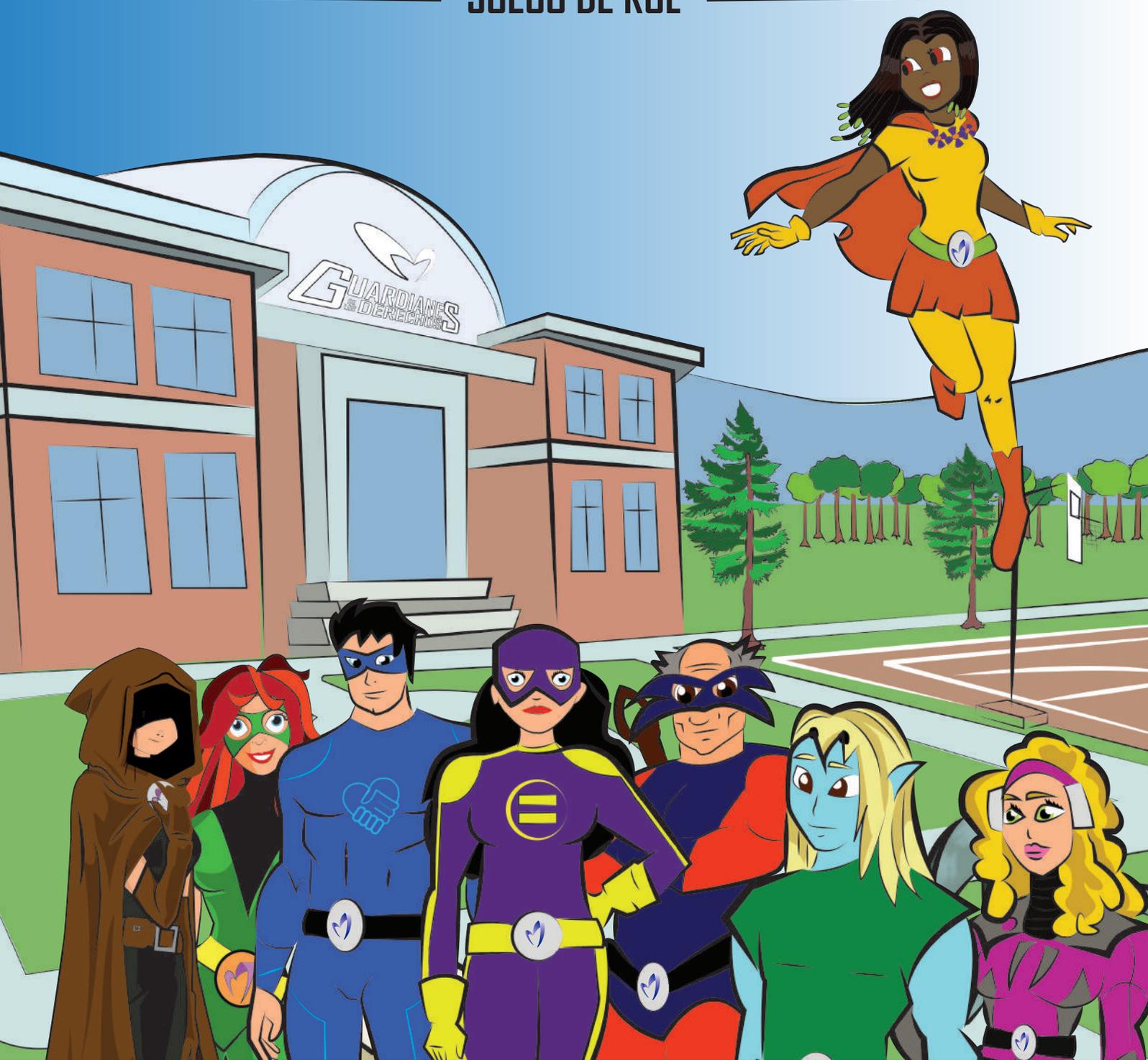
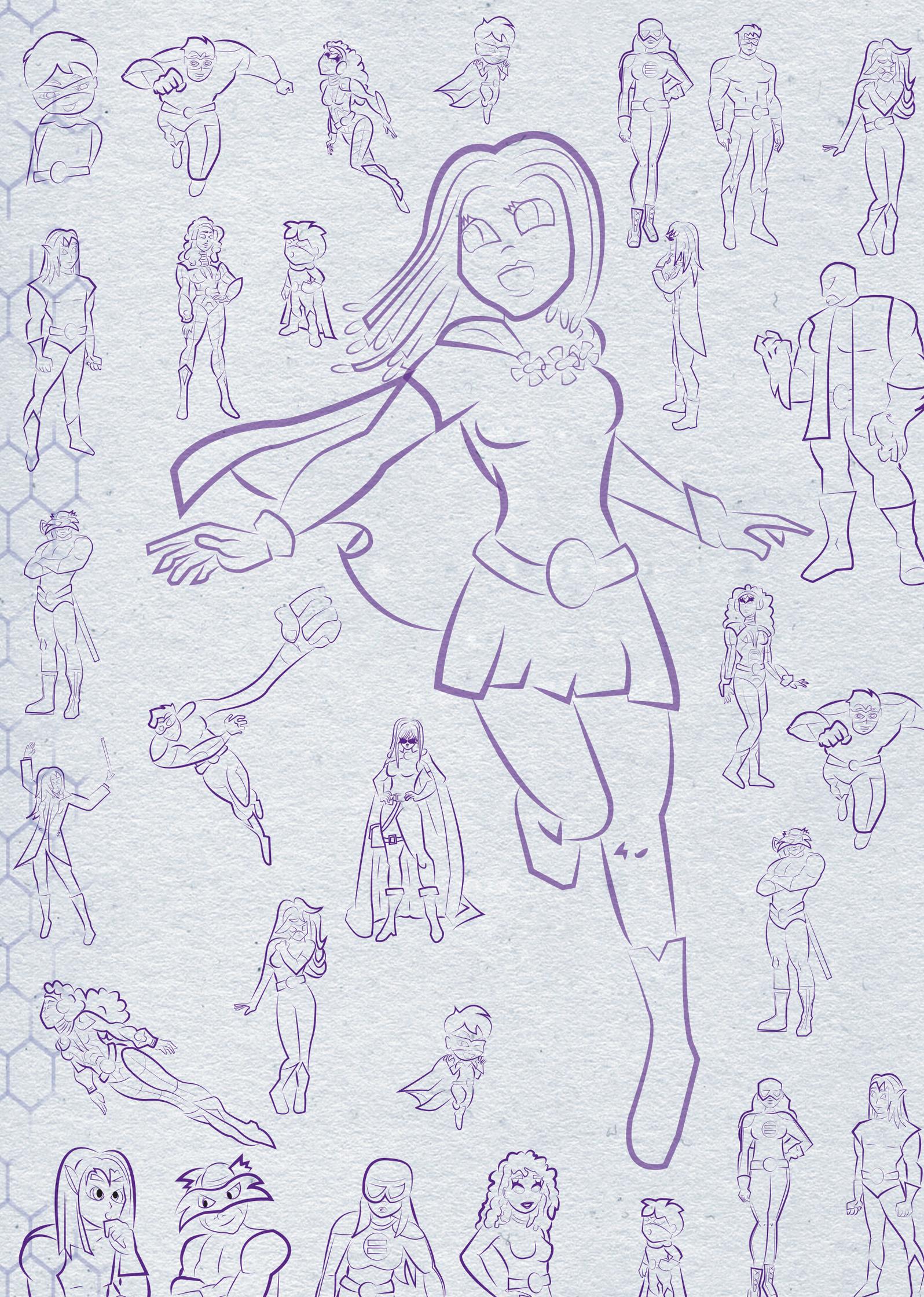


# ESCUELA DE HÉROES

JUEGO DE ROL





# I. INTRODUCCIÓN

## ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

¿Alguna vez te ha ocurrido que viendo una película o leyendo un libro has pensado que lo que hacía el protagonista no era lo más adecuado, y que si estuvieras en su lugar harías otra cosa completamente distinta? ¿Y si pudieses meterte dentro de la historia y cambiarla con tus decisiones?

Básicamente en eso consiste un juego de rol. En un juego de rol, un director de juego imagina una situación, una aventura, y elabora un guion. Los jugadores serán parte activa en la historia, cada uno de ellos, contando con la ayuda de una ficha en la que se describe un personaje, interpretará el papel de uno de los protagonistas. Los jugadores tomarán decisiones conjuntas sobre cuál será la mejor manera de resolver las distintas situaciones que se presenten en la historia.

El juego de rol es una herramienta fantástica para trabajar con los niños y niñas en áreas como:

- Trabajo en equipo.
- Tolerancia al fracaso y actitud proactiva. Gestión de la frustración.
- Lenguaje y comunicación.
- Pensamiento lógico y creativo.
- Empatía y adaptación.
- Cálculo de probabilidades y cálculo mental.
- Resolución de problemas.
- Pensamiento táctico y estratégico.
- Expresión corporal.

## LA HOJA DEL PERSONAJE

**Como jugador, debes tener clara una cosa: interpretas un personaje.** No será invencible, ni saldrá victorioso de todas las situaciones. Como toda persona, tendrá sus limitaciones. Y estas limitaciones vendrán definidas numéricamente en una hoja de papel llamada «hoja del personaje». En ella se indicará la fuerza, la cultura, los conocimientos y las propiedades, e incluso los rasgos de carácter del personaje.

Evidentemente, la personalidad del jugador y la del personaje muchas veces no tendrán nada que ver. El reto será conseguir interpretar, procurar pensar en cómo reaccionaría el personaje ante una situación, no en cómo reaccionaría el jugador real en persona.



## LOS DADOS

**Las situaciones se resolverán** a través de tiradas de dados.

Utilizaremos dados de 10 caras, para expresar resultados de porcentajes. Esto quiere decir que las características del personaje vienen expresadas por un valor %. Por ejemplo, podemos encontrar personajes muy «forzudos» que tengan un 90% en el atributo Fuerza, y personajes más débiles que puedan tener un 20% o un 30% en el atributo Fuerza.

Lanzaremos el dado de 10 caras dos veces, la primera por las unidades y la segunda por las decenas. Así tendremos un valor comprendido entre el 01 y el 100. Compararemos lo obtenido con el porcentaje que queramos salvar (ej. fuerza), si el resultado es menor o igual que el porcentaje, lo hemos conseguido. En caso contrario, hemos fallado la acción.



## OBJETIVOS DEL JUEGO

En «Escuela de héroes» **no hay** ganadores ni perdedores. Los jugadores tendrán que apoyarse y cooperar, tomar decisiones importantes entre todos, para acabar bien la aventura que ha preparado el Director. El objetivo del juego es «VIVIR UNA AVENTURA», ser alguien diferente por unos momentos y actuar como tal, aprender, divertirnos y ponernos en el lugar del otro.



Con este símbolo queremos llamar tu atención en las tablas que precisan tiradas de dados. Así te será más fácil buscar y situarte en esas tablas.

## II. EL MUNDO DE «ESCUELA DE HÉROES»



**Ambientamos nuestro juego** en la actualidad.

Nuestro planeta se encuentra al límite, desolado por un sin fin de problemas de toda índole, ambientales, crisis migratorias y económicas, etc.

Los Guardianes de los Derechos, un grupo formado por personas con extraordinarios poderes y un gran corazón, están desbordados y no pueden hacer frente a todos y cada uno de esos problemas, por eso necesitan tu ayuda.

Ubuntu, la líder y creadora del grupo, ha decidido crear una escuela en la que formar y entrenar a nuevos aspirantes a guardianes para que juntos puedan proteger a nuestro planeta de todas las injusticias y sobre todo de las acciones del malvado Darkness, que está detrás del origen de muchas de ellas.

En este juego formarás parte del equipo como un héroe más, pero también tendrás la posibilidad de interpretar más personajes.

El juego estará documentado para que los escenarios en los que se desarrolla sean lo más reales posibles. De este modo, vosotros, los jugadores, podréis viajar a países lejanos y tomar vuestras propias decisiones sin moveros de vuestras aulas.

# III. CREACIÓN DE PERSONAJES

En «Escuela de Héroes» **representarás** a un personaje extraordinario y especial. Que lo es, no porque tenga superpoderes (puede que en ocasiones interpretes a personajes que no los tengan), sino porque ha decidido dedicar su tiempo a ayudar a los demás, algo que le hace ser un auténtico superhéroe.

Para entender mejor esta sección puedes ir consultando el apartado «Hoja de Personaje» que encontrarás al final de este cuadernillo. Cada personaje viene definido en esta hoja, digamos que es como la parte de un guion de cine en la que al actor se le dan las indicaciones de cómo es el personaje: carácter, descripción física, profesión, etc.

## PROFESIÓN

**Nuestros personajes podrán desarrollar** una gran cantidad de profesiones. Normalmente los jugadores podrán elegir la profesión, pero todo dependerá de lo que el Director de Juego necesite para desarrollar la aventura.

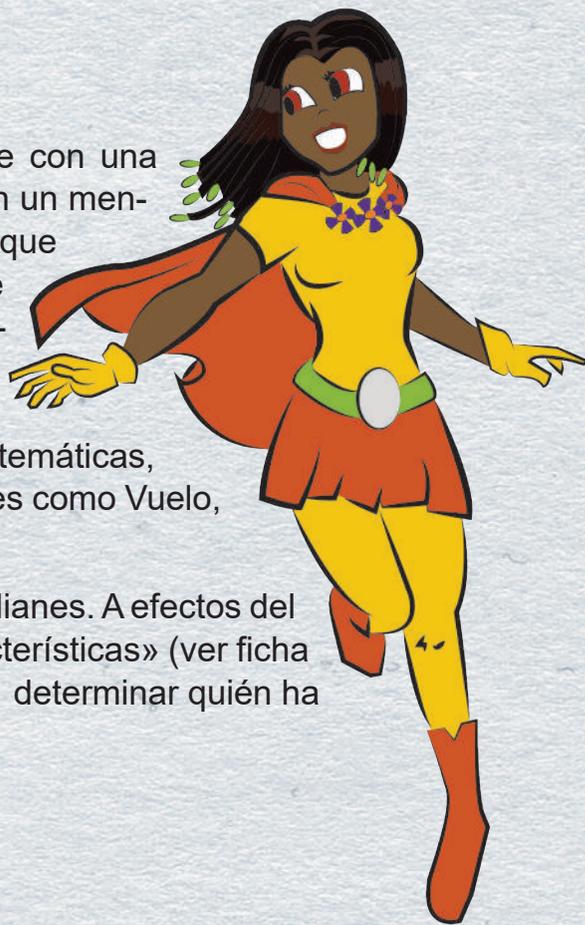
Pongamos un ejemplo: como no podía ser de otra forma, una profesión importante en el juego será la de Estudiante de la Escuela de Héroes. Las profesiones determinarán algunas de las características de nuestros personajes.

Veamos algunas de ellas:

## ESTUDIANTE

«Parece que fue ayer el día en que te despertaste con una llamada de una tal Ubuntu en tu teléfono móvil o con un mensaje en tu lista de correo electrónico diciéndote que conocía esas extrañas habilidades que siempre has tratado de ocultar, y que ha llegado el momento de aprender a desarrollarlas para ayudar a los demás. Desde entonces estudias en una escuela muy especial. Una escuela en la que además de Matemáticas, Inglés, Música e Historia tienes clases más especiales como Vuelo, Telequinesis o Prácticas de puntería con rayos».

Como estudiantes están a cargo de uno de los Guardianes. A efectos del juego, esto condicionará la puntuación de las «Características» (ver ficha del personaje). Lanzamos un dado de 10 caras para determinar quién ha sido su tutor en la escuela:



1. Fráterman
2. Amanix
3. Sonitrón
4. Justicia Infinita
5. Capitán Solidario
6. Equalgirl
7. Megatom
8. Dama del Maná
9. Maga de la Esperanza
10. Madiba



### Aprendiz de Fraterman

Mínimo: 20 Cultura

### Aprendiz de Amanix

Mínimos: 15 Habilidad  
15 Agilidad

### Aprendiz de Sonitrón

Mínimos: 15 Comunicación  
15 Percepción

### Aprendiz de Madiba

Mínimos: 20 Fuerza  
15 Percepción

### Aprendiz de Justicia Infinita

Mínimos 15 Resistencia  
15 Agilidad

### Aprendiz de Capitán Solidario

Mínimo: 20 Agilidad

### Aprendiz Equalgirl

Mínimos: 15 Comunicación  
15 Cultura

### Aprendiz de Megatóm

Mínimos: 20 Fuerza.  
15 Agilidad

### Aprendiz de Dama del Maná

Mínimos: 20 Habilidad  
15 Cultura

### Aprendiz de Maga de la Esperanza

Mínimos: 20 Habilidad  
15 Cultura

Así podemos ver qué mínimos, en algunas características, vienen determinados por quién es el «tutor» en la escuela. Pero en otras profesiones que pueden aparecer en el juego (médicos, voluntarios, pilotos, etc.) los determinará, las peculiaridades de cada profesión.

