

(p)

Vive Biblia

CANON- JUECES

BASICO

Autor: Mauricio Andrés Samper Bermúdez
e-mail: alkimista9106@gmail.com

AGREDECIMIENTOS:

TODO:

Simplemente agradezco principalmente a Dios Padre, creador de todo lo que existe y que a demás está en control de todo lo creado, por permite vivir cada día; a mi Señor Jesucristo, por medio de Él y para Él son creadas todas las cosas, por salvarme y darme vida eterna; a El Espíritu Santo que me redarguye de pecado cada día, y me ilumina para llevar a cabo las ideas que son puestas por Él en mi corazón.

También a Dios le doy gracias por su Palabra la cual habla de su obra, de su carácter y de su Santa voluntad para con los hombres, en ella se encuentran las historias de las cuales está basado este juego lúdico.

AYUDA EN SISTEMA DE JUEGO:

C-SISTEM: Dragstor, Ryback, Z-San. Un Manual muy útil en al momento de crear el sistema de juego, también en algunas definiciones tomadas de su material.

“¿Qué es un juego de rol?”

Un juego de rol, es una experiencia lúdica y narrativa donde un grupo de compañeros interpretan personajes (PJ) y actúan ante las situaciones que les sugiere otra persona, denominada Máster, Narrador o director de juego (DJ) - el nombre es lo de menos como si fuese una obra de teatro.

En los juegos de rol no es necesario disfrazarse, ni actuar físicamente, lo único imprescindible es imaginación y ganas de pasárselo bien. Al comienzo de una sesión el DJ va exponiendo los hechos de una historia, como si de una novela se tratase, y los jugadores van narrando las actuaciones de sus personajes, haciendo que la historia avance, tal y como las harían ellos mismos si fuesen los protagonistas de la historia.

Jugar a rol consiste en pasárselo bien encarnando los personajes de una historia ficticia.

A lo largo del desarrollo del juego, en ocasiones, será necesario comprobar si un personaje puede hacer algo, o le es imposible. Para resolver este tipo de conflictos, de forma justa y equitativa, existen las reglas de rol.

Antes de empezar

Glosario rolero

Primero sería bueno que te familiarices un poco con la jerga usada en los juegos de rol.

Jugadores: Técnicamente, jugador es todo aquel que participe en la experiencia rolera aunque, generalmente, se suele llamar jugadores a aquellos participantes que llevan un personaje, excluyendo de esta definición al compañero que hace de director de juego.

Director de juego: También llamado Narrador, DJ, Máster, etc. Es el encargado de narrar y moderar una partida de rol. Entre sus funciones destacan la de crear el argumento de la partida, discernir que va ocurriendo en torno a los personajes, velar por que se cumpla el reglamento, y narrar las consecuencias de las acciones de cada personaje.

Personajes: Individuos ficticios que conforman el "reparto" de una historia. En los juegos de rol, los personajes son representados por una serie de valores (que aquí llamamos características) y por una serie de datos sobre su vida (personalidad). Aunque todos los personajes se crean igual, suele distinguirse entre personajes principales y secundarios, siendo mucho más importantes para la trama los primeros que los segundos.

Personaje jugador: También llamado PJ. Se tratan de las encarnaciones ficticias de los jugadores en el juego, los protagonistas en la historia. A la hora de jugar al rol, los jugadores han de pensar y actuar como si ellos fuesen el personaje, y narrar sus acciones tal y como ellos harían si realmente fuesen ese personaje. Los personajes jugadores son siempre considerados personajes principales.

Personaje no jugador: También llamado PNJ. Se trata de personajes no controlados por un jugador, si no por el director de juego. PNJS pueden ser los ciudadanos que te encuentras por la calle, el villano de una historia, el amigo de la infancia de uno de los personajes, un perro, o cualquier otro personaje de la historia.

