

# Quill

*A letter-writing roleplaying game for a single player*



# Quill

*Juego de rol epistolar para un jugador.*

*Diseño: Scott Malthouse*

*Publicado por: Trollish Delver*

*Ilustraciones: De dominio Público*

*Traducción y adaptación: Xantra y Jon Bobís*

*Attribution-Share Alike 4.0 International*

*Juego traducido y adaptado por fans y para fans con respeto a su licencia Creative Commons  
puedes encontrar y apoyar el original en inglés así como sus diferentes módulos en  
<https://www.drivethrurpg.com>.*

# Prefacio

Quiero agradecerles por interesarse en Quill, mi pequeño y extraño juego que resultó mucho mejor de lo que jamás soñé. Mientras escribo esto, Quill ha ganado un premio Indie RPG, es Platinum seller en DriveThruRPG y ha generado varios productos derivados que son fantásticos. Casi todos los meses recibo un correo electrónico de profesores de universidades e institutos que usan Quill en sus clases, ya sea para hacer el temario más agradable o simplemente para ayudar a los niños a comenzar a leer.

Me he sentido abrumado con la respuesta a Quill y sus suplementos (ver la parte posterior de este libro), así que quería darle al libro de reglas un repaso y una nueva mano de pintura.

Entonces, ¿qué ha cambiado? En realidad no mucho. He aclarado

algunas reglas basándome en algunas preguntas que me hacen con frecuencia, agregué algunas imágenes nuevas, diseño y un resumen de reglas, pero prácticamente todo permanece intacto.

Para los fanáticos que ya han jugado los escenarios, notarán algunos pequeños ajustes en un par de Reglas de correspondencia donde la regla no tenía mucho sentido.

Por último, quería agradecer a todos los escribas de la comunidad de Quill que crean nuevos escenarios, escriben en blogs sobre sus partidas y simplemente les gusta charlar sobre Quill. Sois increíbles y espero que os guste la nueva versión, aunque no haya cambiado mucho.

Scott Malthouse

Junio de 2018



# ¿Qué es Quill?

Quill es un juego de rol de escribir cartas para un solo jugador: tú. Esto puede sonar bastante extraño para aquellos que ya están familiarizados con el concepto de un juego de rol, en los que se reúnen alrededor de una mesa con amigos para contar historias sobre matar de orcos y ahondar en cavernas antiguas. Quill es un concepto completamente diferente, pero sigue siendo uno en el que tú, el jugador, asumes el papel de un personaje para lograr un objetivo. En el juego de Quill, asumirás el papel de un redactor de cartas que, por el motivo que sea, está escribiendo una carta a un destinatario. Al igual que otros juegos de rol, tienes una serie de atributos que determinan qué tan bien tu personaje puede realizar ciertas tareas. Sin embargo, en lugar de tener estadísticas como fuerza o sabiduría, los personajes de Quill tienen atributos muy especiales:—Caligrafía, Lenguaje y Corazón. Como en otros juegos, cada atributo es importante y se usará para determinar el resultado de los desafíos que enfrentas en el camino, pero en Quill no servirá para el combate o para ver qué tan lejos puede saltar, sino para ver cuán elocuente escribes y cuánto puedes impresionar a tu destinatario. Además, no jugarás esto con un grupo:

Quill se juega solo. Esto puede sonar confuso al principio ya que difiere de muchos otros juegos tradicionales en el mercado, pero a través de Quill encontrarás la libertad de contar tus propias historias a través de diferentes escenarios.

En una partida de Quill, el objetivo es impresionar a tu destinatario para que responda favorablemente a tu carta. Lo lograrás mediante un uso hábil del lenguaje y una buena presentación, tirando los dados para determinar si tienes éxito o no en el uso de las palabras correctas, las mejores descripciones y la caligrafía más hermosa. Una vez completada tu carta,— que en realidad deberás escribir físicamente— se realizará un recuento de tu puntuación total para descubrir cómo ha sido recibida tu carta.

