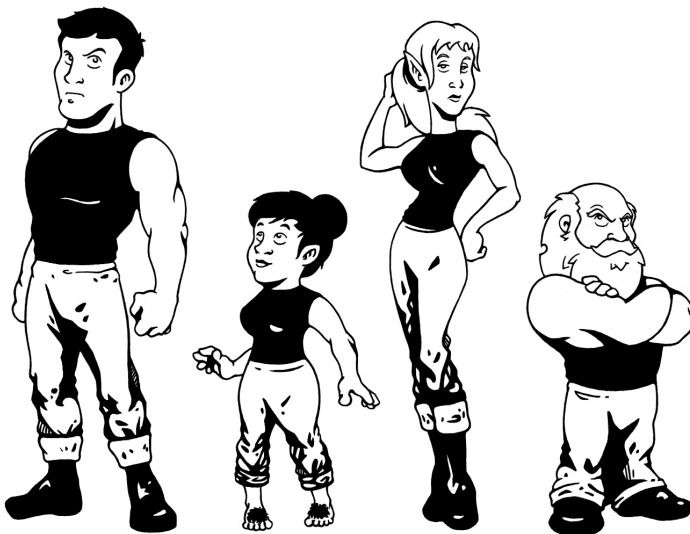

CAPÍTULO 1 - PERSONAJES



Crear un personaje en *Tumbas y Tesoros* es muy fácil y rápido. Tan sólo tienes que seguir los siguientes pasos:

- 1.- Determina los atributos.
- 2.- Escoge raza, clase y talento inicial.
- 3.- Anota tu equipo y armamento.
- 4.- Determina los puntos de golpe y detalles de trasfondo.

ATRIBUTOS

Los personajes y criaturas de *Tumbas y Tesoros* tienen 5 atributos: **Fuerza**, **Agilidad**, **Resistencia**, **Inteligencia** y **Voluntad**, cada uno de ellos con un valor entre -2 y +4.

Para determinar los atributos, puedes escoger entre varios métodos distintos:

Estándar: asígnale a cada atributo el valor que quieras, siempre que te mantengas entre los límites de -1 y +3, y que la suma total de todos ellos no sea superior a +5.

Julián decide hacerse un personaje para jugar a Tumbas y Tesoros y, como tiene ya una idea bastante clara de cómo quiere que sea, escoge sus atributos mediante el método estándar. Tras pensar un poco, decide repartir los valores de este modo: Fuerza +3, Resistencia +1, Agilidad +2, Inteligencia -1, Voluntad 0. El personaje de Julián goza de una forma física envidiable, pero no es precisamente el más listo de la clase.

Aleatorio: tira 3d6 cinco veces, consulta la tabla que encontrarás en esta misma página para ver a qué valor se corresponde cada resultado y luego reparte los valores entre los cinco atributos.

Mariola también quiere jugar a Tumbas y Tesoros, pero no le apetece pensar demasiado y prefiere dejar sus puntuaciones en manos del azar. Toma sus dados, los tira y obtiene estos resultados: 13, 11, 7, 13 y 9, lo que le da unas puntuaciones de +2, +1, 0, +2 y +1. Para no perder tiempo valorando distintas opciones, las reparte en el mismo orden en el que las ha obtenido, con lo que los atributos de su personaje quedan así: Fuerza +2, Resistencia +1, Agilidad +0, Inteligencia +2, Voluntad +1.

Tabla: atributos aleatorios

Valor	Tirada (3d6)
+4	18
+3	16-17
+2	13-15
+1	9-12
0	6-8
-1	4-5
-2	3

RAZA

Una vez tienes decididos los atributos de tu personaje, puedes decidir su raza. En *Tumbas y Tesoros* existen todos los pueblos humanos y no humanos clásicos de los juegos de fantasía. Además, dado que son tan sencillas de crear y manejar, puedes incluir tu raza preferida de hombres-marsopa o medusas etéreas sin mayor problema. Escoge una de las razas descritas a continuación, o crea la tuya propia, y vamos al siguiente paso.

Elfos: los elfos son criaturas algo más altas y esbeltas que los humanos, de orejas puntiagudas y grandes ojos. Llegan a vivir miles de años antes de aburrirse de la vida en este mundo y abandonarlo, y por esta razón suelen ser seres muy cultos y refinados. Otras razas, especialmente los enanos, recelan de ellos por considerarlos altivos y pedantes. Un elfo tiene un dado de premio cuando usa un arco, debido a su aguda visión y a los años que pasan perfeccionando su arte en el tiro.