Los PNJS pueden ser personajes principales o secundarios dependiendo de la importancia que se les quiera dar: un bandido que nos asalta en un camino y que despachamos en un segundo, sería un PNJ secundario, mientras que ese villano que lleva meses conspirando con tal de hacerse con el control del mundo sería un PNJ principal.

Argumento: Es el gancho inicial de la historia, un pequeño anticipo de lo que va a ocurrir. Una de las labores más importantes del DJ es establecer un buen argumento con el que todos sus jugadores estén conformes y cómodos de jugar. Tranquilo, más adelante damos nociones de cómo hacer esto.

Escena: Es un intervalo de tiempo ininterrumpido donde se cuenta una pequeña parte de la historia. Puedes pensar en ella como un acto en una obra

de teatro, o una secuencia de acción de una película. Una pelea, un baile de instituto, o una persecución de coche serían ejemplos de escenas. Es labor del director de juego el presentar nuevas escenas a lo largo de la partida, así como describir el escenario donde se realiza, y los personajes no jugadores que intervienen en ella. No obstante, son los jugadores, a través de sus personajes, los que viven esa escena y los que determinan que ocurrirá en la historia en función de las acciones que ellos realicen.

Trama o historia: Es la sucesión de escenas, enlazadas bajo un argumento en común, que van viviendo los jugadores a lo largo de la partida. Las escenas en el rol se asemejan mucho a las de un videojuego: si el juego es lineal, las escenas se suceden una tras otra, y los personajes solo van "pasando de nivel"; si el juego es más abierto, las escenas están "colocadas" en un escenario, y los jugadores acceden a unas u otras según vayan a un sitio u otro.

Dados: poliedros simétricos con números pintados en sus caras. Se trata del elemento más común para introducir lo inesperado, y lo variable en los juegos de rol. Su función varía mucho según el sistema empleado y la situación. Suelen nombrarse según el número de caras (d4, d6, d8, d12, etc.) Pueden encontrarse sin problemas en cualquier tienda especializada."

Tomado de C-system

Material necesario

Antes que cualquier otra cosa necesitaras un grupo de amigos que estén dispuestos a jugar Vive Biblia contigo, también será necesario leer todo este manual y el libro de los jueces del antiguo testamento de la Biblia(indispensable para el DJ aunque el libro de jueces lo puedes ir leyendo a medida que juegas para entender mejor la historia detrás del juego, es recomendable leerlo todo junto con el manual), también es indispensable tener imaginación y ganas de divertirse; el propósito del manual es darte las pautas y herramientas para que puedas crear y jugar partidas con tus amigos de modo que a medida que juegan y representan sus roles aprendan más de la historia bíblica pero para esto necesitaras usar tu imaginación, necesitaras mínimo dos dados de 6 caras (d6), aunque te recomiendo tener 5 dados para agilizar más las cosas, necesitaras un tablero de juego el cual puedes imprimir o hacer, lo importante es que tenga una cuadrícula de 1cm por cuadrado, y que sea de mínimo una hoja tamaño carta; aunque no es indispensable será mejor para medir la distancia. Necesitaras también alguna figura o ficha que represente la ubicación de los personajes en el tablero, puede ser lo que sea, lo importante es que se diferencien unos PJ de otros, incluso las necesitaras para representar a los PNJs a lo largo del juego.

INTRODUCCION

Descripción:

Planteamiento: Histórico donde los Personajes serán humanos que con la ayuda de Dios pueden llegar a derrotar ellos mismo a un ejército completo.

Partidas: Da tanto para jugar en modo realista al principio, como heroico, súper heroico, luchando con muchos villanos, súper villanos, o en plan espionaje e infiltración, y supervivencia.

Reglas: Creación de PJS y resolución de acciones, muestras de devoción a Dios, compendio de habilidades y objetos, reglas específicas para medir la relación con Dios de los personajes.

Desarrollo: por entregas con empezando con el libro de los Jueces y sus guerras, con el objetivo de ampliarlo con todo el Antiguo Testamento de la Biblia.