## ¿Qué necesitas para jugar?

Síplemente necesitarás al menos tres dados de seis caras (d6), papel para escribir, un bolígrafo o lápiz y uno de los escenarios de este libro o de cualquiera de los suplementos que se encuentran actualmente disponibles para descargar en Internet. Puede ser una buena idea que vayas a tu lugar favorito y tranquilo y servirte una bebida caliente antes de empezar a jugar.

### El Escenario

El escenario predeterminado de Quill es Quillia, una tierra cuasi medieval con algunos elementos de fantasía. Es una tierra verde y agradable donde los grandes reyes reinan sobre los campesinos, los monjes tocan las campanas del monasterio y los caballeros entran en batalla en los campos color esmeralda.

A pesar de que el escenario no está detallado en estas reglas puedes visualizar



esta imagen de cuento de hadas en tu imaginación y por supuesto, lo divertido es añadir tus propios detalles al mundo.

Al fin y al cabo, es tu mundo y de nadie más.

### Como jugar.

Antes de empezar, crea un personaje.

Representará a la persona que encarnarás cuando estés escribiendo tu carta. Cada personaje tiene sus propias fortalezas y debilidades, cada una de las cuales se detallan en el siguiente capítulo.

Una vez elegido tu personaje, debes seleccionar una habilidad que te proporcionará una ventaja en el juego.

Ahora debes seleccionar un escenario de los incluidos en este libro. Cada uno tiene diferentes objetivos y resultados potenciales.

Una vez hecho esto, ya estás listo para jugar a Quill.

# *Personajes*

# Elige tu personaje

Antes de jugar a Quill selecciona un personaje de la lista inferior. Cada personaje tiene sus propias fortalezas y debilidades. Estas están representadas por los atributos: **Caligrafía**, **Lenguaje** y **Pasión**.

## Caligrafía

La caligrafía determina el estilo estético de tu escritura, como fluye tu pluma y la habilidad de dejar el pergamino sin manchas de tinta. Una buena caligrafía puede hacer que una carta sea agradable a ojos su destinatario - la mejor caligrafía puede convertir tu carta en una auténtica obra de arte.

## Lenguaje

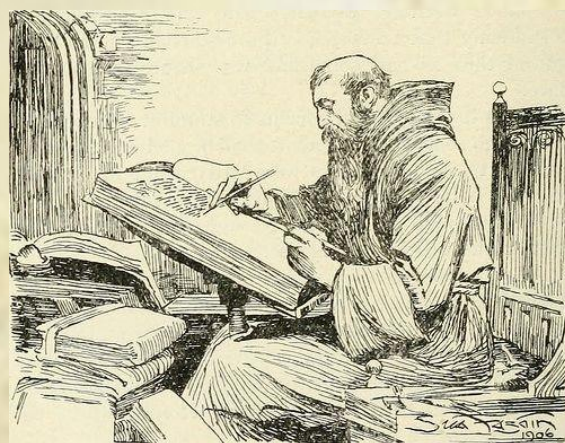
Determina cómo de elocuente eres, mostrando que tan amplio es tu vocabulario. Tener un nivel de lenguaje elevado en tus habilidades muestra que tienes un buen conocimiento del léxico de tu lengua materna.

## Pasión

Determina la pureza de tus emociones y tu esfuerzo para imbuirlo en tus letras. A mayor nivel de corazón, más de tu alma puedes verter en tu escritura y ser mucho más persuasivo con tu carta.

Cada atributo se califica por niveles : Deficiente, Medio, o Alto, y determina cuantos dados debes tirar.

- ❖ Deficiente= 1 dado
- ❖ Medio = 2 dados
- ❖ Alto = 3 dados



# El Monje

Los santos de entre los hombres, los monjes provienen de todos los estamentos de la sociedad. Nobles y plebeyos, ricos y pobres.