Enanos: algo más bajos que un humano y bastante más fornidos, los barbudos enanos son una raza laboriosa y práctica, que valora el trabajo duro y los frutos de

éste. Otras razas les reprochan su excesivo tradicionalismo y su amor por el dinero, pero valoran el apoyo de un hacha enana y el sabor de su cerveza. Un enano aumenta en un paso el dado que tira para determinar sus dados de golpe (1d8 en lugar de 1d6).

Humanos: los humanos son la raza más común en el mundo de *Tumbas y Tesoros*, tanto por su adaptabilidad como por su fecundidad y tenacidad. Otras razas los miran asombrados por cómo una especie tan carente de aptitudes especiales puede tener tanto éxito. Un humano comienza la partida con un Talento adicional.

Medianos: un mediano se parece a un humano, aunque tiene la mitad de su altura. Tienden a la obesidad y sus pies peludos y de piel dura como el cuero les permiten caminar sin hacer ningún ruido. A las otras razas les suele costar tomarlos en serio, confundiendo su amor por la buena vida con debilidad, pero los más veteranos saben que lo que más fuerte hace a un soldado es tener una buena razón por la que luchar. Los medianos reciben un dado de premio cada vez que intentan caminar en silencio o esconderse.

CLASE

Una vez elegidos los atributos y la raza, te toca escoger clase. La clase de un personaje decide sus aptitudes especiales, que se irán haciendo más potentes conforme el personaje vaya subiendo de nivel.

CLÉRIGO

Un clérigo es un agente de uno de los muchos dioses del mundo de *Tumbas y Tesoros* en el mundo. Hay tantas visiones distintas de las tareas y poderes de un clérigo como dioses, ya que su aptitud especial más importante tiene efectos distintos según cada dios. En general, se espera que un clérigo predique la palabra de su deidad, ayude a sus fieles y combata a sus enemigos. Cuando crees un personaje clérigo, decide a qué dios va a servir. Puedes escoger un dios de la mitología histórica, uno de tu ambientación favorita o inventarte uno propio, o si andas escaso de inspiración consultar la selección de dioses de ejemplo que encontrarás en los



Apéndices.

Las capacidades especiales de los clérigos proceden de la fuerza de su fe y de su estrecho vínculo con el dios al que sirven. Por esta razón, si un clérigo incumple los mandatos de su dios o lo ofende de alguna otra manera, perderá el uso de estas capacidades hasta que expie su culpa de un modo adecuado, generalmente realizando una misión de penitencia impuesta por un sacerdote del mismo dios.

Oración: usando una acción, un clérigo puede rezar a su dios para que le ayude. El tipo de ayuda concreto depende de la situación (los dioses no son máquinas expendedoras de milagros, y siempre tienen sus propias ideas sobre cuál es la mejor forma de ayudar a sus fieles), y en último término será el máster quien decida qué efecto tendrá cada oración, tomando esta tabla como guía:

Potencia	Efecto
Mínima (1)	Un pequeño efecto físico que se podría achacar a la casualidad (como una ráfaga de viento que apague una vela), o un arranque súbito de inspiración que proporciona 1 dado de premio a una acción relacionada con el dominio del dios.
Menor (4)	Efectos que pueden provocar una reacción de asombro, como lo que podría hacer un ilusionista en un escenario: hacer aparecer o desaparecer pequeños objetos, un estallido de luz o sonido, aliviar una molestia o dolencia común o hacer que alguien caiga dormido.
Mayor (9)	Efectos decididamente mágicos, como curar enfermedades graves, hacer crecer un árbol en cuestión de segundos o hacerle crecer alas a un aliado.
Legendaria (16)	Efectos que inspiran historias y mitos, como transportarse a otro mundo o plano de existencia, provocar tormentas o convocar ángeles o demonios.

El número de veces que un clérigo puede utilizar sus oraciones al día viene determinado por su nivel y su Voluntad: cada día, el clérigo puede pedir tantos favores de potencia mínima como la suma de esos dos valores. Un favor de potencia menor cuenta a estos efectos como cuatro favores mínimos, uno de potencia mayor, como nueve, y uno de potencia legendaria, como dieciséis.

