

ALDO OJEDA CAMPOS

ENSUEÑO

VERSIÓN ALFA - 24.08.10

Ésta es la primera versión del juego de rol *Ensueño*, aún le falta mucho para estar terminado pero tus comentarios y sugerencias son muy importantes, envíalos a aldoojeda@mail.com o visita la página <http://dioscornudo.blogspot.com>



© Aldo Ojeda Campos, 2010

INTRODUCCIÓN

Ensueño es el país que se encuentra del otro lado de las montañas, más allá del impenetrable bosque o del pantano. Es el sitio al que se llega por el antiguo sendero que nadie ha recorrido en generaciones, el que está al otro lado de la muralla y el que se esconde detrás de la niebla. Ensueño es un idílico país, donde praderas se extienden hasta donde alcanza la vista y los riachuelos cruzan los bosques y las pedregosas colinas.

Antiguamente Ensueño era habitado por hadas y animales y era un lugar de nobleza y paz. Pero eso fue hace mucho tiempo. Ahora sólo las criaturas conocidas como el *pueblo encantado*, animales con sangre mágica, habitan en pequeñas aldeas. La gloria de tiempos pasados sólo puede verse en los derruidos y abandonados castillos. La magia sigue presente todos los días, pero los dragones y las hadas ya no habitan las tierras de Ensueño.

A pesar de lo apacible y adormilado que pueda parecer este país siempre está presente la sombra de Pesadilla, un oscuro lugar, reflejo distorsionado de Ensueño. En él habitan ogros, gigantes, trolls y otras perversas criaturas. De vez en cuando se abren brechas entre los dos países y los habitantes de Pesadilla invaden las tranquilas aldeas de Ensueño, causando caos y destrucción.

Ensueño es un juego de rol de fantasía, pero a diferencia de muchos otros, no toma inspiración en obras de fantasía épica, si no en libros como *The Wind in the Willows* y *Woodland Folk*, con algunos toques del folklore celta. Aquí, los jugadores interpretarán a animales antropomórficos que habitan en un país de gran belleza, con tecnología similar a la edad media y donde la magia es algo cotidiano.

No todo es paz y tranquilidad en este lugar; el conflicto y la intriga entre sus habitantes es común, sin contar con las criaturas de Pesadilla que siempre amenazan con invadir las aldeas del país de Ensueño.

Los Protagonistas, los personajes que interpretarán los jugadores, serán el centro de la historia, sus aventuras y vivencias serán contadas a lo largo del juego. Cada jugador tendrá una hoja de personaje, donde vendrá toda

la información relevante de su Protagonista, como sus habilidades y su estado físico.

Un jugador, llamado Narrador, no tendrá un personaje determinado, si no que será el encargado de crear las aventuras de los Protagonistas, interpretará a todos los demás personajes secundarios, amigos o enemigos que surjan en la historia, y llevará el control de las reglas del juego.

Para jugar Ensueño tú y tus amigos sólo necesitarán este libro, unos cuantos dados de seis caras, algunas hojas, lápices y borrador. Prepárate para adentrarte en un mundo imaginario, de maravillosa hermosura y aventuras infinitas.

CAPITULO I

ENSUEÑO

HISTORIA

Los habitantes de Ensueño viven en el presente, gustan ocuparse de sus tareas cotidianas y la mayoría no lleva un registro de la historia o de los eventos pasados. Aún así, la historia de este país es tan única como él y se conoce sólo por leyendas que son contadas a los niños antes de dormir.

TIEMPOS PASADOS

En un principio sólo había un mundo, habitado por humanos y el pueblo feérico. La magia era común entonces y criaturas fantásticas caminaban libremente. Pero el humano era ambicioso y maligno, deseaba controlar y dominar sobre todos los demás seres. Empezó a cazar a las criaturas mágicas y conquistar las ciudades de los feéricos. Viendo el riesgo que corrían, Danu, una poderosa hechicera creó un mundo nuevo llamado Ensueño, donde podrían habitar los pueblos feéricos sin temor a los humanos. La magia del otro mundo desapareció y fue llamado Vanal, ya que todo lo maravilloso que había en él ahora se había marchado. En un principio Ensueño fue maravilloso. Inmensos castillos fueron construidos y todos vivían en armonía, pero Danu empezó a enloquecer, contaminada por la malignidad de los humanos. Los feéricos y las criaturas más cercanas a ella empezaron a transformarse. Lo que había sido una tierra hermosa y llena de paz se transformó en un lugar oscuro, con criaturas acechando y atacando a los desprevenidos. Los últimos reyes feéricos que seguían incorruptibles tomaron una difícil decisión y declararon la guerra a Danu. Los ogros, trolls y duendes oscuros que habían surgido por la locura de la hechicera ahora peleaban contra las hadas y los dragones. La guerra duró incontables años y las bajas fueron inmensas, pero Danu en un último momento de cordura, vio el mal que estaba causando y creó un nuevo mundo, llamado Pesadilla, donde fue a habitar llevándose consigo a los perversos monstruos.

UNA NUEVA ÉPOCA

Después de la guerra, los pueblos feéricos, dragones y otras criaturas mágicas desaparecieron. Algunos dicen que fueron arrastrados hacia el mundo de Pesadilla, otros dicen que afligidos por la desaparición de Danu se retiraron al Olvido, el lugar del que nadie regresa. Ensueño quedó desolado por mucho tiempo. Sólo los animales y el pueblo encantado quedaron caminando entre las grandes ciudades destruidas. Ahora tenían para ellos solos este inmenso país. Poco a poco fueron construyendo nuevas aldeas, creando un estilo de vida apacible y atareado, sin la gloria y la nobleza de las cortes feéricas. La gran guerra con el pasar de los años se convirtió en leyenda y la tranquilidad volvió a reinar en Ensueño. Pero de vez en cuando brechas se abren, dando paso a las criaturas de Pesadilla. El pueblo encantado nunca puede estar realmente tranquilo, sabiendo que en cualquier momento pueden surgir ogros que amenacen con destruir las aldeas. Algunos incluso anuncian que un día la brecha entre Ensueño y Pesadilla se abrirá permanentemente, permitiendo una invasión por parte de Danu y sus criaturas; y temen ese momento porque ya no habrá nobles hadas que les hagan frente.

GEOGRAFÍA

TIERRAS DE ENSUEÑO

Hasta donde se sabe, Ensueño es infinito, nadie conoce dónde termina o ha estado en sus fronteras. Las praderas que forman este país se extienden hasta el horizonte, de vez en cuando interrumpidas por un bosque igualmente inmenso. Numerosos ríos y pequeños riachuelos recorren las praderas, pero no se conoce ningún mar o grandes cuerpos de agua, salvo algunos lagos. De igual forma, no hay grandes formaciones montañosas, algunas colinas y cerros pedregosos se extienden por muchos kilómetros, pero nunca alcanzan una altitud considerable. Muchos caminos recorren todo Ensueño, creados para conectar a las dispersas aldeas, para

abastecerlas de agua, canales y diques también han sido construidos. El clima de Ensueño es muy similar al clima continental húmedo de Europa. Las primaveras son ventosas y frescas, pasando a los días cálidos del verano, con lluvias hacia sus últimos días y al inicio del otoño, el invierno es frío y seco, con algunos días con nieve. La flora y fauna son también iguales a las de Europa; los árboles más comunes son robles, arces, sauces, olmos, pinos y abetos.

