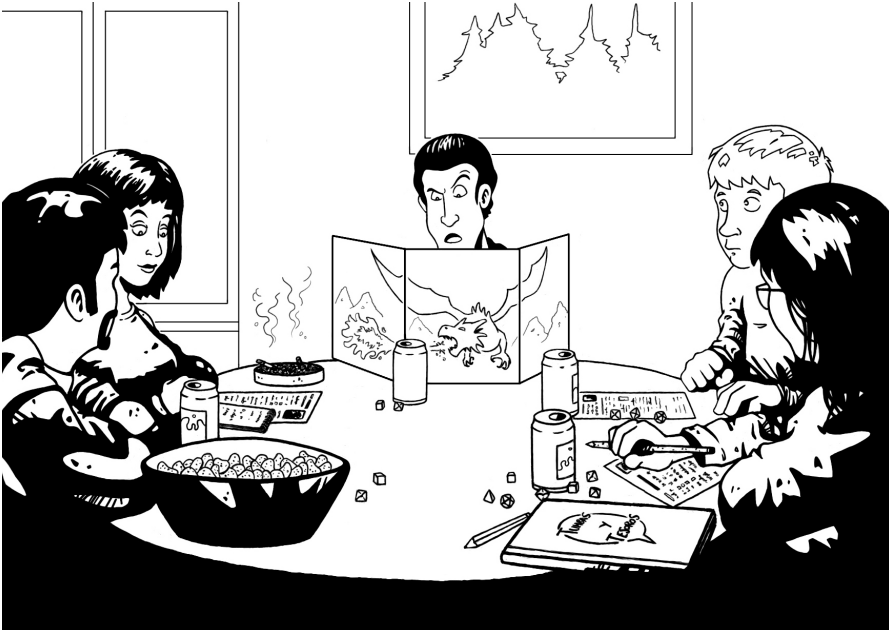


---

## CAPÍTULO 2 - REGLAS



A estas alturas ya tienes que tener tu personaje ya preparado, y estarás ansioso por comenzar a vivir aventuras con él, así que vamos a ir directamente al meollo de cómo funciona esto. El desarrollo del juego consiste principalmente en un intercambio entre jugadores y máster, del siguiente modo:

- En primer lugar, el máster les describe a los jugadores la situación en la que se encuentran sus personajes, es decir, lo que éstos ven, oyen y sienten.
- Después, los jugadores le describen al máster las acciones de sus personajes, es decir, cómo reaccionan ante la situación que les ha planteado.
- El máster decide los resultados de esas acciones y se los describe de nuevo a los jugadores.
- Los jugadores vuelven a contar cómo actúan sus personajes ante la nueva situación.

- 
- Etc.

En ocasiones las descripciones pueden ser más o menos elaboradas o incorporar algún elemento de ayuda. Por ejemplo, si en la descripción interviene algún personaje secundario que habla con los de los jugadores, el máster puede cambiar su voz para imitarlo; en las escenas de exploración suele ser útil usar un mapa en el que ir marcando los descubrimientos que se hagan, o en las de combate se pueden utilizar miniaturas que representen a los implicados para visualizar mejor las posiciones relativas de unos y otros, pero básicamente se resume en este intercambio oral.

Si te sigue pareciendo complicado, en los **Apéndices** podrás encontrar un ejemplo de partida para ayudarte a aclarar los conceptos.

## **ACCIONES**

Los personajes de los jugadores interactúan con el mundo por medio de sus acciones. Algunas de estas acciones ocurren de forma automática: por ejemplo, si el jugador decide que su personaje va a decir algo, se asume que lo dice sin problemas. Lo mismo ocurre para cualquier acción cotidiana o en la que la posibilidad de fallo sea mínima o nula: caminar, dormir, comer, subir o cerrar escaleras, etc.

