

Guerrero Picaro y Mago



Un Juego de Rol de Santasía
por Michael Wolf

Libro Básico
Edición Revisada





Guerrero, Picaro y Mago

Un Juego de Rol de Fantasía
por Michael Wolf



LIBRO BÁSICO
Edición Revisada





Guerrero, Picaro y Mago

Un Juego de Rol de Fantasía
por Michael Wolf

LIBRO BÁSICO
Edición Revisada

CRÉDITOS A LA EDICIÓN ORIGINAL

Diseño del Juego y Maquetación: Michael Wolf
Edición: Andrew Modro

Material Gráfico y Portada: © The Forge Studios, Pawel Dobosz y
Maciej Zagorski. Utilizado con permiso

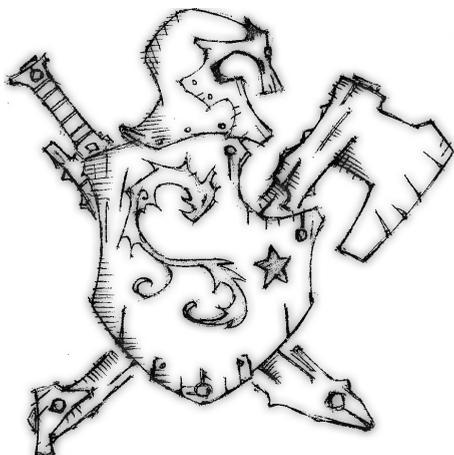
Pruebas de Juego y Consejos: Manuel Austermühle, Jason Beardsley,
Sandra Friesland, David Lucas Hinojosa, William Hopkins, Verena Knorpp,
Rachael Mansbach, Andrew Modro, Greg Rawson, Adam Weber y
Gloria Weber

Agradecimientos: Michael Garcia, William Hopkins, Verena Knorpp,
Rob Lang, Joshua Macy, Roberto Micheri, Andrew Modro, Zak Sawyer,
Robin Stacey, Adam John Weber y los habituales del canal IRC #rpmn en
Sorcery.net.

CRÉDITOS A LA EDICIÓN EN CASTELLANO



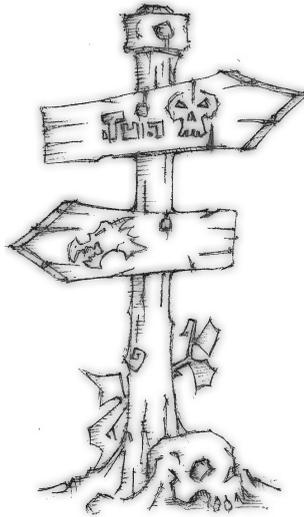
Coordinación y Traducción: José "Tirano" Muñoz
Revisión de textos: José Carlos "Rha" Dominguez
Maquetación: Jesús "Iñer Eldar" García
Ilustración: Jesús "Terminus Est" Calvero





Índice

Créditos.....	4
Índice.....	5
Licencia.....	5
Prefacio.....	6
Capítulo 1. Personajes.....	8
Capítulo 2. Reglas.....	10
Capítulo 3. Combate.....	12
Capítulo 4. Magia.....	14
Capítulo 5. Equipo.....	18
Capítulo 6. Dirección.....	22
Capítulo 7. El Mundo.....	24
Apéndice 1. Habilidades y Talentos.....	26
Apéndice 2. Reglas Opcionales.....	28
Apéndice 3. Bestiario.....	32
Apéndice 4. Tablas y Hoja de Personaje.....	38



LICENCIA

Warrior, Rogue & Mage es © 2010 de Michael Wolf. Algunos derechos reservados. Todo el contenido de este documento se encuentra bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA 3.0 Alemania. Para más información visita www.creativecommons.com, www.stargazergames.eu y www.arcanof3.com

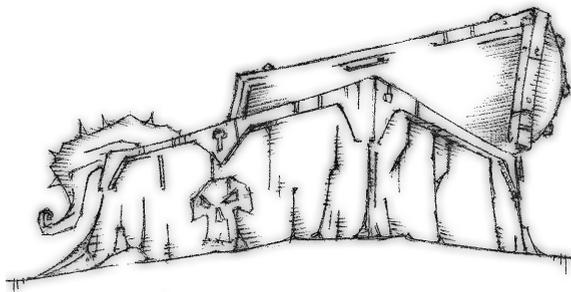


¡Este libro puede ser libremente copiado y distribuido para uso personal!





Prefacio



Cuando Michael me pidió que escribiera este prefacio acepté entusiasmado. Espero tener la oportunidad de conocer al señor Wolf en persona algún día (o mejor aún, tener el honor de jugar a este juego con él)

No suelo ser fanático, pero me enamoré de Guerrero, Pícaro y Mago a primera vista. Hay algo eléctrico en este juego, una sensación de potencial ilimitado. El sistema es intuitivo, flexible y divertido. Hay un cierto énfasis en el personaje por encima de los números que se consigue mediante una simplicidad y transparencia en las reglas que encuentro refrescante.

Cuando crea un juego, todo diseñador espera que le guste a la gente y así justificar el tiempo y el duro trabajo invertido. Además, los diseñadores tienen una visión que habla a través de su trabajo. Me siento orgulloso y honrado de haber sido una pequeña parte de la visión de Michael.

**ADAM WEBER,
ADAM J. WEBER GAMES**

Hay pocos fenómenos naturales con más energía y pasión que Michael Wolf. Cuando los físicos se cansan de buscar el bosón de Higgs, lo abrirán a él para descubrir la fuente de esa energía. Guerrero, Pícaro y Mago es un producto típico de Michael: un juego completo que aúna lo familiar

con características que se salen del paradigma.

No existen clases, solo tu deseo de crear un personaje con habilidades distintas. Juega con las tres características de Guerrero, Pícaro y Mago para crear interminables combinaciones de clases de personaje. El núcleo del sistema es ligero y la complejidad la aportan tus elecciones como jugador, no páginas y páginas de reglas. Combina Talentos, Habilidades y Atributos para conseguir éxitos épicos.

En términos de presentación y estilo, Michael ha puesto el listón (al que los autores de juegos gratuitos aspiramos) en un cohete con destino a Júpiter. Todo el material gráfico es al mismo tiempo exquisito y apropiado y, una vez impreso, parece proceder del mismo mundo de Vaneria descrito en su interior.

Me gustaría ser el primero en agradecer a Michael por compartir su soberbio trabajo, un juego que te hará pensar por qué no tiene una etiqueta pegada con el precio, pues lleva con orgullo su licencia Creative Commons BY-NC-SA. Cuando los físicos consiguen abrir a Michael, quedarán cegados por su filantrópico deseo de hacernos jugar a todos.

**ROB LANG,
THE FREE RPG BLOG
Y IKMJKT**

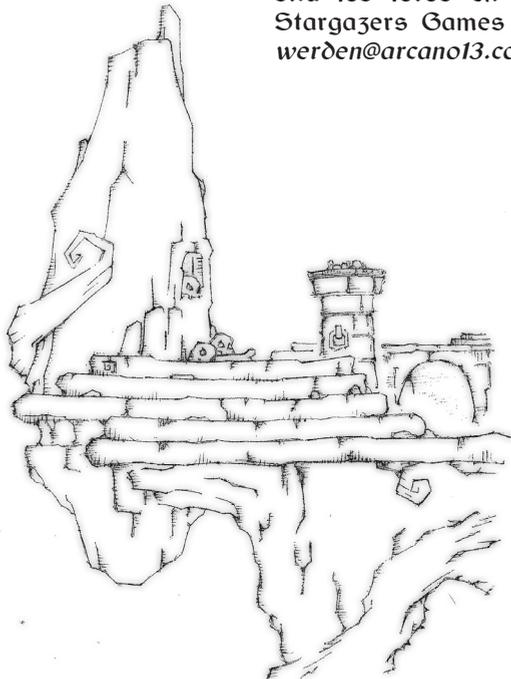


Antes la gente me preguntaba por qué me molestaba en hacer juegos. Ya hay cientos de juegos de rol y, puesto que no pretendo venderlos y ganar dinero, ¿por qué molestarse? El motivo es muy simple: ¡es divertido!

Estoy seguro de que todo DJ que se precie ha pensado en escribir su propio juego. A veces te atrae el desafío, ver si puedes lograrlo, diseñar y escribir un juego que funcione. Si alguien más disfruta del trabajo que has hecho, genial, pero habitualmente es bastante con saber que realmente lo has conseguido.

Eso fue lo que me movió a escribir Guerrero, Pícaro y Mago. Cuando estaba en la ducha tuve la idea de usar las tres clases de personaje básicas de los juegos de rol de fantasía directamente como atributos del personaje. Así que empecé a anotar mis ideas. Lo que tienes en tus manos es una versión refinada de esa idea inicial. ¡Espero de verdad que disfrutes leyendo y jugando a este juego tanto como yo disfruté creándolo!

MICHAEL WOLF,
AUTOR DE GPYM



¿Qué es Guerrero, Pícaro y Mago?

GPYM es un juego de rol sencillo con reglas ligeras que permite a un grupo de jugadores y director de juego (DJ) vivir aventuras épicas en un mundo de fantasía lleno de conflictos, monstruos y asombrosa magia.

Aunque GPYM utiliza los tres roles arquetípicos de los juegos de rol clásicos en su título, no usa clases. Los jugadores deben sentirse libres de crear los personajes que crean convenientes sin tener que ajustarse al estrecho corsé de las clases de personaje. Guerrero, Pícaro y Mago son en realidad los atributos básicos de los personajes, que miden sus capacidades en combate, sigilo y conocimientos, respectivamente.

Este libro asume que tienes experiencia con juegos de rol de mesa. Si no tienes ni idea de cómo funciona un juego de rol, pregunta a tus amigos frikis, probablemente ellos sabrán orientarte.

Si tienes alguna pregunta respecto al juego, no dudes en contactar con el autor en info@stargazersworld.com, visita los foros en la página oficial de Stargazers Games o escríbenos a alex.werden@arcano13.com.



CAPÍTULO 1

Personajes



PERSONAJES



Cada jugador debe crear un personaje para jugar. El personaje jugador, o PJ, es la representación del jugador en el universo de juego. Los personajes interpretados por el director de juego se llaman personajes no jugadores o PNJs. Todos los personajes en GPYM vienen descritos por sus tres atributos básicos, habilidades, talentos y varios otros valores, que serán explicados en detalle en este capítulo.

Atributos

GPYM utiliza tres atributos básicos para describir un personaje: Guerrero, Pícaro y Mago. Cada atributo varía normalmente entre 0 y 6, pero los monstruos y los personajes veteranos pueden tener valores más altos. Si un atributo tiene valor 0, no podrás uti-

lizar ninguna habilidad relacionada con dicho atributo. En el caso de tener Mago 0, el personaje no podrá lanzar ni siquiera el hechizo más simple.

Un personaje con un valor de Guerrero alto es un luchador nato: fuerte, duro e intrépido. Los personajes con un valor bajo en este atributo serán más débiles y menos osados. Alguien con un valor alto de Pícaro es ocurrente, sigiloso y rápido de pies e ingenio, pero un valor de Pícaro bajo significa que el personaje es torpe y patoso. Un valor alto de Mago es señal de inteligencia, fuerza de voluntad y disciplina mental, mientras que un valor bajo en ese atributo significa que el personaje es bobo, inconstante y fácilmente influenciable.