Por supuesto, no todos los animales de ensueño tienen la capacidad de hablar y manipular objetos, algunos simplemente son como los que conocemos nosotros, llamados *animales mundanos*. Es frecuente ver ciervos, alces, bisontes y jabalíes en los bosques de Ensueño. Pequeños animales como comadreja, liebres y erizos; aves como halcones, pinzones, ruiseñores y gorriones son también muy comunes. En los ríos se pueden encontrar salmones, truchas y enormes esturiones.

ANIMALES DE MONTA

Los equinos parecen ser la única excepción a los animales que habitan Ensueño. Como animales de monta y carga se entrena comúnmente a venados y tejones. Los más pequeños usan cabras y los más grandes montan sobre alces y bisontes.

TIEMPO

Nadie lleva un conteo preciso del tiempo. Parece ser que en Ensueño no prestan mucha atención al paso de los años. Cuando se quiere referir a un año en específico del pasado se hace por medio de algún acontecimiento especial que haya pasado en él, como “el año de la gran plaga de langostas” o “el año del invierno más frío”. Esto sólo es útil para algunas áreas de Ensueño, ya que los habitantes de partes alejadas entre sí pueden no conocer dicho evento.

En general el año se divide en las cuatro estaciones. Cada estación tiene tres meses lunares, así que se puede referir a una fecha como “en el segundo mes de verano del año de la gran migración”. Los días no se dividen en horas, si no en tiempos según la posición del sol. Así que solamente se dice “antes del medio día” o “en el tiempo del amanecer”. Parece que esta división del tiempo no es muy precisa pero a los habitantes de Ensueño les es más que suficiente.

HABITANTES

EL PUEBLO ENCANTADO

Antes de la creación de Ensueño, los animales caminaban junto con los hombres y tenían la habilidad de hablar. El pueblo encantado descende de aquellos animales que por sus venas corría sangre mágica y no sólo tienen la capacidad de hablar, también pueden manejar objetos con sus extremidades delanteras que utilizan como manos. En realidad los miembros del pueblo encantado sólo se distinguen de los humanos por su aspecto físico, ya que tienen las mismas pasiones e intereses. Son curiosos y gustan de estar acompañados de sus iguales. Realizan fiestas pero son trabajadores, tienen muchas industrias y crean gran cantidad de productos.

Los habitantes de Ensueño no son tan ambiciosos o violentos como los humanos y normalmente son felices con poco, pero los conflictos entre aldeas no son desconocidos. Algunos animales incluso se nombran “reyes” y ocupan antiguos castillos, forman ejércitos y cobran impuestos a los habitantes de sus supuestas tierras.

En general, la gente se ocupa de sus cosas y realizan sus trabajos cotidianamente, pero a algunos les gustan los riesgos y explorar. Estos aventureros recorren las bastas tierra de Ensueño, ayudando a quien lo necesite y peleando contra las criaturas de Pesadilla.

OTROS HABITANTES

Los miembros del pueblo encantado son prácticamente los únicos habitantes que viven en Ensueño. Los pueblos feéricos, como lo son hadas y duendes de diferentes clases, hace mucho tiempo que desaparecieron. Aún así de vez en cuando se escucha a alguien hablar de algún feérico que habita en el bosque, o un sobreviviente de la gran guerra que sigue habitando un castillo en ruinas.

Ensueño fue creado para alejarse de los humanos, pero en raras ocasiones alguno ha logrado pasar a este país gracias a brechas similares a las que lo conectan con Pesadilla. Estos humanos suelen ser exploradores y aventureros que buscan nuevos retos o tesoros. Otros viajan a Ensueño para aprender a utilizar la magia. Normalmente los hombres no son vistos con mucha confianza, pero algunos se han convertido en grandes aliados o miembros importantes de la sociedad.

Los habitantes de Pesadilla no suelen durar mucho en estas tierras, algunos son cazados antes de que causen demasiados problemas y otros

TAMAÑO

En el pueblo encantado podemos encontrar muchos de los animales de Europa, por lo tanto puede haber grandes diferencias en la estatura de sus miembros.

<i>Tamaño</i>	<i>Ejemplos</i>	<i>Estatura</i>
Diminuto	Ratón, erizo, ardilla, gorrión	0.60m
Pequeño	Comadreja, ganso, conejo	1.00m
Mediano	Zorro, tejón, garza, castor	1.40m
Grande	Lobo, venado, jabalí	1.70m
Muy grande	Oso, alce, bisonte	2.00m

Esta estatura no afecta mecánicamente en el juego, sólo agrega *color* a la narración: un oso tiene que inclinarse para poder pasar por las puertas y un ratón tiene que estirarse para alcanzar muchos objetos.

desaparecen tan repentinamente como surgen. Unos pocos, sin embargo, consiguen habitar en Ensueño, creando alejadas poblaciones de sus iguales en pantanos o espesos bosques. Algunos magos o reyes perversos se alían con ogros y trolls buscando formar un ejército terrible.

ASENTAMIENTOS

En Ensueño no hay poblaciones muy grandes y todos los poblados son relativamente nuevos. Las grandes ciudades y castillos fueron destruidos en la antigua guerra contra Danu. Las aldeas más grandes tienen unos pocos cientos de habitantes y las más pequeñas unas cuantas decenas. Por el tamaño de los poblados en las aldeas suele haber solamente un proveedor de un servicio: un herrero, un carpintero, un puesto comercial, una taberna, etcétera. La mayoría de los habitantes se dedican a la agricultura y ganadería, que mantienen las necesidades de la misma aldea y algunas veces producen algo para exportar a pueblos aledaños.

En general, en las aldeas suele haber un consejo, formado por ancianos o por miembros que son votados por los habitantes del lugar. Este consejo sirve para solucionar los problemas que surgen y para determinar el castigo de los ladrones y otros criminales. Las cárceles no son comunes y los castigos normalmente son pagos en especie, servicio a la comunidad y en casos muy extremos, el destierro.

Algunas aldeas están bastante cerca unas de las otras y un viaje de unas cuantas horas basta para llegar a ellas. Otras en cambio se encuentran a varios días de viaje. Posadas que ofrecen cama y comida existen a lo largo de los caminos para recibir a los viajeros y comerciantes a los que la noche los sorprende en su ruta.

La mayoría de los habitantes viven en las aldeas, pero también existen aquellas personas que no viven en ninguna población: campesinos que tienen su granja o ermitaños con su casa en el bosque.

ECONOMÍA

Una sola aldea normalmente produce todo lo que necesita y el comercio entre poblados no está muy extendido, aunque sí hay comerciantes con

rutas preestablecidas que venden en un pueblo lo que ahí no se produce. Entre los vienes más vendidos de esta manera están objetos de plata y oro, y joyas de piedras preciosas, producidos por aldeas cercanas a minas. Armas y armaduras de excelente producción son también muy vendidas, al igual que ropa fina y algunas materias primas como algodón y lana. La mayoría de los tratos comerciales en Ensueño se realizan por medio del trueque, una parte vende algo y la otra le ofrece otra con un valor similar. En últimos tiempos se ha hecho común el uso de las caracolas como moneda comercial, sobretodo son muy utilizadas por los viajeros y son bien recibidas en la mayoría de las posadas.