Para las acciones en las que la posibilidad de fallo existe y puede llegar a tener importancia en la historia, primero hay que comprobar si el personaje tiene éxito o no, y para ello utilizamos las **pruebas de atributo**. El mecanismo de una prueba de atributo es el siguiente:

Primero, el máster decide qué atributo es el más adecuado para determinar la posibilidad de éxito del personaje en la acción (por ejemplo, Fuerza si intenta levantar un tronco pesado o Inteligencia si pretende desactivar una trampa).

Luego, el jugador tira 2d6, y le suma el valor de su personaje en el atributo decidido por el máster. Si el total es igual o superior a 10, habrá conseguido lo que pretendía hacer; en caso contrario, habrá fallado. De cualquier modo, el máster le describirá al jugador los efectos del éxito o el fracaso de su personaje para que pueda planear su siguiente acción.

## **OJOS DE SERPIENTE**

Si al tirar los dados obtienes un resultado de doble uno (lo que comúnmente se llama “ojos de serpiente”), la acción falla automáticamente, sin importar lo que pudieras sumar por tu atributo.

---

## EL SEIS EXPLOTA

Si en cualquiera de los dados sale un 6, puedes tirar 1d6 más y sumar su resultado al total. Si en ese dado también sacas un 6, continúa tirando y sumando hasta obtener un resultado distinto a 6.

## PREMIOS Y CASTIGOS

No todo lo que intenten hacer los personajes será igual de fácil: habrá ocasiones en las que el máster decida que una acción es especialmente sencilla o complicada. Para estos casos, se utilizan los dados de premio y los de castigo.

Un dado de premio indica que el personaje tira un dado adicional a la hora de hacer la prueba, pero sólo contarán los dos resultados más altos. Del mismo modo, un dado de castigo indica que se tira esa cantidad de dados adicionales, pero esta vez sólo contarán los dos resultados más bajos.

Si, por cualquier causa, a una misma prueba se le aplican tanto premios como castigos, cada premio cancela un castigo hasta que sólo queden dados de un tipo. En cualquier caso, ninguna prueba recibirá más de tres dados adicionales, da igual que sean de premio o de castigo.

## PLUSES

Cada 4 puntos por los que el resultado de la prueba de atributo supere el número objetivo, le da al personaje un *plus*. Cada plus es una ventaja adicional que obtiene el personaje al realizar la acción que intentaba y que se puede reflejar en forma de mayores beneficios, conseguir el objetivo en menos tiempo, daño adicional en combate, etc.

## PIFIAS

Si la prueba no tiene éxito, y los dos dados muestran el mismo número (un resultado de dobles), el personaje habrá sacado una *pifia*. Una pifia significa que no sólo no se ha conseguido lo que se pretendía, sino que algo ha ido especialmente mal: si estaba escalando, se cae; si estaba intentando convencer a la guardia de la ciudad de su inocencia, les habrá insultado sin darse cuenta, etcétera.

## PRUEBAS ENFRENTADAS

A veces no importa tanto hacer algo bien como hacerlo *mejor* que los demás. En esas ocasiones en las que dos o más personajes intentan hacer algo con la

---

oposición de las demás partes, todos los implicados hacen una prueba de atributo del modo normal, pero esta vez comparan sus resultados entre sí, y el que haya obtenido el resultado más alto será el que consiga su objetivo. En caso de empate, según el tipo de enfrentamiento de que se trate, el máster puede decidir que ninguno de los personajes consigue hacer lo que pretendía, que el enfrentamiento dura más de lo esperado al no conseguir ninguno una ventaja clara, o que se repita el enfrentamiento hasta que haya un ganador claro.

## **ACCIONES Y ATRIBUTOS**

Hasta ahora hemos visto el proceso que hay que seguir para hacer una prueba de atributo pero, ¿para qué sirve cada uno de ellos, exactamente? Aunque los nombres son, en su mayor parte, autoexplicativos, vamos a dedicar un poco de tiempo a ver para qué se puede usar cada uno de los cinco atributos:

### **FUERZA (F)**

Los personajes harán pruebas de Fuerza cada vez que vayan a realizar una acción que precise de potencia muscular, tales como levantar objetos pesados, nadar, trepar superficies verticales, etcétera. Además, la mayoría de las armas de melé se utilizan con la Fuerza.