Cada jugador empieza con 10 niveles de atributo para repartir libremente



entre los tres atributos. Ningún atributo puede empezar con un valor superior a 6. Si bien es posible crear un personaje altamente especializado, un personaje equilibrado con unos cuantos niveles en cada atributo probablemente funcione mejor para los jugadores nuevos.

Habilidades

Se puede personalizar más cada personaje añadiéndoles unas cuantas habilidades. Las habilidades son competencias que el personaje ha aprendido a lo largo de los años, como Montar o Hurto. Las habilidades no tienen valores como los atributos; o has aprendido una habilidad o no. Cada personaje comienza con tres habilidades a elección del jugador. Cada habilidad está relacionada con uno de los atributos que indica a qué tirada de atributo se puede aplicar dicha habilidad. Ten en cuenta que no puedes elegir una habilidad si el atributo relacionado con ella tiene valor 0.

Talentos

Los talentos dan al personaje jugador capacidades especiales que los diferencian de los simples plebeyos. No tienes que tirar dados para usar un talento. Tan pronto como el personaje adquiera un nuevo talento, gana acceso a esa capacidad especial. Algunos talentos pueden escogerse varias veces. Los personajes jugadores comienzan el juego con un talento.

Puntos de Golpe, Destino y Maná

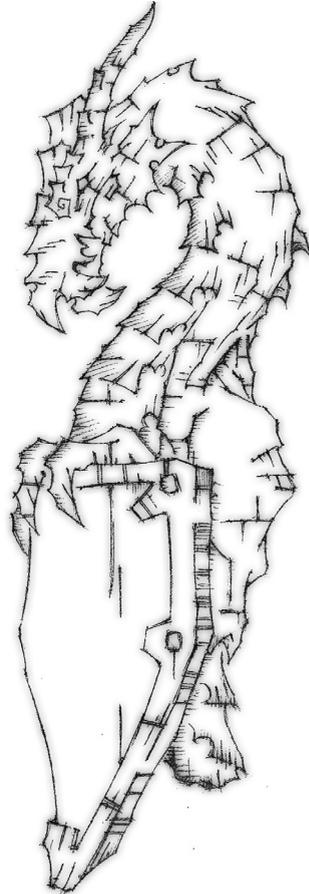
Los puntos de golpe miden cuánto daño puede soportar un personaje antes de caer. Un personaje con 0 PG se considera muerto o moribundo. Puedes usar destino para salvar tu vida en ciertas situaciones, o conseguir algo de control narrativo del DJ. El maná es la energía mágica en bruto que se utiliza para lanzar conjuros mágicos. Los

personajes no pueden ejecutar ningún tipo de magia cuando se quedan sin maná.

Cada personaje comienza con una cantidad de puntos de golpe igual a 6 más su atributo de Guerrero, Destino igual a su atributo de Pícaro y Maná igual al doble de su atributo de Mago. Si tu Atributo de Pícaro es 0, comenzarás con un punto de destino.

Armadura y Defensa

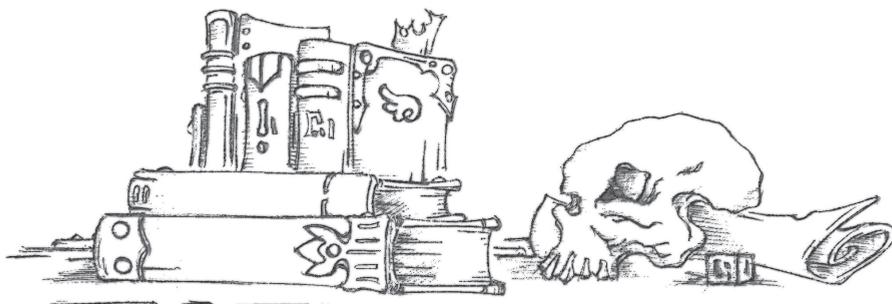
Cada personaje tiene un valor de Defensa igual a la mitad de la suma de los atributos de Guerrero y Pícaro, redondeando hacia abajo, más 4. La armadura y escudos proporcionan un bonificación a Defensa pero incrementan el coste de maná de los conjuros en una cantidad igual a su Penalización de Armadura (PA)





CAPÍTULO 2

Reglas



REGLAS



Resolución de Acciones

Cada vez que un personaje quiere llevar a cabo una acción en la que puede fallar, el DJ puede pedirle al jugador que lance un dado para determinar el resultado de dicha acción. El método básico de resolución es una tirada de atributo. El DJ elige el atributo apropiado y decide cómo de difícil es la tarea. El jugador lanza un dado de seis caras (d6) y añade el nivel de atributo relevante al resultado de la tirada. Si el personaje posee alguna habilidad que puede ayudarle en dicha situación puede añadir 2 al resultado. El resultado final se compara con el nivel de dificultad (ND) indicado por el DJ. Si el resultado es igual o mayor que el ND, la tarea se completó con éxito. Si no, la acción fracasó.

Opcional:

Si el personaje conoce más de una habilidad que pudiera emplearse en una situación dada el DJ puede permitirle que añada otro 2 al resultado.

Explotar el dado

Cuando un jugador obtiene un 6 en una tirada de daño o de atributo que use

una habilidad apropiada el dado puede “explotar”. Eso significa que el jugador añade 6 al atributo y la bonificación de la habilidad y luego vuelve a tirar el dado y añade el nuevo resultado. Si el resultado de la segunda tirada es otro 6, el jugador añade 6 al total y vuelve a tirar, y así sucesivamente.

Éxito Automático

Cuando el riesgo de fallar sea extremadamente bajo o la tarea tenga poca importancia para la historia y el personaje tenga una habilidad apropiada, el DJ puede decidir que no es necesario hacer ninguna tirada. En este caso el personaje tiene éxito automáticamente.

Tiradas sin oposición

Si nadie se opone activamente a una tarea, el jugador tiene que superar un nivel de dificultad determinado por el DJ. La siguiente lista te dará algunos ejemplos (ND entre paréntesis): Sácil (5), Rutina (7), Desafiante (9), Difícil (11), Extrema (13).

Tiradas con oposición

Las tiradas con oposición se utilizan cuando dos personajes compiten di-



rectamente. Se trata de un duelo de tiradas. Cada jugador hace una tirada del atributo apropiado (y habilidad, si es el caso). Aquel que consiga el resultado más alto gana el duelo. Las tiradas con oposición no tienen que involucrar al mismo atributo (o habilidad), siempre y cuando la acción de una se pueda oponer a la otra.

Ejemplo:

Un ladrón quiere pasar sigilosamente junto a un guardia. El guardia lanza un dado y añade su atributo de Magia al resultado, junto con una bonificación de +2 si tiene la habilidad de Alerta. El ladrón tendrá que superar dicho resultado para no ser detectado.

Opcional:

En lugar de tirar, puedes sumar 3 al atributo relevante (y cualquier bonificación por habilidad) de un personaje para obtener el resultado del ND de la tirada del otro. Esto es más útil cuando un PJ se opone activamente a un PNJ pasivo. En el ejemplo anterior, el DJ podría simplemente sumar 3 al atributo de Magia del guardia (y 2 por Alerta si el guardia posee dicha habilidad) para obtener el ND de la tirada del jugador.

Modificadores Circunstanciales

Hay circunstancias que pueden hacer ciertas tareas más fáciles o más difíciles de lo normal. La falta de herramientas hace más difícil fabricar algo. Un arma fabricada por un maestro

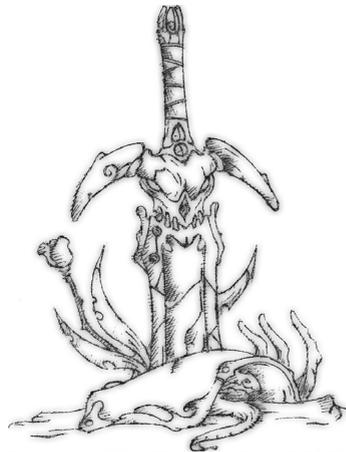
proporcionará una bonificación al ataque. Una iluminación pobre hará más fácil esconderse en las sombras. El DJ puede añadir modificadores circunstanciales al ND si lo cree apropiado.

Usando Puntos de Destino

Los jugadores pueden gastar uno de los puntos de Destino de su personaje para hacer una de las siguientes cosas (habitualmente se requiere la aprobación del DJ):

- Ignorar un ataque que podría matar al personaje convirtiéndolo en un fallo
- Cambiar un detalle menor en el mundo de juego. Por ejemplo: tu personaje conoce al PNJ que acabas de encontrar, o hay una tienda en la ciudad a la que acabas de entrar que tiene el equipo que necesitas.
- Volver a lanzar un dado y usar el mejor resultado de los dos, o añadir un +2 a una única tirada.

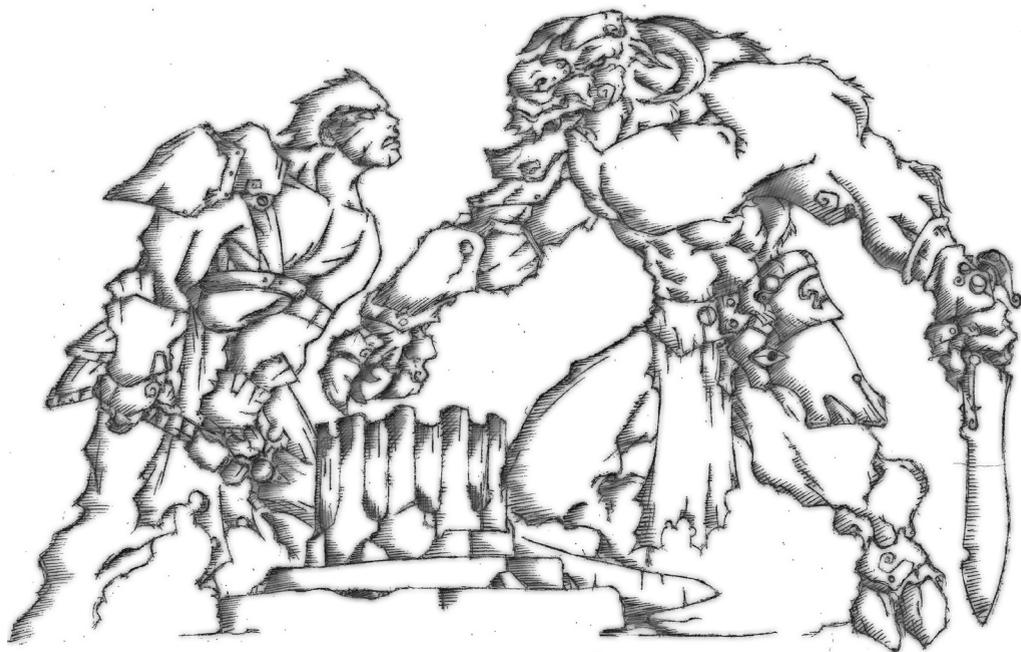
Los Puntos de Destino no se regeneran de forma automática, así que se aconseja a los jugadores que no desperdicien sus puntos. El DJ debería otorgar a los jugador puntos de Destino por llevar a cabo actos heroicos, interpretar adecuadamente y cumplir los objetivos de su personaje.





