

Un viaje de ida y vuelta



Ver. 1.0 - Ray Otus, 2018

Trad. - Yop de la Torre de Ébano, 2021

Maq. - Cornelius

Hoja de Personaje

Nombre y Concepto

Resistencia
Inicial Actual

Destino
Inicial Actual

Rasgos y Habilidades

Introducción

Eres un aventurero en el mundo de *El Hobbit*. Concretamente, el mundo tal y como aparecía en la edición de 1937. Cualquiera puede ser mago con los conocimientos adecuados, los trolls se convierten en piedra a la luz del sol, animales y los objetos mágicos pueden hablar, los elfos no siempre son amables y el yermo está lleno de terribles criaturas como trasgos, arañas gigantes, ¡e incluso dragones!

Concepto de Personaje

Para crear un personaje, empieza con un *Concepto* de 2-3 palabras acorde con el mundo de *El Hobbit*. Algunos conceptos "estándar" serían, un minero enano exiliado, un mediano saqueador, un extraño hechicero, un montañero humano o un elfo del bosque. También podrías ser un historiador elfo, un mediano alguacil, un herrero elfo, un luchador de túneles enanos, un cambia-pieles o cualquier otra cosa que puedas imaginar.

Resistencia y Destino

Cada personaje comienza con 3 puntos de *Resistencia* y 2 de *Destino*. Reparte 5 puntos más entre esas dos características.

Resistencia indica la cantidad de heridas que puedes recibir antes de quedar fuera de juego. Aumenta tu puntuación de *Resistencia* para ser más rudo.

Destino, llámalo suerte, corazonada o la voluntad de los dioses, es un recurso al que puedes recurrir en situaciones desesperadas. Aumenta tu *Destino* si ves a tu personaje como mágico, ya sea de forma innata, a través del entrenamiento o utilizando bagatelas mágicas.



Durante tus aventuras, perderás *Resistencia* al recibir heridas (cuando falles tu tirada) y gastarás *Destino* para hacer magia o escapar de situaciones difíciles. Si tu *Resistencia* cae a 0, quedarás *Incapacitado* hasta que puedas curarte o descansar. Si recibes heridas estando *incapacitado*, morirás.

Tras descansar en lugar seguro y a *Refugio*, tus puntuaciones de *Resistencia* y *Destino* recuperan su valor inicial. ¡También puedes recuperarlas *Siendo Valiente!* Nunca podrás superar tus puntuaciones iniciales de R/D, pero sí que puedes aumentar estos valores mediante *Avances*.

Rasgos y Habilidades

Elige dos *Rasgos* (en negrita) y tres *Habilidades* de las listas que incluyen esos *Rasgos*. (Ver los ejemplos a continuación).

Rimas: cantar, tocar un instrumento, poesía, narración

Acertijos: lógica, adivinanzas, burlar a un enemigo, leer runas, idiomas

Lucha: lucha armada, pelea, proezas de fuerza

Forrajeo: supervivencia (en el yermo), sanar, herbolaria, rastrear, tiro (incluyendo armas arrojadas), guiar, explorar

Sigilo: esquivar, desatar, esconderse, ocultar, movimiento silencioso

Artesanía: forjar, reparar, construir, tasar

Jaraneo: beber, cocinar, seducir, regatear

Magia: fabricar/prender pirotecnia, forma animal, adivinar, sanar mediante magia, afinidad animal, etc. (Puedes crear otros sortilegios junto al DJ)

La magia siempre exige de 1 punto de Destino, y de cualquier gasto en dados de bonificación. No puedes hacer magia sin poseer el Rasgo Magia.

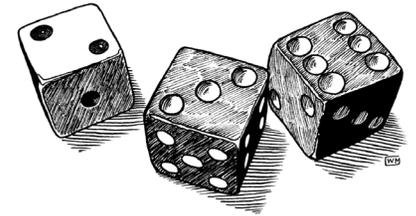
Ejemplo de Personaje

Forzo, Alguacil Mediano

Resistencia 6 / Destino 4

Jaraneo: Beber

Forrajeo: explorar, tiro



Probando Suerte

Cuando intentes algo arriesgado o complicado, o cuando el DJ te indique, tienes 2d6. Antes de tirar...