## NACIONALIDAD

**El jugador elegirá** en cuál de los cinco continentes ha nacido su personaje.

El origen del jugador puede ser determinante en alguna aventura ya que podría, por ejemplo, favorecer la comunicación con personas que hablen su misma lengua o que pertenezcan a su misma cultura. Esto se tendría que ver favorecido en las tiradas que tengan que ver con habilidades de comunicación.

## CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Definen los principales rasgos físicos y psíquicos del personaje:

**Fuerza:** El músculo, la fuerza bruta. Incidirá en muchas actividades físicas.

**Agilidad:** Indica los reflejos y la coordinación del jugador. Incide, por ejemplo, en la iniciativa y en la capacidad de reacción del personaje.

**Habilidad:** Indica la habilidad manual del jugador. Incide directamente en la capacidad de manejar objetos o, por ejemplo, realizar primeros auxilios.

**Resistencia:** Representa la fortaleza frente a las enfermedades y el estado de salud en general. Disminuirá si el personaje es herido. Si la puntuación en esta característica llegase a 0, el personaje se desmayaría. Si llegara a los mismos puntos iniciales, pero en negativo, el personaje podría morir.

**Percepción:** Cualidades sensoriales: vista, oído, gusto, tacto, olfato.

**Comunicación:** Capacidad de dialogar, de ser escuchado y de convencer.

**Cultura:** Valor de los conocimientos generales del personaje.

La **inteligencia** del personaje será la propia inteligencia del jugador que lo interprete.

**Entre todas estas características se repartirán 100 puntos.**

**Máximo:** 20 puntos en una característica.

**Mínimo:** 5 puntos en una característica.

En «resistencia» el mínimo serán 10 puntos.

Normalmente esta puntuación no podrá ser aumentada en el futuro.

Al asignar los puntos tenemos que tener en cuenta los mínimos de característica de la profesión.

## CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

### EDAD

**El jugador podrá elegir** cualquier edad para su personaje entre los 17 y los 22 años, a no ser que el Director del Juego determine otra cosa por las necesidades propias de la aventura.

La edad determina el número de tiradas obligatorias en la tabla «rasgos de carácter».

### RACIONALIDAD Y FANTASÍA

**En el mundo de «Escuela de héroes» se mezclan** lo real y lo mágico. Podemos movernos por el mundo actual con sus duros conflictos y bondades y, a la vez, nos encontraremos o podremos interpretar a personajes con extraordinarios poderes.

Estas dos características valoran en qué lugar se encuentra el personaje. Una racionalidad alta implica resistencia a creer en lo fantástico y a ser afectado por los poderes de ese mundo.

Una fantasía alta significa aceptar y tener capacidad de poder utilizar los poderes, pero al mismo tiempo ser vulnerable a los mismos.

Son incompatibles y deben sumar siempre 100. Debemos asignar un mínimo de 25 puntos a una de ellas.

### SUERTE

**Representa la suerte del personaje** frente a una situación determinada.

Se calcula mediante la siguiente fórmula:

$$\text{Suerte} = \text{Percepción} + \text{Comunicación} + \text{Cultura}$$

Se expresa en porcentaje y variará a lo largo de la partida según el uso que hagamos de ella.



## COMPETENCIAS

**Definen los diferentes conocimientos** del personaje y su habilidad en los mismos.

Dependen directamente de la profesión del personaje y de la asignación que hayamos hecho a las características.

Cada competencia depende de una característica. Así marcamos la base de la competencia y también su tope (característica x 5), excepto en las competencias de cultura que se puede llegar al 100% sin límite por la característica.

Cada profesión tendrá 12 competencias propias, 4 de las cuales son básicas, imprescindibles de la profesión. En estas competencias básicas tendremos la base de la característica multiplicada por 3.

Las otras 8 son normales y tendremos nuestra base normal.

Si el jugador quiere aumentar una competencia fuera de estas 12 podrá hacerlo a un coste del doble (incrementar un punto costará 2).

El jugador tiene 100 puntos a repartir entre las competencias.

## DINERO INICIAL

**Dinero inicial es la cantidad** de dinero de que dispone el personaje en el momento de la creación, para comprar material.

Al menos la mitad debe gastarse en equipo.

El grupo de jugadores podrá ponerse de acuerdo para «comprar» entre todos el material necesario para desarrollar la aventura adecuadamente (lista de material).

La cantidad inicial dependerá del origen y profesión del personaje.

**Ejemplo de competencias por profesión: Estudiante de Escuela de Héroes.**

### Competencias básicas:

- Idioma (Inglés)
- Escuchar
- Buscar
- Esquivar

### Competencias normales:

- Conducir coche
- Leer y Escribir
- Nadar
- Correr
- Comerciar
- Poder
- Ocultar
- Tregar

A medida que surja la necesidad de utilizar personajes de otras profesiones elaboraremos sus tablas de competencias básicas.

## PODERES Y PUNTOS DE CONCENTRACIÓN

Si el personaje tiene 50 o más puntos de «poder» y más de 50 en fantasía tiene derecho a conocer el uso de los poderes mágicos.

Para ello usamos los puntos de concentración (PC) que serán el 20% de la fantasía del personaje.

## RASGOS DE CARÁCTER

Nuestro carácter se va forjando con el paso del tiempo, con las experiencias que vivimos.

Tiraremos un dado de 100 y consultaremos la tabla de rasgos de carácter. Se hará un número de tiradas según la edad:

- 17-19 años: 1
- 20, 21, 22 años: 2

El jugador puede optar por hacer 2 tiradas más.

Algunos resultados son muy buenos y otros no tanto. Ciertos resultados puede hacer aumentar o disminuir características o competencias.



## TABLA DE RASGOS DE CARÁCTER

01-03	Al personaje le afectan muchísimo las situaciones violentas y siempre trata de evitarlas, odia los conflictos, -25% en todas las competencias de combate.
04-05	Sentidos extraordinariamente sensibles, +2 en percepción.
06-10	El personaje sufrió un accidente que le resta movilidad en las manos, -5 en habilidad.
10-13	El personaje lleva consigo siempre un objeto mágico, regalo familiar. Obtienes un objeto mágico.
14-16	Asmático, -5 en agilidad.
17-20	Vista excelente, +25 en otear y buscar.
21-22	Miedo al combate. En caso de ser atacado procurará siempre huir, defendiéndose normalmente.
23-25	Miedo a los animales. A raíz del ataque de un perro cuando era pequeño, -25% en conocimiento animal.
26-30	Carisma con los animales. Los animales no le atacarán en un principio, a no ser que hayan sido entrenados o el personaje les moleste, +25 en conocimiento animal.
31-32	Sufre vértigo, -25 en trepar.

33	El personaje es muy débil a raíz de una enfermedad de la infancia, -5 en fuerza, agilidad y resistencia.
34-36	El personaje se ha criado en otro país. Un idioma al 100% además del idioma propio.
37-40	El personaje es tímido, le cuesta hablar en público, -5 en comunicación.
41-44	Oído sensible, +5 en escuchar.
45-46	Confiado. En un principio no desconfía de nadie a no ser que le dé pruebas evidentes de mala fe, -25 en psicología.
47-50	Carácter muy impulsivo, + 25 en pelea.
51-55	Amante de la buena comida, +25 en degustar.
56-58	En el pasado el personaje tuvo una educación muy estricta, +25 en mando.
59-62	El personaje tiene un objeto talismán, +10 en fantasía.
63	A raíz de un accidente el personaje es cojo de una pierna, -2 agilidad.
64-69	El personaje posee una buena voz y oído, +25 en cantar.
70-71	Problemas de movilidad en la mano izquierda, -5 en habilidad e imposibilidad de utilizar objetos de 2 manos.
72	Extraordinariamente robusto, +5 en fuerza.
73-76	Extremadamente curioso, lo que le hace meterse en multitud de problemas, -20 en discreción.
77-80	El personaje es sordo de un oído, -25 en escuchar.
81	Excepcionalmente hábil, +25 en habilidad.
82-83	El personaje es una persona de mundo, viajera y amante de otras culturas, +15 en psicología.
84	El personaje es extraordinariamente simpático y convincente, +15 en elocuencia y comerciar.
85-86	Odia discutir un precio. Si puede pagar lo que le piden lo hace o no lo compra, -25 en comerciar.
87	Mareo. Se mareo en cuanto pone el pie en un barco, -25 en navegar.
88-89	Se crió en una provincia costera, +25 en nadar y en navegar.
90-91	Aficionado a la fotografía de animales en la naturaleza, +15 en rastrear.
92	Acceso a una educación complementaria, +5 en cultura.
93-94	Despistado por naturaleza, -25 en memoria.
95-96	Miedo terrible al agua, -25 en nadar.
97	No retrocede en los conflictos, ni huye ante cualquier contrincante, +25 en objetos mágicos de enfrentamiento.
98-99	Criado en ambiente rural, +25 en conocimiento de plantas.
100	Jugador. No se resiste a una partida o apuesta, +15 en juego.

# IV. EL SISTEMA DE JUEGO

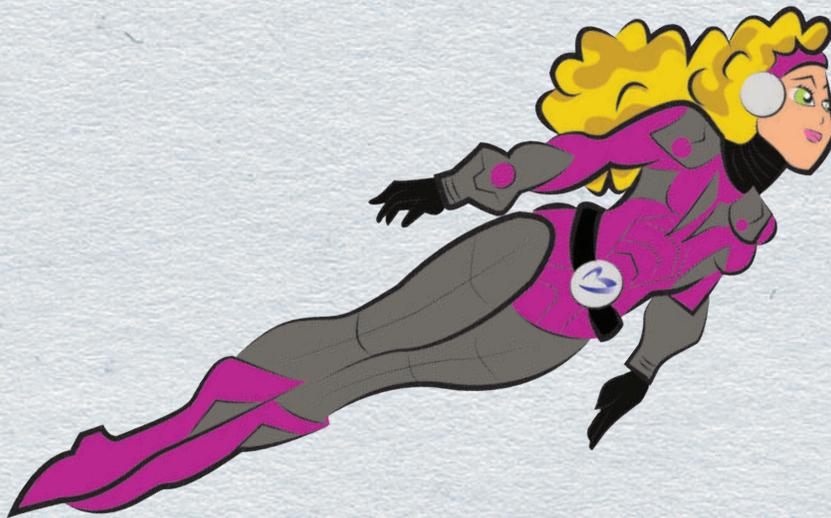
## COMPETENCIAS

**Las competencias vienen determinadas** en porcentaje, lo que significa que cuanto más alto sea éste, más fácil será que utilicemos la competencia con éxito. Son conocimientos, habilidades aprendidas que evolucionan y mejoran. Sin embargo, dependen de las características principales.

Se tendrá de base en una competencia el valor de la característica directa de esa competencia y sólo será aumentable por el valor de dicha competencia multiplicado por cinco.

### Ejemplo

Si tenemos 10 puntos en la característica «percepción», tendrá una base en la competencia «degustar» del 10% y podrá aumentar esta competencia hasta un 50% (10 x 5).



## EXPLICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

### ARTESANÍA (HAB)

Desde realizar pequeñas reparaciones (como cambiar una rueda) hasta construir un refugio, arreglar herramientas, utensilios de supervivencia, etc. Para utilizar esta competencia los personajes tendrán que tener las herramientas necesarias para la reparación.

### BUSCAR (PER)

Sirve para efectuar un registro en una habitación, para intentar encontrar trampas o pasadizos secretos, etc.



### **CABALGAR (AG)**

Habilidad para montar en caballos u otros animales. En circunstancias normales, con un mínimo de un 15% en esta habilidad no será necesario tirar los dados mientras lleve su montura al trote o al paso. Si se desboca o surge un hecho imprevisto, o si es necesario acelerar, se deberá hacer una tirada por la competencia.

### **CANTAR (COM)**

Para cantar sin desafinar y con buena voz.

### **COMERCIAR (COM)**

Sirve para discutir precios. Para regatear, comprador y vendedor lanzan los dados y comparan los resultados con sus porcentajes. Aquél que saque una diferencia más alta gana la discusión.

### **CONOCIMIENTO MÁGICO (CUL)**

Cantidad de conocimientos teóricos sobre instrumentos mágicos, fórmulas, etc.

### **CONOCIMIENTOS QUÍMICOS (CUL)**

Servirá para preparar compuestos químicos (antídotos, etc) y medicamentos.

### **CONOCIMIENTOS DE MINERALES (CUL)**

Permite identificar los diferentes minerales y reconocer sus propiedades.

### **CONOCIMIENTOS DE PLANTAS (CUL)**

Permite identificar los diferentes vegetales y conocer sus propiedades.

### **CORRER (AGI)**

No indica velocidad, sino su resistencia en carrera y su habilidad en sortear obstáculos. Para saber si un personaje corre más rápido que otro, comparar agilidades.

### **DEGUSTAR (PER)**

Saborear u oler comida o bebida y detectar sabores extraños.

### **DISCRECIÓN (AGI)**

Facultad de avanzar en silencio o pasar desapercibido en medio de la multitud.

## DISFRAZARSE (COM)

Esta competencia no significa la habilidad para maquillarse o ponerse un disfraz, sino la habilidad para hacerse pasar por lo que no es. Aparenta una clase social que no es la propia, una profesión o incluso otro sexo. En este último caso habrá un *malus* de un 40%.

## ELOCUCENCIA (COM)

Habilidad de convencer a un interlocutor de un argumento determinado, siempre que no sea un absurdo. Si la elocuencia tiene que utilizarse en un idioma no natal, el porcentaje no podrá ser superior al de dicho idioma.

## ENSEÑAR (COM)

Capacidad de transmitir sus conocimientos sobre un tema determinado. La persona que enseña debe pasar la tirada de «enseñar» y a continuación el «aprendiz» debe sacar un % igual a la competencia que desea aprender x 5. En caso de que ambos pasen sus tiradas el alumno gana 5 puntos de aprendizaje por semana para mejorar esa competencia.

No se puede enseñar por un % más alto del que tenga el maestro en la competencia que enseña.

## ESCONDERSE (AGI)

Ocultarse de los ojos de los demás. Es necesario que exista el lugar en el que hacerlo (árboles, rocas, paredes, etc).

## ESCUCHAR (PER)

Se refiere a ruidos que normalmente pasarían desapercibidos.

## ESQUIVAR (AGI)

Salvarse de golpes que en circunstancias normales nos habrían impactado. No se pueden esquivar proyectiles.

## FORZAR CERRADURAS (HAB)

Se refiere a abrir sin la llave correspondiente. Al usar esta habilidad la cerradura quedará inservible.

## IDIOMA (CUL)

Porcentaje que se posee en el control de una lengua que no sea la natal. No puede ser superior al de la lengua natal.

## JUEGO (HAB)

Indica la posibilidad de hacer trampas en el juego y de detectar si alguien las hace. Para simular una partida de cartas, por ejemplo, cada jugador tirará por suerte, y ganará quien tenga la mayor diferencia entre el resultado de su tirada y su suerte.

## JUEGOS DE MANOS (HAB)

Capacidad de hacer pequeños malabares. También servirá para esconder algún objeto ante los ojos de la gente.

## LANZAR (AGI)

Para objetos pequeños, lanzarlos con intención de hacer daño o para que un amigo los coja.

## LEER Y ESCRIBIR (CUL)

Porcentaje que se tiene en leer y escribir la propia lengua.

## MANDO (COM)

Permite dar órdenes a personajes no jugadores (pnjs) que se encuentren al servicio del personaje o de rango inferior. El personaje será obedecido en el acto a no ser que se trate de órdenes absurdas. No se puede usar entre personajes jugadores.

## MEDICINA (CUL)

Para curar enfermedades, heridas y envenenamientos será necesario contar con el equipo adecuado, tiempo y descanso para recuperarse.

Recuperará 1d4 puntos de resistencia por semana de reposo. También sirve para diagnosticar enfermedades.

## MEMORIA (CUL)

Sólo se tirará a indicación del Director de Juego. Para recordar detalles, nombres o cosas que pasaran por alto en su momento.

## MÚSICA (CUL)

Habilidad para tocar un instrumento, se deberá especificar cuál es el instrumento en el que el personaje está especializado. En tocar otros instrumentos el personaje tendrá un *malus* de un 40%.

## **NADAR (HAB)**

Si un personaje cae al agua debe usar esta competencia si no quiere ahogarse. Cada vez que supere una tirada avanzará 5 metros.

¡Ojo! Si se comete pifia o si falla la tirada 3 veces seguidas empezará a ahogarse y si no se le saca del agua morirá (ver reglas de asfixia). Para sacar a alguien del agua, se hacen tiradas de nadar reducidas a la mitad.

