bonificación.

APÉNDICES

LEY DE LOS ÉXITOS

Recuerda que la ley de los éxitos es la regla más importante de *Donjon*.

I ÉXITO = I HECHO O I DADO

Pero tienes que tener en cuenta que:

- * *1 hecho*: debe estar relacionado con la acción, ser relevante y ser una sola cosa. Ver 4 orcos son dos hechos: que son orcos y que son 4.
- * *1 dado*: se refiere a un dado de bonificación en una tirada relacionada.

La ley de los éxitos no se aplica a todas las pruebas. Aquí tienes un resumen de las situaciones en las que **no debes** usarla.

- * Pruebas de gastos (pág. 33).
- * Pruebas de daño, ni a personajes ni a objetos (pág. 52, pág. 66).
- * Pruebas para contener poder mágico tras ser golpeado (pág. 76).
- * Al saquear a un oponente vencido (pág. 104).
- * En la aventura, en el capítulo 2, no se aplica si los aventureros caen al pozo de agua lleno de esporas (pág. 114).

Recuerda siempre que la ley de los éxitos es tu amiga.

RESUMEN DE RESOLUCIÓN

TABLA 4-1: USO CORRECTO DE ATRIBUTOS

Atributo	Acciones comunes
Virilidad	Levantar cosas pesadas. Derribar puertas. Sacar a alguien de un río. Tregar una pared. Hacer daño.
Cerebralidad	Recordar el punto débil de un monstruo. Resolver un enigma. Descifrar una lengua. Lanzar hechizos.
Discernimiento	Notar cosas. Resistir magia que afecte a la mente. Lograr afinidad con algo. Percibir intenciones.
Celeridad	Esquivar. Correr distancias cortas. Eludir una trampa. Abrir cerraduras. Robar. Pegarle a alguien.
Aguante	Resistir daño, magia que afecte al cuerpo, veneno o enfermedades. Correr largas distancias.
Sociabilidad	Convencer a monstruos y personas. Conseguir un buen precio al comprar cosas.

TABLA 4-2: DIFICULTADES DE ACCIONES SIN OPOSICIÓN

Dados del DJ	Dificultad
0	Fácil (tregar una cerca)
3	Media (tregar 30 m con el equipo apropiado)
6	Difícil (tregar un acantilado elevado con equipo, tregar unos 30 m sin equipo)
9	Muy difícil (tregar un acantilado escarpado y húmedo)
12	Absurda (tregar sobre vidrio)

ACCIÓN SIN OPOSICIÓN

[Atributo + habilidad] vs [Dificultad + nivel de donjon]

ACCIÓN OPUESTA

[Atributo + habilidad] vs [Atributo + habilidad]

PRUEBA DE DAÑO A PERSONAJE POR TRAMPAS, CAÍDAS, ETC

[Aguante + habilidad] vs [Nivel de donjon + nivel de daño]

PRUEBA DE DAÑO A OBJETO

[Valor del objeto] vs [Nivel de donjon + nivel de daño]

Si todas las habilidades mundanas de un objeto disminuyen a 0, es destruido. Si no tiene habilidades, un punto de daño lo destruye.

RESUMEN DE COMBATE

PRUEBA DE INICIATIVA

[Nivel + discernimiento] vs [Nivel + discernimiento]

Ninguna habilidad puede agregar dados directos a las pruebas de iniciativa, pero puedes hacer pruebas cuyos éxitos se sumen como dados de bonificación.

PRUEBA DE MOVIMIENTO

[Celeridad + habilidad] vs [Celeridad + habilidad]

Se tira si el oponente se resiste al movimiento. Para resistir el personaje debe abortar una acción. Si no se resiste el personaje que se desplaza cambia en un grado la distancia a la que se encuentra.

DISTANCIAS Y ALCANCE

- * *Fuera de alcance*: demasiado lejos, no puede ser alcanzado,
- * *A 2 acciones de distancia*: -3 con arma a distancia, no puedes arrojar arma arrojadiza, no puedes atacar cuerpo a cuerpo.
- * *A 1 acción de distancia*: puedes usar armas a distancia y arrojadizas normalmente, no puedes atacar cuerpo a cuerpo.
- * *En combate cerrado*: -6 con arma a distancia, -3 con arma arrojadiza, puedes atacar cuerpo a cuerpo normalmente.

ATAQUE CONTRA DEFENSA ACTIVA (PARADA Y CONTRAATAQUE)

[Celeridad + habilidad] vs [Celeridad + habilidad]

El defensor debe abortar una acción para defenderse activamente. El personaje que obtenga más éxitos inflige daño a su oponente.

ATAQUE CONTRA DEFENSA PASIVA (ESQUIVA)

[Celeridad + habilidad] vs [Celeridad + habilidad]

El defensor no tiene que abortar una acción. Si el defensor gana, no puede usar los éxitos obtenidos.

PRUEBA DE DAÑO (POR ATAQUES)

[Virilidad + nivel de daño del arma + habilidad]
vs [Aguante + nivel de daño de la armadura + habilidad]

El atacante puede usar los éxitos para:

- * *1 éxito*: reduce 1 punto de vida.
- * *1 éxito*: gastado como un hecho, puedes describir como se daña un atributo que se reduce en 1 por cada éxito adicional gastado.