Son devotos seguidores de las enseñanzas de su deidad viviendo reclusos en la paz y la quietud que les ofrecen las vidas en los monasterios.

Los monjes, además, deben tomar tres votos sagrados de por vida - Voto de pobreza, voto de castidad, y voto de obediencia y son muy respetados en la sociedad.

Poseen una excelente **caligrafía**, que estudian y practican toda la vida dentro de los muros del monasterio, como si de un arte se tratase. Sin embargo, aunque con mucha naturalidad, tienden a escribir carentes de toda **emoción**.

La versión femenina para jugar este personaje se corresponde con La monja



- ❖ Caligrafía : Alto
- ❖ Lenguaje: Medio
- ❖ Pasión: Deficiente



# El Caballero

Los caballeros son el paradigma del romanticismo y la épica.

Son miles, las historias que se cuentan de los caballeros y su valentía en el campo de batalla.

Los caballeros viven por la espada, y se embarcan en grandes gestas, búsquedas, y misiones, a menudo encargadas por sus monarcas - salvando aldeas de ataques de bandidos, o limpiando los bosques de criaturas malignas, como trasgos, o boggarts.

En este mundo los caballeros pueden ser tanto hombres como mujeres sin ningún tipo de limitación en el juego.

Cuando los caballeros escriben sus cartas, lo hacen con gran **pasión**, aunque no posean un gran conocimiento del **lenguaje**.



- ❖ Caligrafía : Medio
- ❖ Lenguaje: Deficiente
- ❖ Pasión: Alto

# El Poeta

El poeta es el maestro del lenguaje—  
siendo capaz crear belleza tan solo con  
una pluma y un pergamino.

A menudo, los poetas forman grupos  
literarios, u organizan rincones en las  
tabernas, en las que se reúnen y  
discuten acerca de sus trabajos.

Algunos incluso se permiten en dichos  
establecimientos hacer lecturas a viva  
voz frente al público, a cambio de unas  
monedas.

Puesto que el poeta está más  
preocupado de las palabras que va a  
utilizar, que dé como queden en la hoja  
que va a leer, no tiende a preocuparse  
por la presentación. Es por eso que su  
*caligrafía* no es la mejor.

Existen tanto poetas como poetisas sin  
ningún tipo de limitación en el juego.



- ❖ Caligrafía : Deficiente
- ❖ Lenguaje: Alto
- ❖ Pasión: Medio

# El Aristócrata

La aristocracia representa la parte más privilegiada, y de mayor capacidad adquisitiva de la sociedad.

Tienen todo aquello que se puede desear.— Valiosas fincas, joyas, baratijas, y sirvientes a su disposición.

Debido a esto, como es evidente, los aristócratas tienen un elevado estatus en la sociedad. No obstante no todos son tan respetados como ellos mismos se creen. Pues gran parte de la aristocracia es vista como una amalgama de personajes pomposos y soberbios, que malgastan su dinero en frivolidades, en vez de ayudar a los menos afortunados.

Son dados a la perfección en sus presentaciones, como buenos expertos en el arte de aparentar. Sin embargo su pobre educación se hace patente en su falta de lenguaje



- ❖ Caligrafía : Alto
- ❖ Lenguaje: Deficiente
- ❖ Pasión : Medio.

# El Erudito

Los Eruditos son las grandes mentes pensantes del mundo- Estudian un sinfín de materias tales como las matemáticas, la literatura, la botánica, o la geografía.

Las enormes recepciones de las universidades, están siempre llenas de eruditos venidos de todos los rincones del reino, así como de universidades extranjeras, que van de un lado para otro, cargados con tomos en los que recogen la totalidad de sus estudios. Los eruditos más avanzados, suelen ir acompañados de aprendices a los que enseñarles las disciplinas que ya dominan, formando a los maestros de mañana.

Los eruditos son gente muy educada, y su dominio del lenguaje es insuperable. Aunque como buenos académicos, tienden a ceñirse a los hechos, y no son muy apasionados en sus escritos.