Público: Cualquiera que busque un juego con el cual pueda tener un rato de esparcimiento y además aprender algo más de la historia bíblica.

Tono: Súper heroico, pero con mucha acción y solución de problemas o puzles. Los personajes serán muy fuertes, y vulnerables a la vez.

Juego de desarrollo en la historia, donde cada jugador representa de manera ficticia a un PJ en un momento de la historia que se esté recreando, con características propias de un ser humano, pero con los talentos y habilidades que Dios entrego en su momento a los jueces de la tierra de Israel, estos PJ serán conocidos como jueces y en su totalidad serán inventados por lo jugadores, ¿Por qué no tomar el papel de un juez Bíblico? Para fines de la historia y de la variedad del juego, y con el fin de respetar las Sagradas Escrituras, no se representa ningún juez de la Biblia literalmente porque ni una sola palabra escrita en la Biblia puede ser alterada, ni la historia que ella contiene puede ser cambiada así sea de manera ficticia, además con fines lúdicos y con el propósito de acceder a toda la información contenida en el libro de jueces, los PJ serán en su totalidad ficticios pero sus habilidades, y destrezas deberán estar basadas en alguna habilidad que se mencione en el libro de los Jueces.

“Después de que el Pueblo de Israel por causa de su desobediencia anduviera 40 años en el desierto, Dios les llevo a la tierra prometida y la entrego en sus manos, liderados por Josué siervo del Señor por medio del cual Dios derroto a las naciones de la tierra de Canaán y así cumplir la promesa de entregarles la tierra prometida. Pero Dios conociendo el corazón de Israel y a causa de la desobediencia de ellos ahora en estas tierras, no entrego todos los pueblos en su mano durante la vida de Josué con el fin de probar el corazón de los Israelitas con los pueblos que vivirían cerca y entre ellos.

Ahora la peregrinación por este mundo de Josué ha llegado a su fin, y con ella la vida de los Israelitas se aparta cada vez mas de Dios siguiendo a dioses ajenos, los dioses de las naciones que los rodean, Dios en su justicia disciplino a Israel permitiendo que las naciones vecinas los invadieran y robaran, con esto Israel reconocía que necesitaba de el único Dios verdadero implorando por ayuda, como muestra de su misericordia y amor Dios envió una serie de libertadores que con su ayuda lograrían acercar el corazón de Israel a Dios, estos libertadores son conocidos como los Jueces...”

SISTEMA DE JUEGO

CREACION DEL PERSONAJE

Cada PJ constara para su creación de cierta cantidad de información básica

Nombre= Es el nombre que el jugador da al PJ

Sexo= hombre o mujer, otorgados por el jugador, notara una diferencia al empezar el juego, los hombres empezaran con una fuerza extra de 2, en cambio las mujeres empezaran con una energía extra de 2.

Tribu= debe ser elegida por el jugador puede ser cualquiera de las 12 tribus de Israel

Edad= es la edad que el jugador quiera darle al PJ

Velocidad= en combate determina quien atacara primero, atacando en orden de mayor a menor

Fuerza= Es la cantidad de daño que causa el PJ cuando lanza un ataque

Resistencia= Es la cantidad de daño que puede restar el PJ cuando recibe un ataque

Energía= Es la cantidad de ataques que puede lanzar antes de cansarse, cuando se usan armas algunas gastaran más energía para cada ataque

Vitalidad= Es la vida del PJ medida en números, el daño se resta de esta vitalidad, cuando llegue a 0 el PJ morirá

Fe= para cualquier siervo de Dios la fe es muy importante, y aumentara conforme a cada enemigo que derrotes (sea persona, animal o edificación), y disminuirá con cada perdida que recibas

Fidelidad= fidelidad cada vez que culmines una sesión tu fidelidad aumentara con relación a tu desempeño, el DJ otorgara de 1 a 5 de fidelidad (véase Criterios), cuando llegues a cierta cantidad de fidelidad tu PJ subirá un Nivel de crecimiento Espiritual

Nivel de Crecimiento Espiritual= Es el indicador de tu relación con Dios, cada vez que aumente tus características mejoraran es decir recibirás puntos de estado conforme a la fe que tengas al momento del aumento de NCE. Fe 0-10 =1PE, 10- 20=2PE, 20-30=4PE.