CAPÍTULO 3

Combate



COMBATE



Iniciativa

Cuando tiene lugar un combate, los personajes jugadores y no jugadores actúan por turnos. Al principio del combate se determina el orden en el que actuarán ambos bandos. A esto se le llama iniciativa. En la mayoría de casos el sentido común te indicará cuál es la iniciativa. Si el DJ no está seguro, lanza un dado para cada bando.

Opcional:

Un personaje con la habilidad de Alerta puede añadir +2 a su tirada de iniciativa.

El que obtenga un resultado más alto actúa primero.

Acciones de Combate

Los turnos de combate son generalmente cortos, de unos cuantos segundos, así que los personajes solo pueden llevar a cabo unas cuantas acciones. Correr una distancia corta, sacar un arma, atacar a un enemigo o lanzar un hechizo son acciones que pueden ser razonablemente llevadas a cabo en un turno.

Tiradas de Ataque

Cuando un personaje intenta golpear a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo o a distancia, el jugador tiene que hacer una tirada para determinar si su ataque impacta. Las tiradas de ataque funcionan igual que las tiradas de atributo, pero el ND es siempre la Defensa del objetivo más cualquier modificador aplicable. Las tiradas de



Ejemplo:

Un ladrón quiere apuñalar por la espalda a un guardia con una daga. La lista de habilidad indica que cuando se usa una daga se aplica el atributo de Pícaro. El ladrón conoce esta habilidad, así que también puede añadir un +2 a su tirada de ataque.

Opcional:

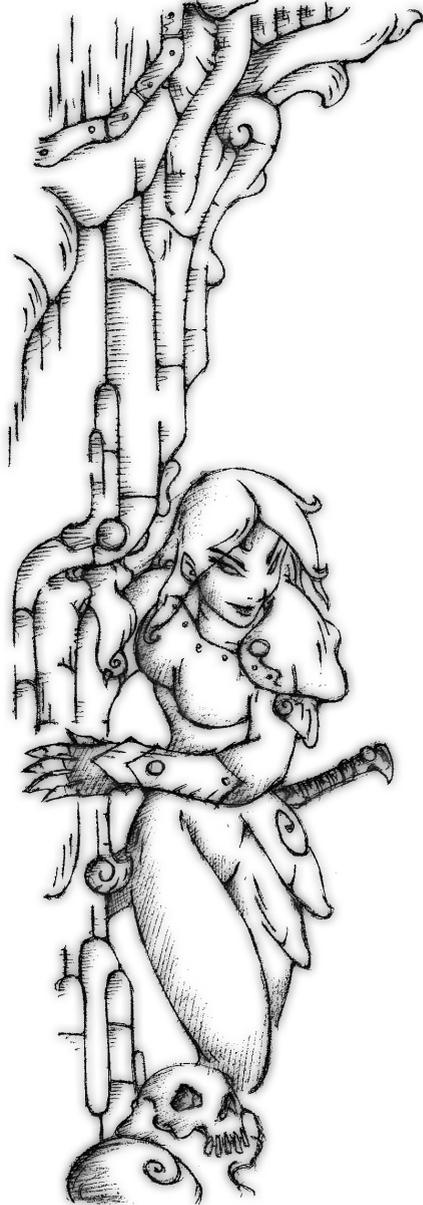
Los personajes con puntos de golpe por debajo de la mitad de sus puntos de golpe máximos se consideran gravemente heridos y reciben un modificador de -3 a todas sus tiradas de atributo.

ataque están sujetas a la regla de explotar el dado si el personaje tiene la habilidad apropiada. Para ataques mágicos, consulta el capítulo de Magia.

Daño y Curación

Después de asestar un golpe, determina el daño que causa. El daño depende del arma utilizada (consulta la lista de armas para más detalles). Ten en cuenta que las tiradas de daño siempre están sujetas a la regla de explotar el dado. Los puntos de golpe de la víctima se reducen en una cantidad de puntos igual al daño causado. Si los puntos de golpe caen a 0, el personaje está muerto o moribundo. Los puntos de golpe de un personaje no pueden caer nunca por debajo de 0.

Los personaje se curan una cantidad de puntos de golpe igual a su atributo más alto por día de descanso. Solo se permiten actividades ligeras durante dicho tiempo. Un personaje que participe en un combate, persecución o actividades extenuantes similares solo se curará un punto de golpe ese día. Los personajes con la habilidad de Herbalismo pueden usar sus habilidades para acelerar la curación. Un personaje que reciba este tratamiento curará dos puntos de golpe adicionales por día de descanso.



COMBATE





CAPÍTULO 4

Magia



Magia



Usar Magia

Los personajes con un atributo de Mago de 1 o más tienen acceso a conjuros. Los conjuros pueden encontrarse o comprarse. Estos conjuros deben ser primero transferidos al libro de conjuros personal del personaje antes de poder ser utilizados. Para lanzar un conjuro de su libro, el personaje tiene que hacer una tirada contra el ND del conjuro. Si tiene éxito, la reserva de maná del lanzador se reduce en la cantidad indicada en el conjuro.

Lanzar Conjuros

Para lanzar un conjuro el personaje necesita al menos tener Mago 1. La habilidad de Taumaturgia puede ser de

ayuda, pero no es imprescindible, especialmente si el personaje quiere usar solo los conjuros más sencillos. El alcance de todos los conjuros es la línea de visión si el conjuro no especifica otra cosa.

Los conjuros están divididos en cuatro círculos de poder creciente. Los conjuros del primer círculo son los más fáciles y menos poderosos, mientras que los del cuarto son considerablemente más potentes y requieren de más habilidad para ejecutarlos.

Círculo	Maná	ND
1	1	5
2	2	7
3	4	9
4	8	13



Llevar armadura añade la penalización de armadura a la cantidad de maná necesaria para lanzar cualquier conjuro.

Mejorar Conjuros

El lanzador puede elegir mejorar el efecto de un conjuro, haciéndolo más difícil de lanzar pero obteniendo resultados más poderosos. Cada nivel de mejora cuesta la mitad de maná que el conjuro (redondeando hacia arriba) e incrementa el ND del conjuro en 1. Las mejoras se indican en la descripción de cada conjuro. Los conjuros lanzados desde objetos pueden ser mejorados también, pero el maná adicional debe ser extraído de la reserva personal del lanzador.

Mantener Conjuros

Algunos conjuros pueden mantenerse activos más allá de su duración habitual. Si un conjuro puede ser mantenido de esta forma, su descripción lo indicará. Para mantener un conjuro el lanzador tiene que concentrarse y todas las otras acciones que el lanzador lleve a cabo mientras tanto sufren una penalización de -1. El coste de maná para mantener un conjuro se indica en la descripción de cada conjuro.

Recuperar Maná

La reserva de maná se recupera completamente después de una buena noche de descanso. Una hora de meditación recupera una cantidad de maná igual al atributo de Mago del personaje. Algunas pociones mágicas también pueden recuperar maná.

Objetos Mágicos

Un personaje que quiera centrarse en la magia tendrá habitualmente un objeto mágico. Éste puede ser un bastón, guantelete, anillo o una pieza de equipo similar. Los objetos mágicos se usan para almacenar conjuros que el usuario

de magia quiere lanzar más tarde sin necesidad de gastar su propio maná. Un objeto mágico debe ser cargado con maná antes de ser utilizado, y dicha reserva de maná es utilizada para lanzar el hechizo. Mientras esté cargado, el objeto también proporciona una bonificación de Taumaturgia igual a su nivel. Un objeto mágico puede contener 10 puntos de maná por cada nivel del objeto.

Almacenar maná en un objeto es costoso. Por cada punto de maná almacenado en el objeto, el lanzador debe gastar dos de su propia reserva. Los objetos se pueden cargar en múltiples sesiones.

Un personaje solo puede almacenar hechizos que conozca en un objeto mágico. El hechizo almacenado permanece en el objeto hasta que es reemplazado. Un objeto mágico puede almacenar un número de círculos de conjuro igual a su nivel. Así, un objeto de nivel 3 puede almacenar un conjuro del tercer círculo, pero también puede usarse para almacenar uno del segundo círculo y uno del primero o tres conjuros del primer círculo.

Lista de Conjuros

Primer Círculo

Toque Helado: un ataque de contacto que causa 1d6-2 de daño. Cada nivel de mejora incrementa el daño en +1

Mano Curadora: cura 1d6 PG. El lanzador debe tocar al objetivo. Cada nivel de mejora cura un punto de daño adicional.

Luz Mágica: el lanzador crea una luz mágica en la punta de su bastón u otra arma que ilumina un radio de 10 metros, como una antorcha. Se puede usar una mejora para añadir uno o más de los siguientes efectos.

- **Bola de luz** (el lanzador transforma la luz en una bola flotante



MAGIA





que puede ser controlada con el pensamiento),

• *Luz de Color* (la luz brilla con un color a la elección del lanzador),

• *Rayo de luz* (la luz ilumina con un delgado rayo hasta 15 metros),

• *Destello* (el efecto dura sólo un turno de combate, pero ciega a todos los que vean el destello sin protección durante 1d6 turnos).

La luz mágica brilla durante 1 hora o hasta que sea eliminada por el lanzador. También puede ser mantenida por 1 punto de maná por hora.

Sentir Magia: el lanzador siente la presencia de la magia en un radio de tres metros. Cada nivel de mejora añade un metro adicional al radio. Esta detección es instantánea, pero el conjuro puede ser mantenido al coste de 1 punto de maná por minuto.

Telequinesis: el lanzador puede mover a distancia un objeto de hasta 1 kilo. Cada mejora añade 1 kilo adicional al peso que puede moverse. La telequinesis dura un minuto y puede ser mantenido por un punto de maná adicional por minuto.

Segundo Círculo

Crear Comida y Agua: el conjuro crea una ración de comida y agua para una persona.

Luz Curadora: cura 1d6 PG sin necesidad de tocar al objetivo. Cada nivel de mejora cura dos puntos adicionales.

Identificar: permite al lanzador identificar una propiedad mágica de un objeto. Cada nivel de mejora identifica una propiedad adicional.

Levitación: el lanzador puede flotar lentamente hacia arriba o hacia abajo hasta tres minutos. El conjuro no proporciona propulsión horizontal, pero el lanzador puede usar otro medio para flotar horizontalmente.

Rayo Relampagueante: ataque a distancia que causa 1d6+2 puntos de daño, +2 por cada nivel de mejora.

Armadura Mágica: una burbuja mágica alrededor del lanzador absorbe todo daño hasta que sus PG se agotan o es eliminada. La burbuja tiene 4 PGs y cada nivel de mejora añade 4 PGs más. El exceso de daño no es transferido.

Tercer Círculo

Rayo Encadenado: similar al rayo relampagueante, pero puede atacar a varios enemigos siempre que estén en un radio de 5 metros unos de otros. Hace el mismo daño que el rayo relampagueante. El número máximo de objetivos es 3.

Daseo Aéreo: el lanzador puede caminar por el aire como si fuera tierra sólida durante 3 minutos. El hechizo puede ser mantenido por un minuto más por cada punto de maná gastado.

Proyectil de Fuego: este hechizo a distancia causa 3d6 puntos de daño



MAGIA





en un radio de 3 metros. Se puede mejorar para:

- aumentar el daño en +2,
- extender el radio en 2 metros.

Un proyectil de fuego puede ser mejorado de las dos formas pagando separadamente por cada una.