Cabe destacar que en este mundo este oficio pueden ejercerlo tanto hombres como mujeres sin ningún tipo de limitación en el juego.



- ◆ Caligrafía : Medio
- ◆ Lenguaje: Alto
- ◆ Pasión: Deficiente

# La Cortesana

Paseándose por los salones de los poderosos, se encuentran los miembros de la corte. Mariposas sociales que aspiran a escalar posiciones dentro de su propia jerarquía, mediante el uso de intrigas, y la adulación.

Viven casi permanentemente dentro de los muros de palacios y castillos, ayudando a la monarquía y la nobleza en sus quehaceres y, a veces, también en sus deberes. Los cortesanos y cortesanas de palacio son auténticos expertos a la hora de ganarse a la gente, y lograr hacerse con la confianza de aquellos a quienes se acercan.

Son personajes ciertamente apasionados. Muy capaces de hacer que las personas se enfrenten entre ellas, a través de la manipulación y el engaño, por tal de salir adelante.

El equivalente masculino de este personaje es el Cortesano



- ❖ Caligrafía : Deficiente
- ❖ Lenguaje: Medio
- ❖ Pasión: Alto

# Elegir tu Habilidad

Una vez elegido tu personaje, es necesario que selecciones una **Habilidad**.

Las habilidades pueden ser utilizadas una vez por escenario, otorgándote una ventaja al escribir tu carta. Existen tres tipos de habilidades en el juego:

puedes transportar al lector con tus palabras.

Ganas +1 dado en pruebas de Pasión.

## Inspiración.

Eres un líder nato, con la poderosa capacidad de usar el Lenguaje para inspirar a otros mediante tus cartas.

Ganas +1 Dado a las pruebas de Lenguaje



## Iluminación.

Has estudiado el arte de la caligrafía y los manuscritos iluminados<sup>1</sup> siendo capaz de crear increíbles obras de arte desde la punta de tu pluma.

Ganas +1 Dado en pruebas de Caligrafía

## Intensificar

Eres un escritor emotivo con la capacidad de describir una escena de manera que

---

<sup>1</sup> En un manuscrito iluminado/ilustrado el texto se complementa con decoraciones, tal como letras capitales decoradas, bordes y miniaturas.

# *Reglas*

# Preparando el juego

En esta sección explicaremos cómo jugar a Quíll, y como usar tus atributos para obtener la máxima puntuación en tus Cartas.

Una sesión en Quíll, comienza con un escenario, de los que encontrarás más adelante en este mismo reglamento que establecerá "a quién", y "por qué" estas escribiendo una carta (**El perfil**).

También especificará cualquier regla especial que se aplique a la escena que se a jugar (**Reglas de la correspondencia**).

Y por último, incluirá aquellas palabras o expresiones, que se deberán utilizar obligatoriamente como parte del contenido de tu carta (**El Tintero**).

Tu objetivo es escribir una carta usando las palabras de **El Tintero** y conseguir la puntuación más alta al final del escenario. Para lograrlo, deberás escribir cinco párrafos en los que únicamente deberás incluir una de las palabras de **Tintero** por párrafo.

También podrás aumentar el valor de tus palabras, añadiendo florituras o adornos, para ganar puntos extra.

Por último, deberás hacer una **comprobación de caligrafía**, al final de cada párrafo, para comprobar lo bien presentada que estará tu carta.

Depende completamente de tí, como jugador/a, decidir cuán largo quieres que sea cada párrafo, siempre y cuando sigas el marco de la historia presentada en el **Perfil**, y uses las palabras del **Tintero**.

**El Tintero** contiene más de cinco palabras en un mismo escenario pues está diseñado para que puedas réjugarlo, creando personajes diferentes, y combinando otras palabras para crear cartas, situaciones, y resoluciones completamente diferentes.





