



UN EJEMPLO DE AVENTURA DE ROL

Este apartado es un ejemplo de aventura en un juego de rol de fantasía. Las aventuras se presentan como diálogo entre los jugadores y el director de juego (DJ), y las acciones y el resto de la información aparece en cursiva. En este ejemplo no se explican algunos de las reglas del juego utilizadas para resolver las acciones. En apartados posteriores encontraréis ejemplos de estas reglas.

Los personajes están viajando a pie desde Rivendel a Bree por el Gran Camino del Este, llevando un cargamento de vino de Dorwinion y algunas hierbas. Los personajes son:

- 1) *Agonar*, un mago elfo.
- 2) *Leanan*, una animista dunlendina.
- 3) *Nári Zigildûn*, un guerrero enano de sexo indefinido (para muchos, las enanas parecen enanos).
- 4) *Drogo Sujetacintos*, un explorador hobbit; ciertas personas sin tacto dirían de él que es un ladrón a secas.

El crepúsculo se acerca, y a unos 45 kilómetros de Rivendel, en el Bosque de los Trolls, los jugadores deciden acampar. Mientras el grupo abandona la carretera y se adentra en el abrupto terreno hacia el norte, comienza a caer una ligera llovizna. Tras unos cien metros, llegan a una pequeña torre en ruinas. El grupo no lo sabe, pero hay 3 orcos en el sótano de la torre que se están despertando con la llegada de la noche.

El siguiente diálogo es un ejemplo de cómo discurriría una sesión de juego de rol.

Director de juego (DJ): "Llegáis a la cima de una loma y veis a vuestros pies las ruinas de una pequeña torre en un estrecho valle. La torre todavía conserva parte de su tejado. Un pequeño riachuelo corre por el valle, donde hay las plantas y árboles habituales, pinos, robles y demás." *El DJ dibuja el valle y lo que contiene en una hoja de papel.*

Esquema
del DJ



Mientras que el DJ dibuja la situación, los jugadores discuten entre ellos que harán. Deciden que explorarán la torre para que les sirva de refugio durante la noche y posiblemente como pequeña aventura. Sin embargo, cada jugador debe actuar por separado con su personaje para conseguir este objetivo, y la coordinación y cooperación se darán mediante la comunicación limitada entre los personajes.

DJ: "¿Cuál es vuestro plan y cómo os preparáis?"

Drogo: "Vanos a examinar la torre para ver si nos sirve de refugio. Sacaré mi espada corta y me adelantaré a los demás, buscando un camino de aproximación, usando la cobertura disponible y moviéndome tan silenciosamente como pueda."

Nári: "Saco mi ballesta y la cargo. Cubriré a Drogo y avanzaré cuando él me lo indique."

Leanan: "Saco mi maza y escudo y avanzaré cuando lo haga Nári."

Agonar: "Preparo y lanzo un hechizo de Escudo." *Tira dos dados especiales que unidos dan un resultado entre 01 y 100. "Saco un 28". Tiene éxito.*

DJ: "Drogo, haz una tirada de maniobra para ver si te acercas a la torre con el sigilo suficiente". *Saca un 47 (con un dado de 100), el DJ saca un resultado de actividad de 24 para los orcos, lo que le indica que ninguno de los dos bandos nota nada anormal. "Tienes éxito y no notas nada anormal. Estás ahora a unos 3 metros de la torre y te haces una buena idea de su distribución. El resto del grupo puede avanzar si les haces una señal."*

Drogo: "Retrocedo un poco, de manera que haya un árbol entre mi posición y la torre, e indico al resto del grupo que avance".

Resto del grupo: "Avanzamos con cuidado".

DJ: "Que cada uno haga una tirada de maniobra para ver lo bien que os acercáis en silencio a la torre". *Sacan 86, 35 y 46; el DJ saca un 62 para los orcos; nadie nota nada pero los orcos están más activos y pueden subir las escaleras y salir al exterior de un momento a otro. "Todos avanzáis y no veis nada anormal."*

DJ: "Aquí tenéis un dibujo de la torre y sus alrededores. La torre es cuadrada y tiene dos pisos. La fachada que da a vuestra posición se ha derrumbado con todo el segundo piso, pero las otras tres fachadas y el tejado están relativamente intactas. Hay agujeros en el tejado. En la fachada opuesta a vosotros hay un agujero donde debía estar la puerta principal. Podéis ver un montón de escombros pero nada más en el interior."