CONFLICTOS

En general no suele haber peleas entre los poblados de Ensueño y cuando suceden se producen normalmente por conflictos territoriales, como sucedió en el año de la guerra de las manzanas, donde dos aldeas pelearon por una cosecha de manzanas.

Los autoproclamados reyes que habitan los viejos castillos suelen crear ejércitos que en realidad sí ayudan a mantener el orden en las aldeas de sus territorios y también a protegerlas de las criaturas de Pesadilla. Pero el poder puede transformar a las personas en criaturas avariciosas, por lo que estos reyes son normalmente los más belicosos, enviando a sus ejércitos regularmente a hacer la guerra a otros reyes o conquistar nuevas aldeas.

LA ORDEN DEL CARACOL

Esta orden de caballeros fue creada para proteger a los habitantes de Ensueño de las criaturas de Pesadilla. Algunas veces también ayudan a solucionar conflictos entre poblados o reyes y a castigar crímenes ejemplares. La Orden del Caracol nunca tiene sus bases de operaciones en las ciudades, si no que construyen salones cerca de caminos muy transitados. La orden tiene una guardia que patrulla regularmente las carreteras, sus miembros están siempre alerta de cualquier problema o emergencia que pueda surgir. Al llegar a alguna ciudad o posada los caballeros de la Orden del Caracol son bien recibidos y se les da refugio y comida.

MAGIA

La magia en Ensueño es tan común como la ley de la gravedad en nuestro mundo. Esto no quiere decir que todos puedan realizar hechizos, de igual manera como aquí no todos somos herreros o carpinteros. Aún así, la magia siempre está presente y es algo cotidiano.

ESTILOS

La magia se divide en ramas o estilos diferentes, cada una dedicada a un aspecto específico del mundo, que afecta o produce resultados que se emparentan con él. Los estilos conocidos son Mental, Natural, Material y Primordial. Un mago que se dedique a un determinado estilo puede realizar cualquier hechizo que imagine, siempre y cuando esté relacionado con su rama de estudio.

Los efectos de la magia *Mental* se centran en la consciencia y mente de las personas. La *Natural* tiene sus efectos sobre los animales y plantas. Tiene que ver con el crecimiento de la vida y la transformación de ella. La magia *Material*, en cambio, se delimita a los objetos inanimados. Los efectos del estilo *Primordial* se centran en la energía mágica en sí. Existe un estilo más, poco estudiado y más bien temido, ya que muchos hechiceros de Pesadilla lo practican, se trata de la magia *Oscura*. Este estilo se centra en el decaimiento, las sombras y la muerte.

PRÁCTICA Y ESTUDIO

Para crear un hechizo, el mago no debe más que realizar un ejercicio de voluntad. No es necesario leer un pergamino o decir una palabra mágica, si no que es algo natural, que surge del cuerpo y espíritu del practicante. Aún así existen métodos, tradiciones y rituales, como tronar los dedos antes de producir un efecto, mover las manos de forma extraña, decir palabras incoherentes o agitar un báculo. Estas prácticas son pasadas de maestro a alumno y son realizadas sin cuestionar.

Normalmente, si una persona está interesada en el estudio de la magia debe acudir con un maestro, cuyos métodos y prácticas fueron otorgados por el que fue su maestro y éste a su vez por su maestro, así hasta el comienzo de los tiempos. Cuando se dice que un mago viene de una escuela determinada, como la escuela de Erlking, quiere decir que fue éste el que originó ese estilo.

El maestro le enseña al alumno a utilizar su fuerza de voluntad para alterar aquello que lo rodea. Aprender magia requiere paciencia, tener una apreciación diferente del mundo, entender que todo está conectado entre sí y que es gracias a esto que un mago puede realizar hechizos.

GREMIO DE MAGOS

Esta unión de magos se formó para ofrecer los servicios de sus miembros a todos los habitantes de Ensueño que lo necesiten: hacer crecer una cosecha arruinada, encontrar a un niño perdido, pelear contra una criatura de Pesadilla o un hechicero malvado. En algunos poblados existe un centro del gremio de magos, un pequeño edificio en el que viven unos pocos miembros, pero en general, los magos del gremio suelen viajar por todo Ensueño, de aldea en aldea, ayudando a la gente.

Los servicios del gremio no son gratis, por supuesto. Las caracolas no son una cuestión muy importante para la mayoría de los magos, así que normalmente con que se les ofrezca comida y cama, algún favor o se les dé un conocimiento valioso suele bastar para pagar a los hechiceros del gremio.

PESADILLA

Este país es el lugar que creó Danu en su último momento de cordura, cuando la guerra amenazaba con acabar con todo lo que antiguamente había creado. Nadie conoce con certeza cómo es este oscuro país, ya que no hay viajero que haya ido y vuelto para contar sus experiencias, pero es lógico pensar que Pesadilla es todo lo contrario de Ensueño. En lugar de verdes bosques y praderas está formado por tierras desiertas y bosques secos. Algunos dicen que el sol nunca sale en Pesadilla y que es un lugar sombrío y frío.

Los habitantes de Pesadilla son feéricos que se transformaron y pervirtieron por la locura de Danu. Los que alguna vez fueron hadas y duendes ahora son ogros, trolls y caparrojas de aspecto temible y temperamento peor. Son barbáricos y sanguinarios y parecen no tener otro objetivo en la vida más que causar destrucción y caos, cuando atraviesan alguna brecha hasta Ensueño sólo causan problemas.

En Pesadilla también hay hechiceros; que se dedican principalmente al estudio de la magia Oscura, o inventan perversas formas de utilizar los otros estilos, como usar la magia Natural para crear monstruos, magia Mental para esclavizar personas, magia Primordial para crear fuego y destrucción y magia Material para animar gárgolas. Estos magos pueden alcanzar gran poder y son muy temidos.

Los únicos animales que son capaces de sobrevivir en Pesadilla son depredadores y carroñeros como lobos, osos, cuervos y halcones. Cuando una de estas criaturas atraviesa a Ensueño se le puede reconocer por su inmenso tamaño, su agresividad y aspecto feroz.

CAPÍTULO II

PROTAGONISTAS

Los personajes de los jugadores son la parte más importante del juego, sus aventuras serán el centro de atención de la historia que están a punto de crear tú y tus amigos. Por medio de tu Protagonista interactuarás con el mundo de Ensueño. Para lograrlo, tendrás una hoja de personaje que contendrá diferentes características que detallan quién es tu Protagonista, sus fortalezas y habilidades.

CREACIÓN DE PERSONAJE

Para crear un personaje debes seguir unos pocos pasos, pero antes que nada debes tener en mente qué clase de personaje quieres interpretar, en qué habilidades quieres que sea bueno o si quieres que practique magia.

CONCEPTO

Aquí definirás quién es el personaje. ¿Es un oso miembro de la Orden del Caracol? ¿Un joven zorro ladrón? ¿Una ratoncita hechicera? Rellena el trasfondo, la apariencia y personalidad acorde a lo que hayas imaginado.