## **NAVEGAR (HAB)**

Para manejar cualquier tipo de embarcación.

## **OTEAR (PER)**

Darse cuenta de detalles que normalmente pasarían desapercibidos.

## **PODER (HAB)**

Sólo para personajes superhéroes, es la habilidad para utilizar los poderes sobrenaturales que poseen estos personajes.

## **PRIMEROS AUXILIOS (HAB)**

Sirve para intentar salvar la vida a heridos graves. No confundir con medicina (ver «heridas graves y muerte»).

## **PSICOLOGÍA (PER)**

Para descubrir si nos están engañando. También para intuir el estado de ánimo de otras personas.

## **RASTREAR (PER)**

Para seguir el rastro de una animal o un individuo sin perderlo de vista, ya sea en el bosque o en la ciudad.

## **ROBAR (HAB)**

Se refiere a robar pequeños objetos. La víctima tiene derecho a una tirada de percepción x 3 para darse cuenta de que está siendo robada. Si el ladrón falla su tirada, la víctima se dará cuenta automáticamente, pero el ladrón puede coger el objeto. Si el ladrón saca una pifia no puede cogerla. Si saca un crítico la víctima no se da cuenta de nada.

## SALTAR (AG)

Pueden darse saltos verticales de hasta 1,50 m. y horizontales hasta 3 m. Un crítico será un salto fuera de lo razonable.

## TEOLOGÍA (CUL)

Para conocer los dogmas y liturgia de la religión del personaje. *Malus* de un 50% en otras religiones.

## TREPAR (AGI)

Facilidad para escalar en vertical. Se realiza una tirada cada 10 m.

Trepar ayudado por una cuerda dará un bonus del +40%.

## OCULTAR (HAB)

Para esconder objetos de pequeño o mediano tamaño o para ayudar a alguien a esconderse de otras personas.

## CRÍTICOS Y PIFIAS

Un **crítico es la mejor tirada** que podemos hacer. La consecuencia es que lo que intentábamos hacer en el juego nos ha salido de la mejor manera posible.

También puede ocurrir que fallemos de manera desastrosa. Esto será consecuencia de una mala tirada y lo llamaremos pifia.

Para determinar si una tirada puede ser crítico o pifia miraremos la siguiente tabla:

%	CRÍTICOS	PIFIAS
01-10%	01-91	91-00
11-20%	01-02	92-00
21-30%	01-03	93-00
31-40%	01-04	94-00
41-50%	01-05	95-00
51-60%	01-06	96-00
61-70%	01-06	97-00
71-80%	01-08	98-00
81-90%	01-09	99-00
91-99%	01-10	00



## HERIDAS Y MUERTE

**Un personaje caerá al suelo** inconsciente cuando llegue a 0 puntos de resistencia o a puntos negativos.

A partir de este momento pierde 1 punto por asalto hasta alcanzar la totalidad de sus puntos de resistencia negativos. En ese momento morirá.

Para evitar la muerte se puede utilizar la competencia «primeros auxilios». Por cada turno en el que se pase la tirada recuperamos 1d4 puntos de resistencia.

Con «primeros auxilios» no se pueden recuperar puntos de resistencia positivos: esto sólo se consigue con «medicina» o usando un poder mágico de curación.

## SUERTE

**Se puede utilizar** de dos maneras:

1. **Sería la suerte que pudiera tener un personaje en un momento dado, y se mide en porcentaje.**

Para condicionar la suerte de un personaje en una determinada situación utilizamos esta tabla de dificultad:

Infalible	+75%
Muy fácil	+50%
Fácil	+25%
Normal	0%
Difícil	25%
Muy difícil	-50%
Imposible	-75%

Esta tabla también podría utilizarse con otras competencias.

2. **Para modificar tiradas.** Tenemos que decirlo antes de lanzar los dados. Podemos usar puntos de suerte para sumar o restar, según nos convenga, al resultado de los dados.

Los puntos de suerte gastados se recuperan al final de la partida, cuando adjudicamos la recompensa de puntos de aprendizaje.

Si la tirada sale bien, perderemos 1 punto igualmente.

Se pueden donar los puntos de suerte, pero deben especificarlo al Director por adelantado.

## MEJORA DE PERSONAJES Y PUNTOS DE APRENDIZAJE

### Tabla de mejora de competencias

1-30%	cuesta 1p. aumentar 1p.
31-60%	cuesta 2p. aumentar 1p.
61-80%	cuesta 3p. aumentar 1p.
81-90%	cuesta 4p. aumentar 1p.
91-00%	cuesta 5p. aumentar 1p.

Si los números son negativos costarán 10p. aumentar un punto.

Cada jugador, mientras está jugando, irá marcando, cada vez que la utilice con éxito, la casilla que se encuentra a la derecha de cada competencia.

Al final de la partida se podrán aumentar las competencias que se hayan usado.

El Director otorgará unos puntos a cada jugador al terminar la partida. Son los «Puntos de Aprendizaje» y varían según la dificultad de la aventura. De 10 (muy fácil) a 100 (casi imposible).



# V. ENFRENTAMIENTOS

La regla principal de este capítulo es que siempre vamos a tratar de evitar la solución de los conflictos a través de la violencia. Frente a la fuerza, siempre trataremos de utilizar el ingenio o nuestra capacidad de negociar o mediar.

En el mundo de «Escuela de Héroes» nos vamos a enfrentar sin remedio a situaciones en las que inevitablemente va a estar presente la violencia. Podríamos haber recreado un mundo en el que estas situaciones no se dan, pero, si queremos reflejar la realidad, debemos aceptar que estas situaciones existen y que debemos resolverlas de la mejor manera.

## SECUENCIA DE CONFLICTO FÍSICO

**Los encontronazos** con personajes con los que ha sido imposible razonar una solución pacífica se resolverán a través de asaltos. Cada asalto consta de las siguientes fases:

1. Iniciativa.
2. Acciones por iniciativa.
3. Daños.

### INICIATIVA

**Orden en el que actuarán** los involucrados en una pelea.

Lanzaremos 1d10 al principio de cada asalto y lo sumaremos a la agilidad que tenga el personaje.

El personaje (jugador o no) que haya sacado la mayor iniciativa anuncia las acciones que realiza en este asalto e intenta ejecutarlas. A continuación, el siguiente, y así sucesivamente, hasta llegar al personaje de menor iniciativa.

### ACCIONES

**En cada asalto pueden realizarse 2 acciones** de los tipos: movimiento, ataque y defensa.

#### Movimiento

Pueden ser de movimiento normal o de movimiento en carrera.

En el primer caso nos moveremos unos 6 m., en el segundo unos 12 m.

Si se opta por una acción de movimiento tiene que ser en la primera, en ningún caso puede ser una segunda acción (a no ser que la primera sea también de movimiento).

## Acciones de ataque

### Ataque a distancia

Alcanzar un objetivo enemigo con un proyectil arrojado desde lejos, ya sea a través de algún arma o un proyectil improvisado (botellas, piedras, etc.).

Las distancias se dividen en:

- corta: bonus +20%
- media
- larga: *malus* -20%

### Ataque cuerpo a cuerpo

Distancia máxima de tres metros y mínima de un metro.

## Acciones de Defensa

Son la respuesta a un ataque y se efectúan después de que se realice éste, independientemente del orden de iniciativas.

**Esquiva:** Evitar el golpe del contrincante. Para ello se une a esta competencia. Si el golpe es un crítico es necesario otro crítico para esquivarlo. Una misma esquiva sirve contra todos los ataques que nos lance el enemigo en un asalto.

**Parada:** Detener el golpe con cualquier objeto. Se usará el porcentaje que tengamos en la competencia del arma que estemos usando.

Si el atacante saca un crítico, el objeto con el que tratamos de parar el golpe se romperá directamente, a no ser que la parada haya sido otro crítico.

Se pueden realizar tantas paradas como ataques se reciban en un mismo asalto y contarán con una única acción. Se hará una tirada de parada por golpe recibido.

Si sufrimos el ataque de varios individuos aplicaremos los siguientes *malus*:

- 2 atacantes: -25%
- 3 atacantes: -50%
- 4 atacantes: -75%

El golpe crítico reduce las posibilidades de parada a la mitad.

## EL DAÑO

**Cuando uno de los personajes involucrados** en una pelea salva el porcentaje de la competencia del arma que esté usando y su enemigo falla la acción defensiva, el golpe hará impacto en el enemigo.

Si el resultado ha sido crítico se infringirá el daño máximo, ignorando la protección.

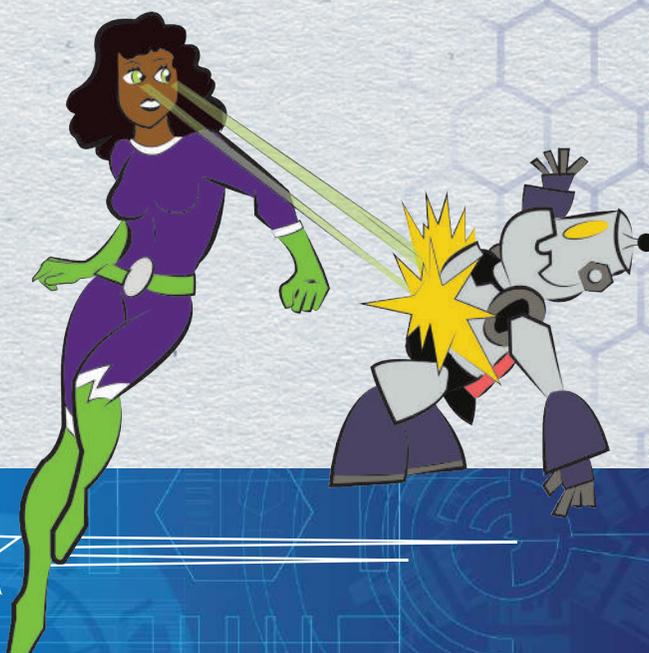
El daño dependerá del arma usada y el lugar de impacto.

## ARMAS

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3
Armas de pequeño tamaño y peso:	Armas de una mano:	Armas lanza proyectiles:
Cuchillo	Palo/bate	Pistola
Navaja	Barra de hierro	

### Tabla de competencias para manejar armas

Competencia	Caract. Principal	Fuerza mínima	Daño base
Pistola	Habilidad	12	1d10
Barra de hierro	Fuerza	12	1d8+1
Palo/bate	Fuerza	10	1d6
Cuchillo	Habilidad	5	1d6
Navaja	Habilidad	5	1d3+1



## Modificaciones al daño

Para manejar cada arma es necesario una fuerza mínima. Si no se posee se restará cada punto que falte al daño que infringe.

El daño también se modifica por la característica principal de la competencia del arma.

50 a 45	+6d6
44 a 40	+5d6
39 a 35	+4d6
34 a 30	+3d6
29 a 25	+2d6
19 a 15	+1d4
14 a 10	0
9 a 5	-1d4
4 a 1	-1d6

## PROTECCIONES

**Cuando hablamos de protecciones nos referimos** a todo lo que se encuentre entre el cuerpo del defensor y el arma del atacante. Puede ser desde nuestra ropa, que no protegerá demasiado, hasta un chaleco antibalas.

Las protecciones que usemos contra golpes o impactos contarán con un número determinado de puntos de resistencia, es decir, se gastarán a medida que sufran daños. La protección perderá tantos puntos de resistencia como puntos de daño realice el atacante.

La persona que lleva protección recibirá un daño equivalente a los puntos de resistencia que sobrepasen a los puntos de protección de la prenda.

	Resistencia	Protección
Ropa gruesa	30	1
Chaleco antibalas <i>malus: no se puede nadar con él</i>	125	7
<i>malus: -10% en las competencias de agilidad</i>		
Casco militar	40	4

## LOCALIZACIÓN DEL DAÑO

**Miraremos a la cifra de las unidades** de la tirada del impacto y aplicaremos la tabla de localización. Las modificaciones se aplicarán a los puntos que atraviesen la protección, no a la tirada original.

- 1 cabeza: daño x 2
- 2 brazo dcho: daño / 2
- 3 brazo izqdo: daño / 2
- 4, 5 y 6 pecho: daño normal
- 7 y 8 abdomen: daño normal
- 9 pierna izqda: daño / 2
- 10 pierna izqda: daño / 2

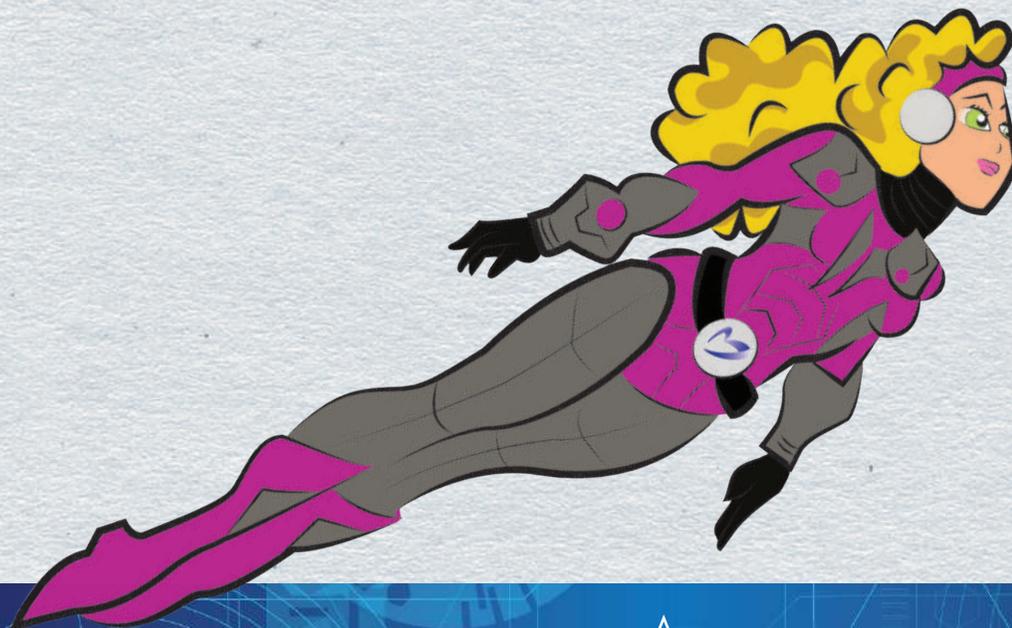
## EFECTOS DEL DAÑO

**Si el daño total supera la mitad de los puntos de resistencia** se pierden temporalmente todos los bonus al daño que poseyera con sus armas.

Si excede de  $\frac{2}{3}$  haremos una tirada de resistencia x 4 para no desmayarse.

Al llegar a 0 puntos se desmaya.

Muerte al llegar a los puntos de resistencia iniciales negativos.



# VI. LOS PODERES SOBREHUMANOS Y LA MAGIA

En el mundo de «Escuela de Héroes» existe la magia y los personajes sobrehumanos o superhéroes. Es un mundo real, con los conflictos y problemas de nuestra sociedad actual, pero este mundo cuenta con la ayuda de los Guardianes de los Derechos, un grupo formado por seres extraordinarios que velan y luchan por el cumplimiento de los Derechos Humanos. Para ello utilizan poderes y habilidades que el resto de humanos no ha desarrollado.

Pero no todos los seres poderosos se dedican a hacer el bien, también existen otros seres extraordinarios cuya misión en la vida es hacer el mal, o que se mueven por intereses egoístas y aprovechan sus dones para su interés personal.

En la ficha de todo personaje podemos ver las características de **racionalidad** y **fantasía**. Estas reflejan la aceptación de la existencia de los poderes sobrehumanos y la magia por parte de las personas «normales». ¿Qué creerías si alguien te contase que puede volar? Probablemente no le creerías, pensarías que te está tomando el pelo o que simplemente está loco. Pero... ¿y si de repente emprende el vuelo delante de tus narices? Tendrías que aceptar de alguna manera que lo que has visto es real, y entonces tu nivel de «fantasía» subiría.

Entre estas dos características deben sumar 100.

Como hemos visto en el ejemplo, esta característica puede variar. Se gana «fantasía» con la visión de poderes sobrenaturales y la magia.

	Máximo	Mínimo
Fantasía	200 puntos	0 puntos
Racionalidad	100 puntos	-100 puntos

En «Escuela de Héroes» se pueden interpretar personajes con poderes fantásticos. Un simple estudiante de la Escuela de Héroes de Ubuntu y los Guardianes ya tendrá algún poder que desarrollar. Todos estos personajes pueden usar poderes especiales y deberán tener un mínimo de 50 pts en «poder» y 50 pts en «fantasía».

Los poderes, en el caso de ser un personaje que no sea miembro de los Guardianes de los Derechos, serán elegidos por el jugador. Para calcular el número de poderes que le corresponde a un jugador consultaremos la siguiente tabla:

PODER	N.º DE PODERES
50/75	1d4
76/90	1d6
91/00	1d6+2
+00	1d10+1

Cuando usamos un poder consumimos «puntos de concentración». Representa la energía «sobrenatural» de las personas y se recuperan descansando.