Siendo el nombre, la edad y el sexo proporcionados por el jugador de forma libre pero la velocidad, fuerza, resistencia y energía serán repartidos entre un total de 16 puntos de estado o P.E., entre los cuatro dejando como mínimo en cada uno 3pe (antes de aplicar los P.E. extras por el sexo elegido en Fuerza o Energía), y la vitalidad será determinada por la suma de la fuerza más la resistencia y la energía, que será los puntos vitales, o P.V., mientras que la fe será un rasgo que variara a lo largo del juego (véase usos de la fe), la fidelidad determinara la cantidad de ayuda que puede recibir el PJ de parte de sus compañeros en diferentes circunstancias empezando por el valor de 5, (véase métodos de ayuda), la fidelidad también determinara su nivel de Crecimiento Espiritual o NCE, el cual empezara con un valor de 1, y aumentara en 1 cada vez que logres un múltiplo de 10 en fidelidad. Cada aventura estará basada en algunos rasgos de lo librado por los jueces de la Biblia, con el desarrollo propio de los PJ interpretados por los jugadores.

JUECES

Los jueces serán los PJs representados por los jugadores, Personajes de la historia en los cuales Dios mostro su poder, y su sabiduría, en este juego los jueces serán representados de manera ficticia y resolverán algunas situaciones relacionadas con los jueces Bíblicos, cada juez tendrá su propia personalidad la cual será dada por el jugador que lo representa y aunque ya observamos las estadísticas que componen a un juez otra información relevante a lo largo del juego será:

Personalidad: en una palabra, esto ayudara a los jugadores a saber o comprender como actuara este juez en ciertas situaciones

Frase característica: una frase que el jugador sienta que representara al juez esto le servirá para armonizar más con su PJ

Habilidad característica: el jugador podrá decidir la habilidad que poseía algún juez Bíblico de manera que esta habilidad sea la de su PJ (importante tener en cuenta a quien pertenecía y la cita Bíblica de donde se encuentra), esta será su habilidad básica la cual nunca perderá, aunque en el desarrollo del juego este pueda ganar diferentes habilidades permanentes o temporales, si el jugador no conoce ninguna, el DJ le sugerirá algunas de las cuales deberá elegir una.

Uso de las habilidades: las habilidades son dadas por Dios así como la destreza de utilizarlas, en el juego la persona podrá elegir su habilidad pero su uso y eficacia serán determinados por su fe y su NCE, algunas habilidades requieren de mucha fe, mientras que otras aun sin fe por la misericordia de Dios funcionaran, también aunque el juez adquiera alguna habilidad a lo largo del juego, tal vez ella requiera cierto NCE para poder ser utilizada, y mientras tanto esta permanecerá inactiva.

HABILIDADES:

Los jueces tendrán un total de 20 habilidades entre las cuales elegirán una al crear al PJ, Habilidad característica:

"zurdo": daño causado +1d6 a menos que el enemigo sea zurdo.

"experto": doble de daño armas

"constructor": puede construir altares, puentes, tiendas, etc.

"Domador": puede tener un animal de mascota que puede ser usado por el PJ dando 3 fe racional, después del NCE 20 máximo 2 animales; no lo puede usar para cabalgar

"trabajo en equipo": + 1 en fuerza, resistencia, y +2 en capacidad de carga los compañeros del PJ

"confirmativo": puede usar un objeto dos veces

"buen oído": puede escuchar pistas sobre los enemigos, detectar espías y asechadores

"espionaje": Le permite moverse entre los enemigos sin recibir ataques solo hasta que el ataque, o un compañero cercano lo haga o no tenga "espionaje".