Arma Encantada: el lanzador encanta temporalmente un arma, garantizando a su portador una bonificación de +2 en sus tiradas de ataque y daño. Dura un encuentro. Se puede mejorar para proporcionar un +1 adicional al ataque y el daño.

Éxtasis: ataque de contacto que paraliza al objetivo. Para el objetivo el tiempo se detiene; no puede moverse, atacar o ser atacado. La duración es una hora. Cada nivel de mejora añade una hora a la duración.

Cuarto Círculo

Invocar Elemental de Tierra: el lanzador invoca un elemental de tierra bajo su control. El elemental es destruido cuando sus puntos de golpe se agotan o el lanzador lo disipa.

Paso Mágico: el lanzador puede teleportarse hasta 10 metros en cualquier dirección. Cada mejora añade 10 metros a la distancia. No es necesario tener línea de visión, pero el lanzador debe tener una imagen clara en su mente del lugar al que quiere teleportarse.

Usar Puerta Lunar: el lanzador puede abrir una puerta lunar a lugares especiales como círculos de piedras que permiten viajar instantáneamente largas distancias. Las Puertas Lunares se cierran lentamente después de dos minutos. No pueden ser mantenidas ni abiertas más de una vez cada seis horas.

Devolver la Vida: el lanzador puede revivir a un personaje muerto siempre

que el cuerpo esté aún intacto y caliente. Al revivir, el personaje tiene 2 PG. Se puede mejorar para incrementar la curación en 2 PG.

Corcel Santasmal: el lanzador puede llamar a un corcel fantasmal que le servirá como montura durante 24 horas. El corcel fantasmal no necesita descansar y puede cabalgar sobre el agua. Este hechizo no puede ser mantenido indefinidamente; la montura debe ser invocada de nuevo transcurridas 24 horas.

Variante: Guerrero, Pícaro y Erudito

La magia es muy común en GPyM. Cualquiera con un atributo de Mago de 1 o más puede lanzar conjuros. Si quieres dirigir un juego con menos magia, puedes hacer los siguientes cambios:

El atributo Mago se reemplaza por el atributo Erudito. Todas las habilidades que antes usaban Mago ahora usan Erudito. Este es un cambio meramente cosmético, así que si no es tan importante para ti, puedes por supuesto mantener el nombre del atributo.

Para lanzar conjuros un personaje debe adquirir un nuevo talento denominado "Conjurador", que le dará acceso a conjuros del primer círculo. El lanzamiento de conjuros funcionará de manera normal, aunque estarás restringido a los conjuros básicos cuando comiences con un nuevo personaje. El resto de talentos que afecten a tus habilidades mágicas (como Mago de Sangre) necesita ahora Conjurador como prerrequisito. Cuando el personaje suba de nivel, puede adquirir el talento "Conjurador Avanzado", lo que le dará acceso al resto de círculos de conjuros.

Esta regla opcional permite jugar campañas con poca magia. Incluso puedes jugar sin ningún tipo de magia impidiendo que los personajes escojan el talento de Conjurador.



MAGIA





CAPÍTULO 5

Equipo



Cada personaje comienza con 250 monedas de plata (mp) para comprar equipo. Cualquier personaje puede usar cualquier arma. Los lanzadores de conjuros pueden llevar cualquier armadura, pero la penalización por armadura incrementará el coste en maná de lanzar conjuros.

Arma	Habilidad	Daño	Alcance*(m) ^{NDc}	Coste(mp)
Alabarda	De Asta	1d6+3	--	7
Arco	Arcos	1d6	80	4
Arco Largo	Arcos	1d6+2	120	8
Arma a dos manos	Ver descripción	2d6	--	10
Ballesta	Arcos	1d6+3	100	8
Bastón	Romas	1d6	--	2
Daga	Dagas/Arrojadizas	1d6-2	8	2
Desarmado/Duño	Desarmado	1d6/2	--	--
Espada	Espadas	1d6	--	5
Estrella Arrojadiza	Arrojadizas	1d6-1	15	2
Lanza	De Asta/Arrojadizas	1d6	20	3
Martillo de Guerra	Romas	1d6	--	5
Maza	Romas	1d6	--	5
Hacha	Hachas	1d6	--	5
Pistola Dragón	De Suego	1d6+4	20	18
Rifle Dragón	De Suego	2d6	40	25

* Cuando el objetivo está más allá de la mitad del Alcance, el ND del ataque se incrementa en 4. Este modificador no se aplica cuando se usan dagas o estrellas arrojadizas.

NDc: El texto original presenta las medidas en yardas. Dada la naturaleza del reglamento y puesto que la conversión es de aproximadamente 0.91 metros por yarda, se ha estimado oportuno mantener el mismo número en metros a lo largo de todo el texto por una cuestión de simplicidad.



Descripciones de las Armas

Alabarda: la alabarda tiene una longitud de 2 metros.

Arco: un paquete de 10 flechas cuesta 2 mp. Un arco puede usarse montado a caballo.

Arco largo: un paquete de 10 flechas cuesta 2 mp. Un arco largo no puede usarse montado a caballo.

Arma a dos manos: existen versiones a dos manos de espadas, hachas, mazas y martillos de guerra. Se usa la habilidad apropiada para cada una de ellas.

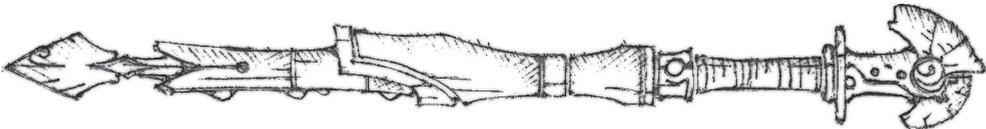
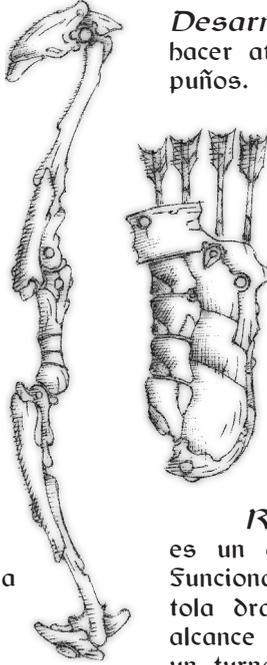
Ballesta: se necesita un turno para recargarla. Un pa-

quete de virotos cuesta 2 mp. Una ballesta puede usarse montado a caballo.

Desarmado: los personajes pueden hacer ataques desarmados usando sus puños. Los ataques desarmados causan 1d6/2 puntos de daño (redondeando hacia abajo). El daño mínimo que pueden causar es 1 PG.

Distola dragón: la pistola dragón es un arma de fuego a una mano que fue inventada durante la edad dorada del Imperio. Se necesita un turno para recargarla. Una caja de 10 proyectiles cuesta 4 mp.

Rifle Dragón: el rifle dragón es un arma de fuego a dos manos. Funciona de manera similar a la pistola dragón, pero tiene mucho mayor alcance y hace más daño. Se necesita un turno para recargarla. Una caja de 10 proyectiles cuesta 4 mp.



Escudo



Armadura	Defensa	PA	Coste(mp)
Ropas	0	0	3
Ropa reforzada	1	0	8
Armadura de Cuero	2	1	15
Armadura de Escamas	3	2	23
Armadura Lamelar	4	3	35
Armadura de Mallas	5	4	70
Armadura de Placas Ligera	6	5	90
Armadura de Placas Pesada	7	5	120
Armadura de Gólem	8	Ver descripción	N/A
Escudo pequeño	+1	+2	5
Escudo grande	+2	+4	12
Escudo de torre	+3	+6	15

Estas estadísticas son válidas para armaduras completas.



Descripción de las Armaduras

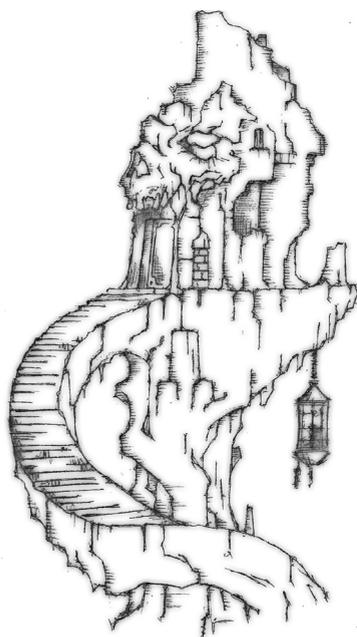
Armadura de gólem: la armadura de gólem es una voluminosa armadura creada por los armeros de otra era. No sólo es increíblemente dura, sino que además proporciona una bonificación de 1d6 al daño. Lanzar conjuros es imposible usando la armadura de gólem.

Hay rumores de que ciertas armaduras de gólem no solo permiten lanzar conjuros, sino que además son objetos mágicos en sí mismas. Las armaduras de gólem no se venden.

Armadura de placas: la armadura de placas está hecha de grandes placas de metal, que deben ser ajustadas al portador. Una armadura mal ajustada reduce todas las tiradas en 2 puntos.

Armadura de escamas: la armadura de escamas consiste en muchas escamas pequeñas unidas a una base de tela o cuero.

Armadura lamelar: la armadura lamelar fue desarrollada a partir de la armadura de escamas, de la que difiere en no necesitar soporte para las escamas.



Descripción del Equipo

Antorcha: una antorcha encendida o apagada puede ser usada como arma improvisada. Utiliza la habilidad de Romas. El daño es 1d6-2 si está apagada y 1d6+1 si está encendida. Se puede prender fuego a los enemigos inflamables.

Caballo: las estadísticas para los caballos se encuentran descritas en el Apéndice 3.

Caballo de carga: un caballo de carga viene completamente equipado con alforjas y brida.

Carreta de bueyes: la carreta es un vehículo de dos ruedas que habitualmente es tirado por una res. El animal no está incluido en el precio.

Conjuros: los conjuros deben ser conseguidos antes de usarse. Pueden transcribirse a partir de un grimorio o comprarse en forma de pergaminos, que pueden ser añadidos al repertorio del lanzador.

Equipo de aventurero: este equipo contiene yesca y pedernal, una cantimplora, una manta, un saco de dormir y una pequeña tienda.

Linterna: las linternas dan una luz más intensa que las antorchas y no se apagan tan fácilmente.

Objeto mágico: un objeto mágico puede adoptar muchas formas (guantelete, amuleto, bastón, etc...). Para saber más sobre los objetos mágicos consulta el Capítulo 4.

Raciones de viaje: estas raciones no se estropean con el tiempo.

Objetos Mágicos

A continuación tienes una lista de objetos mágicos de ejemplo. Se anima a los DJs a que creen sus propios objetos mágicos o modifiquen los que



EQUIPO





damos de ejemplo para crear tesoros aun más exóticos para los personajes.

Poción Curativa: este vial contiene un líquido rojo burbujeante que cura 1d6 PD cuando se ingiere.

Poción de Maná: este vial contiene una poción azul burbujeante que recupera 1d6 puntos de maná cuando se ingiere.

Guanteletes de Fuerza Titánica: estos grandes guanteletes hacen 2d6 puntos de daño cuando se usan para realizar ataques sin armas.

Capa de Plumas: esta capa está completamente cubierta de plumas de cuervo que ralentizan la caída de tal forma que el portador no recibe ningún daño.