Los puntos de concentración serán un 50% de la fantasía.

Cada vez que se use un poder consumimos 2 puntos de concentración y aunque la tirada de «poder se falle consumiremos estos puntos de concentración.

## LISTADO DE PODERES

### Superfuerza

Este poder, utilizado en una pelea, durará  $3d10 + 3$  asaltos.

El personaje aumenta su fuerza para resolver una determinada situación que lo requiera. Al usar esta superfuerza se multiplican la fuerza y la resistencia por dos y se suma +10 a la protección.

### Curación

El personaje debe tocar a la persona que desea curar. Este recuperará todos sus puntos de resistencia negativos, quedando en 0 y evitando la muerte. Permanecerá desmayado, pero a salvo.

### Alimentación

Este es uno de los poderes de la Dama del Maná. El personaje será capaz de generar alimento de la nada. Se trata de un alimento especial que regenera tanto el cuerpo como el ánimo de quien lo toma. Es necesario portar un objeto talismán contenedor para canalizar este poder. La Dama del Maná por ejemplo, utiliza las bolsas y bolsillos especiales que lleva en su cinturón.

### Burbujas

Para utilizar este poder es necesario un objeto talismán. Se trata de un pompero mágico, similar al que tiene nuestro guardián Babel.

Se trata de generar burbujas gigantes que pueden atrapar al enemigo. Al mismo tiempo, todo lo que diga la persona dentro de la burbuja resultará entendible, aunque hable en un idioma desconocido.

El enemigo que pase una tirada de resistencia no se verá atrapado por la burbuja.

### Control del agua

El personaje que utilice este poder tendrá un control absoluto del agua en todos sus estados. No se trata de generar agua de la nada, debe tener cerca una fuente de agua o un material que contenga un alto porcentaje de agua para intentar dominarlo.

## Rayos ópticos

Capacidad para lanzar rayos a través de los ojos. Este poder es muy difícil de controlar (*malus* de -10). El daño que produce es de 1d10.

## Flexibilidad

Capacidad de estirar cualquier parte de nuestro cuerpo como si de un chicle o un trozo de plastilina se tratase.

## Vuelo

Capacidad de volar. El personaje que lo utilice deberá pasar una tirada de «poder» por cada 20 minutos que esté en el aire. El Director estimará cuántas tiradas tiene que realizar.

Podremos llevar a alguien en nuestro vuelo, pero la velocidad del mismo se verá muy reducida.

## Supervelocidad

Capacidad de moverse y actuar a una velocidad sobrehumana.

Este poder permite realizar 6 acciones por turno en lugar de 2. El personaje ganará siempre en la iniciativa. Perderá 1 punto de resistencia por asalto.

## Agilidad extrema

El héroe que utilice este poder multiplicará su agilidad por 2 en el momento que decida utilizarlo.

## Invisibilidad

Capacidad de hacerse invisible a los ojos humanos. Los efectos durarán 2d10 minutos desde que se decida activarlo.

No es efectivo contra radares o scanners de temperatura que detectarán al personaje aunque esté utilizando este poder.

## Teletransportación

El personaje desaparece dejando atrás una explosión de humo y aparecerá en otro lugar.

Puede transportar con él a una o dos personas.

### Objeto lanzarrayos

Similar a los «rayos ópticos», pero canalizando el poder a través de un objeto. Ejemplo: el cayado de Fráterman.

Daño. 1d10

### Inmunidad al fuego

Durante un tiempo de 1d6 horas el personaje será totalmente inmune al fuego. Podrá, por ejemplo, caminar a través de las llamas sin quemarse ni verse afectado por humos o gases tóxicos producidos por el fuego.

### Resistencia al frío

Durante un tiempo de 1d6 horas el personaje que use este poder será capaz de resistir el frío extremo, sin que le afecte en absoluto.



## VII. ¿PREPARADO PARA JUGAR?

**Si has leído hasta esta página** ya estás listo para empezar a jugar a «Escuela de Héroes». Probablemente, y si no estás habituado a los juegos de rol, te habrás perdido varias veces en la lectura de las reglas y pensarás que esto de los juegos de rol es muy complicado. Efectivamente tiene su dificultad, pero una vez comienzas a jugar podrás observar que es como cualquier otro juego.

Lo primero de todo, elabora las fichas de los personajes. Lo más interesante es que las hagas con los jugadores, a ellos les gustará crear sus personajes y lo disfrutarán como una parte más del juego.

Puede suceder que por necesidades del juego los personajes vengan ya definidos. En el primer módulo de Escuela de Héroes vamos a tener todos los personajes hechos, pero te aconsejamos que, si dispones de tiempo, los vuelvas a hacer con tus jugadores, dándoles las pautas obligatorias para el juego como el origen, algún poder o competencia necesaria en el juego, etc.

Para elaborar las fichas fotocopia la página «ficha del personaje». Haz tantas copias como jugadores. Es una ficha vacía que tendréis que rellenar a lapiz para ir modificando cosas.

Recuerda que cada vez que utilices una competencia con éxito el jugador debe marcar con una x la casilla correspondiente para después repartir los puntos de aprendizaje entre las competencias utilizadas. Para utilizar las fichas que proponemos en la aventura tienes que transcribirlas a esa ficha vacía.

La ficha la puede conservar el jugador y este personaje podrá jugar (si es que sobrevive a esta aventura) en próximas aventuras de Escuela de Héroes.

Ten preparados los dados. Puedes jugar con dados físicos, utilizar una aplicación o hacer tus tiradas online, por ejemplo en el siguiente enlace:

**<https://rollthedice.online/es>**

Trabaja la narración de la historia, haz que los personajes se metan dentro de la aventura. Utiliza onomatopeyas, sé generoso en las descripciones, ambienta la partida con música, consigue fotos u otro tipo de material gráfico, las posibilidades son infinitas. Y sobre todo, no te ciñas estrictamente a lo que te proponemos como aventura. Improvisa, nosotros te ofrecemos una base, un marco. A partir de ahí eres libre de llevar la historia a donde quieras.

Las aventuras de Escuela de Héroes no se terminan con el módulo I. Una vez manejes las reglas serás capaz de crear tus propios módulos con multitud de escenarios, el único límite será tu imaginación.

# MÓDULO I: SIRIA

## INTRODUCCIÓN: EL CONFLICTO

**Siria es un país asiático**, situado en la región de Oriente Próximo.

Su población se concentra en la costa mediterránea (unos 21.898.000 habitantes) ya que gran parte de su territorio es desértico.

Aunque, al contrario de algunos países de la zona, no cuenta con grandes reservas de petróleo y gas natural, su importancia geográfica es clave, ya que es la salida al mar para transportar estas fuentes de energía.



La región en la que se encuentra Siria es muy importante en la historia de la humanidad, ya que ha sido la cuna de las civilizaciones actuales (Mesopotamia).

Históricamente, y debido a su importancia geográfica, siempre ha sido una zona de conflicto.

Para explicar el conflicto actual debemos remontarnos al gobierno de Háfes el-Ásad, padre del actual presidente sirio. De carácter laico y militar, pronto comienza a tener una gran oposición islamista, cada vez más fuerte (Los Hermanos Musulmanes). Esta oposición cada vez más radical es reprimida por Ásad con gran violencia.

En el año 2000, Ásad padre muere, y es sucedido por su hijo Bashar al-Ásad. Intenta tener gestos con la oposición, cada vez más creciente, liberando presos y dando algo de libertad al pueblo (acceso a internet, etc), pero al incrementarse las protestas también se incrementa la represión y estalla una oleada de violencia. George Bush, presidente de Estados Unidos en ese momento, incluye a Siria en el llamado «eje del mal», lo que la aísla económicamente del resto del mundo.



En 2011 surge la «Primavera árabe». Los países árabes piden más democracia y se crea una gran ilusión y un ansia de libertad. Ásad hijo responde a esta petición mandando al ejército, causando de nuevo una gran cantidad de bajas civiles. Se va creando una situación de guerra civil.

La oposición, renacida con la Primavera árabe, es una mezcla de mayorías sunníes (que no aceptan un gobierno de la minoría chií), islamistas e incluso grupos

terroristas como el ISIS, que aprovechan la situación para imponer su ley de Islam o muerte. Por otro lado tenemos al pueblo kurdo, que continúa controlando el norte de la región y que se encuentra constantemente asediado por el ejército turco.

El conflicto en Siria se alarga ya más de seis años. Según el Observatorio Sirio de los Derechos Humanos, 2015 terminó con más de 55.000 personas fallecidas, incluidos 2.500 niños y niñas, además de miles de personas desplazadas.

Siria es constantemente bombardeada y masacrada tanto por los terroristas del Estado Islámico como por fuerzas internacionales (recordemos los bombardeos tras el supuesto ataque de Ásad con armas químicas a enclaves del ISIS).

Desde el año 2012, la ONGD SED apoya a la población desplazada siria con un proyecto de emergencia. Éste se canaliza a través de la labor que los Maristas Azules desempeñan en la ciudad de Aleppo, la mayor del país y la que más está sufriendo las consecuencias de la guerra.

En este complicado escenario es donde se van a desarrollar las sesiones de juego de «Escuela de Héroes». Como no puede ser de otra manera, nuestros Guardianes son sensibles a las calamidades que sufre la población castigada por la guerra y acudirán sin pensárselo en su ayuda.

### **Información para el Director**

**Muy importante**, lee el escenario entero antes de jugar, por lo menos una vez, y si puedes prepara esquemas, apuntes o lo que necesites para que la historia gane fluidez.

Antes de comenzar el juego recuerda que hay que hacer las fichas de los personajes jugadores.

Los textos escritos en color azul son para leer textualmente a los jugadores, aunque estaría muy bien que el Director pusiese algo de su cosecha para enriquecer la ambientación.

Los textos escritos en color rojo son las tiradas de dados obligatorias para resolver la aventura.

## ESCENARIO 1: BOMBARDEOS

Comenzamos la aventura. El primer escenario que jugaremos será un apartamento cualquiera en el interior de Aleppo.

### Personajes jugadores

- Hermana o hermano 1
- Hermana o hermano 2
- Hermana o hermano 3
- Cuidadora.

### Personajes No jugadores

- Megatom
- Sonitrón

Aleppo, jueves por la tarde. Es un día como otro cualquiera sólo que hoy había una reunión en la escuela. Han convocado a todos los padres y madres del colegio, para no sabéis muy bien qué..., el caso es que los tres hermanos os encontráis en casa. Vuestros padres han contratado a una vecina algo mayor que vosotros para que os vigile mientras ellos no están.

El día está siendo bastante aburrido. En la tele sólo se ven noticias raras, gente en la calle gritando, policía de un lado para otro, peleas...No entendéis nada ¡todo el día con la misma matraca!

Vuestra cuidadora lo ha intentado todo, pero no ha servido de nada, estáis tan aburridos que no podéis parar de discutir, chincharos y pelear entre vosotros. De repente se escucha a lo lejos un ruido, parecen tambores o fuegos artificiales. ¿Qué hacéis?

Según las opciones que den los jugadores iremos llevando el juego. Si alguno decide mirar por la ventana:

**Tirada de otear: Los jugadores que no pasen esta tirada pensarán que son petardos o gamberros haciendo ruido.**

Los que la pasen podrán ver a lo lejos destellos o explosiones y si la tirada es un crítico podrán ver incluso algunos vehículos militares; helicópteros, tanques, algo que sólo habían visto antes en las películas.

¿Qué hacéis? Las explosiones son cada vez más fuertes y se escuchan más cerca y... ¡¡Vuestros padres están ahí afuera!!

Probablemente los jugadores intentarán utilizar sus teléfonos móviles, pero las líneas de comunicación están ya destruidas y saltará el mensaje de que no hay señal.

Las explosiones se acercan y esta vez, si miran por la ventana tendremos que describir una situación de caos, con gente corriendo por todas partes buscando refugio.

De repente ¡¡BOOM!!, una explosión suena muy cerca. Os duelen los oídos y apenas veis, os sentís muy mareados.

### Tirada de resistencia x 2.

Los que no pasen esta tirada caerán al suelo desplomados y los que la pasen también, pero antes de hacerlo podrán ver como la casa se ha convertido en una escombrera.

Pide a todos que cierren los ojos.

¡¡Un explosivo ha impactado de lleno en vuestra casa!!

Todo es un caos de humo y polvo.

Cada jugador tirará un dado de 6 para ver quien se va despertando primero. Pónselo en la mano. Sólo tu, Director, verás el orden. Anótalo y síguelo, les irás indicando que abran los ojos en ese orden (puedes prescindir de esta parte si quieres, pero le dará más interacción física al juego).

Lo que los jugadores ven al abrir los ojos es a sus hermanos atrapados entre muebles y escombros.

No podéis moveros. ¿Qué hacéis?

Lo lógico sería que en este punto intenten pedir ayuda, pero será inútil, nadie les va a escuchar.

Será necesario pasar una tirada de fuerza x 2 para quitarse los escombros de encima.

Si en la primera ronda alguien no pasa esta tirada otro personaje que se haya liberado puede ayudarle en la siguiente ronda, pasando otra tirada para ayudarle a salir.

La situación es dantesca. No queda nada de lo que antes era vuestra casa. Juguetes, libros, muebles, todo está desperdigado, quemado o lleno de polvo. La puerta está atascada y obstruida por cantidad de escombros y no se puede salir. ¿Qué hacéis?

El Director de juego en este momento atenderá a las ideas y las resolverá con las tiradas que estime necesarias, pero todo será bastante inútil, ya que es un edificio alto y escapar por la ventana no es una opción.

En mitad de todo esto sonará un móvil. Deben pasar una tirada de escuchar para determinar quien lo oye.

El que consiga escucharlo lo cogerá y escuchará una voz de mujer:

— Sonitrón: ¿Hola? ¿Hay alguien ahí? ¿Con quién hablo?

— Jugador: Su respuesta.

— Sonitrón: He escuchado vuestra llamada de auxilio. No os preocupéis, os tengo localizados y sé como sacaros de ahí, he detectado una vía de escape. Escuchad atentamente: a vuestra izquierda, en lo que antes era un salón, hay una mesa tirada en el suelo. Tenéis que apartarla y pasar por el agujero que queda. Después tenéis que quitar cascotes haciendo un pequeño túnel hasta la salida.

¿Qué hacéis?

Antes de nada los jugadores tendrán que equiparse. Buscar por lo menos una linterna y hacer alguna herramienta con algo que encuentren por ahí para despejar los cascotes. No les dejes empezar a hacer el túnel hasta que no lleguen solos a esta conclusión.

**Deben pasar las siguientes tiradas:**

- 1. Buscar, para encontrar la linterna.**
- 2. Artesanía, para hacerse con una herramienta que sirva para quitar cascotes.**

Para despejar el camino tienen que pasar en fila india. El jugador que vaya primero tendrá que pasar una tirada de habilidad x 3. Si no lo consigue el Director de juego sugerirá que otro ocupe su lugar.

En un momento dado, a elección del Director, el túnel se derrumbará y tendremos que describir una situación claustrofóbica.

Tras unos turnos, será Megatóm quien despeje el camino desde afuera y les libere.

De repente escucháis ruido de cascotes que se mueven y empiezan a abrirse agujeritos de luz delante de vuestras caras. El camino se despeja y veis unas manazas con guantes verdes que quitan cascotes y abren una salida. Al otro lado del túnel un gigante vestido de rojo os saluda. ¿Qué hacéis?

Megatóm se presentará les sacará y les dirá que no sabe donde están sus padres pero que los Guardianes de los Derechos harán lo que sea para encontrarlos.

Megatóm os lleva con él a un campamento lleno de tiendas de campaña y gente. No sabéis nada de vuestros padres. Los Maristas Azules, las personas que llevan ese campamento, os dicen que os ayudarán a encontrarlos, pero que mientras tanto estáis a salvo allí. Habéis sobrevivido a un ataque con misiles sobre la población. Pronto tendréis que buscar a vuestros padres, pero eso es otra aventura.

FIN?