"atemorizante": -2 a los enemigos en eficacia de oposición

"musical": le permite tocar cualquier instrumento musical y después del NCE 10 duplica su efecto

“cabalgar”: puede cabalgar cualquier animal que sea de monta
“eficaz”: suma +2 en todos los lanzamientos de eficacia
“Negligente”: en combate aumenta la fuerza y la velocidad +1 por turno, disminuye la energía y la resistencia -1 por turno
“Fuertísimo”: En combate duplica el daño contra soldados y generales, después del NCE 10 se calcula la capacidad de carga de esta manera Fuerza x 2 + resistencia y el resultado por 2
“Paciente”: +2 paciencias con cada lanzamiento “fallo” en vez de uno
“Sabio”: +2 sabidurías con cada lanzamiento “éxito” en vez de uno
“Dependiente”: Después del NCE 15 todas las habilidades temporales se vuelven permanentes.
“Cazador”: duplica el daño a animales
“Demoledor”: duplica el daño a edificaciones
“Regicida”: duplica el daño a reyes después del NCE 8 duplica el daño a reyes y príncipes.

Los generales tendrán tres habilidades diferentes que podrán ser:

“Trabajo en equipo”: + 1 en fuerza, resistencia, y +2 en capacidad de carga los compañeros
“Buen físico”: + 1 de energía extra por turno.
“Ladrón”: roba un objeto al causar daño igual o menor a la capacidad de carga del atacante.

Los príncipes tendrán tres habilidades diferentes que podrán ser:

“Trabajo en equipo”: + 1 en fuerza, resistencia, y +2 en capacidad de carga los compañeros.
“Negligente”: en combate aumenta la fuerza y la velocidad +1 por turno, disminuye la energía y la resistencia -1 por turno
“Salto”: se puede mover a tres cuadros en vez de uno por turno.

Los reyes tendrán cuatro habilidades diferentes que podrán ser:

“Ágil”: +4 en los lanzamientos de oposición en eficacia
“Gran grito”: Llama al campo a 5 soldados de su ejercito
“Salto”: se puede mover a tres cuadros en vez de uno por turno.
“Buen físico”: + 1 de energía extra por turno.

CAPACIDADES:

Las capacidades son aquellas cualidades que tenemos y sirven para realizar acciones específicas, en este juego los PJs constarán de dos capacidades, que son:

Capacidad de Carga: indica la cantidad de objetos que puede cargar el juez restándole el peso del objeto al valor de la capacidad, y se calcula sumando la fuerza y la resistencia por 2, este valor será en kilogramos:

Fuerza 8 + resistencia 5 = 13 x 2 = 26 kilogramos de capacidad de carga.

Cuando un Juez llega al máximo de su capacidad de carga no podrá cargar nada más, nunca podrá superar su capacidad de carga.

Capacidad de Líder: indica cual de los PJs está mejor capacitado para dirigir el grupo y cuando este quiera realizar una acción obtendrá un +1 en sus lanzamientos. Se calcula sumando la fe, fidelidad, paciencia y sabiduría:

Fe 10 + fidelidad 5 + sabiduría 1 + paciencia 12 = 28 de capacidad de líder

La bonificación en los lanzamientos de acciones (no cuenta en combates) la recibirá quien tenga en el grupo el mayor valor de capacidad de líder.

METODOS DE AYUDA

Muchas veces en nuestra vida necesitaremos ayuda para lograr lo que deseamos (así no lo queramos admitir), en este juego la ayuda estará controlada por la fidelidad que poseas y esa ayuda será entregarte P.V., armas, objetos, prendas, incluso animales; se podrá realizar la ayuda libremente siempre y cuando se siga estas reglas: el que entrega la ayuda deberá poseer una fidelidad mayor, igual o con una diferencia por debajo no mayor de 3 con respecto al PJ que recibe la ayuda, y todas las cosas que se entreguen pasaran a ser posesión del PJ que recibe la ayuda incluidos los P.V. que se le restaran al PJ que entrega la ayuda, conservando como mínimo 4P.V.