Manos curativas: un clérigo puede usar una acción para tocar a un aliado y curarle una cantidad de puntos de golpe igual a $1d8 + \text{el nivel del clérigo} + \text{el nivel del aliado}$. Puede hacer esto un número de veces al día igual a su Voluntad (o 1, lo que sea mayor). Cada vez que el clérigo llegue a un nivel múltiplo de 3, aumenta los puntos de golpe curados por cada imposición de manos en $1d8$.

GUERRERO

El guerrero es algo más que un soldado. A la guerra van miles de soldados, pero cuando las hordas de monstruos atacan la aldea y todos los soldados de la guardia han huido junto a sus familias, el que sale a las puertas espada en mano a batirse

con cuantos enemigos sea necesario, ese es el guerrero. La especialidad del guerrero es sencilla: mantenerse en pie el mayor tiempo posible y acabar con el mayor número de enemigos, ya sea para llegar al castillo del nigromante malvado como para mantener a la horda de zombis a raya mientras el hechicero prepara el conjuro que los saque del lugar.

Especialista en armas: un guerrero sabe dónde y cómo golpear cuando utiliza un arma. Cada vez que impacta con un golpe, aumenta en un paso el dado o dados de daño que tira (por ejemplo, si el arma que utiliza causa 1d4 daños, tirará 1d6). Cada que vez que alcanza un nivel múltiplo de 3, suma un +1 adicional a ese daño.

Rodar con el golpe: una vez al día, cuando el guerrero reciba daño por cualquier causa, puede escoger no tirar ese daño y recibir en su lugar la cantidad mínima posible (por ejemplo, 3 puntos si el daño es de 2d8+1). Cada vez que alcanza un nivel múltiplo de 3, puede usar esta habilidad una vez más al día.



HECHICERO

Un hechicero es alguien que ha dedicado la mayor parte de su vida al estudio de enloquecedores secretos arcanos, con la intención de llegar a comprender y dominar las extrañas energías que mantienen el mundo unido. Un hechicero puede resultar muy diferente a otro si sus enfoques son muy distintos, pero siempre les unirán su ansia de conocimientos, su curiosidad por lo oculto y, aunque algunos no quieran admitirlo, sus sueños de poder.

Hechicería: los hechiceros son capaces de manipular las energías arcanas para conseguir efectos beneficiosos. Un hechicero comienza el juego conociendo una esfera de influencia, como ilusiones, magia de fuego, invocaciones, magia de protección, adivinación, etcétera, y puede conseguir efectos mínimos relacionados con esa esfera. La hechicería sigue las mismas reglas que las oraciones de los clérigos, sólo que el número de veces que la puede utilizar viene indicado por su Inteligencia en lugar de por su Voluntad. Cada vez que alcanza un nivel múltiplo de 3, un hechicero puede escoger entre aprender una esfera de influencia nueva a nivel mínimo, o aumentar en un paso el poder de los efectos que puede invocar con otra de sus esferas ya conocidas.

Lo ideal para hacer que tu hechicero sea único es inventar tus propias esferas de influencia, pero si prefieres una pequeña guía, encontrarás varias esferas de influencia de ejemplo en los **Apéndices**.

Proyctil arcano: puede usar una acción para lanzar un proyectil mágico a una distancia de 10 pasos. Tiene que hacer tirada de ataque a distancia para impactar, y causa 1d4 puntos de daño. Al llegar a cada nivel múltiplo de tres, obtiene la capacidad de lanzar un proyectil mágico adicional en la misma acción, que puede dirigir contra el mismo objetivo o contra otro distinto.



LADRÓN

Un ladrón no tiene necesariamente que ser un delincuente: el ladrón de *Tumbas y Tesoros* es un personaje diestro y escurridizo entrenado en una gran variedad de habilidades útiles, lo que lo convierten en un explorador, diplomático o aventurero ideal. Allá donde exista algún posible beneficio, habrá un ladrón con las herramientas y actitud adecuadas para aprovecharlo.

Ataque furtivo: cuando el ladrón ataca a un personaje sobre el que tiene ventaja de combate, suma +1d6 al daño causado. Cada vez que llegue a un nivel múltiplo de tres, añade 1d6 al daño del ataque furtivo.

Suerte: una vez al día, un ladrón puede repetir cualquier prueba que acabe de realizar, y quedarse con el último resultado. Cada vez que alcance un nivel múltiplo de tres, puede repetir una prueba más al día, pero no podrá repetir la misma prueba más de una vez, tenga el nivel que tenga.



TALENTOS

Los talentos de un personaje son detalles sobre su trasfondo que le conceden ciertas ventajas a la hora de intentar algunas acciones. Cada vez que un personaje

intente llevar a cabo alguna acción y explique cómo le ayuda a ello alguno de sus talentos, recibe un dado de premio en esa prueba.