## El perfil.

Es lo primero que necesitas leer. El perfil detalla las características del destinatario de tu carta y una breve explicación de porque se la estas escribiendo. Deberás hacer referencia a este perfil cuando estés escribiendo la carta.

## Reglas de correspondencia.

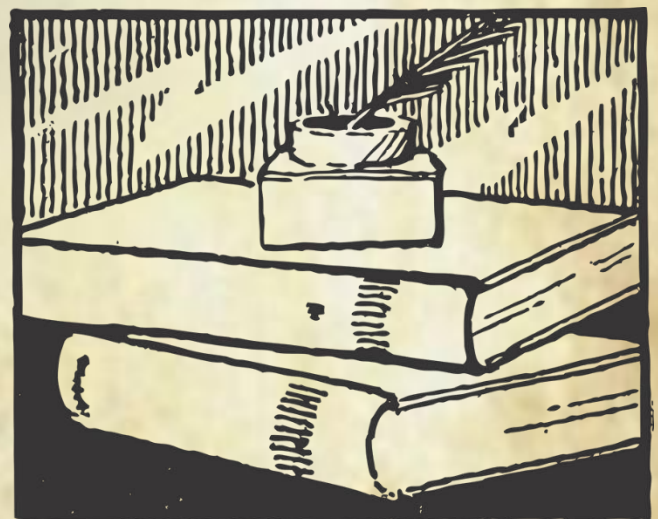
Las reglas de la correspondencia detallan cualquier norma especial que contenga el escenario. Dichas normas habitualmente afectarán a las tiradas de dados que debes hacer durante la partida. Por ejemplo, una regla de la correspondencia que te haga escribir en un pergamino de gran calidad, inmediatamente te proporcionaría un dado extra a lo largo del escenario en todas las tiradas de caligrafía. Asegúrate de recordar la lista de efectos que aparecen bajo el apartado "Reglas de la Correspondencia", ya que es fácil olvidarse de estas bonificaciones y penalizaciones (Tanto para bien, como para mal).

## El Tintero

Contiene todas aquellas palabras que puedes usar para estructurar tu carta, con el objetivo de obtener puntos. Verás que las palabras se presentarán como:

El bosque/El bosque Esmeralda

A la primera palabra la llamaremos *Expresión Inferior*, y la segunda, *Expresión Superior*. El objetivo es aspirar a introducir tantas Expresiones superiores como sea posible. Pues son las que te harán obtener puntos. Las Expresiones inferiores, no. A menudo las Expresiones (tanto inferiores, como superiores) consistirán en algo más que una palabra. Podrán ser más de una, o incluso una frase breve. Juega con ello a tu favor.



## ¿Cómo se puntúa?

Hay tres formas de obtener puntos durante el juego:

- ❖ Usando las **Expresiones Superiores del Tintero**. Cada Expresión Superior, tiene un valor de +1 punto.
- ❖ Logrando un éxito en una tirada de **Caligrafía** al acabar un párrafo. Cada éxito en una comprobación de caligrafía tiene un valor de +1 punto.
- ❖ Adornando las palabras con adjetivos o adverbios, haciendo comprobaciones de **Pasión**. Cada Expresión Superior adornada, tiene un valor de +2 puntos. Sin embargo, una Expresión adornada fallida, tiene una penalización, reduciendo la puntuación final en -1 punto.

## Jugando a Quill

En Quill, tu carta deberá constar de un total de cinco párrafos, en los que deberá figurar una expresión Tintero.

Cada vez que quieras añadir una de las expresiones, deberás hacer una tirada de **Lenguaje** - (A esto lo llamaremos hacer una comprobación de Lenguaje).-

Cualquier dado que saque un 5 o un 6, dará como resultado un éxito en la tirada. En cuyo caso, podrás usar la Expresión superior, e inmediatamente, obtener +1 punto. Si la tirada no obtiene ningún éxito, inmediatamente se considera un fallo, por lo que no se obtiene ningún punto, y además, deberás escribir la Expresión Inferior en el párrafo.