## FICHA PARA EL PERSONAJE DE NIÑOS



**FICHA DE PERSONAJE JUGADOR**

Nombre jugador \_\_\_\_\_

Nombre personaje \_\_\_\_\_

Profesión Estudiante      Nacionalidad Siria      Edad 12

SUERTE 45    SUERTE ACTUAL \_\_\_\_\_    RACIONALIDAD 25    FANTASÍA 75

CARACT. PRINCIPALES	HERIDAS	PODERES
FUERZA 10	CABEZA _____	P. CONCTR. _____
AGILIDAD 15	TRONCO _____	
HABILIDAD 15	BRAZO DER. _____	
RESISTENCIA 15	BRAZO IZQ. _____	
PERCEPCIÓN 15	PIERNA DER. _____	
COMUNICACIÓN 15	PIERNA IZQ. _____	
CULTURA 15		

COMPETENCIAS		
Artesanía (Hab) 15 <input type="checkbox"/>	Disfrazarse (Com) 15 <input type="checkbox"/>	Mando (Com) 15 <input type="checkbox"/>
Buscar (Per) 45 <input type="checkbox"/>	Elocuencia (Com) 15 <input type="checkbox"/>	Medicina (Cul) 15 <input type="checkbox"/>
Cabalgar (Agi) 15 <input type="checkbox"/>	Enseñar (Com) 15 <input type="checkbox"/>	Música (Cul) 15 <input type="checkbox"/>
Cantar (Com) 15 <input type="checkbox"/>	Esconderse (Agi) 50 <input type="checkbox"/>	Nadar (Hab) 15 <input type="checkbox"/>
Comerciar (Com) 15 <input type="checkbox"/>	Escuchar (Per) 65 <input type="checkbox"/>	Navegar (Hab) 15 <input type="checkbox"/>
Conducir coche (Hab) 15 <input type="checkbox"/>	Esquivar (Agi) 15 <input type="checkbox"/>	Otear (Per) 55 <input type="checkbox"/>
Conoc. Mágico (Cul) 15 <input type="checkbox"/>	Forzar Cerraduras (Hab) 15 <input type="checkbox"/>	Poder (Hab) 15 <input type="checkbox"/>
Conoc. Químicos (Cul) 15 <input type="checkbox"/>	Idioma ( inglés ) 45 <input type="checkbox"/>	Primeros Aux. (Hab) 15 <input type="checkbox"/>
Conoc. Minerales (Cul) 15 <input type="checkbox"/>	Idioma (        ) _____	Psicología (Per) 15 <input type="checkbox"/>
Conoc. Plantas (Cul) 15 <input type="checkbox"/>	Idioma (        ) _____	Rastrear (Per) 15 <input type="checkbox"/>
Correr (Agi) 25 <input type="checkbox"/>	Juego (Hab) 15 <input type="checkbox"/>	Saltar (Agi) 15 <input type="checkbox"/>
Degustar (Per) 15 <input type="checkbox"/>	Juegos de manos (Hab) 15 <input type="checkbox"/>	Teología (Cul) 15 <input type="checkbox"/>
Discreción (Agi) 15 <input type="checkbox"/>	Lanzar (Agi) 15 <input type="checkbox"/>	Trepar (Agi) 15 <input type="checkbox"/>
	Leer y escribir (cul) 30 <input type="checkbox"/>	Ocultar (Hab) 15 <input type="checkbox"/>

## FICHA PARA EL PERSONAJE CUIDADOR



**FICHA DE PERSONAJE JUGADOR**

Nombre jugador \_\_\_\_\_

Nombre personaje \_\_\_\_\_

Profesión Cuidador/a      Nacionalidad Siria      Edad 21

SUERTE 45    SUERTE ACTUAL \_\_\_\_\_    RACIONALIDAD 25    FANTASÍA 75

CARACT. PRINCIPALES	HERIDAS	PODERES
FUERZA 15	CABEZA _____	P. CONCTR. _____
AGILIDAD 20	TRONCO _____	
HABILIDAD 20	BRAZO DER. _____	
RESISTENCIA 20	BRAZO IZQ. _____	
PERCEPCIÓN 10	PIERNA DER. _____	
COMUNICACIÓN 10	PIERNA IZQ. _____	
CULTURA 5		

COMPETENCIAS		
Artesanía (Hab) 30 <input type="checkbox"/>	Disfrazarse (Com) 10 <input type="checkbox"/>	Mando (Com) 5 <input type="checkbox"/>
Buscar (Per) 10 <input type="checkbox"/>	Elocuencia (Com) 10 <input type="checkbox"/>	Medicina (Cul) 5 <input type="checkbox"/>
Cabalgar (Agi) 20 <input type="checkbox"/>	Enseñar (Com) 30 <input type="checkbox"/>	Música (Cul) 5 <input type="checkbox"/>
Cantar (Com) 30 <input type="checkbox"/>	Esconderse (Agi) 20 <input type="checkbox"/>	Nadar (Hab) 20 <input type="checkbox"/>
Comerciar (Com) 10 <input type="checkbox"/>	Escuchar (Per) 10 <input type="checkbox"/>	Navegar (Hab) 20 <input type="checkbox"/>
Conducir coche (Hab) 20 <input type="checkbox"/>	Esquivar (Agi) 20 <input type="checkbox"/>	Otear (Per) 30 <input type="checkbox"/>
Conoc. Mágico (Cul) 5 <input type="checkbox"/>	Forzar Cerraduras (Hab) 20 <input type="checkbox"/>	Poder (Hab) 20 <input type="checkbox"/>
Conoc. Químicos (Cul) 5 <input type="checkbox"/>	Idioma ( inglés ) 10 <input type="checkbox"/>	Primeros Aux. (Hab) 60 <input type="checkbox"/>
Conoc. Minerales (Cul) 5 <input type="checkbox"/>	Idioma (        ) _____	Psicología (Per) 10 <input type="checkbox"/>
Conoc. Plantas (Cul) 5 <input type="checkbox"/>	Idioma (        ) _____	Rastrear (Per) 10 <input type="checkbox"/>
Correr (Agi) 20 <input type="checkbox"/>	Juego (Hab) 15 <input type="checkbox"/>	Saltar (Agi) 20 <input type="checkbox"/>
Degustar (Per) 10 <input type="checkbox"/>	Juegos de manos (Hab) 20 <input type="checkbox"/>	Teología (Cul) 5 <input type="checkbox"/>
Discreción (Agi) 30 <input type="checkbox"/>	Lanzar (Agi) 20 <input type="checkbox"/>	Trepar (Agi) 20 <input type="checkbox"/>
	Leer y escribir (cul) 15 <input type="checkbox"/>	Ocultar (Hab) 20 <input type="checkbox"/>

## ESCENARIO 2: LOS MARISTAS AZULES

En esta aventura los jugadores sois un grupo de Maristas Azules que está haciendo su labor en Siria. Los Maristas Azules son un grupo de personas voluntarias, jóvenes, menos jóvenes, hombres y mujeres, hermanos maristas y laicos, que trabajan para atender a las víctimas de la guerra, sin tener en cuenta su religión o su origen.

La ciudad de Alepo lleva días asediada. Si salís de vuestra casa de acogida, corréis el riesgo de ser capturados o asesinados. La gente tiene mucho miedo, un miedo que deprime, paraliza, que no deja pensar ni actuar.

Fuera del centro, las cosas van de mal en peor. Cada día llegan noticias de personas a las que conocíais que han muerto o desaparecido.

De vez en cuando, recibís la visita de los Guardianes de los Derechos. Os sirven de mucha ayuda porque utilizan sus poderes y os facilitan mucho vuestra actividad, pero están tan desbordados como vosotros. Esta guerra está siendo terrible también para ellos.

Por ejemplo, hace unos días se produjo un ataque aéreo contra la población de Alepo. Al final siempre lo acaba pagando la población civil. Los Guardianes estuvieron trabajando todos en equipo para salvar muchísimas vidas. Hoy muchos de esos civiles están aquí en vuestro centro, acogidos, sobreviviendo, sin saber qué les depara el futuro.

Hoy la mañana es calurosa, el termómetro marca los 40°. Recibís la visita de un miembro de los Guardianes de los Derechos. Tras su antifaz se puede adivinar que es un niño oriental, con un traje azul y una capa roja. Tiene una cara muy simpática y sonrío constantemente al hablar.

Os saluda.

— Buenos días, soy Babel. ¿Cómo estáis? ¿Cómo están las cosas por aquí?

— Respuesta de los jugadores.

Viene con una persona mayor, un habitante de la ciudad que aún vive en la zona no evacuada.

— Mi amigo es Ahmad, viene de la ciudad y necesita vuestra ayuda.

— Ahmad os saluda y os habla en árabe, pero aunque lleváis bastante tiempo aquí aún no controláis el idioma.

De repente Babel saca un pompero grande de metal. Sopla y una gran pompa sale y rodea la cabeza de Ahmad. A partir de ese momento podéis entender todo lo que dice.

Ahmad: Ahora sí... Buenos días amigos. Necesitamos vuestra ayuda. Las conducciones de agua de la ciudad han sido destruidas y nos hemos quedado sin agua en nuestros hogares. Lo único que sale del grifo son gotas de barro.

— ¿Qué hacéis?

— Respuestas de los jugadores.

El objetivo es que piensen en alguna solución. El Director les puede ayudar a llegar a la conclusión de que será necesario instalar algunas cisternas en cada bloque de viviendas que conecten con las tuberías. Así, sólo sería necesario reparar las tuberías de las casas, y no las del suministro general, y llenar las cisternas.

Babel os advierte: Amigos, nosotros estamos ayudando en el asedio de Aleppo y no podemos escoltaros a la ciudad, el viaje será peligroso.

— Respuestas de los jugadores.

## El viaje

Estáis a dos horas de viaje en coche. Disponéis de un camión preparado para atravesar el desierto, pero tenéis que cargarlo con lo necesario para el viaje. ¿Qué vais a meter en el camión?

El objetivo es que los jugadores piensen en qué pueden necesitar para el camino teniendo en cuenta los peligros del viaje. También será interesante ver si piensan en llevar cosas para la población civil. El Director tiene que apuntarlo todo.

Tenéis que organizaros. Debéis elegir quien va a conducir y quien va a ir de copiloto. Que van a hacer los otros dos. Tened en cuenta que hay muchos peligros por el camino: grupos armados, francotiradores que os pueden confundir con miembros del bando contrario, etc.

Escuchamos y anotamos cómo se van a organizar.

Para el juego organizamos el viaje con el mapa que está al final de este escenario. Sólo lo puede ver el Director de juego.

El camión tendrá 100 puntos de vida.

Si los perdemos todos, el camión volcará y tendréis que continuar el viaje a pie sin equipo.

El Director de juego irá avisando de las minas o los peligros que hay en el camino. Además, cuando encuentre una bifurcación pedirá a los jugadores que decidan por dónde van. **Puede permitir una tirada de memoria a un jugador del grupo en cada**

cruce de caminos, si la pasa, el jugador recordará la ruta más segura de otros viajes. El Director le dirá el camino más corto o con menos peligros.

## Minas

Será necesario una tirada de otear. Si se pasa esta tirada haremos una tirada de desactivar mecanismos y así quedará desactivada la mina.

En caso de no pasar esta tirada el jugador que haya decidido estar al volante hará una tirada de conducir con un *malus* de -10. Si pasa la tirada significa que, aunque nos hemos topado con la mina, hemos conseguido dar un volantazo y minimizar su impacto. El autobús recibe 10 puntos de daño que restaremos a sus 100 de vida. Si no pasa la tirada de conducir la mina nos pilla de lleno y el autobús recibe un daño de 20 puntos.

Al llegar a la ciudad os detiene un grupo armado. Os piden que os identifiquéis y que digáis que hacéis allí. Todo parece indicar que son miembros del ISIS. De repente os viene a la memoria los relatos horribles que os han contado sobre como actúa esta gente. Son fanáticos religiosos con los que es imposible razonar. ¿Qué hacéis?

El Director pide una tirada de psicología. El jugador que la pase se dará cuenta de varias cosas. Están escuchando música en su coche, llevan algunas botellas de bebidas alcohólicas y no van tan bien armados como los terroristas. Estas cosas no son propias de los miembros del ISIS, probablemente sean mercenarios, gente a la que se puede sobornar.

Pasando una tirada de negociar y ofreciendo algo interesante (en tiempos de guerra las cosas más básicas se convierten en las más valiosas) les dejarán pasar sin problemas.

Si no se pasa esta tirada no quedará más remedio que pelear. Aplicaremos las reglas de combate descritas en el capítulo «Enfrentamientos». El grupo armado utilizará como arma un cuchillo. Cuando las cosas se pongan feas, y los personajes hayan sufrido heridas (damos por hecho que tienen las de perder), sucederá algo fantástico.

Una corriente de viento os sacude de repente y se escucha un relámpago, como si un tren de alta velocidad acabara de pasar. De repente, los cuatreros ya no tienen sus cuchillos en la mano, es más sus manos están atadas con sus turbantes que han desaparecido de sus cabezas. Detrás de ellos una mujer con un traje ceñido azul con un símbolo de una balanza en el pecho y un casco azul y gris en la cabeza sonríe con los brazos en jarra sobre sus caderas.

— Justicia Infinta: Buenas tardes amigos, ¿os están molestando estos caballeros?

El grupo de bandidos sale corriendo, desierto a través, muertos de miedo.

Una vez en la ciudad otra mujer con un traje ceñido os está esperando. Se trata de Amanix, otra miembro de los Guardianes de los Derechos. Mientras os espera está llenando grandes cisternas de agua que pretende conectar a la canalización de los edificios que aún quedan en pie. Pasáis el resto del día arreglando las tuberías y ayudando a la gente. Por lo menos durante unos días la población tendrá agua y podrán sobrevivir. Ojalá esta maldita guerra acabe pronto.

FIN

FUE: 15  
 AGI: 12  
 PER: 20  
 COM: 13  
 CUL: 10  
 HAB: 15  
 RES: 15  
 Armas: cuchillo 45%      Daño: 1d6 +1d4  
 Racionalidad: 50%      Fantasía:50%  
 Armadura: Ropa gruesa: 1

## FICHA DE LOS GRUPOS ARMADOS

## FICHA DE LOS JUGADORES MARISTAS AZULES



**FICHA DE PERSONAJE JUGADOR**

Nombre jugador \_\_\_\_\_

Nombre personaje \_\_\_\_\_

Profesión Marista Azul      Nacionalidad Europeo      Edad 30

SUERTE 50      SUERTE ACTUAL \_\_\_\_\_      RACIONALIDAD 75      FANTASÍA 25

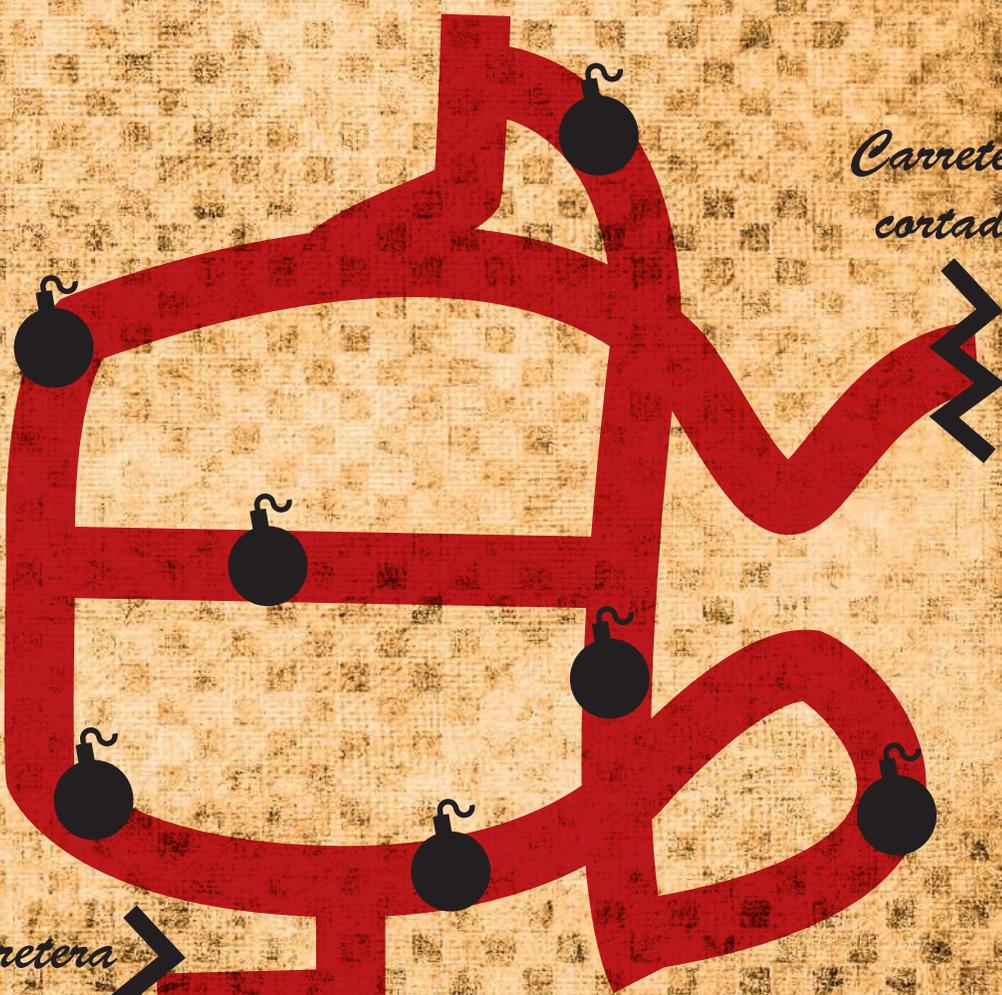
CARACT. PRINCIPALES		HERIDAS		PODERES	
FUERZA	15	CABEZA	_____	P. CONCTR. _____	
AGILIDAD	10	TRONCO	_____		
HABILIDAD	10	BRAZO DER.	_____		
RESISTENCIA	15	BRAZO IZQ.	_____		
PERCEPCIÓN	10	PIERNA DER.	_____		
COMUNICACIÓN	20	PIERNA IZQ.	_____		
CULTURA	20				

COMPETENCIAS					
Artesanía (Hab)	10	Disfrazarse (Com)	20	Mando (Com)	60
Buscar (Per)	30	Elocuencia (Com)	30	Medicina (Cul)	20
Cabalgar (Agi)	10	Enseñar (Com)	20	Música (Cul)	20
Cantar (Com)	20	Esconderse (Agi)	10	Nadar (Hab)	10
Comerciar (Com)	60	Escuchar (Per)	10	Navegar (Hab)	10
Conducir coche (Hab)	50	Esquivar (Agi)	10	Otear (Per)	50
Conoc. Mágico (Cul)	20	Forzar Cerraduras (Hab)	10	Poder (Hab)	10
Conoc. Químicos (Cul)	20	Idioma ( inglés )	60	Primeros Aux. (Hab)	30
Conoc. Minerales (Cul)	20	Idioma ( )	_____	Psicología (Per)	10
Conoc. Plantas (Cul)	20	Idioma ( )	_____	Rastrear (Per)	10
Correr (Agi)	10	Juego (Hab)	10	Saltar (Agi)	10
Degustar (Per)	10	Juegos de manos (Hab)	10	Teología (Cul)	30
Discreción (Agi)	10	Lanzar (Agi)	10	Trepar (Agi)	10
		Leer y escribir (cul)	20	Ocultar (Hab)	10



*Centro Marista*



*Carretera  
cortada*

*Carretera  
cortada*



*Ciudad*

## ESCENARIO 3: LA TRAVESÍA DE LOS REFUGIADOS

En este escenario los jugadores serán estudiantes universitarios sirios.