Armadura de Mago: esta armadura de placas de la época del Imperio utiliza encantamientos especiales para permitir que un lanzador de conjuros pueda usarla sin penalización. Sus estadísticas son iguales a las de una armadura de placas normal, pero su PA es 0.

Hoja Rúnica: esta espada cubierta de runas ignora toda armadura. Con esta arma, las tiradas de ataque se realizan contra la Defensa básica.

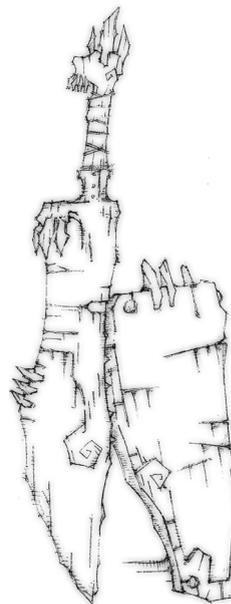
Objeto	Precio (mp)
Conjuro de 4to círculo	100
Cuerda (10 metros)	2
Equipo de aventurero	5
Ganzua	2
Libro de Conjuros (cubierta de cuero)	20
Libro de Conjuros (cubierta de metal)	40
Linterna	5
Mochila	4
Objeto mágico (primer círculo)	80
Objeto mágico (segundo círculo)	160
Objeto mágico (tercer círculo)	240
Objeto mágico (cuarto círculo)	320
Pértiga (3 metros)	1
Pico	3
Raciones de viaje (1 semana)	14
Ropa de viaje	5
Ropas nobles	12
Ropas normales	3



Equipo



Objeto	Precio (mp)
Alforjas, silla y brida	8
Antorcha	1
Barril de cerveza	6
Barril de vino	9
Burro o mula	25
Caballo de carga	30
Caballo de guerra	150
Caballo de monta	75
Carreta de bueyes	7
Comida (1 semana)	7
Conjuro de 1er círculo	25
Conjuro de 2do círculo	50
Conjuro de 3er círculo	75





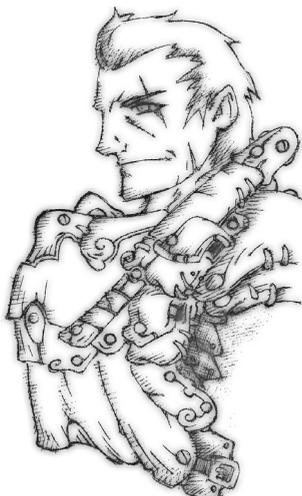
CAPÍTULO 6

Dirección

*La siguiente sección es sólo para el Director de Juego
Si eres un jugador, ideja de leer!*



DIRECCIÓN



Dirigir Guerrero, Pícaro y Mago

GPYM deja mucho espacio a la interpretación de las reglas y, en muchos casos, las decisiones del DJ juegan un papel fundamental. Esto lo comparte con muchos de los primeros juegos de rol, que ahora son llamados "old school". Pero esa característica del juego le permite ser una herramienta perfecta para DJs y jugadores por igual. Si hay algo que falta en el juego que necesites en tu campaña, añádelo sin más. Si hay algo que te molesta, cámbialo o ignóralo por completo. Las posibilidades son infinitas y las sencillas reglas del juego te permiten convertirlo en algo tuyo sin miedo a estropearlo.

Empieza despacio, pero luego hazlo épico

Deberías empezar despacio, especialmente si no has dirigido nunca antes GPYM. No lances a tus jugadores a

una aventura épica desde el principio. Intenta cogerle el truco a las reglas y a la letalidad del combate. No hay nada más frustrante para tus jugadores que ver morir a todo el grupo en la primera sesión. Cuando te sientas más cómodo con el reglamento puedes darle caña. GPYM debería ser un juego de fantasía épica. La ambientación incluida en este libro insinúa la existencia de artefactos poderosos, tecnología perdida y ciudades en ruinas. Es probablemente lo que los jugadores esperarán encontrar cuando se sienten a jugar, así que el DJ debería proporcionar algo a la altura.

Decisiones del DJ en lugar de reglas

En la mayoría de casos es más rápido y mejor para que el juego fluya que el DJ tome decisiones cuando hay un desacuerdo al respecto. Nada hace más daño al ambiente de cualquier partida que las largas discusiones sobre reglas y la interpretación de lo que hay



escrito en el libro. Para evitarlo el DJ debería tener siempre la última palabra en estos casos. Si el asunto todavía te preocupa después de acabar la partida, busca en las reglas y aclárate, durante el juego deberías tomar una decisión en lugar de convertirlo en una discusión.

Hazlo tuyo

No me cansaré de decirlo: haz tuyo GPYM. Animo a los DJs y jugadores a llevar a la mesa de juego sus propias ideas. Añade nuevos países, crea nuevos monstruos, cambia las reglas, escribe tus propios conjuros. Si te apetece, hazlo. Se ha invertido mucha creatividad en escribir este juego, ipero no debería acabar ahí! Este libro contiene muchas reglas opcionales que puedes usar, pero también puedes añadir tus propias reglas caseras. Si crees que hay algo importante o muy guay que falta en el juego, icuéntanoslo!

Creando Ambiente con Música

No hay nada como la música para crear ambiente. Algunos prefieren bandas sonoras de videojuegos o películas, otros prefieren canciones de heavy metal. Lo importante es que tanto tú como los demás jugadores estéis agusto con la música y que ésta mejore el ambiente de la partida. Poner música de una película de miedo de fondo es una gran forma de mejorar la inmersión si están dirigiendo una partida de terror.

Mejorar los Personaje

Los personajes de GPYM no tienen niveles ni necesitan atesorar puntos de experiencia para mejorar sus habilidades. El DJ decide cuando el personaje está listo para mejorar. Normalmente sucede al final de una aventura completada con éxito. (Si quieres que los personajes mejoren más rápido,

puedes permitirles hacerlo tras cada sesión, cada dos sesiones y así sucesivamente)

Cada vez que el DJ permita avanzar a los jugadores, estos pueden:

- aumentar en 1 un Atributo,
- añadir 1d6 a los puntos de golpe o el maná,
- añadir una habilidad o un talento.

Los talentos deberían ser más difíciles de conseguir que una habilidad adicional o más puntos de golpe. El DJ podría pedir al jugador que realizase una búsqueda para encontrar un entrenador, conseguir ser admitido en un grupo especial o aprender un antiguo ritual que desbloquee el talento.

Opcional:

el Dj puede permitir a los jugadores añadir 3 puntos de golpe o maná cuando mejoren en lugar de lanzar un dado.

Otros Peligros

Además del combate, hay muchas otras formas de resultar herido. La siguiente tabla muestra unos cuantos peligros.

Deligo	Daño
Caida	1d6 por cada 3 metros de caída
Abogamiento Axfisia	1d6 por turno
Veneno suave	1d3 de daño inicial, 1 punto de daño por turno hasta superar una tirada de Guerrero contra ND 7
Veneno letal	1d6 de daño inicial, 2 puntos de daño por turno hasta superar una tirada de Guerrero contra ND 11
Suego	1d6 por turno expuesto a las llamas



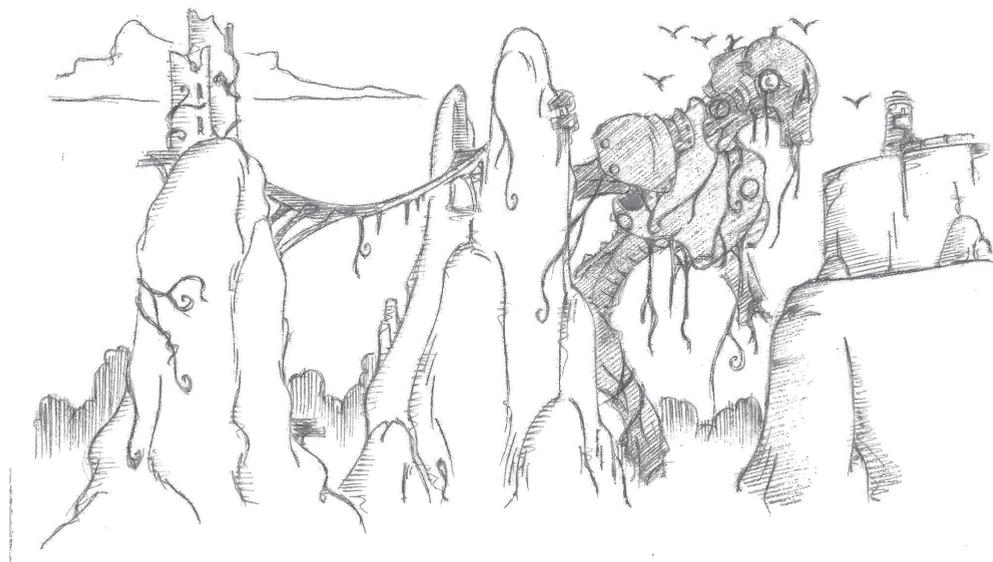
Dirección





CAPÍTULO 7

El Mundo



El Mundo



GPyM puede ser jugado en casi cualquier ambientación, pero fue creado con el Imperio caído de Vaneria en mente. La gente de Vaneria había conquistado todo el continente hace eones y había construido la más gloriosa civilización de la historia de la humanidad. Los avances mágicos y tecnológicos permitieron a los ciudadanos de Vaneria vivir en paz y prosperidad. Los gólems hacían la mayor parte del trabajo duro y peligroso y los gólems de guerra ayudaban a defender las fronteras. Cuando murió el último Emperador, Aurelius III, sus sucesores comenzaron una sangrienta guerra civil. Cinco siglos después, no queda mucho del glorioso Imperio. Unos cuantos señores de la guerra reclaman el trono imperial, pero ninguno de ellos tiene el poder necesario para unir a las ciudades estado ahora enfrentadas. La mayor parte de los gólems de guerra imperiales fueron destruidos y aquellos que quedan fueron declarados proscritos hace siglos.

Atlas

Tukrael: la antigua capital del Imperio fue arrasada al final de la guerra y ahora está invadida por muertos vivientes. Nadie en su sano juicio se atreve a explorar las ruinas de Tukrael. ¿Qué maravillas se esconderán aun entre sus restos?

Vaikus: una ciudad estado en las colinas al pie de las Montañas Dientedragon al norte de Vaneria. Es la nación más civilizada de entre las herederas del imperio. Los Vaikusianos tienen un fuerte sistema de castas, en el que las clases de Nobles y Guerreros tienen el poder mientras que las castas inferiores aportan prosperidad. Los Caballeros del Halcón Vaikusianos son una de las pocas órdenes militares que aún lleva pistolas dragón como armas complementarias.

Joakalavi: una ciudad localizada en el Desierto Central. Era un puesto fronterizo del Imperio de poca importancia



antes de la guerra, pero se ha convertido en la más importante ciudad comercial del continente. Caravanas de todas las ciudades estado comercian con las demás en esta bella ciudad. A nadie se le permite portar armas en Joakalivi, salvo los miembros de la Guardia Escorpión.

Traever: Traever es una ciudad relativamente pequeña a las orillas del Lago Anytes. Es conocida por la Espira Oscura, la última academia de magia de la época imperial.

Cemimus: el reino de Cemimus es el mayor rival de Vaikus. Gobernado por un descendiente directo del Emperador Aurelius III, Cemimus es una de las naciones que reclama el torno imperial. La nación es conocida por sus implacables ejércitos de mercenarios y la corrupción de sus oficiales. Cemimus está actualmente en guerra contra Bekel, el país vecino.