Puedes añadir tantas expresiones como quieras, pero ten en cuenta que una vez se usen, solo contará la primera a efectos de puntuación, y que una vez escritas, ya no se podrán volver a utilizar a lo largo del escenario. Por lo que es aconsejable que se empleen siempre las justas e imprescindibles, y luego uses tu imaginación para seguir llenando el pergamino.



## Florituras

Las florituras o adornos se introducen añadiendo un adverbio o un adjetivo (Es decir, una palabra descriptiva) para mejorar una Expresión de tu elección en el Tintero.

Por ejemplo, "Un corcel" puede ser mejorado a "Un corcel blanco" o "Un noble y vigoroso corcel". Para añadir esta clase de mejoras a las Expresiones, deberás hacer una comprobación de Pasión ANTES de hacer la comprobación de Lenguaje para elegir la expresión Superior o Inferior del Tintero. Para hacer esta comprobación, deberás hacer una tirada de Pasión (La cantidad de dados que le correspondan a tu personaje). De nuevo, un 5 o un 6 en cualquier dado, daría como resultado un éxito en la tirada, lo que significa que podrás añadir un adorno a la expresión. **Nota:** Los adornos son completamente opcionales.

Si la Expresión mejorada es una Expresión Superior, lograrás un +2 a tu puntuación final, por Expresión Superior Mejorada. Sin embargo, si la Expresión acaba siendo Inferior, no solo no puntuarás por la Expresión Inferior, sino que además tendrás una penalización de -1 punto, por mejorar una Expresión Inferior.

## Comprobación de Caligrafía.

Cada vez que acabes un párrafo, deberás hacer una Comprobación de Caligrafía. Para ello, deberás hacer una tirada de Caligrafía (Con la cantidad de dados correspondientes). Cualquier 5 o 6 en la tirada considerará la comprobación un éxito y proporcionará +1 punto.

**Nota:** Para todas las comprobaciones, solo se puntúa una vez por comprobación. No importa la cantidad de 5s y 6s que obtengas en los dados.

## Usar una habilidad

Puedes utilizar una habilidad una vez por escenario. Simplemente toma nota una vez que la has utilizado, pues no volverá a estar disponible hasta el siguiente escenario.



# Puntuación

Al terminar de escribir tu escrito, haz un recuento de la puntuación total. Cada escenario posee su propio apartado de consecuencias al que acudir cuando llega la hora de hacer recuento, en el que se detalla cómo responde el destinatario de tu carta. Cada consecuencia será diferente en función del escenario, pero el método por el que se resuelve la puntuación siempre será el mismo:

- ❖ **Menos de 5 puntos:** El mensaje será terriblemente mal interpretado. Habrá terribles consecuencias para el personaje o su entorno.
- ❖ **De 5 a 7 puntos:** La carta tendrá una efectividad ambigua. Se producirán tanto consecuencias negativas, como positivas.
- ❖ **De 8 a 10 puntos:** El texto tiene una recepción favorable, por lo que provoca consecuencias positivas.
- ❖ **De 11 puntos en adelante:** La misiva logra una excelente aprobación por parte del destinatario. Lo cual genera unas consecuencias muy positivas para el jugador.

## Resumen de reglas

- ❖ Elige un personaje, una habilidad, y un escenario.
- ❖ Lee atentamente El perfil, y anota las reglas de la correspondencia del escenario.
- ❖ Escribe tu carta de cinco párrafos.
- ❖ Utiliza el Tintero una vez por párrafo, haciendo comprobaciones de Lenguaje, para determinar si se usarán Expresiones Superiores(+1), o Inferiores(0), en el texto. Los éxitos solo los causan los 5 y 6.
- ❖ Utiliza florituras para mejorar las Expresiones. Haz una tirada de Pasión antes de la tirada de Lenguaje, para saber si tienes éxito, o no. Dependiendo del resultado el adorno puede ser para una Expresión superior o inferior.
- ❖ Al terminar cada párrafo, haz una tirada de Caligrafía. 5 y 6 proporcionan un éxito a la tirada como resultado. (+1)
- ❖ Recuerda que puedes utilizar tu habilidad una vez por escenario.
- ❖ Suma la puntuación total, y revisa la tabla de consecuencias del escenario en cuestión, para determinar la reacción del destinatario de tu carta.