USOS DE LA FE

La fe es la certeza de lo que se espera, y la convicción de lo que no se ve. He 11:1

Como ya vimos la fe en este juego aumentara conforme a cada enemigo que derrotes, y disminuirá con cada perdida; una perdida es cuando pierdes un objeto (si lo entregas voluntariamente no será una perdida) en un combate, pierdes un combate, huyes de un combate, desobedeces un mandato o provocas algún daño a tus compañeros; la fe aumentara los P.E. que recibas al subir de NCE, y el tiempo en el cual puedas usar una habilidad temporal incluso siendo un requisito para utilizar alguna habilidad temporal.

La fe también tiene un uso muy importante a lo largo de una aventura: las oraciones contestadas y mejores resultados de lo que se espera, para esto diferenciaremos entre la fe racional y la fe verdadera.

La Fe racional: es la fe que se gana al momento de derrotar a un enemigo, pero esta fe necesita ser confirmada, estos puntos de fe racional pueden ser usados para cambiar las consecuencias de algún suceso y después de ser usada pasa de ser fe racional a fe verdadera.

La FE verdadera: este valor es el que se tendrá en cuenta como FE en las demás explicaciones del manual, la fe racional no cuenta como fe verdadera sino hasta ser utilizada.

Los puntos de fe racional se contarán como una característica a la hora de querer cambiar un suceso teniendo en cuenta que:

1) la cantidad de puntos de fe racional que quiere usar el PJ será decidida por él es decir que si tiene 5 pero solo quiere usar 3, esos 3 puntos contarán como los que se tendrán en cuenta a la hora de la comprobación por eficacia.

2) los puntos de fe racional después de ser utilizados pasara a ser ahora fe verdadera y no se podrán usar mas para cambiar algún suceso.

3) para cambiar un suceso el PJ debe decir que resultado quiere obtener, procurando ser lo más detallado posible, si el PJ da una idea muy general el DJ podrá dar los detalles.

4) la dificultad del suceso la determinara el DJ de la misma manera que la dificultad normal solo que el valor mínimo será de 10 y no de 5, y el máximo

será de 37 y no de 27, dando a entender que las cosas de 37 son cosas imposibles de realizar para cualquier ser humano (como mover una montaña). Ejemplo: El PJ A tiene una fe verdadera de 3 y una fe racional de 5, en una situación un enemigo está huyendo de él pero está muy lejos de él así que no podrá alcanzarlo, decide lanzarle un objeto entonces dice "bueno le lanzo una flecha para que lo golpee en el pie de manera que caiga al suelo y no pueda correr mas así que uso mis 5 puntos de fe esperando que dé en el blanco", normalmente una flecha no causaría este efecto simplemente causaría daño además se debería mirar si el enemigo la esquiva o no, pero en este caso el PJ cambiara los sucesos con su fe. Entonces el DJ le dice que la dificultad es de 12 y procede el PJ a lanzar 2d6 y el resultado es 8 así que:

5 puntos de fe racional + 8 = 13 que es mayor que la dificultad así que el enemigo cae al suelo sin poder moverse, pero aun está con vida. Si en el mismo caso el jugador hubiera dicho que la flecha acabe con la vida del enemigo la dificultad seria de 16.

Además la fe puede cambiar el clima: hacer que llueva o haga sol, el ambiente: que aumente la marea de un rio o que una casa se desplome, las características de cualquier personaje: una o todas (FUE, VEL, RES, ENE,) e incluso las leyes naturales: caer de 50mt sin un rasguño o detener el tiempo.