HABILIDADES Y MAGIA

Define las habilidades que tiene tu personaje. Reparte **30** puntos entre ellas como veas acorde. Asegúrate que las habilidades básicas (Atletismo, Coraje, Percepción y Resistencia) tengan por lo menos un punto. Si tu Protagonista es capaz de realizar hechizos reparte también puntos en los estilos de magia. Ningún valor puede ser mayor a 4 durante este paso. Ten en mente que las habilidades o estilos que escojas se relacionen con el concepto de tu Protagonista. Si vas a interpretar a un conejo granjero no tiene sentido que tenga Artes o Ciencias o algún punto en magia. De igual manera, si quieres interpretar a una hechicera que cuida de los seres vivos y la naturaleza, es muy difícil que tenga magia Oscura.

Eso es todo. Así de simple es crear a tu Protagonista. Ahora debes darle vida a todo eso que está anotado. Recuerda que la hoja de personaje y los números no hacen al Protagonista, si no tu interpretación a la hora de jugar.

CONCEPTO

El concepto nos dice quién es el personaje, es un resumen de su persona y está compuesto por *trasfondo*, *apariciencia* y *personalidad*. En el trasfondo se describe a grandes rasgos la historia del Protagonista, su edad, origen, profesión, relaciones personales, intereses y objetivos en la vida. La apariencia describe cómo es físicamente un personaje. Entre el pueblo encantado podemos encontrar muchos de los animales de Europa, mamíferos como osos, conejos, zorros o erizos y aves como halcones, gansos y cigüeñas. La personalidad indica cómo se comporta el Protagonista, aquí se describe si es curioso, egoísta, modesto, arrogante, etcétera, y como interactúa con otros personajes; por ejemplo si odia a los zorros o adora a los niños.

El concepto es una pequeña guía que te ayuda a interpretar a tu personaje. Utiliza la personalidad para actuar como él lo haría, gracias a la apariencia podrás imaginarlo mejor y en el trasfondo encontrarás las motivaciones del Protagonista.

HABILIDADES

Las habilidades son todas las acciones que tu personaje puede realizar. Cada habilidad está representada por un valor numérico que indica qué tan bueno y experto es el personaje en ella. Este valor puede ir de 1 a 5 y entre más alto sea, mejor. Si una habilidad tiene un valor de 0 quiere decir que el personaje no tiene ningún conocimiento sobre cómo realizar dicha acción y no podrá hacer nada que esté relacionado con esa habilidad.

Valores

1	Malo
2	Regular
3	Bueno
4	Muy bueno
5	Excelente

HABILIDADES BÁSICAS

Las cuatro primeras habilidades (Atletismo, Coraje, Percepción y Resistencia) son llamadas básicas, representan aspectos elementales y son comunes a todos los personajes. Estas habilidades, a diferencia de las demás, no pueden tener valores de 0.

ATLETISMO Esta habilidad representa el desempeño físico del personaje. Un valor bajo es de alguien débil o torpe, mientras que un número alto pertenece a un personaje en buenas condiciones físicas. Realiza una tirada de Atletismo cuando tu Protagonista efectúa una gran variedad de acciones físicas como correr, escalar, saltar, esquivar o nadar.

CARGAR El valor en Atletismo determina cuánto peso puede levantar un personaje y cargar sobre su espalda sin verse afectado.

<i>Atletismo</i>	<i>Peso</i>
1	15kg
2	30kg
3	60kg
4	120kg
5	240kg

CORAJE La energía y el carácter del personaje se ven determinados por esta habilidad. Un número bajo pertenece a alguien miedoso y desconfiado de sí mismo y un valor alto representa valentía y confianza. Cuando la fuerza de voluntad y estabilidad mental del Protagonista se ven comprometidas, realiza una tirada de Coraje.

PERCEPCIÓN Los sentidos del Protagonista se representan en esta habilidad. Un valor bajo es de alguien distraído o con alguna deficiencia en los ojos u oídos. Un número alto indica que el personaje está alerta y despierto. Realiza una tirada de Percepción cuando quieras advertir algo por medio de los sentidos o reconocer si alguien está mintiendo.

RESISTENCIA La capacidad que tiene el personaje para soportar daño y estrés físico se ve representada en esta habilidad. Un valor bajo pertenece a alguien enfermizo o débil, mientras que un número alto es de alguien fuerte y tenaz. Cuando el físico de tu Protagonista se pone a prueba o si tratas que no reciba daño, realiza una tirada de Resistencia.

ANIMALES Esta habilidad mide la empatía que tiene el Protagonista con los animales mundanos. Es su capacidad para tratarlos y entrenarlos. Realiza una tirada de Animales cuando tu personaje interactúe con algún animal y al realizar maniobras cabalgando.

ARTES Esta habilidad representa el talento del personaje para expresarse por medio de la pintura, música, escultura y demás artes. Hay tres principales ramas del arte y cada una es habilidad diferente.

ARTE PLÁSTICO Diferentes técnicas de pintura y escultura.

LITERATURA Poesía, lírica y declamación.

MÚSICA Incluye tocar instrumentos, componer canciones y cantar.

Realiza una tirada de Arte cuando tu Protagonista trate de crear una obra artística. Un fallo en la acción representaría un trabajo mediocre y de mal gusto.

BALÍSTICA La habilidad del personaje para usar armas de fuego. En Ensueño son comunes los arcos, pero también existen ballestas y armas de fuego. Realiza una tirada de Balística siempre que utilices un arma de rango para atacar.

CIENCIAS Esta habilidad cubre los campos de química, herbolaria, geología, biología y óptica. Realiza una tirada de Ciencias cuando tu personaje esté tratando de crear o investigar algo por medio de alguno de los campos de estudio de esta habilidad, como crear explosivos, preparar ácidos o venenos, descubrir el valor de una piedra preciosa, etcétera.

CONOCIMIENTOS Dentro de esta habilidad se encuentran los saberes de geografía, historia, astronomía, folclore y demás conocimientos que puedan ser aprendidos estudiando libros. Realiza una tirada de Conocimientos cuando tu personaje trate de recordar algo que ya sabe o de obtener pistas recordando algún libro estudiado.

JUEGOS La destreza que tiene el personaje para los juegos se representa en esta habilidad. Incluye tanto juegos de pensar, como el ajedrez y backgammon y juegos de azar, como los dados y las cartas. Cuando tu personaje esté jugando o apostando realiza una tirada de esta habilidad.

MEDICINA La capacidad que tiene el personaje para tratar heridas, por medio de emplastos, medicinas y equipo quirúrgico. Realiza una tirada de Medicina cuando tu Protagonista intente curar las heridas de un personaje.

OFICIOS Dentro de esta habilidad están clasificados una gran variedad de trabajos que puede realizar el personaje. Cada oficio es una habilidad diferente, los más comunes se mencionan a continuación. Siéntete libre de crear nuevos oficios si tú y el Narrador lo creen adecuado.

ALFARERO Crear piezas de cerámica y barro.

CARPINTERO Realizar objetos de madera.

COCINERO Preparar algo para comer.

CONSTRUCTOR Edificar casas, preparar morteros y ladrillos.

DESTILADOR Crear licores y fermentados.

HERRERO Producir objetos de metal, armas y armaduras.

GRANJERO Cosechar y sembrar alimentos.

TALABARTERO Crear cosas con cuero, como bolsas y armaduras.

Realiza una tirada de Oficio cuando tu Protagonista esté tratando de crear o hacer algo relacionado con su trabajo.