# *Escenarios*

# El Archiduque.

## Perfil:

-Debes escribir al Archiduque Godfrey, poderoso miembro de la familia real, conocido por su seriedad y su carácter rígido.

-Debes darle tus condolencias por el triste fallecimiento, hace una semana, de su hermana, Mary de Lichenstein, enferma de tisis. Ella y tú, fuisteis al mismo colegio durante la infancia. Intenta apelar a su nostalgia recordando anécdotas de vuestra juventud.

## Reglas de correspondencia:

- Los cortesanos y aristócratas, obtienen un dado más a las tiradas de Pasión, durante este escenario.

- Vas a emplear un pergamino de gran calidad. Lo cual, se traduce al hecho de que en las tiradas de caligrafía, también dispondrás de un dado extra en cada comprobación.



## Tintero

-Escalar árboles / Trepador Olmos

-Muerte / Fallecimiento

-Profesores / Eruditos, o Académicos

-Montar a caballo / Galopar a lomos de un corcel

-Patos / Anades

-Pueblo / Riverton (u otro nombre)

-Ángeles / Serafines

-Campos / Campos de brezo

-Iglesia / Catedral de la Luz

-El niño / El joven señor, o El joven X

## Consecuencias:

-**Menos de 5 puntos:** Le repugna tu carta. Pierdes su respeto y su apoyo, posiblemente para siempre, y no querrá contactar contigo nunca más.

-**De 5 a 7 puntos:** Responde con fría amabilidad. Agradece tus palabras, pero crítica tu misiva a tus espaldas. Tarda meses en dirigirte la palabra.

-**De 8 a 10 puntos:** Agradece tu amabilidad por tu hermosa carta. Te invita a su finca durante unos días,

-**Más de 11 puntos:** Agradece tu espléndido escrito, y promete recompensar tu amabilidad para con él y su hermana, con un regalo de gran valor.

# La Marchante de Arte.

## Perfil:

-Debes escribir a Christina Bowbridge, marchante de arte de gran renombre, conocida por su entusiasmo en el trabajo, y su adoración a la monarquía.

-El objetivo de la carta es preguntar por un retrato del Príncipe Edward IV, que tienes gran interés en adquirir. Sin embargo, has oído rumores de que la obra de arte podría haber sido falsificada. No obstante, esa información la debes descubrir directamente de Christina, sin llegar a provocar una ofensa o un escándalo.

## Reglas de correspondencia:

-A la señorita Bowbridge le gusta que sus clientes le envíen cartas. Adora que la intenten convencer con misivas decoradas y presentaciones elaboradas, así que ten cuidado. Cuando debas hacer una comprobación de Caligrafía, deberás volver a tirar el dado más alto, y aceptar su resultado.



## Tintero:

- El Príncipe / Su Majestad, el Príncipe Edward IV
- Falsificación o Copia / Reproducción
- Colores / Espectro
- Lo siento / Lo lamento profundamente
- La fuente / La Gran Fontana de....
- Mirar / Inspeccionar
- Habilidad / Dilatada experiencia
- Mi mamá / Mi querida madre
- Firma / Signatura o Rúbrica
- Tacharte / Ofenderla

## Consecuencias:

-Menos de 5 puntos: Se ofende muchísimo por tus insinuaciones, y contesta con mordacidad, dando a entender que jamás te venderá ese cuadro... Ni ningún otro.

-De 5 a 7 puntos: Recibes una respuesta educada. Se ha ofendido con tus insinuaciones, pero está dispuesta a venderte el retrato...por el doble de su precio.