Nos encontramos en Siria, a principios de 2016. La situación es insostenible. La guerra está haciendo que las condiciones de vida sean insoportables. Ya han salido del país más de 5 millones de personas, casi el 25% de la población.

Para vosotros es imposible continuar con vuestros estudios. Las universidades, bibliotecas e incluso vuestras propias casas han sido bombardeadas. No hay futuro. Sólo veis una oportunidad: salir de país como ya han hecho muchos de vuestros amigos y familiares. Habéis conseguido ahorrar el dinero necesario para emprender el viaje y pagar a las mafias que están haciendo dinero a costa de la necesidad y el sufrimiento de los refugiados. No hay otra alternativa.

El objetivo del viaje que habéis planeado es llegar a Alemania, donde pensáis emprender una nueva vida, por lo menos hasta que esta maldita guerra termine. El camino es largo y penoso y os vais a enfrentar a muchísimos peligros.

La ruta estimada sería: Siria - Turquía - Mar Egeo - Grecia - Macedonia - Serbia (Belgrado) - Viena - Alemania.

Ahora mismo os encontráis en Turquía y necesitáis un lugar en el que descansar. Habéis llegado a una humilde hostel, que es lo único que os podéis permitir, y tenéis que pedir alojamiento. En la puerta del hostel/bar hay un cartel que dice: «Para reservar habitación comentar en la barra». Tras la barra del bar se encuentra una señora, que la vez que despacha a los clientes va limpiando con una bayeta. Os mira al llegar y espera que le digáis algo. ¿Qué hacéis?

Probablemente los jugadores le solicitarán hospedaje.

Dependiente: Mmmm.... No sé. ¿Sois sirios? ¿Lleváis alguna documentación?

Respuesta de los jugadores. (Solo tienen documentación siria).

Dependiente: Esto no me sirve... los papeles sirios no me sirven para nada hoy. ¿Cómo sé que no sois terroristas?

Respuesta de los jugadores.

Entre los clientes un hombre grande y calvo, de unos 50 años y con cara de pocos amigos, está atento a vuestra conversación.

Cliente del bar: **Habla en turco, para entender lo que dice hay que pasar una tirada de idioma turco.** El Director le dirá al oído la frase traducida al jugador que la pase y este tiene que repetirla a sus compañeros que no la hayan pasado.

¡Elif! ¡Yo en tu lugar no les daría habitación! ¡Mira como vienen, llenos de polvo!  
¡Seguro que no llevan consigo ni una lira! ¡Ya estoy harto de tanto sirio en mi ciudad!

Dependiente: Mi amigo dice que no cree que tengáis dinero suficiente para pagar una habitación. ¿Tenéis pasta?

Respuesta de los jugadores.

El cliente del bar se pone impertinente y se acerca a vosotros:

¡Eh, sirios! ¿Os vais a quedar mucho tiempo? Aquí no hay sitio para tanto extranjero, bastante tenemos con lo nuestro.

Como antes, la frase necesitará traducción.

El Director de juego tiene que seguir provocando a los jugadores a través del repugnante hombre del bar, pero es necesario que cree tensión para que surja un enfrentamiento.

Si los jugadores no aguantan y llegan a las manos, varios de los presentes en el bar se apuntarán a la pelea, siempre en el lado de los turcos. Se aplicarán las reglas de pelea. Incluimos al final del escenario las fichas de los hombres de la taberna.

Sin embargo la pelea solo durará un par de asaltos. A mitad del conflicto las puertas del bar se abrirán y aparecerá un hombre alto y moreno, con los pelos de punta y la piel amarillenta. Con una voz ronca gritará (en turco, necesita pasar la tirada de idioma para traducirlo).

¡Zeheb! Te he dicho mil veces que tienes que controlar tus impulsos. ¿Quieres estropearme el negocio o qué?

Zeheb: No, no, no... señor Darkness, discúlpeme, sólo bromeaba... recojo mis cosas y me voy. Lo siento.

El hombre alto se dirige a vosotros en un perfecto árabe.

Lo siento amigos, Zeheb es tan calvo como tonto, a veces es incapaz de controlarse. ¿Os ha ofendido?

Respuesta de los jugadores

Os presento mis disculpas. No volverá a suceder. Esta noche corre de mi cuenta.

Por cierto, es obvio que estáis huyendo de la guerra, pero ¿hacia donde os dirigís?

Darknes tratará de engatusar a los jugadores. Está en Turquía, haciendo negocio de la guerra y recargando su energía negativa, pues hace poco que fue derrotado por los Guardianes de los Derechos en Maristland. Necesita dinero para organizar un nuevo ejército e intentar tomar Maristland otra vez, pero eso es otra aventura...

Respuesta de los jugadores.

Yo tengo un barco. Es bastante cómodo y resistente y podríais hacer en él el viaje a Grecia. Podríais embarcar todos por 2.500 dólares. No me respondáis ahora. Mañana por la mañana volveré y, si me adelantáis el dinero, tendréis vuestro pasaje.

El dinero disponible para los jugadores no va ser suficiente para todos. Tienen que conseguir unos 50 dólares más esta noche. El Director les puede dar alguna pista para conseguir ese dinero, pero tienen que pensar. Hemos colocado a uno de los jugadores con un porcentaje alto en «cantar». Si canta delante de todos en el bar o en la calle, la gente premiará su voz prodigiosa y le darán monedas. Puede que a los jugadores se les ocurran otros métodos. Los escucharemos y pediremos que realicen las tiradas necesarias según lo que piensen.

Por la mañana bajáis a la recepción. Darkness os espera. Está contento y con cara de haber dormido muy bien.

Darkness: ¡Buenos días amigos! ¿Habéis dormido bien? ¿Tenéis listo el dinero?

Respuesta de los jugadores.

Bien, seguidme. Os enseñaré el barco.

Seguís a Darkness que sale de la taberna y os lleva a una furgoneta Mercedes negra, muy brillante. Entráis. Los asientos están tapizados también en tela negra y huele a nuevo. Dentro de la furgoneta se está muy bien, con el aire acondicionado a tope y un montón de botellas de agua que os esperan dentro de una pequeña nevera. En cada asiento hay un chaleco salvavidas.

En unos 20 minutos llegáis a la playa.

Darkness: Bueno amigos, hemos llegado. Ahí tenéis mi barco. Veis una embarcación hermosa. Un barco grande y reluciente con un motor enorme que parece muy potente.

En su interior dos personas os esperan sonrientes y os hacen señales para que subáis.

Darkness: Os deseo que tengáis una buena travesía amigos, espero que os vaya bien en Europa. El capitán es un experto navegante os llevará a vuestro destino sanos y salvos.

Cuando subís al barco Darkness hace un gesto con la mano y dice algo, pero estáis muy lejos para oírlo.

Tirada de otear. El jugador que la pase leerá los labios Darkness. Al tiempo que hace el gesto dice: «dormid».

Empezáis a tener muchísimo sueño, un sueño irresistible, dais un par de cabezadas intentando que no os venza, pero no podéis evitar dormir profundamente.

Al cabo de unas dos horas despertáis. Huele muchísimo a pescado y estáis rodeados de gente. Ya no estáis en el fantástico barco de Darkness, sino en un barco pesquero. A vuestro alrededor hay unas 20 o 30 personas, todas hablan árabe y os miran. Un anciano con un bebé en brazos os observa.

Anciano: Hola, ¡por fin despertáis...! ¿A vosotros también os ha engañado Darkness?

Respuesta de los jugadores

Anciano: Me llamo Abbas, soy de Alepo y también quise escapar hacia Turquía con mi nieto. Sus padres murieron en la guerra y no se me ocurrió otra cosa para asegurar un futuro a mi nieto, el pequeño Badi.

Badi os mira sonriente.

**Tirada de escuchar.** Los jugadores que la pasen escucharán un ruido como de tormenta.

**Tirada de otear.** Los jugadores que la pasen verán que sea acerca una tormenta con nubarrones negros.

El mar, que estaba en calma, comienza a mover el bote cada vez más bruscamente a medida que se acerca la tormenta. ¿Qué hacéis?

Los jugadores deberían ponerse los chalecos salvavidas.

Los hombres y mujeres del barco comienzan a prepararse para la tormenta. Los que tienen chalecos se los ponen. Apagan el pequeño motor. Y se agarran al barco ¿Qué hacéis?

Abbas, en lugar de ponerse el chaleco lo usa para proteger a su nieto. Os mira y os dice: ¡Ánimo amigos, saldremos de esta!

El barco comienza a moverse mucho más bruscamente. La tormenta está encima.

**Será necesario pasar una tirada de resistencia x 3 para no marearse. El jugador que no la pase tendrá un *malus* en todas sus tiradas de -10**

De repente bajo vuestros pies se abre un agujero, una vía de agua. El barco comienza a llenarse de agua ¿Qué hacéis?

Respuesta de los jugadores.

El barco no resiste y se parte en dos, casi no podéis ver y las sacudidas son muy violentas. Hay gente por todas partes, nadando e intentando agarrarse a lo que sea.

Tirada de buscar. El jugador que la pase encontrará un tablero al que agarrarse.

Tirada de nadar. El jugador que no haya pasado la tirada de buscar no encontrará el tablero para agarrarse, tendrá que nadar para mantenerse a flote. No se aplica el *malus* de -10 ya que lo compensa el hecho de llevar chaleco salvavidas.

A vuestro alrededor sólo se oyen voces pidiendo auxilio.

Abbas está al lado de uno de los jugadores. Se ha agarrado a un tablero y mantiene a salvo a su nieto. Se dirige al jugador.

Abbas (Anciano): ¡Amigo!, escúchame... tienes que ayudarme. Tienes que prométeme algo... coge a mi bebé, yo estoy muy cansado. No aguanto más. Prométeme que le llevarás sano y salvo a tierra firme y que harás que se ocupen de él.

Tras decir esto Abbas se suelta del tablero y se deja llevar por las olas.

De repente se escucha un ruido como de un motor por el aire. Una nave blanca se sitúa sobre vosotros. Se abre una compuerta y aparece una chica de color, vestida de amarillo y naranja. Lleva una capa naranja que ondula con el viento. Mira hacia vosotros y dice:



¡Guardianes, ahí están! ¡Vamos a sacarlos del agua! De la nave salen más personas vestidas con trajes extraños, hombres y mujeres que se sumergen en el agua una y otra vez y remontan volando hacia la nave para llevar a las personas que están a punto de ahogarse.

Vosotros también sois recogidos. Os dan agua y comida y os dicen que van a dejaros en tierra firme, en manos de gente que puede ayudaros a llegar a algún lugar de Europa en el que empezar una nueva vida hasta que acabe la guerra.

Desgraciadamente no han podido subir a todos. El pequeño Badi está a salvo pero no habéis podido ver a su abuelo entre los supervivientes.

FIN?

## FICHA DE PERSONAJES REFUGIADOS



**FICHA DE PERSONAJE JUGADOR**

Nombre jugador \_\_\_\_\_

Nombre personaje \_\_\_\_\_

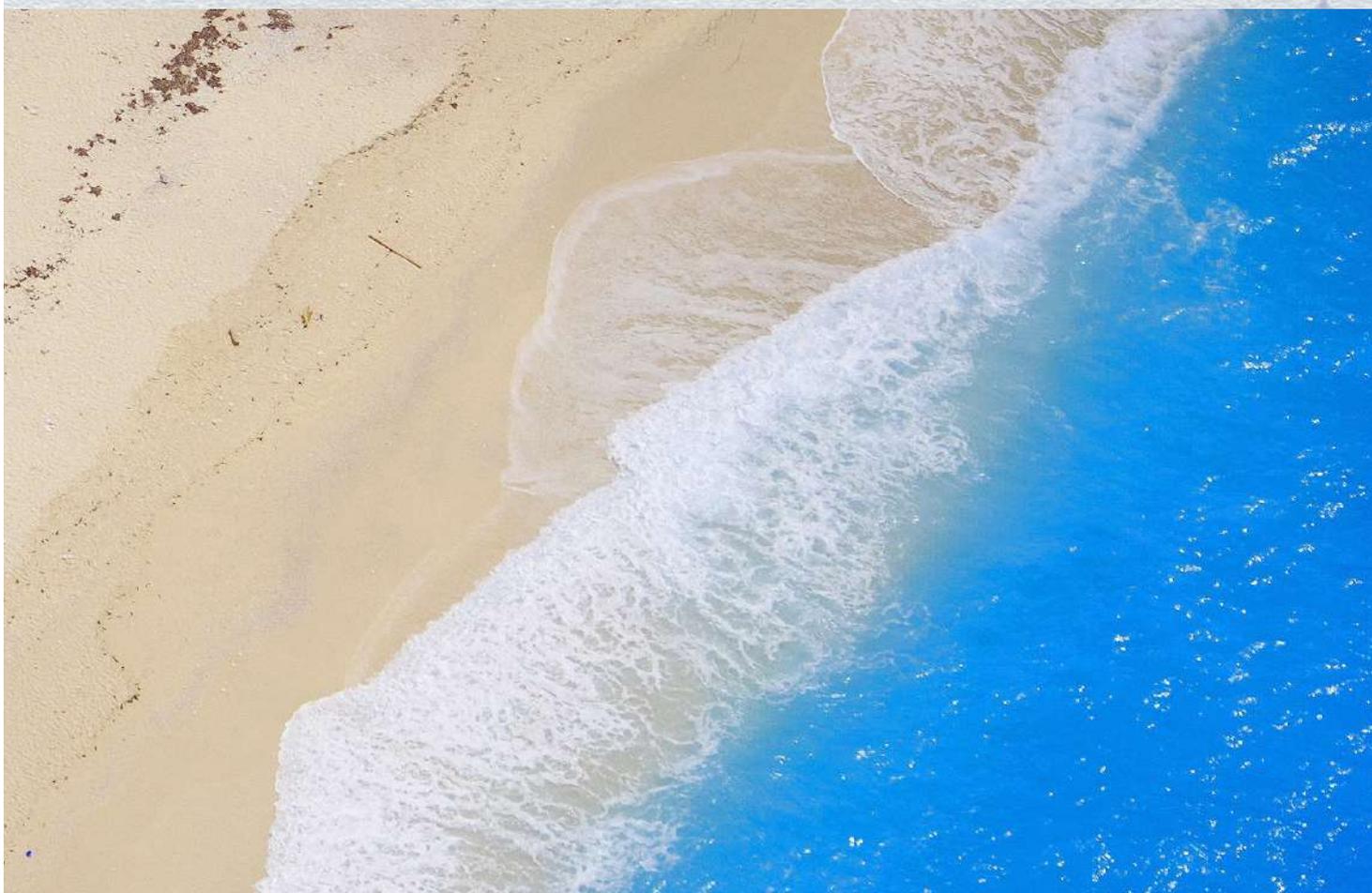
Profesión Refugiado      Nacionalidad Siria      Edad 21