RESUMEN DE DINERO Y BIENES

COMPRAR UN OBJETO

[Riqueza a gastar+ sociabilidad] vs [Valor del objeto + sobreprecio]

COMPRAR PROVISIONES

[Riqueza a gastar + sociabilidad] vs [Valor provisiones actuales + sobreprecio]

COMPRAR FAVORES

[Riqueza a gastar + sociabilidad]

vs [Valor de riqueza actual del PNJ + discernimiento]

Si tienes éxito los dados de riqueza o provisiones se gastan y obtienes el objeto. Si no tienes éxito no se gastan y tu puntuación no cambia.

VENDER OBJETOS POR DINERO

[Valor del objeto + sociabilidad] vs [Riqueza actual + sobreprecio]

Todo éxito en tu tirada suma un punto a tu riqueza. Si fallas, el objeto se vende pero no a un precio lo bastante alto como para mejorar tu riqueza.

INTERCAMBIAR UN OBJETO

[Riqueza a gastar (puedes no usar dados de riqueza) + sociabilidad + valor del objeto poseído] vs [Valor del objeto deseado + sobreprecio]

Si fallas la prueba, no consigues intercambiar el objeto.

SACAR UN OBJETO DE TUS PROVISIONES

[Provisiones a gastar + cerebralidad] vs [3 dados (automático) + valor o puntuación de habilidad del objeto + 3 dados de penalización (si se aplica)]

El valor del objeto y la habilidad no se suman, usa el número mayor. Si no es algo común para el personaje o no cabe en la mochila, el DJ tira los 3 dados de penalización. Siempre se puede sumar una habilidad pertinente a las pruebas de gastos. La ley de los éxitos no se aplica.

TABLA 3-1: VALOR DE BIENES Y SERVICIOS

Valor	Bien o servicio
0	Cosas baratas (una comida, dormir en establo o cuarto común)
3	Valor moderado (un viaje de 15 km en carromato, alquilar un cuarto por una semana, información útil, un adorno de plata)
6	Cosas caras (un viaje en barco, información muy útil, un caballo con carro, un anillo de oro con un rubí incrustado)
9	Cosas muy caras (una casa pequeña, un par de caballos, algunas vacas, medio kilo de una especia rara)

TABLA 3-2: ARMAS Y ARMADURAS

Daño	Armas cuerpo a cuerpo
-1	Puños y patadas.
0	Arma pequeña (cachiporra, daga)
1	Arma mediana (espada corta, maza, martillo, garrote)
2	Arma grande (espada ancha, espada larga, martillo de guerra)
3	Arma enorme (alabarda, mandoble)
+1	Arma afilada (espadas, hachas)
Daño	Armas de ataque a distancia
1	Objetos arrojados
2	Arco corto, ballesta de mano
3	Arco largo, ballesta ligera
4	Arco compuesto, ballesta pesada
Daño	Armaduras
1	Cuero, acolchada, escudo
2	Cuero tachonado, camisa de mallas
3	Cota de escamas, cota de mallas
4	Placas

TABLA 3-3: TIRADA DE PROVISIONES

Dados	Descripción
3 dados	Base automática
+x dados	Valor del objeto (mira la <i>Tabla 3-1: Valor de bienes y servicios</i> , pág. 34).
+1 a +4 dados	La puntuación de la habilidad del objeto (habilidades y valor no se suman; utiliza el número más alto).
+3 dados	El objeto no es algo que llevarías normalmente (un troll con una flauta, por ejemplo) o es demasiado grande para caber en tu mochila.

RESUMEN DE MAGIA

REUNIR PODER MÁGICO

[Cerebralidad + habilidad] vs [Dificultad + nivel del donjon]

Repetir un intento de reunir poder mágico disminuye en 1 la habilidad mágica. Cuando la habilidad mágica llegue a cero no se podrán tirar más hechizos.

CONTROLAR EL PODER MÁGICO AL SER IMPACTADO EN COMBATE

[Aguante + Habilidad]

vs [Dados de hechizo contenidos + éxitos de prueba de daño]

Si no lo controla, todos los personajes a 2 metros deben realizar una prueba de daño contra los dados de hechizo contenidos.

LANZAR UN HECHIZO

[Cerebralidad + habilidad + dados hechizo restantes] vs [Depende del efecto]

Dependiendo del efecto deseado, el dj tirará una cantidad de dados.