Bekel: Bekel es una ciudad estado al sur de Cemimus y cercana a Tukrael, la antigua capital del imperio. Es conocida por sus grandes reservas minerales que son extraídas directamente del subsuelo de la ciudad. Una gran parte de los mineros nunca abandona

los túneles subterráneos. Los ingenieros y herreros bekelitas están entre los mejores del mundo.

Chaetril: situada en las praderas al oeste de Vaikus, Chaetril es una de las ciudades estado más pequeñas. Chaetril exporta ganado y caballos a otras ciudades estado. Sus caballos solo son superados por los caballos de guerra imperiales. Esta ciudad también es el hogar del Patriarca de la Fe Imperial, la principal religión del continente. La catedral de Chaetril es el hogar los Paladines, una unidad de élite de caballeros eclesiásticos.

Algunas notas

La información que hemos presentado aquí no es un escenario de campaña completo. Debería ser una semilla para que crees el tuyo propia. ¿Quién gobierna en Bekel? ¿Qué tipo de creencia es la Fe Imperial? ¿Qué está pasando en Tukrael? Rellena los huecos. ¿No te gusta la idea de que los Caballeros Halcón lleven pistolas? Cámbialo. ¿Quieres que haya hordas de bárbaros invasores en el este o incluso orcos? Añádelos. Es tu *sandbox*, siéntete libre de jugar con él.





APENDICE 1

Habilidades y Talentos

Lista de habilidades

La siguiente tabla muestra todas las habilidades disponibles en GPYM. Los DMs puede añadir más habilidades si lo creen necesario.

Habilidad	Atributo	Descripción
Acrobacias	Dícaro	Entrenado en actividades como bailar, contorsión, trepar, caminar por la cuerda floja o dar volteretas.
Alerta	Mago	Esta habilidad es una medida del grado de percepción del personaje de su entorno inmediato.
Alquimia	Mago	Entrenado en crear e identificar pociones y ungüentos.
Atletismo	Guerrero	Entrenado en nadar, correr y saltar.
Arcos	Dícaro	Habilidad para usar arcos y ballestas.
Armas de Asta	Guerrero	Entrenamiento en el uso de armas de asta, arpones y lanzas.
Armas de Fuego	Dícaro	Entrenado en el uso de exóticas armas de fuego.
Arrojadizas	Dícaro	Pericia con las armas arrojadizas como el <i>shuriken</i> .
Hachas	Guerrero	Entrenado en el uso de hachas.
Romas	Guerrero	Entrenado en el uso de armas romas incluyendo mazas y bastones.
Cabalgar	Guerrero	Entrenado en montar a caballo y otras monturas comunes.
Conducir	Guerrero	Entrenado en el manejo de vehículos.
Cultura	Mago	Conocimientos generales
Dagas	Dícaro	Entrenado en el uso de dagas y cuchillos.
Desarmado	Guerrero	Entrenamiento en combate sin armas.
Espadas	Guerrero	Entrenado en el uso de todo tipo de espadas, incluyendo espadas a dos manos.
Herbalismo	Mago	Conocimiento de plantas, hierbas y sus usos medicinales. Puede ser utilizado para curar a personajes gravemente heridos.
Latrocinio	Dícaro	Entrenamiento en las malas artes de abrir cerraduras y vaciar bolsillos.
Taumaturgia	Mago	Hábil en el uso de hechizos arcanos y rituales.





Lista de Talentos

La siguiente tabla muestra todos los talentos disponibles para los personaje de GPYM. Los DJs pueden añadir más talentos si lo creen necesario.

Talento	Descripción
Afortunado	Puedes repetir una tirada una vez por escena (o combate)
Ataque Masivo	Puedes añadir tu atributo de Guerrero al daño causado en combate cuerpo a cuerpo una vez por combate.
Campeón	Escoge una causa. Obtienes una bonificación de +2 a las tiradas de ataque y daño contra enemigos de esa causa. Puede elegirse más de una vez.
Canalizador	Puedes añadir tu atributo de Mago a tu ataque mágico una vez por combate.
Conjurar con Armadura	Puedes reducir la penalización por armadura en 2 puntos. Puede elegirse más de una vez.
Cazador	Eres un cazador experto y puedes sobrevivir fácilmente de lo que cazas. Si tienes tiempo suficiente, puedes encontrar suficiente comida para un grupo de cuatro personas.
Disparo Preciso	Puedes añadir tu atributo de Pícaro al daño causado a distancia una vez por combate.
Doble Arma	Puedes llevar un arma en tu mano libre sin penalización alguna. Esto no proporciona un ataque adicional.
Duro como el Acero	El daño que recibes de un ataque individual se reduce en 2
Escudero	Tienes un escudero que te sigue y lleva tu equipo y tesoro y al que puedes pedir que realice tareas.
Sabricar	Estas entrenado en un tipo de fabricación como la herrería, la carpintería o la fabricación de arcos.
Familiar	Tienes un pequeño animal como un gato o halcón como mascota que puede realizar algunos trucos sencillos.
Liderazgo	Eres un líder nato y puedes comandar tropas.
Mago de Sangre	Puedes usar puntos de golpe en lugar de puntos de maná para lanzar conjuros. Puedes usar algunos de tus puntos de golpe para pagar todo o una parte del coste en maná durante el lanzamiento.
Marinero	Sabes cómo manejar y gobernar una nave y no recibes ninguna penalización por luchar en una embarcación.
Sexto Sentido	Puedes lanzar un dado antes de una emboscada o en otra situación en la que puedas ser sorprendido. Si sacas un 4 o más no resultas sorprendido y podrás actuar el primero.



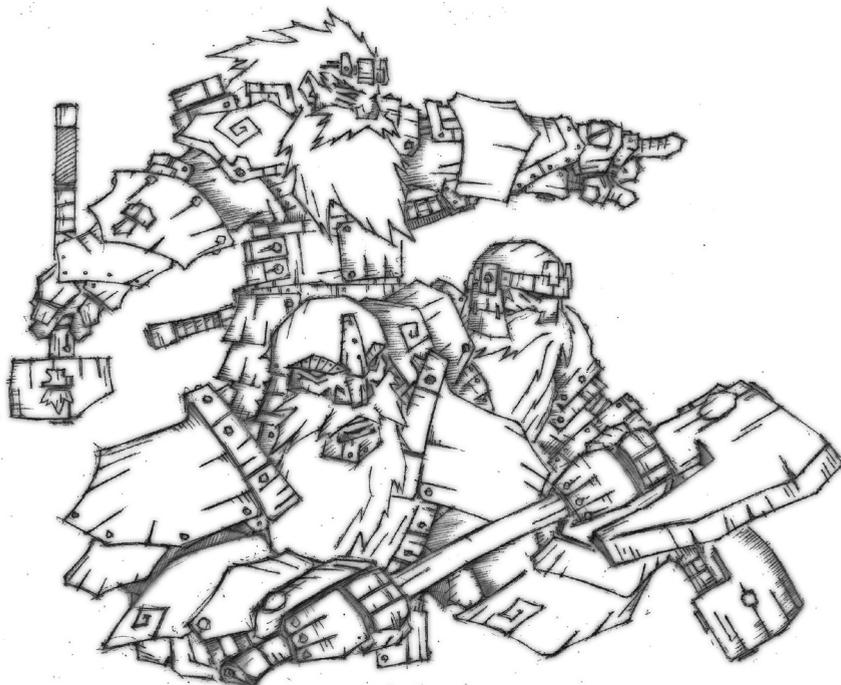


APENDICE 2

Reglas Opcionales



REGLAS OPCIONALES



Personajes no humanos

Las razas no humanas como elfos, enanos, halflings y gnomos son comunes en los juegos de rol de fantasía. Algunos juegos incluso permiten a los jugadores interpretar un miembro de las razas más bestiales como los orcos o goblins, o incluso criaturas más fantásticas. Aunque en el entorno de campaña que hemos presentado no hay elfos, enanos, gnomos y halflings, son opciones posibles en otras ambientaciones fantásticas.

Razas

Al principio de la creación de personajes el jugador elige una raza. Esta puede ser una de la siguiente lista o una creada por el Director de Juego. El personaje recibe automáticamente los talentos indicados en el apartado "Talentos raciales" de dicha raza.

Elfo: Los Elfos suelen ser humanoideos esbeltos y bellos con extremidades ligeramente alargadas y orejas puntiagudas. Tienen menos vello corporal que los humanos, un talento excepcional para la magia y viven más que los humanos, pero maduran casi igual de rápido. Talentos raciales: Atributo Excepcional (Mago), Sexto Sentido, Débil.

Enano: Los Enanos son más bajos y recios que los humanos. Los varones enanos normalmente llevan largas y espesas barbas. Son muy fuertes y duros pese a su corta estatura y son conocidos por su destreza en combate. Los enanos viven más que los humanos, pero no tanto como los elfos. Talentos raciales: Atributo Excepcional (Guerrero), Fabricar (a elección del jugador), Sin Talento para la Magia.

Halfling: Los Halflings son aun más bajos que los enanos y a veces son



confundidos con niños humanos. Normalmente viven vidas pacíficas lejos de las bulliciosas ciudades de los pueblos más altos, pero si uno de los miembros de esta raza se va de aventuras, su excepcional talento para el sigilo se hace notar. Talentos raciales: Atributo excepcional (Pícaro), Cazador, Débil.

Hombre lagarto: Los hombres lagarto son una especie inteligente que ha evolucionado a partir de los lagartos. A pesar de ser de sangre caliente, prefieren las zonas calidas y secas. Tienen la apariencia de lagartos humanoides con escamas en lugar de piel (que a su vez les sirve de armadura). Los hombres lagarto son conocidos por no tener fuertes emociones y su aguda lógica. Talentos raciales: Armadura natural (Defensa 2), Duro como el acero, Proscrito.

Goblin: Los Goblins son la más menuda de las "razas de piel verde". Su piel es verde, tienen orejas muy largas y puntiagudas y miden aproximadamente un metro de alto. Tienen voces agudas y bocas llenas de dientes afilados como cuchillas. Los goblins parecen tener un don para recuperar y recordar cosas. Talentos raciales: Chapuzas, Suertudo, Débil.

Orcos: Los orcos son ligeramente más grandes que los humanos, de piel verde y excepcionalmente fuertes. Pueden ser guerreros salvajes, pero tienen un fuerte sentido del honor. Normalmente desprecian a las razas inferiores como Goblins o Halflings. Los aventureros orcos son raros de ver, pero a veces van acompañados de uno de sus lobos negros domesticados. Talentos raciales: Berseker, Atributo excepcional (Guerrero), Proscrito.



Talentos Raciales

Los miembros de razas no humanas reciben algunos talentos adicionales durante la creación de personaje. Algunos de estos talentos solo están disponibles para una raza en particular, lo que les hace diferenciarse de los humanos normales. Algunos talentos raciales son en realidad desventajas, pensadas para equilibrar las ventajas que obtienen. Se anima a los Djs a inventar sus propios talentos raciales. Los talentos que se proporcionan en este capítulo están pensados para servir de inspiración. Con la aprobación del DJ, los jugadores de otras razas pueden elegir también uno de estos talentos raciales.

Armadura Natural: Se trata normalmente de escamas o pelaje grueso que protege al personaje del daño. La Defensa proporcionada por la armadura natural se aplica siempre que no se use otra armadura.