- **¿Magia?** Gasta 1 punto de Destino para usar una habilidad mágica.
- **¿Ventaja?** Si posees una Ventaja significativa, suma otro d6. Si es Desventaja, resta un d6. Tener una Habilidad es una ventaja. No tener un Rasgo es una desventaja. El DJ determinará qué rasgos/habilidades son aplicables... aunque siempre puedes argumentar tu caso.
- **Tira y suma los Éxitos.** Nunca puedes tirar más de 3d6 o menos de 1d6. Un 5 o un 6 en cualquier dado = éxito. De lo contrario, fallas y podrías sufrir una herida.
- **Gasta Destino** para añadir 1 dado extra por cada punto empleado. ¡Así si puedes superar esos 3d6!
- **Si sacas todo 1s**, es una Pifia. Algo malo pasa; el DJ decide qué. (Puedes gastar Destino para intentar evitar una Pifia).

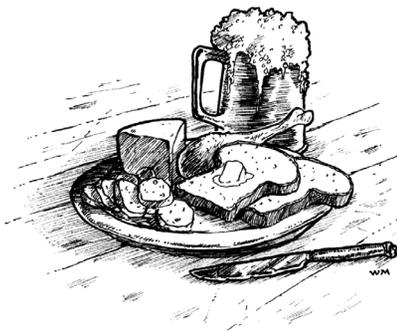
Todas las tiradas las realizan los jugadores. El DJ tan sólo describe las situaciones, pregunta a los jugadores, presenta las amenazas y obliga a los personajes a reaccionar.

¡Armándote de Valor!

El Coraje puede hallarse en muchas partes. Cantando una canción, recitando un verso o contando una historia sobre los héroes de antaño en un lugar sombrío y peligroso, tira por Rimas. Si tienes éxito, cada jugador puede recuperar 1 punto de Destino o 2 de Resistencia. (El DJ podría ofrecer otras opciones). Los mejores temas sobre los que rimar son las maravillas de la naturaleza, suntuosos banquetes, anécdotas graciosas y trágicas historias de amor o de grandes sacrificios.

Refugios y el Yermo

En vuestras aventuras, marcharéis desde lugares tranquilos de descanso hacia terribles adversidades (y viceversa). Estos lugares seguros se denominan Refugios, que es donde mora la mayoría de la gente civilizada mientras que los peores peligros se mantienen a raya tras sus fronteras vigiladas. Más lejos sólo está el Yermo. Lugares indómitos o reclamados por las caóticas fuerzas del mal. Debes estar en un Refugio para poder recuperar por completo tu Resistencia, tu Destino o desarrollar tu personaje mediante Avances.



Aliados

Amigos, mercenarios u otros personajes pueden unirse a tu grupo. Poseen 1-3 habilidades y pueden ser controlados por cualquiera del grupo. Si un Aliado emprende una tarea por su cuenta en la que es hábil, siempre gana 1 dado (no se aplican ventajas o desventajas). Si intenta algo sin tener la habilidad, el DJ decide si tiene éxito o no.

Recursos

El grupo comienza con 2 en 1d6 de Recursos. Al hacer una compra significativa, tira \leq Recursos. No tires por Recursos para compras rutinarias. Sólo cuando el grupo quiera equiparse para una gran aventura o intente comprar algo raro o muy caro. Además, el DJ puede aumentar o reducir el dado de Recursos según corresponda si, por ejemplo, a los aventureros los desvalijan, gastan una gran suma, encuentran un tesoro, etc.

Avances

Los aventureros obtienen 1 PE cada vez que aporten algo al trasfondo del mundo con Rimas, obtengan un tesoro o encuentren algo peligroso en el páramo y lo superen o eviten. Los jugadores pueden gastar 5 PE estando en un Refugio para ganar 1 punto permanente a su Resistencia máxima, +1 a Destino, un nuevo Rasgo o una Habilidad de Rasgos que ya posean.