EJEMPLOS DE HECHIZOS:

HACER DAÑO

[Cerebralidad + habilidad + dados de hechizo restantes]

vs [Aguante + nivel de daño de armadura + habilidad]

AFECTAR FÍSICAMENTE

[Cerebralidad + habilidad + dados de hechizo restantes]

vs [Aguante + salvación contra veneno, parálisis, y transformación]

AFECTAR MENTALMENTE

[Cerebralidad + habilidad + dados de hechizo restantes]

vs [Discernimiento + salvación contra ilusión y confusión]

CREAR ALGO SIN RESISTENCIA AL HECHIZO

[Cerebralidad + habilidad + dados de hechizo restantes]

vs [Dificultad + nivel del donjon]

CURAR A ALGUIEN

[Cerebralidad + habilidad + dados de hechizo restantes]

vs [Cantidad de daño sufrido]

INVOCAR UN MONSTRUO

[Cerebralidad + habilidad + dados de hechizo restantes] vs [Nivel del monstruo]

CREAR OBJETO MÁGICO

[Cerebralidad + habilidad + dados de hechizo] vs [Valor del objeto]

Los éxitos son la materia sobrante y vuelven a la riqueza del personaje.

TABLA 6-1: EFECTOS DE LOS HECHIZOS

Dados de hechizo	Cantidad de palabras utilizadas (efectos)
Gratis	1 palabra
1 dado	2 palabras
2 dados	3 palabras
4 dados	4 palabras
8 dados	5 palabras

Dados de hechizo	Cantidad de personas afectadas
Gratis	1 persona
1 dado	Un grupo pequeño (aproximadamente 5)
2 dados	Un grupo grande (aproximadamente 25)
4 dados	Una manzana de una ciudad
8 o más dados	Cantidades disparatadas de gente

Dados de hechizo	Tiempo afectado
Gratis	Instantáneo o una ráfaga
1 dado	Una escena o combate
2 dados	Un día
4 dados	Una semana
8 dados	Un mes
Un montón de dados	Más tiempo

TABLA 6-2: VALOR DE LOS OBJETOS MÁGICOS

Tipo de bonificación	Valor
Bonificación mágica a un atributo (ejemplo: +1 a cerebralidad)	4 por cada dado de bonificación
Bonificación mágica general (ejemplo: +2 para atacar)	2 por cada dado de bonificación
Bonificación mágica específica (ej.: +2 para atacar a muertos vivientes)	1 por cada dado de bonificación
Bonificación mágica de un solo uso (ejemplo: Poción de curación +5)	1 por cada dado de bonificación
Habilidad mundana	1 por cada dado de habilidad
Maldición mágica (ejemplo: -2 a esquivar)	-1 por cada dado de penalización

DIRIGIENDO DONJON

EXPERIENCIA

- A cada personaje jugador:
- * *Al vencer a un enemigo:* Suma de los niveles de los oponentes vencidos dividido entre el número de PJs
 - * *Al alcanzar un objetivo:* Nivel del donjon + dificultad de la prueba
 - * *Por respuesta emocional del DJ:* De 1 a 3

BUSCAR BOTÍN (RIQUEZA)

[Nivel del oponente] vs [Riqueza actual del personaje]

BUSCAR BOTÍN (OBJETO)

[Nivel del oponente] vs [Valor del objeto]

REVISAR PILA DE TESORO

[Nivel de la pila] vs [Riqueza actual del personaje o valor del objeto]

Lo que sea mayor.

CREACIÓN DE PERSONAJES

- * *Concepto inicial:* aclarad la ambientación y el nivel de seriedad. Hablad entre vosotros para decidir los personajes con los que jugaréis.
- * *Atributos:* tira 3d6 por cada uno y quédate con la tirada mediana. O usa las opciones del *Dial: Generación de atributos* (pág. 18).
- * *Crea una clase o raza:* y ponle un nombre acorde tan impresionante como sea necesario. Más información en la pág. 19.
- * *Nivel:* 1 si tu personaje es un novato. En caso contrario, sigue las reglas de experiencia (pág. 101).
- * *Habilidades:* elige una habilidad primaria, que sea versátil y defina tu raza o clase, y 4 habilidades secundarias (pág. 21).
- * *Habilidades mágicas:* si tienes una habilidad mágica como primaria, elige 5 palabras mágicas. Si es secundaria elige 2. Si no tienes ninguna habilidad mágica no elijas palabras. Más información en la pág. 73.
- * *Reparte 20 dados:* entre heridas, las tiradas de salvación y las habilidades. Máximo nivel del personaje +3.
- * *Riqueza y provisiones:* asigna 5 a una de ellas y 3 a la otra.
- * *Equipo inicial:* ninguno. Eres pobre a menos que el DJ sea magnánimo.
- * ¡Estás listo!

DONJON

UN JUEGO DE MAZMORRAS A LA VIEJA USANZA, CON UNA VUELTA DE TUERCA

NOMBRE _____

CLASE O RAZA _____

NOTAS _____

EXPERIENCIA _____ NIVEL _____

BASE TEMP ATRIBUTOS

VIRILIDAD

CEREBRALIDAD

DISCERNIMIENTO

CELERIDAD

AGUANTE

SOCIABILIDAD

DADOS HABILIDADES



Descripción / notas / retrato
títulos / blasón / gestas



TIRADAS DE SALVACIÓN DADOS

CONTRA ILUSIÓN Y CONFUSIÓN

CONTRA VENENO, PARÁLISIS Y TRANSFORMACIÓN

OTROS VALORES

RIQUEZA PROVISIONES HERIDAS

POSESIONES DADOS