Atributo Excepcional: Este talento permite al jugador lanzar dos dados de seis caras en lugar de uno cuando esté realizando un control del atributo afectado. Cuenta el resultado más alto.

Berserker: Este talento permite al personaje volverse berserker durante el combate. Volverse berserker añade +2 al atributo de Guerrero y al daño causado.

Un berserker ignora temporalmente todos los efectos de daño: anota todo daño que recibe y aplícalo cuando termine la rabia berserker. El atributo de Mago es reducido a 0 durante la duración de la rabia, y es imposible lanzar conjuros. El personaje tiene que atacar al enemigo más cercano y solo se le permite pelear en combate cuerpo a cuerpo, con o sin armas. Cuando todos los enemigos estén incapacitados o muertos, el berserker tiene que superar una tirada fácil (5) usando su atributo





normal - sin modificar - de Mago. Si la tirada tiene éxito, el efecto termina y el personaje cae al suelo inconsciente. Un personaje que haya recibido suficiente daño para ver sus puntos de golpe reducidos a 0 o menos, está muerto o moribundo. En cualquier otro caso, el personaje estará fuera de combate 2d6 minutos y despertará con dolor de cabeza. Si la tirada no tuvo éxito, el berserker tendrá que atacar al aliado más cercano, pero puede repetir la tirada para salir del estado berserker cada turno de combate.

Chapuzas: Este talento proporciona una bonificación de +2 a todas las tiradas relacionadas con reparar, desarmar o usar equipo técnico como trampas mecánicas, armas de fuego, gólems de guerra, maquinaria, etc.

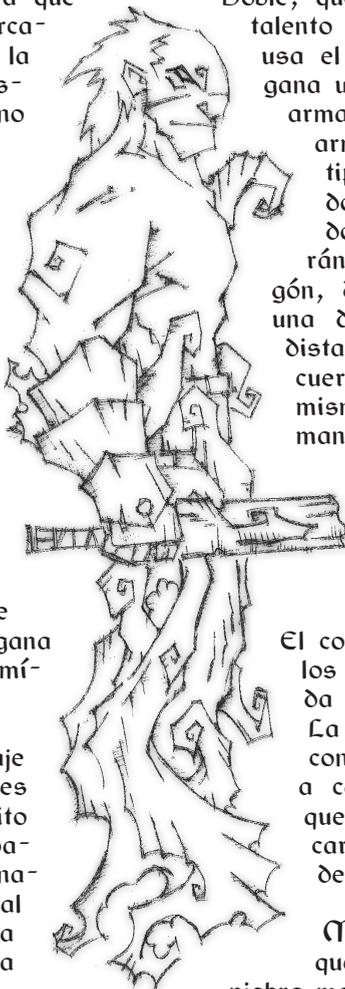
Débil: Un personaje con este talento comienza el juego con 3 + Guerrero puntos de golpe y cuando avanza sólo gana 1d6-2 puntos de golpe (mínimo 1 punto).

Proscrito: Un personaje con este talento racial es considerado un proscrito en la mayoría de sociedades. Cada control relacionado con la interacción social con un miembro de una raza diferente se modifica por -3.

Sin talento para la Magia: a un personaje sin talento para la magia le cuesta mucho entender los conceptos mágicos o tienen una resistencia natural a canalizar maná. Cuando realiza tiradas para lanzar conjuros, lanza dos d6 y se queda con el menor resultado. Además, todo el coste de maná de los conjuros se dobla. La penalización de armadura permanece igual.

Dos armas y Ataques Múltiples

El talento de Dos Armas permite al personaje llevar dos armas al mismo tiempo, aunque no proporciona ataques adicionales. Si el DJ lo permite, los PJ's que lleven dos armas pueden también atacar con armas en el mismo turno si adquieren el talento Ataque Doble, que tiene como requisito el talento de Dos Armas. Cuando se usa el Ataque Doble, el personaje gana un ataque adicional usando el arma de la mano mala. Ambas armas deben ser del mismo tipo para usar esta maniobra; dos armas cuerpo a cuerpo o dos armas a distancia servirán (por ejemplo: pistolas dracón, dos espadas, una espada y una daga), pero no un arma a distancia y un arma cuerpo a cuerpo. No se pueden llevar al mismo tiempo dos armas a dos manos.



Combate Montado y Combate en Vehículos

El combate montado y en vehículos se realiza de forma parecida al combate entre personajes. La principal diferencia son los controles de maniobra. Luchar a caballo, o sobre un vehículo que se mueve deprisa como un carro tirado por caballos, puede ser algo difícil y peligroso.

Maniobras: Un personaje que intente realizar una maniobra montado a caballo o en un vehículo en movimiento debe realizar un control de maniobra con un ND determinado por el DJ. Cuando esté montado a caballo o una montura similar, éste será un control de Cabalgar; cuando esté conduciendo un vehículo, se aplica la habilidad de Conducir. Moverse en línea recta no se considera una maniobra en sí misma siempre y cuando el jinete/conductor no esté luchando.



He aquí algunos ejemplos de números de dificultad para maniobras:

Maniobra	ND
Al paso (caballo)	-
Medio galope (caballo)	5
Galope (caballo)	9
Giro cerrado	7
Detención súbita	9
Saltar obstáculo	7

Si el control de maniobra tiene éxito el personaje puede llevar a cabo acciones de combate como ataques o recargar armas. Si el control falla, el personaje puede caer del caballo o estrellarse. En caso de que la maniobra realizada fuese cabalgar/conducir en línea recta, el personaje tiene que reducir la velocidad inmediatamente.

Magia Ritual

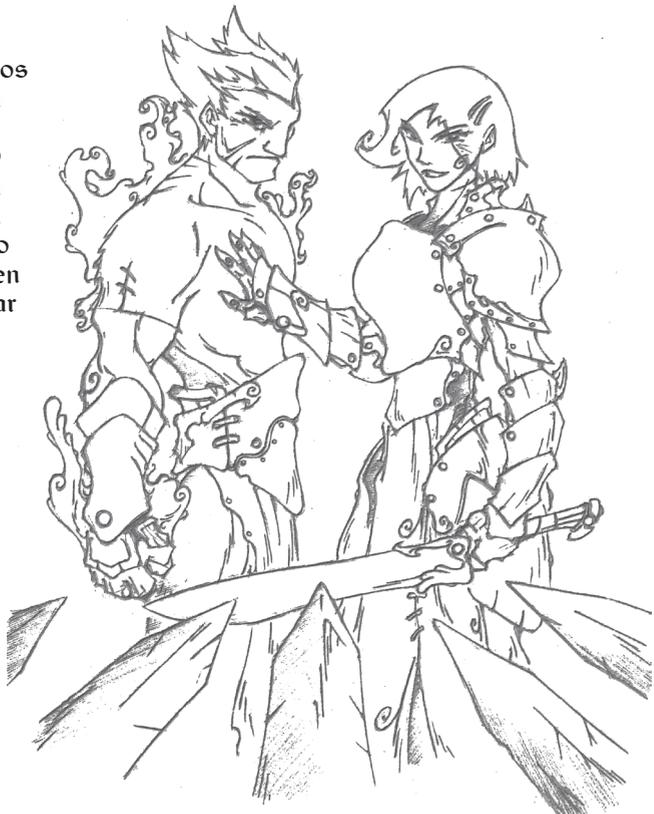
Los hechizos de los círculos superiores están más allá del alcance de muchos lanzadores de conjuros. Los ND son altos y el coste en maná puede ser un problema para magos menores. Si el DM lo permite, los lanzadores pueden realizar un ritual para sortear estas dificultades.

Cuando más de una persona realiza un ritual, los participantes pueden compartir el maná. Si uno o más participantes tiene el talento de Mago de Sangre, puede usarlo para convertir los puntos de golpe de cualquier otro participante en puntos de maná también. Algunos hechiceros verdaderamente malvados conocen el secreto para sacrificar criaturas vivas y extraer grandes cantida-

des de poder para lanzar conjuros. Es mejor que los héroes no participen de esta vil práctica.

La magia ritual precisa de más tiempo que la magia normal para llevarse a cabo. La siguiente lista proporciona los tiempos de lanzamiento mínimos para la magia ritual. El coste en maná es el mismo, y los conjuros pueden mejorarse, pero la dificultad de lanzamiento se reduce en 1 cuando se realiza el ritual usando el mínimo tiempo. Si los lanzadores se toman el doble del tiempo listado, el ND se reduce en 2, y así sucesivamente.

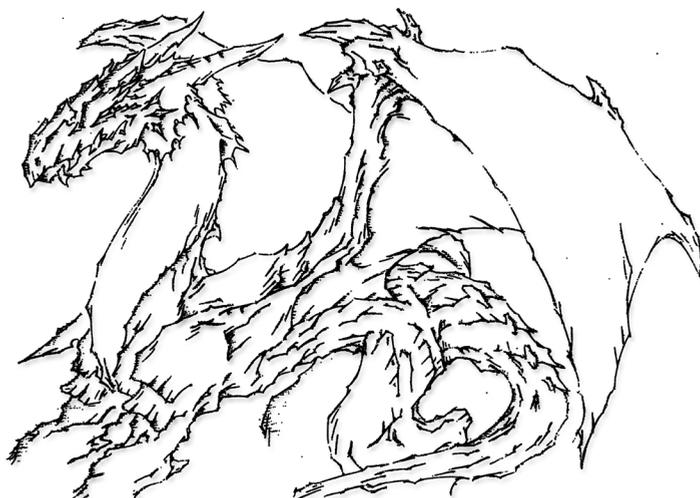
Círculo	Tiempo Máx.	Participantes
1	1 min.	3
2	5 min.	6
3	15 min.	9
4	1 hora	12





APÉNDICE 3

Bestiario



BESTIARIO



C En este bestiario encontrarás las estadísticas medias para varios personajes no jugadores y criaturas comunes. Ten en cuenta que la Defensa indicada no tiene en cuenta la armadura. Las bonificaciones proporcionadas por armadura o escudos se indican entre paréntesis.

Opcional:

Si necesitas PNJs no humanos, como un bandido orco o un mago elfo, añade los talentos raciales indicados en el Apéndice 2.