PELEA Esta habilidad indica la capacidad del personaje para pelear mano a mano, con o sin armas. Entre más alto sea el valor en esta habilidad, mejor será el personaje para combatir. Siempre que tu personaje esté realizando un ataque cuerpo a cuerpo, realiza una tirada de Pelea.

PERSUASIÓN La capacidad para convencer y manipular a las personas por medio de las palabras o el encanto. En esta habilidad se incluye la diplomacia, seducir, intimidar, comerciar y mentir. Realiza una tirada de Persuasión en acciones sociales cuando tu personaje trate de convencer a otro de lo que está diciendo.

ROBAR Qué tan bueno es el Protagonista para abrir candados o remover objetos de los bolsillos sin que los demás se den cuenta. Cuando tu personaje esté intentando obtener algo de manera ilícita o abrir alguna puerta o candado, realiza una tirada de Robar.

SIGILO Qué tan silencioso y qué tan bien puede pasar desapercibido el personaje se mide en esta habilidad. Entre más alto el valor, menos ruidoso y más cuidadoso será. Realiza una tirada de Sigilo cuando quieras que tu personaje se mueva silenciosamente o quieras que pase desapercibido.

SUPERVIVENCIA Esta habilidad representa qué tan bueno es el personaje para sobrevivir en el mundo salvaje, lejos de la civilización. Realiza una tirada de Supervivencia cuando tu Protagonista esté buscando alimento y refugio, quiera rastrear una presa, hacer una fogata o armar una trampa en el mundo salvaje.

VOLAR Por supuesto esta habilidad sólo está disponible para los miembros del pueblo encantado que tienen alas y la capacidad de volar, como murciélagos, gansos, halcones y otras aves. No debes realizar una tirada de Volar siempre que tu personaje intente elevarse del suelo, sólo si realiza maniobras peligrosas o en acciones opuestas contra otros personajes.

MAGIA

Los Protagonistas que practican magia pueden tener puntos en los cinco estilos disponibles de la misma manera que en las habilidades. Su valor también puede ir de 1 a 5. Si un personaje tiene un valor de 0 en un estilo, entonces no podrá realizar hechizos que tengan que ver con él. El valor en un estilo indica el nivel de práctica y conocimiento que tiene el Protagonista en los hechizos de esa rama de la magia. Entre más alto sea el número en un estilo, los efectos serán más grandes o tendrán una mayor duración.

Valores

1	Aprendiz
2	Iniciado
3	Practicante
4	Experto
5	Maestro

MATERIAL

Este estilo altera cualquier cosa inanimada. Un mago que estudia esta rama puede hacer que las cosas leviten, crear agua de la nada y transformar plomo en oro. También puede animar objetos o encantarlos para darle una propiedad mágica, como una escoba voladora o un anillo que otorga fuerza.

MENTAL

Con este estilo el mago puede alterar la mente y el espíritu de los individuos. Un mago que estudia este estilo puede crear ilusiones, comunicarse mentalmente con alguien, hacerlo dormir u obligarlo a realizar algo en su contra.

NATURAL

Este estilo se dedica al estudio de todos los seres vivos. Un mago que estudia magia Natural puede cambiar la forma de una persona por la de otro animal, hacerlo grande y más fuerte o decrecerlo en tamaño. Puede hacer florecer plantas, comunicarse con ellas y también tiene la capacidad de curar heridas.

PRIMORDIAL

Con este estilo, el personaje puede alterar la magia en su estado puro como energía. Un mago que se dedica al estudio de este estilo es capaz de crear esferas de luz, realizar ataques de energía mágica, crear barreras protectoras y cancelar otros efectos mágicos.

OSCURA

Estilo practicado por hechiceros malvados y de Pesadilla. Un mago que estudia esta rama puede crear áreas de oscuridad, animar gente muerta, fusionarse con las sombras, realizar maldiciones sobre objetos o personas y otros efectos funestos.

Puedes conocer más sobre los estilos de magia, sus efectos y cómo funcionan en el capítulo IV.

SALUD

El valor en Salud representa el estado físico actual del personaje. Todos los Protagonistas empiezan el juego con 8 puntos en Salud. Al recibir daño, este valor disminuye.

Si la Salud de un personaje llega a 0, caerá inconsciente y no podrá realizar ninguna acción hasta que recupere por los menos un punto de Salud.

Si sigue recibiendo daño y llega a -4 puntos en Salud, entonces morirá.

Otros personajes que no sean Protagonistas simplemente mueren cuando sus puntos en Salud llegan a 0, quedando fuera del juego.

Los puntos en Salud perdidos se recuperan hasta alcanzar su valor inicial por medio del descanso, medicina y magia.

CAPÍTULO III

REGLAS

Como todo juego, Ensueño tiene reglas. Éstas sirven para definir cómo interactúan los personajes de los jugadores dentro de la historia y cómo pueden desenvolverse en ella. Siempre ten en mente, sin embargo, que la historia es primero y que las reglas no deben interferir con ella. Si en algún momento impiden que la trama continúe, olvida las reglas y sigue divirtiéndote.

ACCIONES

Los jugadores interactúan en la historia por medio de los Protagonistas. La mayoría de las acciones que los personajes realizan son demasiado simples y no requieren otra cosa más que especifiques qué es lo que tu personaje hace. Para acciones como caminar o hablar sólo necesitas decir *“camino por la vereda y voy platicando sobre el clima”*.

En otras acciones, sin embargo, tu personaje tiene la oportunidad de fallar, como caminar por un estrecho barranco o tratar de convencer a alguien de que te regale eso que tú necesitas. Para saber si tienes éxito realizando esta clase de acciones dramáticas deberás realizar una tirada de dados.

Todas las tiradas están relacionadas a alguna de las habilidades de tu personaje. Cuando se te indique que realices una tirada, deberás tirar un dado y sumar el valor de la característica indicada. Por ejemplo, si el Narrador te dice que realices una *tirada de Sigilo*, quiere decir que tires un dado y sumes el valor en Sigilo de tu personaje.

Si el resultado de la tirada es igual o mayor a 7, entonces tendrás éxito en la acción. Si al contrario, no logras obtener este número, tu acción será fallida y tu personaje no logrará realizar lo que estabas buscando.

Ejemplo: el personaje de José está intentando derribar una puerta, así que realiza una tirada de Atletismo. Tira un dado y obtiene un 5, a este número suma 3, su valor en Atletismo, teniendo así como resultado final 8, más que suficiente para derribar esa puerta.

Como Narrador no le pidas a tus jugadores tirar dados para todo. No utilices las tiradas para acciones irrelevantes o cotidianas. Hazlo sólo si la historia lo pide, si se ve afectada por el éxito de la acción, si le agrega dramatismo y tensión, ó si hay mucho riesgo e incertidumbre en el resultado.

MODIFICADORES

Los modificadores son un número que sumas o restas al resultado de tu tirada y representan circunstancias favorables o en contra del personaje. Si se especifica por ejemplo, que realices una tirada de Sigilo -2 o una tirada de Persuasión +1, quiere decir que realices la tirada de la habilidad y que al resultado sumes o restes, según sea lo indicado, la cifra señalada.

DIFICULTAD

No todas las acciones que realiza tu personaje son igual de fáciles. Algunas acciones podrán verse modificadas de acuerdo a la complejidad de ejecutarlas, de acuerdo a la tabla inferior.