SUERTE 55    SUERTE ACTUAL \_\_\_\_\_    RACIONALIDAD 75    FANTASÍA 25

CARACT. PRINCIPALES	HERIDAS	PODERES
FUERZA 20 _____	CABEZA _____	P. CONCTR. _____
AGILIDAD 15 _____	TRONCO _____	
HABILIDAD 10 _____	BRAZO DER. _____	
RESISTENCIA 10 _____	BRAZO IZQ. _____	
PERCEPCIÓN 20 _____	PIERNA DER. _____	
COMUNICACIÓN 15 _____	PIERNA IZQ. _____	
CULTURA 10 _____		

COMPETENCIAS			
Artesanía (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	Disfrazarse (Com) 35 <input type="checkbox"/>	Mando (Com) 10 <input type="checkbox"/>	
Buscar (Per) 60 <input type="checkbox"/>	Elocuencia (Com) 25 <input type="checkbox"/>	Medicina (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	
Cabalgar (Agi) 15 <input type="checkbox"/>	Enseñar (Com) 25 <input type="checkbox"/>	Música (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	
Cantar (Com) 45 <input type="checkbox"/>	Esconderse (Agi) 30 <input type="checkbox"/>	Nadar (Hab) 30 <input type="checkbox"/>	
Comerciar (Com) 25 <input type="checkbox"/>	Escuchar (Per) 20 <input type="checkbox"/>	Navegar (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	
Conducir coche (Hab) 20 <input type="checkbox"/>	Esquivar (Agi) 10 <input type="checkbox"/>	Otear (Per) 60 <input type="checkbox"/>	
Conoc. Mágico (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	Forzar Cerraduras (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	Poder (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	
Conoc. Químicos (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	Idioma ( Inglés ) 30 <input type="checkbox"/>	Primeros Aux. (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	
Conoc. Minerales (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	Idioma (    ) _____	Psicología (Per) 20 <input type="checkbox"/>	
Conoc. Plantas (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	Idioma (    ) _____	Rastrear (Per) 20 <input type="checkbox"/>	
Correr (Agi) 45 <input type="checkbox"/>	Juego (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	Saltar (Agi) 15 <input type="checkbox"/>	
Degustar (Per) 20 <input type="checkbox"/>	Juegos de manos (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	Teología (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	
Discreción (Agi) 45 <input type="checkbox"/>	Lanzar (Agi) 15 <input type="checkbox"/>	Trepar (Agi) 15 <input type="checkbox"/>	
	Leer y escribir (cul) 10 <input type="checkbox"/>	Ocultar (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	



## ESCENARIO 4: LOS CAMPOS DE REFUGIADOS

En este último escenario vamos a entrar en los campos de refugiados. Vamos a introducir una regla especial. Tenemos que simular que los personajes no se conocen entre ellos.

Tenemos los siguientes personajes jugadores:

- Dos refugiados que han conseguido llegar a un campo de refugiados en Lesbos (Grecia).
- Un voluntario de la ONGD SED.
- Un estudiante de la Escuela de Héroes.

Cada personaje, excepto los dos refugiados, escucharán su propia historia por separado antes de comenzar el juego todos juntos.

### Refugiados

En Alepo erais vecinos. Habéis hecho un largo camino hasta acabar aquí. Ha sido una travesía muy complicada y peligrosa. Habéis perdido a muchos amigos en el camino, otros se quedaron en Siria y no sabéis si han muerto, han sido secuestrados por el DAESH o han desaparecido.

Vuestra intención era llegar a Europa. Pero aunque estáis en territorio europeo este no era vuestro destino. Lleváis demasiado tiempo aquí. La vida en el campamento no es lo que esperabais.

Recibís una comida al día, generalmente arroz. No podéis salir del perímetro, está totalmente prohibido. No se puede trabajar, al menos de manera legal, en fin... Aquí se sobrevive, pero cada vez sois más y las condiciones de vida son peores.

Como tenéis un buen dominio del inglés, la ONGD SED, que trabaja en el campamento, os ha ofrecido trabajar como intérpretes a cambio de un billete para el ferri que conduce a Atenas y que os permitiría seguir el viaje hacia Alemania, donde os espera parte de vuestra familia.



## Voluntario

Hace muchos años que llevas interesándote por el conflicto sirio. Sentías que tenías que hacer algo para ayudar. Después de muchas gestiones con diferentes ONGs, la embajada española, Ministerio de Asuntos Exteriores, etc. has conseguido viajar a la isla griega de Lesbos, donde ayudas en lo que puedes. Todos los días llegan al campamento cientos de refugiados, la mayoría sirios, que intentan escapar del horror de la guerra y el terrorismo. Las historias que escuchas en el campamento son escalofriantes. Los refugiados son estafados por mafias, sobreviven a naufragios, etc., lo han perdido todo.

Tienes una misión. Necesitas formar un equipo para investigar qué pasa con un material que tenía que haber llegado. Se trata de material educativo para la escuela del campamento. Ha desaparecido, consta como entregado, pero jamás ha llegado a manos de los niños y niñas. Necesitan tener sus mentes ocupadas y recuperar sus estudios que muchos llevan años sin cursar.

Tienes que convencer a los otros jugadores para que te ayuden.

## Estudiante de la Escuela de Héroe

Desde pequeño siempre has tenido una extraña habilidad. Eras capaz de manejar el agua. Pensabas a donde querías dirigirla y el agua te obedecía. Bastaba con tenerla cerca para moverla de un lado a otro, hacer que caiga como una lluvia, etc.

Nunca te atreviste a contárselo a nadie y mantener ese secreto te estaba empezando a resultar un problema muy incómoda porque además cada vez era más complicado manejar este poder.

Un día recibiste un mensaje de una tal «Ubuntu». Conocía tu secreto y te proponía ayuda. A cambio sólo te pedía que usases tu poder para ayudar a la humanidad.

Fue así como ingresaste en la Escuela de Héroe. Junto a otros compañeros con extrañas habilidades estudiáis cómo controlarlas, siempre para hacer el bien.

Llevas ya muchos años estudiando allí y Amanix, tu tutora, ha decidido que ya estás listo para empezar tus clases prácticas. Por eso te ha acompañado a dónde más falta hacéis en este momento, un campo de refugiados en la isla griega de Lesbos. Allí tienen muchos problemas para abastecer de agua a la gente y tus poderes pueden ser de gran utilidad.

## Todos los personajes

Estáis en la hora de la comida. En la misma mesa. La vida en el campamento es muy aburrida y monótona, así que cualquier posibilidad de entablar conversación será bienvenida. ¿Podéis presentaros y contaros vuestras historias?

Si no hay iniciativa por parte de los jugadores será Amanix quien rompa el hielo, y se presente y dirija esta fase de presentaciones.

Tras haberos presentado interviene Amanix: Puedo ayudaros con vuestra misión, pero a cambio vosotros nos ayudaréis a mi alumno y a mí. Necesitamos manos para restaurar la conducción de agua en el campamento y además queremos hacer una campaña de higiene para que los niños y niñas no contraigan enfermedades.

¿Qué os parece?

Gracias a Amanix, que os consigue los permisos necesarios, no tenéis problemas para salir del campamento. Es por la mañana y os dirigís al puerto, a la zona de descarga de mercancías. Consta que el material educativo ha sido descargado y entregado, pero al campamento no ha llegado nada, queréis hablar con el responsable del muelle. En el muelle hay algunos trabajadores, colocando cajas y moviendo palés con máquinas.

Lo lógico sería que preguntasen a algún trabajador por el responsable del muelle. Los personajes sirios deberán pasar una tirada de psicología. Si la pasan se darán cuenta de que los trabajadores no les miran con buena cara.

Los trabajadores avisan a su jefe, Darius, un hombre grande, musculoso y con cara de pocos amigos. Ya podéis preguntarle.

Tras escucharos os dice que la mercancía fue recogida por responsables del campamento y que tiene papeles firmados por estas personas y que podría enseñaros.

Pasáis a su oficina y os enseña unos papeles que efectivamente están firmados. Eso demostraría que toda la mercancía ha sido descargada y entregada.

**Tirada de falsificar.** El personaje que la pase se dará cuenta de que el sello que está estampado no es de la ONGD SED, que lleva el campamento. No sabrías decir qué, pero es algo diferente. Si lo comparáis con la documentación que os entregó Amanix, podéis comprobar que es totalmente diferente.

Si algún jugador se percatara de este detalle pasará lo siguiente:

Darius: No me lo puedo creer, me han engañado. Tengo que hablar con mis superiores, esperad unos minutos y os daré una solución.

A los dos minutos entran unos hombres con palos. Son cuatro, van vestidos de negro y llevan gafas de sol. Se acercan rápido hacia vosotros. ¿Qué hacéis?

Al llegar a vuestra altura uno de ellos os dice: ¿Qué pasa? ¿Algún problema? ¿Qué estáis husmeando por aquí?

Ese material que buscáis está en buenas manos, dejad de molestar, estamos haciendo negocios.

Respuesta de los jugadores.

Respondan lo que respondan habrá pelea. Es el momento que el jugador con poderes demuestre lo que sabe hacer. Tiene agua por todas partes, estamos en un muelle así que con el apoyo de los jugadores será fácil derrotar a los matones.

Seguramente se les ocurra interrogar a uno de ellos. Con lo asustados que han quedado darán la información rápidamente. El material está en manos de Darkness. Está haciendo negocio con todo tipo de materiales (comida, agua, materiales de construcción, material educativo) que entra en la isla. A los campamentos no llega ni la mitad de lo que debería. Acaba todo en el mercado negro. Todo tiene un nuevo valor en tiempos de guerra y la gente paga mucho por un cuaderno o un trozo de chocolate, por ejemplo.

Os da exactamente la dirección de donde se encuentra el material. Está en una nave cerca de allí.

Tenéis que daros prisa y llegar antes de los matones den la voz de alarma y se lleven el material.

Las posibilidades son muchas. Desde llamar a la policía hasta que hagan un plan de asalto y consigan llevarse el material. Si se deciden por esta última opción el Director de juego tendrá que aplicar las reglas para que los jugadores no sean descubiertos. Tiradas de esconderse, escuchar, reglas de pelea, etc. El Director no debe ponerlo muy difícil, el material debe llegar al campamento.



Finalmente, sea como sea, el material educativo llega al campamento. Los niños y niñas vuelven a sonreír ya que vuelven a sus actividades y juegos y eso les hace pensar en algo que no sea la guerra por unos momentos.

Unos días más tardes ayudáis a Amanix en su misión conduciendo el agua desde las cisternas a algunas tiendas en las que la gente se puede asear y prevenir infecciones y enfermedades.

Los sirios por fin podréis continuar con vuestro viaje. Próximo destino: Macedonia.

El alumno de Amanix pasa unos días más en el campamento, pero tiene que volver a la escuela, aún le queda mucho para ponerse un traje de superhéroe.

El personaje voluntario también tiene que volver a su vida cotidiana, pero está seguro que algún día volverá porque queda mucha gente que necesita ayuda. Cada vez son más los refugiados y las condiciones de vida en los campamentos empeoran día a día y se ha enterado que los hermanos maristas y la ONGD SED trabajan en un campo de refugiados de Siracusa atendiendo y enseñando a los niños y niñas. ¡Una bonita tarea en la que poder ayudar!

FIN.



### FICHA DE PERSONAJE JUGADOR

Nombre jugador \_\_\_\_\_

Nombre personaje \_\_\_\_\_

Profesión Refugiado Nacionalidad Siria Edad 21

SUERTE 55 SUERTE ACTUAL \_\_\_\_\_ RACIONALIDAD 75 FANTASÍA 25

#### CARACT. PRINCIPALES

FUERZA 20  
 AGILIDAD 15  
 HABILIDAD 10  
 RESISTENCIA 10  
 PERCEPCIÓN 20  
 COMUNICACIÓN 15  
 CULTURA 10

#### HERIDAS

CABEZA \_\_\_\_\_  
 TRONCO \_\_\_\_\_  
 BRAZO DER. \_\_\_\_\_  
 BRAZO IZQ. \_\_\_\_\_  
 PIERNA DER. \_\_\_\_\_  
 PIERNA IZQ. \_\_\_\_\_

#### PODERES

P. CONCTR. \_\_\_\_\_

#### COMPETENCIAS

Artesanía (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	Disfrazarse (Com) 35 <input type="checkbox"/>	Mando (Com) 10 <input type="checkbox"/>
Buscar (Per) 60 <input type="checkbox"/>	Elocuencia (Com) 25 <input type="checkbox"/>	Medicina (Cul) 10 <input type="checkbox"/>
Cabalar (Agi) 15 <input type="checkbox"/>	Enseñar (Com) 25 <input type="checkbox"/>	Música (Cul) 10 <input type="checkbox"/>
Cantar (Com) 45 <input type="checkbox"/>	Escondese (Agi) 30 <input type="checkbox"/>	Nadar (Hab) 30 <input type="checkbox"/>
Comerciar (Com) 25 <input type="checkbox"/>	Escuchar (Per) 20 <input type="checkbox"/>	Navegar (Hab) 10 <input type="checkbox"/>
Conducir coche (Hab) 20 <input type="checkbox"/>	Esquivar (Agi) 10 <input type="checkbox"/>	Otear (Per) 60 <input type="checkbox"/>
Conoc. Mágico (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	Forzar Cerraduras (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	Poder (Hab) 10 <input type="checkbox"/>
Conoc. Químicos (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	Juego (Hab) 30 <input type="checkbox"/>	Primeros Aux. (Hab) 10 <input type="checkbox"/>
Conoc. Minerales (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	Idioma ( ) _____ <input type="checkbox"/>	Psicología (Per) 20 <input type="checkbox"/>
Conoc. Plantas (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	Idioma ( ) _____ <input type="checkbox"/>	Rastrear (Per) 20 <input type="checkbox"/>
Correr (Agi) 45 <input type="checkbox"/>	Juegos de manos (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	Saltar (Agi) 15 <input type="checkbox"/>
Degustar (Per) 20 <input type="checkbox"/>	Lanzar (Agi) 15 <input type="checkbox"/>	Teología (Cul) 10 <input type="checkbox"/>
Discreción (Agi) 45 <input type="checkbox"/>	Leer y escribir (cul) 10 <input type="checkbox"/>	Trepar (Agi) 15 <input type="checkbox"/>
		Ocultar (Hab) 10 <input type="checkbox"/>

## FICHA DE LOS PERSONAJES REFUGIADOS

## FICHA DE PERSONAJE VOLUNTARIO



### FICHA DE PERSONAJE JUGADOR

Nombre jugador \_\_\_\_\_

Nombre personaje \_\_\_\_\_

Profesión Marista Azul Nacionalidad Europeo Edad 30

SUERTE 50 SUERTE ACTUAL \_\_\_\_\_ RACIONALIDAD 75 FANTASÍA 25

#### CARACT. PRINCIPALES

FUERZA 15  
 AGILIDAD 10  
 HABILIDAD 10  
 RESISTENCIA 15  
 PERCEPCIÓN 10  
 COMUNICACIÓN 20  
 CULTURA 20

#### HERIDAS

CABEZA \_\_\_\_\_  
 TRONCO \_\_\_\_\_  
 BRAZO DER. \_\_\_\_\_  
 BRAZO IZQ. \_\_\_\_\_  
 PIERNA DER. \_\_\_\_\_  
 PIERNA IZQ. \_\_\_\_\_