Para el Director

Interpreta el mundo y todo lo que hay en él. Cuando un personaje intente realizar algo difícil o peligroso, pide las tiradas. Las acciones sencillas ocurren automáticamente. No hagas tirar por imposibles; nunca ocurrirán. (Ten en cuenta que una acción mágica fácil costará igualmente 1 punto de Destino, incluso si no requiere tirada).

Tras tirar, ¡la ficción siempre sigue adelante! No permitas segundos intentos a la misma acción a menos que algo cambie en la situación.

Fallos

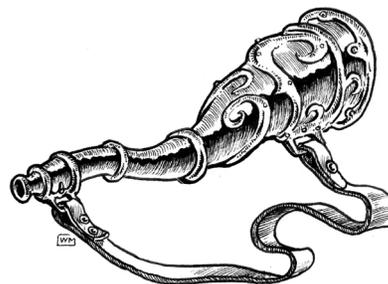
Una tirada fallida puede hacer que las cosas empeoren. Considera de vez en cuando “fracasar avanzando”: permite el éxito a un coste o inconveniente serio. Fallar puede, además, causar una herida (-1 Resistencia). Monstruos grandes, trampas mortales, caídas, etc. pueden causar 2 o 3 heridas. ¡Presiona más en las Pifias! Causa daños colaterales, inmovilízalos, quema un recurso, oblígales a usar Magia u objetos mágicos.

Peligros

El mundo está lleno de lugares, criaturas y personas peligrosas.

Cuando crees un peligro importante, haz una lista de consecuencias si los personajes no se interponen en su camino. Cuando un personaje falle algo importante o las cosas se estanquen, añade una marca para que el mundo se perciba más peligroso. Asegúrate de mostrar las señales de que algo malo ha ocurrido, incluso si ha sucedido en la distancia o de un modo oculto.

Dota a las criaturas y personas peligrosas de Resistencia (para ver cuántos golpes pueden recibir) y Destino (para la magia). Prepara una lista de sus poderes con antelación y piensa en que circunstancias y de qué manera los usarán.



Objetos Mágicos

Los objetos Mágicos pueden ser Extraordinarios, o pueden ser Reliquias.

Los objetos Extraordinarios a veces poseen nombres y sutiles efectos pasivos (por ejemplo, brillan cerca de criaturas malvadas). Las Reliquias confieren habilidades mágicas, como invisibilidad, pero debe emplearse 1 punto de Destino para usarlas/activarlas.

Cualquier objeto mágico puede perderse, romperse, corromperse o descargarse. ¡Y algunos tienen voluntad propia!

El texto de *Un Viaje de Ida y Vuelta* versión 1.0 es CC-BY-NC-SA Ray Otus, 2018. Las ilustraciones son © William McAusland, usadas con permiso. El mundo de *El Hobbit* es propiedad intelectual de Tolkien Estate y ha sido usado sin permiso.

Ejemplo de Peligros

Huargos del Colmillo Sangriento

R1 (por trasgo), R1 (por Huargo)

- [] Olfatear a un personaje
- [] Reunir a los Huargos
- [] Atacar en un lugar oscuro/inesperado

Maty la Negra, la Reina Tejedora del Bosque Negro

R5 (araña enorme), D1 (ilusión enmascaradora de trampas)

Venenoza: causa 2 heridas a la vez

- [] Crear trampas en torno los Salones Élficos
- [] Cebiar la trampa con un prisionero
- [] Atrapar/matar tantos elfos como sea posible
- [] Reclamar el Camino del Bosque

Tumulario

R4, D3

Magia: Ignora el daño no mágico, canta para dormirlos, los congela de miedo

La Ciénaga de los Lamentos

- [] Emanar una niebla putrefacta
- [] Causa enfermedades y mutaciones
- [] Arroja un antiguo mal