Los jugadores (o el DJ) marcan sus posiciones en el dibujo.

DJ: "Que cada uno decida lo que quiere hacer en este asalto".

Drogo: "Me acerco muy lentamente a la pared en el lado derecho de la torre y miro hacia el interior, usando la pared como cobertura."

Nári: "Avanzo detrás de Drogo con mi ballesta preparada."

Leanan: "Yo avanzo con Nári".

Agonar: "Yo avanzo con Leanan".

DJ: "Que cada uno haga una tirada de maniobra". *Sacan un 24, 89, 83 y 62; los orcos sacan un 65 y siguen preparándose para subir las escaleras. "Todos avanzáis hasta el final de la pared de la derecha y miráis a vuestro alrededor. Veis el interior, de unos 5x5 metros,*

con montones de escombros, piedras, ladrillos, muebles destrozados y otras basuras. Veis lo que parece ser un gran cofre (mide 120x60x60 cm.) bajo los escombros, directamente enfrente de vosotros, cerca del final de la pared de la izquierda. También veis lo que parecen ser escaleras que bajan en el rincón más alejado de la izquierda. ¿Qué hacéis este asalto?

Drogo: "Entro muy lentamente en la torre, pegado a la pared de la derecha y vigilando las escaleras."

Leanan: "Cruzo hacia la pared de la izquierda y comienzo a quitar escombros del cofre, buscando objetos mágicos o algo de valor."

Nári: "Apunto entre las escaleras y la puerta principal, de manera que pueda disparar a uno de los dos sitios si pasa algo."

Agonar: "Preparo mi hechizo de Levitación".

DJ: "Leanan y Drogo, haced tiradas de maniobra." *Obtienen buenos resultados, un 78 y un 94; los orcos sacan un 73, ya están listos y comienzan a subir las escaleras.* "Drogo, no notas nada pero has logrado moverte cautelosamente hasta la puerta principal. Leanan, te has acercado al montón de escombros en el que está el cofre, has quitado algunos escombros pero no encuentras nada. ¿Qué hacéis este asalto?"

Agonar: "Realizo mi hechizo de Levitación y comienzo a moverme hacia el tejado." *Saca un 54 y comienza a levitar.*

Nári: "Sigo preparado para disparar."

Drogo: "Echo un vistazo por la puerta principal y escucho por si se oye algún ruido."

Leanan: "Intento abrir el cofre".

DJ: Ahora comienza a ser realmente de noche. Agonar, te elevas poco más de metro y medio este asalto, y eres un blanco tentador para cualquier ataque con proyectiles. Leanan, te das cuenta de que el cofre está oxidado pero no está cerrado con llave; puede que haga ruido si lo abres. Drogo, cuando te asomas, ves esto." *El DJ entrega a Drogo una nota que dice: no ves nada anormal, pero oyes un ligero chasquido procedente de las escaleras. ¿Qué hacéis este asalto? Hace una tirada y establece que los orcos están subiendo las escaleras.*

Leanan: Abro el cofre muy, pero que muy despacio y miro lo que hay en él."

Drogo: "Me agacho detrás del montón de escombros cerca de la puerta y me escondo."

Agonar: "Continúo levitando hacia el tejado, atento a cualquier peligro".

Nári: "Yo sigo cubriendo las escaleras y la puerta".

DJ: "Leanan, tira los dados." *Saca un 12.* "Abres el cofre que cruje, ves una daga oxidada y una pequeña caja en su interior. Agonar, estás a 4 metros de altura y no ves nada. Sin embargo, tú, Nári y Drogo veis a tres orcos con armadura de cuero endurecido, con espadas cortas y equipo que suben por las escaleras y se giran para enfrentarse a Leanan, que no les ve."