#### PODERES

P. CONCTR. \_\_\_\_\_

#### COMPETENCIAS

Artesanía (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	Disfrazarse (Com) 20 <input type="checkbox"/>	Mando (Com) 60 <input type="checkbox"/>
Buscar (Per) 30 <input type="checkbox"/>	Elocuencia (Com) 30 <input type="checkbox"/>	Medicina (Cul) 20 <input type="checkbox"/>
Cabalar (Agi) 10 <input type="checkbox"/>	Enseñar (Com) 20 <input type="checkbox"/>	Música (Cul) 20 <input type="checkbox"/>
Cantar (Com) 20 <input type="checkbox"/>	Escondese (Agi) 10 <input type="checkbox"/>	Nadar (Hab) 10 <input type="checkbox"/>
Comerciar (Com) 60 <input type="checkbox"/>	Escuchar (Per) 10 <input type="checkbox"/>	Navegar (Hab) 10 <input type="checkbox"/>
Conducir coche (Hab) 50 <input checked="" type="checkbox"/>	Esquivar (Agi) 10 <input type="checkbox"/>	Otear (Per) 50 <input checked="" type="checkbox"/>
Conoc. Mágico (Cul) 20 <input type="checkbox"/>	Forzar Cerraduras (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	Poder (Hab) 10 <input type="checkbox"/>
Conoc. Químicos (Cul) 20 <input type="checkbox"/>	Idioma ( inglés ) 60 <input type="checkbox"/>	Primeros Aux. (Hab) 30 <input type="checkbox"/>
Conoc. Minerales (Cul) 20 <input type="checkbox"/>	Idioma ( ) _____ <input type="checkbox"/>	Psicología (Per) 10 <input type="checkbox"/>
Conoc. Plantas (Cul) 20 <input type="checkbox"/>	Idioma ( ) _____ <input type="checkbox"/>	Rastrear (Per) 10 <input type="checkbox"/>
Correr (Agi) 10 <input type="checkbox"/>	Juego (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	Saltar (Agi) 10 <input type="checkbox"/>
Degustar (Per) 10 <input type="checkbox"/>	Juegos de manos (Hab) 10 <input type="checkbox"/>	Teología (Cul) 30 <input type="checkbox"/>
Discreción (Agi) 10 <input type="checkbox"/>	Lanzar (Agi) 10 <input type="checkbox"/>	Trepar (Agi) 10 <input type="checkbox"/>
	Leer y escribir (cul) 20 <input type="checkbox"/>	Ocultar (Hab) 10 <input type="checkbox"/>



### FICHA DE PERSONAJE JUGADOR

Nombre jugador \_\_\_\_\_

Nombre personaje \_\_\_\_\_

Profesión Estudiante de Escuela de H. Nacionalidad Española Edad 21

SUERTE 35 SUERTE ACTUAL \_\_\_\_\_ RACIONALIDAD 25 FANTASÍA 75

#### CARACT. PRINCIPALES

FUERZA 10  
 AGILIDAD 20  
 HABILIDAD 20  
 RESISTENCIA 10  
 PERCEPCIÓN 10  
 COMUNICACIÓN 15  
 CULTURA 10

#### HERIDAS

CABEZA \_\_\_\_\_  
 TRONCO \_\_\_\_\_  
 BRAZO DER. \_\_\_\_\_  
 BRAZO IZQ. \_\_\_\_\_  
 PIERNA DER. \_\_\_\_\_  
 PIERNA IZQ. \_\_\_\_\_

#### PODERES

P. CONCTR. \_\_\_\_\_

#### COMPETENCIAS

Artesanía (Hab) 20 <input type="checkbox"/>	Disfrazarse (Com) 35 <input type="checkbox"/>	Mando (Com) 15 <input type="checkbox"/>
Buscar (Per) 30 <input type="checkbox"/>	Elocuencia (Com) 15 <input type="checkbox"/>	Medicina (Cul) 10 <input type="checkbox"/>
Cabalar (Agi) 20 <input type="checkbox"/>	Enseñar (Com) 15 <input type="checkbox"/>	Música (Cul) 10 <input type="checkbox"/>
Cantar (Com) 15 <input type="checkbox"/>	Escondese (Agi) 20 <input type="checkbox"/>	Nadar (Hab) 50 <input type="checkbox"/>
Comerciar (Com) 25 <input type="checkbox"/>	Escuchar (Per) 30 <input type="checkbox"/>	Navegar (Hab) 20 <input type="checkbox"/>
Conducir coche (Hab) 30 <input type="checkbox"/>	Esquivar (Agi) 60 <input type="checkbox"/>	Otear (Per) 10 <input type="checkbox"/>
Conoc. Mágico (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	Forzar Cerraduras (Hab) 20 <input type="checkbox"/>	Poder (Hab) 60 <input type="checkbox"/>
Conoc. Químicos (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	Idioma ( inglés ) 30 <input type="checkbox"/>	Primeros Aux. (Hab) 20 <input type="checkbox"/>
Conoc. Minerales (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	Idioma ( ) _____ <input type="checkbox"/>	Psicología (Per) 10 <input type="checkbox"/>
Conoc. Plantas (Cul) 10 <input type="checkbox"/>	Idioma ( ) _____ <input type="checkbox"/>	Rastrear (Per) 10 <input type="checkbox"/>
Correr (Agi) 20 <input type="checkbox"/>	Juego (Hab) 20 <input type="checkbox"/>	Saltar (Agi) 20 <input type="checkbox"/>
Degustar (Per) 10 <input type="checkbox"/>	Juegos de manos (Hab) 20 <input type="checkbox"/>	Teología (Cul) 10 <input type="checkbox"/>
Discreción (Agi) 20 <input type="checkbox"/>	Lanzar (Agi) 20 <input type="checkbox"/>	Trepar (Agi) 20 <input type="checkbox"/>
	Leer y escribir (cul) 20 <input type="checkbox"/>	Ocultar (Hab) 20 <input type="checkbox"/>

## FICHA DE PERSONAJE APRENDIZ DE HÉROE

## FICHA DE PERSONAJE JUGADOR

Nombre jugador \_\_\_\_\_

Nombre personaje \_\_\_\_\_

Profesión \_\_\_\_\_ Nacionalidad \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

SUERTE \_\_\_\_\_ SUERTE ACTUAL \_\_\_\_\_ RACIONALIDAD \_\_\_\_\_ FANTASÍA \_\_\_\_\_

### CARACT. PRINCIPALES

FUERZA \_\_\_\_\_  
 AGILIDAD \_\_\_\_\_  
 HABILIDAD \_\_\_\_\_  
 RESISTENCIA \_\_\_\_\_  
 PERCEPCIÓN \_\_\_\_\_  
 COMUNICACIÓN \_\_\_\_\_  
 CULTURA \_\_\_\_\_

### HERIDAS

CABEZA \_\_\_\_\_  
 TRONCO \_\_\_\_\_  
 BRAZO DER. \_\_\_\_\_  
 BRAZO IZQ. \_\_\_\_\_  
 PIERNA DER. \_\_\_\_\_  
 PIERNA IZQ. \_\_\_\_\_

### PODERES

P. CONCTR. \_\_\_\_\_

### COMPETENCIAS

Artesanía (Hab)	___ <input type="checkbox"/>	Disfrazarse (Com)	___ <input type="checkbox"/>	Mando (Com)	___ <input type="checkbox"/>
Buscar (Per)	___ <input type="checkbox"/>	Elocuencia (Com)	___ <input type="checkbox"/>	Medicina (Cul)	___ <input type="checkbox"/>
Cabalgar (Agi)	___ <input type="checkbox"/>	Enseñar (Com)	___ <input type="checkbox"/>	Música (Cul)	___ <input type="checkbox"/>
Cantar (Com)	___ <input type="checkbox"/>	Escondarse (Agi)	___ <input type="checkbox"/>	Nadar (Hab)	___ <input type="checkbox"/>
Comerciar (Com)	___ <input type="checkbox"/>	Escuchar (Per)	___ <input type="checkbox"/>	Navegar (Hab)	___ <input type="checkbox"/>
Conducir coche (Hab)	___ <input type="checkbox"/>	Esquivar (Agi)	___ <input type="checkbox"/>	Otear (Per)	___ <input type="checkbox"/>
Conoc. Mágico (Cul)	___ <input type="checkbox"/>	Forzar Cerraduras (Hab)	___ <input type="checkbox"/>	Poder (Hab)	___ <input type="checkbox"/>
Conoc. Químicos (Cul)	___ <input type="checkbox"/>	Idioma ( inglés )	___ <input type="checkbox"/>	Primeros Aux. (Hab)	___ <input type="checkbox"/>
Conoc. Minerales (Cul)	___ <input type="checkbox"/>	Idioma ( )	___ <input type="checkbox"/>	Psicología (Per)	___ <input type="checkbox"/>
Conoc. Plantas (Cul)	___ <input type="checkbox"/>	Idioma ( )	___ <input type="checkbox"/>	Rastrear (Per)	___ <input type="checkbox"/>
Correr (Agi)	___ <input type="checkbox"/>	Juego (Hab)	___ <input type="checkbox"/>	Saltar (Agi)	___ <input type="checkbox"/>
Degustar (Per)	___ <input type="checkbox"/>	Juegos de manos (Hab)	___ <input type="checkbox"/>	Teología (Cul)	___ <input type="checkbox"/>
Discreción (Agi)	___ <input type="checkbox"/>	Lanzar (Agi)	___ <input type="checkbox"/>	Trepar (Agi)	___ <input type="checkbox"/>
		Leer y escribir (cul)	___ <input type="checkbox"/>	Ocultar (Hab)	___ <input type="checkbox"/>

FICHA DE PERSONAJE JUGADOR

OBJETOS

DINERO

IMAGEN DEL PERSONAJE

NOTAS

## FICHA DE PERSONAJE JUGADOR

Nombre jugador \_\_\_\_\_

Nombre personaje \_\_\_\_\_

Profesión \_\_\_\_\_ Nacionalidad \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

SUERTE \_\_\_\_\_ SUERTE ACTUAL \_\_\_\_\_ RACIONALIDAD \_\_\_\_\_ FANTASÍA \_\_\_\_\_

### CARACT. PRINCIPALES

FUERZA \_\_\_\_\_  
 AGILIDAD \_\_\_\_\_  
 HABILIDAD \_\_\_\_\_  
 RESISTENCIA \_\_\_\_\_  
 PERCEPCIÓN \_\_\_\_\_  
 COMUNICACIÓN \_\_\_\_\_  
 CULTURA \_\_\_\_\_

### HERIDAS

CABEZA \_\_\_\_\_  
 TRONCO \_\_\_\_\_  
 BRAZO DER. \_\_\_\_\_  
 BRAZO IZQ. \_\_\_\_\_  
 PIERNA DER. \_\_\_\_\_  
 PIERNA IZQ. \_\_\_\_\_

### PODERES

P. CONCTR. \_\_\_\_\_

### COMPETENCIAS

Artesanía (Hab)	___ <input type="checkbox"/>	Disfrazarse (Com)	___ <input type="checkbox"/>	Mando (Com)	___ <input type="checkbox"/>
Buscar (Per)	___ <input type="checkbox"/>	Elocuencia (Com)	___ <input type="checkbox"/>	Medicina (Cul)	___ <input type="checkbox"/>
Cabalgar (Agi)	___ <input type="checkbox"/>	Enseñar (Com)	___ <input type="checkbox"/>	Música (Cul)	___ <input type="checkbox"/>
Cantar (Com)	___ <input type="checkbox"/>	Escondarse (Agi)	___ <input type="checkbox"/>	Nadar (Hab)	___ <input type="checkbox"/>
Comerciar (Com)	___ <input type="checkbox"/>	Escuchar (Per)	___ <input type="checkbox"/>	Navegar (Hab)	___ <input type="checkbox"/>
Conducir coche (Hab)	___ <input type="checkbox"/>	Esquivar (Agi)	___ <input type="checkbox"/>	Otear (Per)	___ <input type="checkbox"/>
Conoc. Mágico (Cul)	___ <input type="checkbox"/>	Forzar Cerraduras (Hab)	___ <input type="checkbox"/>	Poder (Hab)	___ <input type="checkbox"/>
Conoc. Químicos (Cul)	___ <input type="checkbox"/>	Idioma ( inglés )	___ <input type="checkbox"/>	Primeros Aux. (Hab)	___ <input type="checkbox"/>
Conoc. Minerales (Cul)	___ <input type="checkbox"/>	Idioma ( )	___ <input type="checkbox"/>	Psicología (Per)	___ <input type="checkbox"/>
Conoc. Plantas (Cul)	___ <input type="checkbox"/>	Idioma ( )	___ <input type="checkbox"/>	Rastrear (Per)	___ <input type="checkbox"/>
Correr (Agi)	___ <input type="checkbox"/>	Juego (Hab)	___ <input type="checkbox"/>	Saltar (Agi)	___ <input type="checkbox"/>
Degustar (Per)	___ <input type="checkbox"/>	Juegos de manos (Hab)	___ <input type="checkbox"/>	Teología (Cul)	___ <input type="checkbox"/>
Discreción (Agi)	___ <input type="checkbox"/>	Lanzar (Agi)	___ <input type="checkbox"/>	Trepar (Agi)	___ <input type="checkbox"/>
		Leer y escribir (cul)	___ <input type="checkbox"/>	Ocultar (Hab)	___ <input type="checkbox"/>

FICHA DE PERSONAJE JUGADOR

OBJETOS

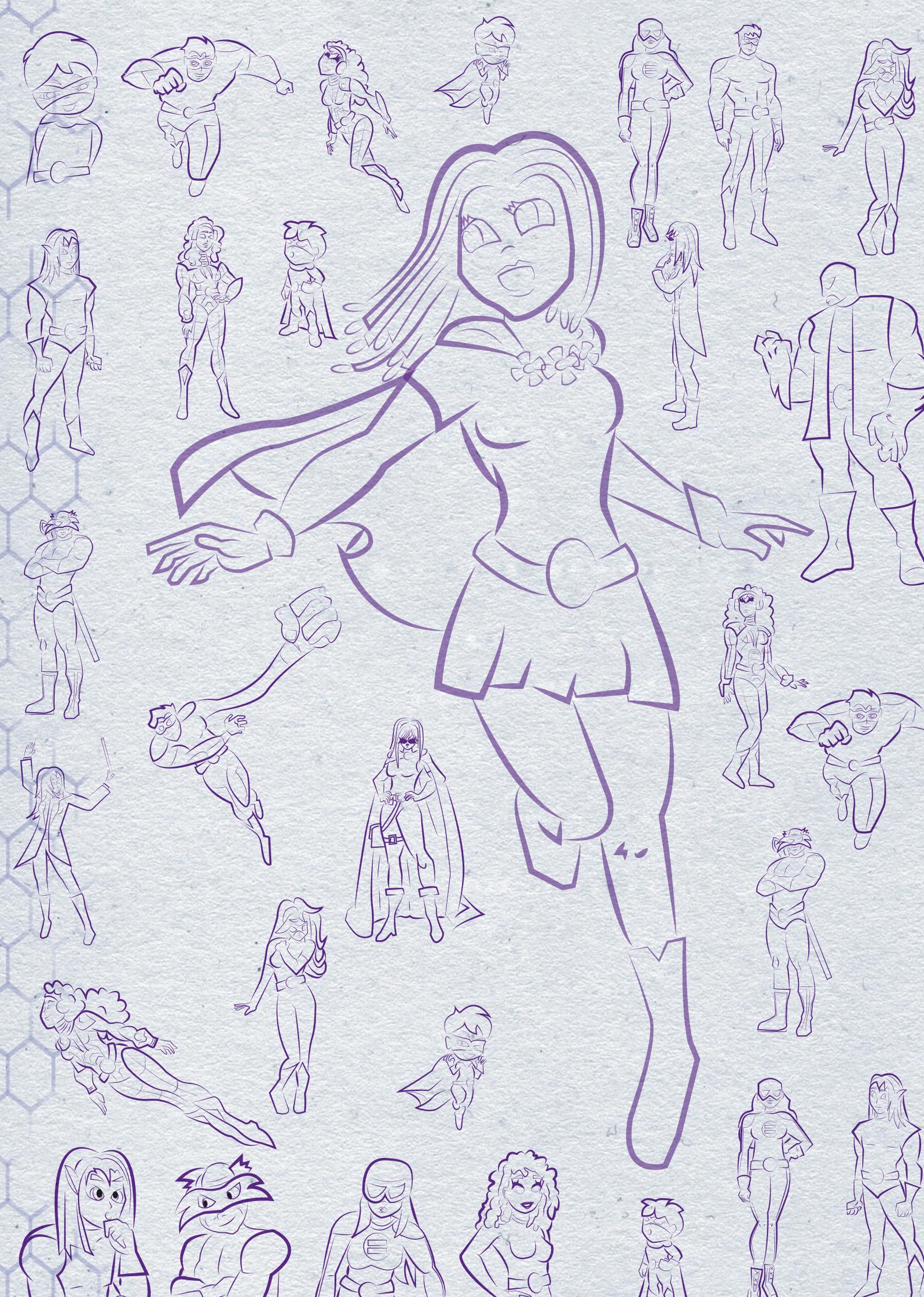
DINERO

IMAGEN DEL PERSONAJE

NOTAS



# ESCUELA DE HÉROES





¡¡SI QUIERES JUGAR CON DADOS VIRTUALES PUEDES DESCARGAR LAS SIGUIENTES APLICACIONES!!

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.visttux.empireedgediceroller&hl=es>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fithx.dicehd.top.free&hl=es>

<https://rollthedice.online/es>

ILUSTRACIONES, DISEÑO Y MAQUETACIÓN:

JOSÉ ÁNGEL DE LA BANDA. ANGELBAND DISEÑO.

TEXTOS:

JOSÉ ÁNGEL DE LA BANDA.

REGLAS DE JUEGO BASADAS EN LOS CLÁSICOS JUEGOS DE ROL: ARS MÁGICA, AKELARRE, DUNGEONS AND DRAGONS.