<i>Dificultad</i>	<i>Modificador</i>
Fácil	+1
Normal	0
Difícil	-1
Muy difícil	-2

Ejemplo: La puerta que el personaje de José trata de derribar es de hierro y muy resistente, por lo que el Narrador decide que es una acción muy difícil. Al número obtenido en su tirada le resta 2. El resultado final ahora es 6 (8 - 2), por lo que la puerta sigue en su lugar.

ACCIONES OPUESTAS

Cuando un personaje se enfrenta a otro en una acción opuesta, ambos deberán realizar la tirada de una habilidad. Aquel que obtenga el mayor resultado tendrá éxito en la acción. En caso de que el resultado sea el mismo no habrá un vencedor claro, y se tendrán que volver a tirar dados para saber quién tendrá éxito.

Ejemplo: El personaje de José trata de derribar una puerta, pero del otro lado hay un personaje, controlado por el Narrador, que trata de mantenerla cerrada. Ambos jugadores realizan una tirada de Cuerpo. José obtiene 8 y el Narrador un 3. A pesar de los intentos del personaje del Narrador, el de José tiene éxito sobre él y logra abrir la puerta.

EJEMPLOS DE ACCIONES ENCONTRADAS

<i>Acción</i>	<i>Habilidad</i>	<i>Acción opuesta</i>	<i>Habilidad</i>
Golpear	Pelea	Defenderse	Pelea
Usar una pistola	Balística	Protegerse	Resistencia
Mentir	Persuasión	Detectar la mentira	Percepción
Seducir	Persuasión	Resistir	Coraje
Huir	Atletismo/Volar	Perseguir	Atletismo/Volar
Escondarse	Sigilo	Encontrar	Percepción

CONFLICTOS

Cuando el resultado de una acción no se puede resolver en una simple tirada de dados, se puede entrar en un conflicto. Un conflicto es una serie de acciones opuestas donde dos o más personajes están involucrados. En un conflicto existen dos bandos, cada uno con un objetivo más o menos definido.

Un conflicto puede ser social, como una discusión, donde cada bando defiende su punto de vista, o físico, como un combate, donde los personajes tratan de derrotar a los otros.

INICIATIVA

Para saber quién actúa primero en un conflicto, los personajes involucrados compararán su valor en Percepción. El número más alto procede primero, seguido del segundo, así hasta el valor más bajo. Si hay algún empate, entonces actúa el que tenga el valor más alto en Atletismo, si es conflicto físico, ó Persuasión, si es conflicto social. Si aún así hay empates, actúa primero el que tenga el valor más alto en Coraje. Si todavía hay algún empate, los jugadores tirarán un dado, el resultado más alto irá primero.

RESISTENCIA

La *resistencia* indica cuánto puede soportar un bando antes de rendirse o ceder en un conflicto. Para obtener el número en resistencia de un bando se empezará por el valor del integrante que tenga el número más en Coraje y se sumará un punto por cada uno de los integrantes. El bando que primero obtenga un número de éxitos igual al valor en resistencia del bando contrario ganará el conflicto. Aunque podrá haber algunos conflictos físicos donde uno de los bandos no se rendirá y peleará hasta la muerte.

Ejemplo: Los personajes de los jugadores tratan de conseguir información vital de un informante. Los jugadores revisan y obtienen que el personaje de Ana es el que tiene el valor en Coraje más alto (4). A este número le suman un punto por cada uno de los personajes, obteniendo un 9 como valor total en resistencia. Del otro bando sólo está el informante, quien tiene un Coraje de 3, por lo que su valor en resistencia es igual a 4.

Con el sistema de conflictos es posible eliminar puntos de resistencia en un combate físico realizando acciones sociales. Por ejemplo, un jugador que tenga éxito tratando de convencer a los adversarios de dejar de pelear elimina un punto de resistencia de la misma manera que un ataque exitoso. Por supuesto, esto sólo es posible si el bando contrario piensa rendirse. Se puede hacer lo contrario, en un conflicto social tratar de realizar un ataque, pero esto podría generar más problemas, creando un nuevo conflicto, esta vez físico.

MODIFICADORES EN CONFLICTOS FÍSICOS

En una pelea puede haber una gran cantidad de modificadores debido a las condiciones del ambiente o el estado de los involucrados. Como Narrador ten en cuenta estos posibles modificadores si los consideras relevantes.

Como ejemplo aquí se colocan algunos.

OSCURIDAD Si no se tiene la iluminación adecuada las acciones pueden tener un modificador de -1 o -2.

COBERTURA Si un personaje está protegiendo su cuerpo detrás de una barrera o escudo, puede tener un +1 o +2 en su tirada de defensa.

CONFUSIÓN Si un personaje es golpeado en la cabeza en su siguiente turno tendrá un modificador de -1.

HERIDAS Si a un personaje le quedan sólo 2 puntos de Salud puede sufrir un -1 en sus acciones debido a las heridas que recibió.

TAMAÑO Antes se mencionó que la estatura no afecta en el juego, si no lo crees así, las acciones pueden sufrir un modificador de -1 al atacar a personajes con una gran diferencia de tamaño.

TIEMPO

El tiempo en un juego de rol es muy relativo. En una simple frase como “*estudias el libro antiguo durante toda una semana*” pueden pasar varios días. De esta misma manera pueden pasar varias semanas e incluso años. Y habrá ocasiones en donde las acciones de los personajes toman sólo un instante, pero en tiempo real llevará varios minutos resolverlos y narrarlos, como sucede en la mayoría de los conflictos. El tiempo en Ensueño puede dividirse de la siguiente manera:

TURNO Un turno dura lo que un personaje tarda en realizar una acción simple, como un ataque, y normalmente no toma más que unos cuantos segundos.

RONDA En un conflicto todos los personajes involucrados tienen una sola acción. Una ronda pasa cuando todos los jugadores han realizado sus acciones.

ESCENA Una escena transcurre en un solo sitio de fondo y cuenta más o menos con el mismo número de personajes. Si las acciones de éstos los llevan a una locación distinta, entonces estarán cambiando de escena. De igual forma, si en el lugar donde se encuentran llega un grupo de adversarios dará inicio una nueva escena, indicando un cambio en las circunstancias de la locación.

SESIÓN Una sesión de juego es cuando los jugadores se reúnen para jugar, toma algunas horas en tiempo real y puede contener varias escenas.

AVENTURA Una aventura es una serie de escenas entrelazadas, dura una o más sesiones de juego. Tiene como personajes principales los personajes de los jugadores y cuenta con un objetivo definido. Entre una aventura y otra pueden transcurrir unos cuantos días o varios años.

DISTANCIA Y MOVIMIENTO

La escena donde están ocurriendo los eventos puede estar dividida en *zonas*. Estas zonas son las diferentes áreas donde está ocurriendo la acción y representan en dónde están ubicados los personajes.

Todos los personajes que se encuentran en una misma zona pueden interactuar libremente entre ellos, ya que están al alcance de la mano y cualquier cosa que se diga puede ser escuchada fácilmente.