Todos los personajes comienzan con un talento cualquiera, excepto los humanos, que comienzan con dos. A continuación puedes ver una lista de ejemplos de talentos, pero en ningún momento debes sentirte obligado a escoger entre los listados. De hecho, es preferible que crees tu propio talento para tu personaje, para personalizarlo más. Eso sí, ten en cuenta siempre que el máster tiene la última palabra a la hora de decidir qué talentos permite y cuáles no, así que piénsatelo dos veces antes de escoger el talento de “personaje que lo hace todo bien” o “maestro del combate”.

Talentos de ejemplo: Acróbata, Adiestrador, Artesano, Artista, Campesino, Cazador, Conspirador, Constructor, Contable, Cortesano, Costurera, Erudito, Espía, Fraile, Gladiador, Granjero, Hermoso, Ingeniero, Investigador, Jugador, Líder, Manipulador, Marinero, Mendigo, Mercader, Militar, Minero, Noble, Pastor, Perceptivo, Pirata, Refinado, Salud de hierro, Salvaje, Sanador, Seductor, Sigiloso, Valiente...

EQUIPO

Un aventurero comienza sus andaduras con lo más básico, ya que espera que las riquezas vayan llegando a él. Tu personaje empieza el juego con lo siguiente:

- Dos mudas de ropa.
- Una mochila.
- Provisiones para 2 días.
- 3 opciones de armamento a elegir entre:
 - Arma ligera.
 - Arma a una mano.
 - Arma a dos manos.
 - Escudo.
 - Arco.
 - Armadura ligera.
 - Armadura pesada (cuenta como dos opciones).
 - Caballo (cuenta como dos opciones).
- 2 puntos de equipo.

Un punto de equipo es un objeto "en potencia"; es decir, no representa ningún objeto en concreto, sino la posibilidad de varios objetos distintos. En cualquier momento durante el juego, un personaje puede usar un punto de equipo para decir "saco mi objeto X de la mochila" y extraer un objeto mundano de tamaño medio como una herramienta, un trapo, etcétera. Este objeto no puede tener propiedades mágicas ni ser un objeto valioso o único, y el máster tiene siempre la última palabra para permitir o no el gasto de un punto de equipo en un objeto concreto. Objetos muy pequeños (un clavo, una aguja de coser) o muy grandes o elaborados (una balanza de mercader, un palo extensible de 2 varas) pueden costar ninguno o varios puntos de equipo, respectivamente, a discreción del máster. Una vez que has usado un punto de equipo, por supuesto, apunta el objeto concreto en tu hoja de personaje para poder volver a utilizarlo cuando lo necesites.

Alternativamente, puedes escoger 4 opciones de armamento a costa de tus 2 puntos de equipo, o comenzar con sólo 1 opción de armamento y 3 puntos de equipo.

PUNTOS DE GOLPE

Para determinar los puntos de golpe de un personaje, tira 1d6 (1d8 si es un enano) y súmale su Resistencia. Esa será su cantidad inicial de puntos de golpe. Cada vez que suba de nivel, repetirá este mismo proceso, tirando el dado, sumándole su Resistencia y añadiendo el total a los puntos de golpe que ya tuviera.

DETALLES PERSONALES

Una vez has completado la parte "crujiente" de tu personaje, puedes idear un trasfondo para dotarlo de vida. No hace falta que escribas una novela épica con él de protagonista (esa historia la formarán las aventuras que desarrolléis durante el juego), pero sí será útil para que identifiques mejor a tu alter ego que le inventes un nombre, una descripción física, un par de detalles sobre su personalidad y una breve historia de su vida anterior y las razones que le han llevado a embarcarse en una vida de aventuras y peligros. Si vais a empezar la partida con el grupo de aventureros ya formado y unido, procura incluir al menos un detalle que lo relacione con algún otro de sus miembros.

¡Enhorabuena! Ya has creado tu personaje con el que poder comenzar tus aventuras en el mundo de *Tumbas y Tesoros*. ¡Ahora empieza la parte divertida!

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content. (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Tumbas y Tesoros Copyright 2010, Alberto Casarubios

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The names Tumbas y Tesoros, TyT, Tombs and Treasures, TnT, El Dado de Jack and all artwork and logos are product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text and tables in this document, with the exception of material designated as Product Identity, is open game content.