-De 8 a 10 puntos: Responde con entusiasmo. Se sintió ofendida por insinuar la autenticidad, pero entendió tus dudas, y te venderá el cuadro sin rencor.

-Más de 11 puntos: Abrumada por tus palabras, Christina te ofrece el retrato gratis a modo de regalo, por tal de mantener el escándalo alejado de ella

# El Padre

## Perfil:

- Deberás escribir a Sr. Anthony Winsborough, un viejo amigo cuyo hijo, Rupert, ha sido hallado muerto cerca de tu lugar de residencia.

- Vas a escribirle para de informar a Anthony de la muerte de su hijo. Procura ser cuidadoso con tan delicada situación, y explica lo que ocurrió, y las circunstancias en las que encontraste a Rupert.

## Reglas de correspondencia:

- Anthony ha sido siempre una persona religiosa. Para él, una noticia así debería provenir de una persona que ha tomado los hábitos. Los Monjes y las Monjas tiene un dado extra en las tiradas de Lenguaje en este Escenario.



## Tintero:

- Tu hijo / Tu querido hijo
- Cadáver / Cuerpo
- Tugurio o Antro / Taberna local
- Brutal / Horroroso
- Lo siento / Mis más sinceras condolencias
- En paz / En el cielo
- Un guardia / Un custodio local
- Pena / Tristeza
- Lluvia / Aguacero
- Caja / Ataúd

## Consecuencias:

- **Menos de 5 puntos:** Responde de forma agresiva, acusándote de no haber hecho nada por salvar a Rupert e incluso te acusa de ser el culpable, y promete dar su versión a las autoridades. No vuelves a saber nada de él tras este incidente.

- **De 5 a 7 puntos:** Esta disgustado por la forma de darle la noticia y narrar los hechos. No quiere verte pero no te culpa por nada de lo sucedido.

- **De 8 a 10 puntos:** Agradece que le hayas comunicado de primera mano lo ocurrido, y te invita al funeral de Rupert.

- **Más de 11 puntos:** Te felicita por tu tacto y las buenas maneras con las que te has expresado y te pide, que digas unas palabras en honor a su hijo en el funeral.



# El Rey

## Perfil:

-Debes escribir una carta al rey Gerald V, a quien únicamente has tenido ocasión de ver en persona una vez. Es un tirano, no muy querido por su pueblo.

-Debes escribirle para informarle de un tipo sospechoso que has visto en la ciudad, que sospechas que podría ser un espía. Deberás convencerle de un modo cordial, de que no son los desvaríos de un loco, y que la amenaza podría ser real.

## Reglas de correspondencia:

-Usarás un pergamino de gran calidad con sello lacrado, que añadirá un dado extra a todas las tiradas de Caligrafía.

-Los cortesanos y cortesanas obtienen un dado extra a todas las tiradas de Pasión



## Tintero:

-Gerald / Su Majestad

-Hombre de la forja / Herrero

-Tipo divertido / Curioso individuo

-Escondido / Oculto

-Veneno / La letal Niebla nocturna

-Tipo enorme / Hombre imponente

-Casucha para los animales / Granero

-Mostacho / Bigote

-Cara hecha una pena / Rostro lleno de cicatrices

-Preocupante / Alarmante

## Consecuencias:

-Menos de 5 puntos: No te responde. La guardia va a tu casa, y tras darte una paliza, te arrojan a las mazmorras, acusado de espionaje.

-De 5 a 7 puntos: Contesta la capitana de la guardia real, agradeciendo tu preocupación, pero su majestad no tiene tiempo para tales tribulaciones y amenaza con la prisión si vuelves a molestar al rey.

-De 8 a 10 puntos: Recibes una contestación del consejo real, que agradece la información, y una generosa recompensa como muestra de gratitud de Su Majestad.

-Más de 11 puntos: El rey te escribe para agradecerte personalmente. Ha ordenado la captura del espía y te invita a la corte con los más altos honores.