Si los personajes se encuentran en zonas adjuntas éstos no pueden tocarse, pero están al alcance de cualquier objeto arrojado. Si los personajes se encuentran en zonas que están separadas entre sí por otra zona se encuentran demasiado lejos como para arrojarse objetos, pero sí están al alcance de algunas armas de rango. A esta distancia los personajes necesitan gritar para que se entienda lo que están diciendo.

En cualquier turno, un personaje puede moverse de una zona a otra adjunta sin ningún problema. Si intenta moverse de zonas y realizar una acción entonces sufrirá un modificador de -1 por cada zona que se desplace.

Por ejemplo: El personaje de Ana se encuentra en el extremo del valle y a dos zonas de distancia se encuentra el personaje de José. Ana quiere golpearlo así que deberá realizar una tirada de Pelea y sufrir un modificador de -2 , ya que se movió dos zonas para poder tocarlo.

DAÑO

Las acciones de tu personaje seguramente lo llevarán a alguna situación de riesgo, donde su salud correrá peligro. Las heridas y lesiones que tu personaje recibe se representan en puntos de daño y son restados al nivel de Salud de tu personaje. Hay diversas formas de recibir daño: por medio de ataques y otros peligros.

ATAQUES

Cuando un personaje realiza una acción con la intención de causar daño físico a otro, entonces lo está atacando. Si el ataque es exitoso, calcula el número de puntos de daño que recibe el personaje de la siguiente manera: al resultado en la tirada de ataque resta el resultado en la tirada de defensa. El resultado final es el número de puntos de daño que recibe el atacado.

Ejemplo: El personaje de Ana golpea al de José. Ana obtiene un 7 en su tirada de ataque y José saca un 5 al intentar defenderse. El ataque tiene éxito y el personaje de José recibe 2 puntos de daño ($7 - 5$).

PELIGROS

Fuego, veneno, caídas; todos estos peligros pueden hacer que tu personaje reciba puntos de daño. Estas circunstancias y similares se resuelven de manera parecida a un ataque, sólo que aquí no habrá habilidad que sumar a la tirada de ataque, sino un factor de daño. Este valor dependerá de la intensidad del peligro y la tirada será realizada por el Narrador. El jugador del personaje que recibe el daño, por el otro lado, deberá tirar la Resistencia del Protagonista.

<i>Factor de daño</i>	<i>Intensidad</i>
1	Ligera
2	Leve
3	Moderada
4	Grave
5	Severa
6	Muy severa
7	Mortal

Ejemplo: El personaje de José se encuentra en un edificio en llamas. El Narrador decide que la intensidad del fuego es severa (factor de daño 5). José realiza una tirada de Resistencia y obtiene un 4. El Narrador tira un dado y suma el factor de daño, obteniendo un 9. El número de puntos de daño que recibe el personaje de José son 5 ($9 - 4$).

CURACIÓN

Los puntos perdidos de Salud se recuperan poco a poco hasta que alcanzan el valor inicial. De forma natural se recupera un punto de Salud después de 8 horas de descanso total.

Con la habilidad de Medicina el personaje puede hacer dos acciones: curación menor y curación mayor. Curación menor es una especie de primeros auxilios, en el momento y sin mucho equipo. Para realizarla, el jugador debe hacer una tirada de Medicina. Si la acción tiene éxito, el número de puntos de Salud que se recuperan es igual al valor en Medicina del personaje.

Con equipo, medicinas y las herramientas necesarias, el personaje puede intentar realizar una acción de curación mayor. El jugador debe realizar una tirada de Medicina. El número de puntos de Salud que son recuperados es igual al resultado en la tirada, independientemente si es o no igual a 7. Las acciones de curación mayor tardan una hora en realizarse.

CAPÍTULO IV

MAGIA

La magia es algo común en Ensueño, forma parte del día a día de sus habitantes y los Protagonistas cuyo concepto la incluye pueden tener puntos en los estilos de magia. A continuación se describe cómo los personajes pueden realizar hechizos y los efectos que éstos producen.

SISTEMA

La magia funciona de la misma manera que las habilidades. El jugador debe tirar un dado y sumar el valor del estilo adecuado, según sea el efecto que quiera producir. Si el resultado es igual o mayor a 7, entonces el hechizo tendrá éxito. El tamaño o duración de la magia dependerá del valor en el estilo que tenga un personaje. Por ejemplo, un mago con magia Material 4 puede hacer levitar objetos más pesados que un mago con magia Material 2.

Para saber el tamaño del resultado de un hechizo, consulta la *tabla de efectos*, en ella se muestran varios aspectos: duración, rango, área y peso. Siempre que tu personaje utilice magia, consulta la tabla y compara el valor del estilo con el aspecto más relevante.

Ejemplo: El Protagonista de Adrián quiere hacer que llueva. Entre él y el Narrador deciden que la duración no es lo importante si no el tamaño del área que se verá afectada por la lluvia. Así que Adrián compara el valor en magia Material (3) de su personaje con el área en la tabla de efectos, así obtiene que la lluvia afecta un área igual a 3 zonas.

TABLA DE EFECTOS

Valor	Duración	Rango	Área	Peso
1	1 escena	0	1	15kg
2	1 día	1	2	30kg
3	1 mes	2	3	60kg
4	1 estación	3	4	120kg
5	1 año	4	5	240kg

DURACIÓN Siempre que el tiempo no sea el aspecto primario pero el efecto sea de larga duración, el hechizo persistirá por una escena.

DISTANCIAS Todas las distancias están dadas en zonas. Si este valor es 0, quiere decir que el mago tiene que estar en la misma escena que su objetivo.

EFECTOS

A continuación se describen los efectos más comunes para cada estilo. La siguiente no pretende ser una lista completa de la gran variedad de hechizos que un mago puede realizar, si no servir como ejemplo y para inspirar a los jugadores al momento de que sus Protagonistas estén utilizando magia.

MATERIAL

ANIMAR OBJETO Gracias a este efecto, el mago puede darle vida a un objeto inerte, como una silla, escoba o estatua. El objeto sólo es capaz de pensamientos básicos y de seguir órdenes simples. El tiempo máximo que puede durar animado así un objeto está determinado por la tabla de efectos.

ENCANTAR Con este hechizo el mago puede conferirle a un objeto una propiedad especial que comúnmente no tiene. Por ejemplo, puede hacer que unas botas otorguen +2 al valor en Atletismo o un anillo que dé +1 en magia Natural. El modificador máximo que puede tener un objeto encantado es igual al valor en magia Material del mago. Si se quiere

otorgar puntos en un estilo de magia, el personaje debe tener tantos puntos en ese estilo como los que quiera conferirle. Por ejemplo, si tu personaje sólo tiene 2 puntos en magia Mental, sólo podrás hacer que un objeto dé +2 en este estilo, aún si su valor en el estilo Material es de 5.

PETRIFICAR Un mago puede convertir a una persona en piedra o cristal, o simplemente dejarla inmóvil con este hechizo. El tiempo que dura petrificada la víctima está determinado por la tabla de efectos, mientras está en este estado es incapaz de realizar cualquier acción y servirá tan bien como si estuviera muerta.

TELEKINESIS Un mago puede hacer que los objetos leviten. El peso máximo que pueden tener los objetos se determina por su valor en magia Material comparado con la tabla de efectos.

TRANSMUTACIÓN El personaje puede transformar un elemento por otro, como convertir piedras en oro, o hierro en cristal. La cantidad máxima (el peso final) que el mago puede transmutar dependerá de su valor en magia Material.