La puntuación de Fuerza de un personaje también se suma generalmente al daño que éste causa con armas de melé.

### **AGILIDAD (A)**

Las pruebas de Agilidad tienen que ver casi siempre con la rapidez de reflejos, la coordinación o la destreza manual. También se utiliza con la mayoría de las armas a distancia y algunas armas de melé, además de para evitar peligros como trampas o explosiones.

### **RESISTENCIA (R)**

Un personaje casi siempre hace pruebas de Resistencia para evitar los efectos del cansancio, la enfermedad o el veneno. La puntuación de Resistencia de un personaje tiene también mucho que ver con sus puntos de golpe y su capacidad de recuperación.

---

## **INTELIGENCIA (I)**

Las pruebas de Inteligencia suelen realizarse cuando se quiere averiguar si un personaje conoce un dato concreto o es capaz de reunir una información. También representa la agilidad de pensamiento y capacidad táctica de ese personaje. En el terreno social, un personaje puede usar una prueba de Inteligencia para influir en el comportamiento de otro mediante el razonamiento o la manipulación más sibilina.

## **VOLUNTAD (V)**

Las pruebas de Voluntad más comunes son las de percepción, para saber si un personaje se da cuenta de algún detalle en el momento preciso. También se utiliza para influir sobre otros personajes apelando a los sentimientos y haciendo notar la fuera de su personalidad, así como para resistir esos intentos de influencia o efectos mágicos adversos.

## **EQUIPO Y CARGA**

Muchas veces no es tanto cuestión de tener la capacidad de hacer algo, como de tener las herramientas necesarias para el trabajo. *Tumbas y Tesoros* asume que tu personaje es un aventurero avezado capaz de decidir de antemano qué objetos necesitará gracias a su experiencia y buen hacer, mientras que tú, como jugador, lo único de lo que tienes que preocuparte es de financiarlo.

## **PUNTOS DE EQUIPO**

Todos los personajes comienzan el juego con una mochila y dos puntos de equipo (o quizás más o menos, dependiendo de las opciones que escogiera el jugador). Un punto de equipo es una abstracción que quiere venir a decir "un objeto indeterminado que cabe en una mochila".

Para utilizar un punto de equipo, el jugador simplemente debe declarar que su personaje saca un objeto X de la mochila. En ese momento, ese punto de equipo deja de ser indeterminado y pasa a representar al objeto concreto declarado por el jugador.

*Rufus, el personaje de Federico, está siguiendo el mapa de un tesoro y llega a una zona de tierra removida con una enorme "X" marcada. Algo le dice que quizá tenga que ponerse a cavar. Por suerte, Rufus tenía un par de puntos de equipo en la mochila y Federico decide convertir uno de ellos en una pequeña pala. Rufus, ahora con un punto de equipo libre y una pala, se pone manos a la obra.*



Una vez utilizado el objeto, si no ha quedado destruido o desgastado por el uso, se puede apuntar en la hoja de personaje, pero no se puede volver a cambiar por otro punto de equipo.

Por último, recuerda que el máster tiene la última palabra a la hora de decidir si permite o no un uso de puntos de equipo, así que guárdate tu “uso mi punto de equipo para sacar de la mochila una pistola de rayos desintegradores”, porque probablemente lo único que consigas sea una mirada fría.

## PROVISIONES

Del mismo modo que un punto de equipo no representa ningún objeto en concreto, cada punto de provisiones representa una cantidad de comida y bebida aproximadas para un día. No importa si llevas cecina, algas secas, queso o pan enano, si es una ración suficiente para una persona y un día, se considera un punto de provisiones.

Cada vez que tu personaje pase un día entero en exteriores o mazmorras, deberás tachar uno de tus puntos de provisiones. Los efectos de quedarte sin provisiones los puedes ver en el capítulo de **Exteriores**.