PNJs comunes

Asesino		Bandido	
Atributos	Guerrero 3, Pícaro 5, Mago 2	Atributos	Guerrero 5, Pícaro 3, Mago 2
PG	9	PG	11
Maná	4	Maná	4
Defensa	10	Defensa	10 (+2 Armadura de cuero)
Habilidades	Dagas, Latrocinio, Arrojadizas	Habilidades	Hachas, Arcos, Cabalgar
Talentos	Doble arma	Talentos	Ninguno
Equipo	ropas oscuras, capa con capucha, daga, 1d6 estrellas arrojadizas	Equipo	armadura de cuero, sombrero de ala ancha, hacha, ballesta con 10 virotes



Caballero

Atributos	Guerrero 6, Pícaro 2, Mago 3
PG	16
Maná	6
Defensa	10 (+6 Armadura de placas ligera, +1 Escudo pequeño)
Habilidades	Cultura, Armas de Asta, Cabalgar, Espadas
Talentos	Liderazgo, Escudero
Equipo	Armadura de Placas Ligera, Espada, Escudo pequeño, Caballo de guerra

Mago Inexperto

Atributos	Guerrero 2, Pícaro 3, Mago 5
PG	8
Maná	10
Defensa	6
Habilidades	Alquimia, Romas, Taumaturgia
Talentos	Familiar (Cuervo)
Conjuros	Toque Helado, Mano Curadora
Equipo	ropas de mago, bastón, bolsa con 206 mp

Guardia de ciudad

Atributos	Guerrero 5, Pícaro 3, Mago 2
PG	11
Maná	4
Defensa	10 (+3 Armadura de escamas,
Habilidades	Arcos, Armas de asta, Espadas
Talentos	Ninguno
Equipo	armadura de escamas, alabarda, espada, ballesta con 10 virotes, grilletes

Plebeyo

Atributos	Guerrero 2, Pícaro 2, Mago 1
PG	8
Maná	2
Defensa	6
Habilidades	Ninguna
Talentos	Ninguno
Equipo	ropas sencilas, cuchillos, bolsa con 1 mp

Mago experimentado

Atributos	Guerrero 3, Pícaro 3, Mago 5
PG	12
Maná	10
Defensa	6
Habilidades	Alquimia, Romas, Cultura, Taumaturgia
Talentos	Familiar (Cuervo), Canalizador
Conjuros	Toque Helado, Mano Curadora, Rayo Relampagueante
Equipo	ropas de mago, bastón, bolsa con 206 mp

Sacerdote

Atributos	Guerrero 3, Pícaro 3, Mago 5
PG	12
Maná	10
Defensa	6
Habilidades	Alerta, Romas, Cultura
Talentos	Campeón (Sé Imperial), Escudero
Conjuros	Mano Curadora, Crear Comida y Agua
Equipo	Ropas de sacerdote, Bastón, Símbolo sagrado



Resguardo





Soldado

Atributos	Guerrero 5, Pícaro 3, Mago 2
PG	10
Maná	4
Defensa	10 (+3 Armadura de escamas, +2 Escudo grande)
Habilidades	Atletismo, Armas de fuego, Espadas
Talentos	Ninguno
Equipo	armadura de escamas, escudo grande, espada, rifle dragón con 20 proyectiles

Ave de presa

Atributos	Guerrero 2, Pícaro 6, Mago 0
PG	4
Maná	0
Defensa	9 (+3 en vuelo)
Ataques	Pico* (usa el atributo de Pícaro) Daño 1d6/2

Nota: Estas estadísticas pueden ser utilizadas para cuervos y aves de tamaño similar

Caballo

Atributos	Guerrero 5, Pícaro 5, Mago 0
PG	12
Maná	0
Defensa	9
Ataques	Mordisco* (usa el atributo de Guerrero) Daño 1d6

Notas: Los caballos de guerra tienen 1d6+4 puntos de golpe adicionales y un ataque de pisotear (usa el atributo de Guerrero) que hace 2d6 puntos de daño.

Animales

Los animales tienen estadísticas ligeramente distintas a las de los humanos. En lugar de habilidades, talentos y equipo, los animales poseen varias formas de ataque. Los animales pueden atacar con todos sus ataques naturales si no se indica lo contrario. Si un ataque está marcado con un asterisco (*), la regla de explosión del dado para el daño no se aplica.

Escarabajo de fuego

Atributos	Guerrero 4, Pícaro 4, Mago 0
PG	8
Maná	0
Defensa	8 (+3 armadura de quitina)
Ataques	Rociada de fuego (usa el atributo de Pícaro) Daño 1d6, Alcance 10 metros

Araña gigante

Atributos	Guerrero 6, Pícaro 6, Mago 0
PG	24
Maná	0
Defensa	8 (+4 armadura de quitina)
Ataques	Mordisco venenoso (usa el atributo de Pícaro) Daño 1d6+2 (veneno suave)

Notas: Puede ser entrenado como montura para razas pequeñas.

Escarabajo gigante

Atributos	Guerrero 4, Pícaro 4, Mago 0
PG	14
Maná	0
Defensa	8 (+3 armadura de quitina)
Ataques	Mordisco (usa el atributo de Guerrero) Daño 1d6+2



BESCIARJO





Selino grande

Atributos	Guerrero 4, Pícaro 8, Mago 0
PG	12
Maná	0
Defensa	8
Ataques	2 x Garras (usa el atributo de Pícaro) Daño 1d6+2, Mordisco (usa el atributo de Guerrero) Daño 1d6+3

Oso

Atributos	Guerrero 8, Pícaro 4, Mago 0
PG	20
Maná	0
Defensa	10 (+2 Piel gruesa)
Ataques	2 x Garra (usa el atributo de Guerrero) Daño 1d6+4, Mordisco (usa el atributo de Guerrero) daño 2d6

Selino pequeño

Atributos	Guerrero 4, Pícaro 8, Mago 0
PG	12
Maná	0
Defensa	8
Ataques	2 x Garras* (usa el atributo de Pícaro) Daño 1d6/2

Perro

Atributos	Guerrero 4, Pícaro 2, Mago 0
PG	6
Maná	0
Defensa	7
Ataques	Mordisco* (usa el atributo de Guerrero) Daño 1d6

Notas: Puede ser entrenado como montura para razas pequeñas.

Huargo

Atributos	Guerrero 6, Pícaro 6, Mago 0
PG	25
Maná	0
Defensa	10 (+2 piel gruesa)
Ataques	Mordisco (usa el atributo de Guerrero) Daño 1d6+3

Rata gigante

Atributos	Guerrero 4, Pícaro 2, Mago 0
PG	12
Maná	0
Defensa	7
Ataques	Mordisco (usa el atributo de Guerrero) Daño 1d6

Notas: Puede ser entrenado como montura.

Lobo

Atributos	Guerrero 4, Pícaro 4, Mago 0
PG	8
Maná	0
Defensa	8
Ataques	Mordisco (usa el atributo de Guerrero) Daño 1d6

Sanguijuela gigante

Atributos	Guerrero 3, Pícaro 6, Mago 0
PG	15
Maná	0
Defensa	8
Ataques	Mordisco venenoso (usa el atributo de Pícaro) Daño 1d6-2 (veneno suave)





Serpiente venenosa

Atributos	Guerrero 2, Pícaro 6, Mago 0
PG	6
Maná	0
Defensa	8
Ataques	Picadura venenosa (usa el atributo de Pícaro) Daño 1d6/2 (veneno suave o letal, ver Capítulo 6)

Elemental de Tierra

Atributos	Guerrero 10, Pícaro 2, Mago 0
PG	40
Maná	4
Defensa	10
Ataques	2 x Puños de piedra (usa el atributo de Guerrero) Daño 2d6 + 2

Esqueleto

Atributos	Guerrero 3, Pícaro 3, Mago 0
PG	9
Maná	0
Defensa	7 (+1 armadura oxidada)

Criaturas Mágicas y Muertos Vivientes

Dragón

Atributos	Guerrero 8, Pícaro 6, Mago 2
PG	35
Maná	4
Defensa	11 (+4 escamas)
Ataques	Mordisco (usa el atributo de Guerrero) Daño 1d6+3, 2 x Garra (usa el atributo de Guerrero) Daño 1d6+2

Esqueleto arquero

Equipo	Armadura oxidada, escudo roto, arco con 10 flechas
--------	--

Esqueleto guerrero

Equipo	Armadura oxidada, escudo roto, espada
--------	---------------------------------------

Notas: Los esqueletos ignoran la mitad del daño recibido de todas las armas salvo las romas y las hachas.

Notas: Puede ser entrenado como montura.

Dragón de fuego

Atributos	Guerrero 8, Pícaro 6, Mago 2
PG	38
Maná	4
Defensa	11 (+4 escamas)
Ataques	Mordisco (usa el atributo de Guerrero) Daño 1d6+1, 2 x Garras (usa el atributo de Guerrero) Daño 1d6, Aliento de Fuego (usa el atributo de Pícaro) Daño 2d6

Gólem de Guerra

Atributos	Guerrero 10, Pícaro 0, Mago 3
PG	20
Maná	0
Defensa	9 (+4 placas de armadura)
Ataques	Puños de acero (usa el atributo de Guerrero) Daño 2d6 o puede usar armas normales

Notas: El gólem de guerra tiene todas las habilidades de armas necesarias para usar las armas con las que está equipado.

Notas: Puede ser entrenado como montura.





Gólem de Trabajo

Atributos	Guerrero 10, Pícaro 0, Mago 2
PG	20
Maná	0
Defensa	9 (+2 armadura de placas ligera)
Ataques	Duños de acero (usa el atributo de Guerrero) Daño 2d6

Zombi

Atributos	Guerrero 6, Pícaro 0, Mago 0
PG	12
Maná	0
Defensa	7
Ataques	Mordisco infeccioso (usa el atributo de Guerrero) Daño 1d6

Notas: Los personajes muertos por el mordisco de un zombi se alzan como zombies tras 1d6 minutos.



Resuciarlo





APENDICE 4

Tablas



Resumen de Creación de Personajes

1. Reparte 10 niveles de Atributo entre Guerrero, Pícaro y Mago. Ningún atributo puede ser mayor que 6
2. Elige 3 Habilidades
3. Elige un Talento
4. (Opcional: elige una raza no humana para tu personaje y anota los Talentos Raciales en la hoja de personaje)
5. Calcula los Puntos de Golpe, Destino, Maná y Defensa.

- a. PG = 6 + Guerrero
- b. Destino = Pícaro
- c. Maná = 2 x Mago
- d. Defensa = (Guerrero+Pícaro)/2 + 4

6. Compra Equipo inicial con 250 mp.
7. Rellena el resto de la hoja de personaje.

Niveles de Dificultad

Dificultad	ND
Sácil	5
Rutina	7
Desafiante	9
Difícil	11
Extrema	13

Lanzar Conjuros

Círculos	Coste de Mána	ND
1º	1	5
2º	2	7
3º	4	9
4º	8	13

Otros Peligros

Peligro	Daño
Caida	1d6 por cada 3 metros de caída
Abogamiento Axfisia	1d6 por turno
Veneno suave	1d3 de daño inicial, 1 punto de daño por turno hasta superar una tirada de Guerrero contra ND 7
Veneno letal	1d6 de daño inicial, 2 puntos de daño por turno hasta superar una tirada de Guerrero contra ND 11
Suego	1d6 por turno expuesto a las llamas



TABLAS







Todo en un Libro

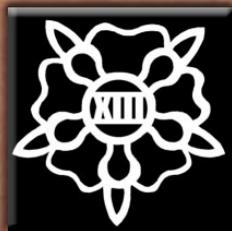
Guerrero, Picaro y Mago es un juego de rol sencillo con reglas ligeras que permite a un grupo de jugadores y un director de juego vivir aventuras épicas en un mundo de fantasía lleno de asombrosa magia. Este libro contiene toda las reglas de juego, incluyendo la creación de personajes, combate, magia, equipo y monstruos, así como una ambientación de fantasía completa: el Imperio caído de Vanería.

Sin Clases

Aunque GPYM usa tres clases básicas de los juegos de rol de fantasía en su nombre, no usa categorías de personaje. Se anima a los jugadores a crear sus propios personajes libremente sin tener que encajarlos en los roles arquetípicos. Guerrero, Picaro y mago son en realidad los atributos básicos del personaje, que miden sus capacidades de combate, sigilo y conocimientos.



www.thefreepghlog.com



www.arcano13.com



www.stargazergames.eu