MENTAL

DOMINAR El mago puede intentar que otro personaje obedezca una orden contra su voluntad. Estas órdenes tienen que ser simples como “*corre hacia el bosque*” ó “*abre la puerta*”. Para lograrlo, debes superar una acción opuesta contra el Coraje de la víctima. Si la orden afecta su salud o la de sus aliados, entonces sufres un modificador de -1 en la tirada.

DORMIR Un mago puede hacer dormir a una víctima por una cantidad de tiempo determinada por la tabla de efectos. La víctima debe tener éxito en una acción opuesta de Coraje para no caer dormido.

ILUSIÓN El hechicero puede crear imágenes o sonidos ficticios para confundir a los demás personajes. Para que un personaje crea que la ilusión es verdadera debes tener éxito en una acción opuesta contra su Percepción. Una ilusión puede tener como objetivo una sola víctima o todos los testigos dentro de un área delimitada por la tabla de efectos.

PROYECCIÓN ASTRAL Con este efecto el mago puede proyectar su mente a otros lugares, separándola de su cuerpo. Gracias a esto puede ver y escuchar las cosas que suceden en el lugar donde está su mente, pero dejando su cuerpo en un estado similar al sueño. El rango máximo que puede un personaje proyectar su mente es determinado por la tabla de efectos.

TELEPATÍA Un mago puede comunicarse mentalmente con cualquier personaje que esté dentro de su rango. Si lo hace en contra de la voluntad del otro personaje, como para obtener un secreto, deberás realizar una acción opuesta contra el Coraje de la víctima.

NATURAL

CURACIÓN Para curar a un personaje, el mago debe realizar una tirada de magia Natural. El número de puntos de Salud que son recuperados es igual al resultado en la tirada.

FORTALECER Con este efecto el hechicero puede hacer que una habilidad de otro personaje aumente su valor por un tiempo delimitado por la tabla de efectos. El número máximo de puntos que tu personaje puede aumentar una habilidad es igual a su valor en el estilo Natural.

HABLAR CON LAS PLANTAS Las plantas le pueden decir al mago qué es lo que han visto o escuchado últimamente. Con una tirada exitosa podrás comunicarte y entablar una conversación con árboles y otras plantas igual que con cualquier persona.

INVOCAR Con este hechizo, el mago llama a un animal para que lo ayude. El rango del llamado dependerá de su valor en magia Natural. Si la tirada es exitosa, el animal invocado correrá o volará lo más rápido posible para asistir al mago (cada ronda avanzará dos zonas). El animal invocado ayudará al mago siempre y cuando no pierda más de la mitad de puntos de Salud.

TRANSFORMAR El mago puede convertir un personaje en algún animal mundano, como un ratón o un sapo. Para lograrlo debes superar una acción opuesta contra el Coraje de la víctima. La duración del hechizo es determinada por el valor en magia Natural del mago.

PRIMORDIAL

ATAQUE MÁGICO Dentro de este efecto está cualquier tipo de ataque de rango, como fuego, rayos o hielo. Un ataque mágico se resuelve de igual manera que cualquier otro ataque, sólo que al resultado en la tirada se debe sumar el valor en magia Primordial y Coraje del atacante.

BARRERA MÁGICA El personaje puede crear escudos para protegerse de ataques, sumando su valor en magia Primordial a su tirada de defensa. De la misma manera se pueden crear barreras que cubran un área contra tiradas de magia. Por último, se puede hacer barreras sólidas de energía, y para atravesarlas se debe superar una acción opuesta de Atletismo.

DETECTAR MAGIA Con una simple tirada de magia Primordial, el mago puede saber si hay algún hechizo en efecto o si otro personaje es objetivo de magia. Si intenta descubrir más detalles, como quién realizó el hechizo, su fuerza o hace cuánto tiempo se hizo, deberás realizar una tirada encontrada de magia Primordial contra el estilo de aquel que realizó el hechizo.

ESFERA DE LUZ El mago puede crear una esfera de luz mágica para iluminar un espacio. El tamaño del área iluminada se determina por la tabla de efectos.

CONTRA-HECHIZO El personaje puede intentar eliminar un efecto mágico realizando una acción opuesta de magia Primordial contra la tirada del estilo que utilizó el mago al producir el efecto. Si tienes éxito, el efecto será completamente eliminado.

OSCURA

ANIMAR MUERTO El mago puede intentar animar un personaje muerto por un tiempo determinado, comparando con la tabla de efectos. El número de puntos de Salud que tendrá el muerto será igual al valor en magia Oscura del hechicero.

FUSIÓN DE SOMBRAS El mago puede intentar volverse uno con la oscuridad. Con una tirada exitosa se fusiona con las sombras y en un turno puede desplazarse entre ellas la distancia determinada por su valor en magia Oscura.

MALDECIR El hechicero puede reducir el valor de cualquier habilidad de otro personaje un número de puntos igual a su valor en magia Oscura hasta un mínimo de 1. Para lograrlo debes tener éxito en una acción opuesta contra el Coraje del otro personaje. La duración de la maldición es determinada por el valor en magia Oscura del hechicero comparada con la tabla de efectos.

MARCHITAR Con un simple toque, el practicante de este estilo puede hacer que las plantas se marchiten y que los objetos se rompan. Al ser usado este hechizo sobre una persona se realiza una tirada opuesta contra su Resistencia. El número de puntos de Salud perdidos se determinan igual que cualquier ataque, además de que la víctima pierde tantos años de vida como puntos en magia Oscura tenga el mago.

NECROMANCIA El mago puede hacer que un cadáver le diga el futuro. Para lograrlo, debes formular una pregunta y realizar una tirada de magia Oscura. Si tienes éxito el Narrador te dirá la respuesta. Qué tanto tiempo en el futuro puede ser la predicción dependerá de tu nivel en este estilo comparado con la duración en la tabla de efectos.

OSCURECER ÁREA El área alrededor del mago, determinada por su valor en este estilo, puede volverse más oscura incluso que la noche por la duración de una escena. Todos los personajes que estén dentro del área sufren un modificador de -2 en todas sus acciones físicas.

QUEMAR UN EFECTO

El realizar hechizos es un ejercicio de voluntad y puede resultar agotador para el mago. Si realizas un mismo efecto muchas veces en un lapso de tiempo muy corto, corres el riesgo de *quemar el efecto*.

En una escena, un personaje sólo puede realizar un mismo efecto un número de veces igual que su valor en el estilo. Por ejemplo, en una pelea un mago no puede realizar más hechizos de curación que su valor en magia Natural, o realizar más ataques mágicos que su valor en el estilo Primordial.

Si el personaje realizó tantos hechizos del mismo efecto como su valor en el estilo, entonces se quemó el efecto y tendrá que esperar a que comience una nueva escena para volver a realizar esos mismos hechizos. Para esto sólo se cuentan las acciones exitosas, no los intentos fallidos.

Esto te obliga a usar de manera ingeniosa e innovadora los estilos y a no repetir infinitamente un mismo efecto.

Ejemplo: Un hechicero de Pesadilla está animando muertos con su magia Oscura para atacar a los Protagonistas. Su valor en este estilo es de 4, por lo que no podrá animar más muertos que este número durante la escena.