Nári: "Apunto al más grande".

Saca un 92 y consulta la tabla de disparo de proyectiles, haciéndole perder al orco 21 puntos de vida, e infligiéndole un crítico 'D' de perforación. Saca un 70 y el orco cae muerto con el dardo atravesándole el cuello (una magnífico disparo).

DJ: "¿Qué hacéis este asalto?"

Agonar: "Preparo un hechizo y grito: ¡¡¡Cuidado, Leanan, orcos!!!

Nári: Suelto mi ballesta y saco mi hacha de combate mientras avanzo hacia Leanan y grito: ¡¡¡Venid a morir perros orcos!!!"

Drogo: "Yo sigo escondido, con mi espada corta preparada".

Leanan: "Al no ver a los orcos, intento sacar la cajita del cofre y esconderla en mi capa sin que nadie me vea hacerlo."

El DJ hace una tirada para determinar la reacción de los dos orcos que quedan. Saca un 06 y un 91. Un orco decide huir. Otro decide matar al incauto humano que le está dando la espalda. El DJ realiza tiradas de percepción por Agonar, Nári y Drogo; no se dan cuenta de que Leanan ha cogido la cajita.

DJ: "Un orco se gira y sale corriendo por la puerta principal. El otro deja lo que lleva y carga hacia Leanan, gritando y blandiendo su espada corta. Leanan, tu acción en este asalto tiene éxito, pero oyes pasos apresurados a tu espalda y gritos de tus amigos. Drogo, puedes intentar atacar al orco mientras sale."

Drogo: "Intento darle cuando pasa al lado".

Saca un 02, lo que es una pifia con su espada corta. Hace otra tirada, saca un 49 y el arma se le cae.

DJ: "Fantástico movimiento, Drogo, el orco ni te ve y sigue corriendo. Nári, tú y el orco habéis llegado a Leanan y podéis atacar en el siguiente asalto. Leanan te das perfecta cuenta de lo que está ocurriendo. ¿Qué hacéis ahora?"

Drogo: "Recojo mi espada."

Agonar: "Lanzo mi hechizo de Sueño al orco para intentar salvar a Leanan. Me he preparado sólo durante un asalto, por lo que tengo un modificador de -15 a mi ataque."

Leanan: "Como no soy una gran combatiente, intento volcar el cofre sobre mí para que me proteja." *El cofre es lo bastante grande para que ella quepa dentro.*

Nári: "Ataco al orco e intento partirlo en dos".

DJ: "El hechizo de Agonar se lanza primero, después Leanan maniobrá para volcar el cofre a tiempo, luego el orco, que es más rápido que Nári, atacará a Leanan y finalmente Nári atacará al orco. Drogo queda al margen mientras recupera su arma."

Agonar saca un 68 en su ataque, el orco hace una tirada de resistencia de 17 y se duerme. Leanan vuelca el cofre y se mete debajo, pero no hubiese evitado el ataque del orco si Agonar no lo llega a dormir. Nári sigue con su ataque sobre el orco, ahora dormido, y le quita 40 puntos de vida, infligiéndole además un crítico "E" de tajo y un crítico "C" de aplastamiento, lo que da como resultado un orco inconsciente con una pierna rota. El cofre y el orco caen sobre Leanan que pierde 5 puntos de vida y recibe un crítico "A" de desequilibrio, lo que le hace perder otros 4 puntos de vida y la deja aturdida durante 1 asalto.

• • •

La aventura continuaría con el grupo enfrentado a las opciones de explorar el resto de la ahora desierta torre, perseguir al orco (que puede haber ido a buscar ayuda), abandonar la zona, o cualquier otra acción o grupo de acciones. Nári y Agonar recibirán muchos puntos de experiencia por sus hechizos y ataques, y Drogo conseguirá recuperar su espada, pero no su orgullo. Leanan puede llevarse una gran sorpresa cuando abra la cajita que consiguió sin que el resto del grupo lo advirtiese (tiene una trampa con una aguja envenenada en el cierre, y se pinchará a menos que pueda detectar la trampa y evitar que se dispare).