---

## COMPRA DE EQUIPO Y PROVISIONES

Por norma general, un punto de equipo se puede conseguir en cualquier asentamiento por una moneda de oro. Por ese precio, alternativamente, un personaje puede comprar cinco puntos de raciones.

Eso sí, ten en cuenta que al final de la aventura, los puntos de equipo no utilizados, las raciones no consumidas y los objetos declarados que lleve el personaje (excepto armas, dinero, objetos mágicos y posesiones concretas relevantes para la campaña) desaparecerán, asumiendo que el personaje los ha perdido, roto o abandonado en el tiempo entre una aventura y otra así que, ¡sé prudente a la hora de comprar!

## CARGA

Un personaje puede transportar un peso determinado antes de comenzar a sufrir consecuencias por exceso de carga. La capacidad de carga de un personaje se mide en *espacios*. Un punto de equipo, un objeto transportado o un arma ocupan generalmente un espacio cada uno. Las provisiones ocupan un espacio cada dos puntos, y las monedas o joyas, un espacio cada 100.

El número de espacios ocupados que puede transportar un personaje antes de sufrir molestias (esto es, su capacidad de carga) es igual a  $5 + F + R$ . Si lleva más objetos que esta cantidad, recibe un dado de castigo a todas sus acciones físicas por el estorbo. En ningún caso puede un personaje llevar más objetos que el doble de su capacidad de carga.

## EXPERIENCIA, NIVELES Y AVANCES

Conforme van viviendo aventuras, los personajes irán haciéndose más experimentados y poderosos. En *Tumbas y Tesoros*, eso se representa mediante las subidas de nivel.

Al inicio de la campaña, el máster decidirá el ritmo de ésta, lo que marcará la rapidez con la que los personajes adquieren niveles nuevos. Por defecto se considera que una campaña sigue un ritmo 2, pero puede haber campañas rápidas con ritmo 1 o campañas más pausadas con ritmo 3 o incluso mayor. Sea cual sea la cantidad, el efecto en el juego es el mismo: la cantidad de sesiones a las que tiene que sobrevivir el personaje para subir de nivel.

---

## **SUBIR DE NIVEL**

Una vez un personaje sobrevive a una cantidad de partidas igual al ritmo de la campaña, sube de nivel. Lo primero que se hace cuando un personaje sube de nivel es tirar el dado de golpe correspondiente a su clase y sumar esa cantidad (más la Resistencia del personaje) a sus puntos de golpe. Después se comprueba si alguna de las aptitudes de clase aumenta (para hacer este paso más sencillo, la mayoría de las aptitudes que aumentan con los niveles lo hacen en los niveles divisibles entre 3). Y, por último, se aplica el avance.

Cada nivel trae consigo un avance, que mejorará un aspecto del personaje a elección del jugador. Las dos opciones para usar el avance son, o bien adquirir un nuevo talento, o bien aumentar uno de los atributos en 1 punto. La única restricción es que no se puede aumentar el mismo atributo durante dos niveles seguidos, aunque no hay nada que impida hacerlo en niveles alternos. Ten en cuenta que si usas el avance de un nivel para aumentar la Resistencia del personaje, sus puntos de golpe aumentan a su vez un punto por nivel (hasta nivel 10); es decir, se ajustan las puntuaciones como si el personaje hubiera comenzado el juego con esa puntuación de Resistencia.

## **PUNTOS DE GOLPE A PARTIR DE NIVEL 10**

Cuando un personaje adquiere el nivel 10, y a partir de ese momento, no tira dados para aumentar sus puntos de golpe, sino que éstos aumentan una cantidad determinada por el dado de golpe de su clase. Las clases con un dado de golpe d6 o menor, consiguen 1 punto de golpe por nivel. Las que tengan un dado de golpe d8 o d10, consiguen 2; y las que tengan un dado de golpe d12 o mayor, consiguen 3 puntos de golpe por nivel. Una vez llegado al nivel 10, tampoco se cuenta la Resistencia del personaje para calcular sus puntos de golpe adicionales.

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.