LA ORACION

La oración es hablar con Dios, y deberás tenerla en cuenta a medida que vallas jugando, los jueces se comunicaron con Dios en muchas ocasiones en las cuales solo Dios conocía la salida. Dios hace lo imposible pero deja en manos de los hombres hacer lo que es posible; por eso en el juego las oraciones te ayudaran a obtener algo que haga falta para resolver una situación (sea objeto o habilidad), o te dirá la forma de conseguir lo que te haga falta. Recuerda orar al principio de una aventura muchas veces será mejor que orar cuando las cosas ya están saliendo mal, además cuando te quedes sin opciones ora tal vez la solución venga como respuesta a esa oración.

Las cosas que puedes obtener por medio de la oración son:

Habilidad temporal: una habilidad que te es entregada para solucionar algún problema, su uso es limitado.

Armas u objetos: un objeto que te ayude con algún problema específico, el uso dependerá de la descripción del objeto.

Información: información sobre que te falta por hacer, como usar lo que ya tienes, cuál sería el mejor camino etc.

Como obtener una habilidad permanente: la habilidad característica es con la que comienzas el juego y siempre te acompañara, la temporal la recibes como regalo de Dios en respuesta a tus oraciones pero esta se perderá en el transcurso del juego, una habilidad permanente en cambio es algo que debes aprender, Dios te entrega la forma de aprenderlo pero dependerá de ti si la aprendes o no, esta habilidad te acompañara siempre desde el momento en que la aprendes pero requerirá de mucha sabiduría y paciencia aprender una nueva habilidad.

Además una oración puede no ser contestada como esperabas y simplemente recibirás puntos de paciencia o sabiduría, o no recibirás nada dependiendo del DJ.

RESPUESTAS A LAS ORACIONES

Suponiendo que el DJ leyó todo el material, y también el libro de jueces, sabrá lo que necesiten los PJ a lo largo de la historia para resolver las situaciones, dependiendo del nivel de dificultad de la aventura, y del criterio del DJ el entregara lo que sea necesario.

El fin de esta acción no es que el DJ haga el papel de Dios en el juego, esta no es la idea, el fin es mostrarle a los jugadores lo importante de la oración y como hablando con Dios podremos encontrar la solución a muchos problemas de nuestra vida diaria.

USO DE LOS DADOS

El uso de los dados en el juego (5 dados) que se necesitaran para resolver diferentes situaciones que se presenten, los dados que se utilizaran son 5 dados de 6 caras (d6) que son necesario para que el juego tenga el factor inesperado, y que las situaciones que se desarrollen aun bajo el control del DJ puedan ser tan diversas como las personas que participan en el juego, brindando así la oportunidad de divertirse, mejorar el trabajo en equipo, conocer más acerca de la Palabra de Dios y edificar así la Iglesia de Jesucristo de modo lúdico, con un juego para toda la familia que brinde comunión, y esparcimiento dentro del pueblo de Dios mayormente en los jóvenes y niños. Aunque ningún dado decidirá por nadie, los dados servirán para calcular el daño causado por los ataques, la eficacia de un escape, o espionaje, la posibilidad de ser descubierto, y situaciones que no son cuantificables en la vida real.

Eficacia

Una parte importante en el uso de los dados es que ellos determinaran la eficacia de las acciones realizadas usando 2d6: cada vez que un PJ decida hacer una acción lanzara 2d6 y le sumara la característica pertinente y dependiendo del resultado en el 2d6 la acción se realizara o no, si el resultado es 2 la acción será un "fallo" y no se realizara, si el resultado es 12 la acción será un "éxito" y se realizara, en cuanto a los valores del 3-11 el jugador lanzara el dado y le sumara la característica pertinente, pero antes el DJ le dirá la dificultad de la acción (un valor que determinara el DJ según su criterio, siempre y cuando sea razonable véase dificultades), si el resultado del jugador es mayor al otorgado por el DJ la acción se realiza, de lo contrario no se realizara, ejemplo: el jugador quiere coger una manzana, el DJ le dice que es posible, para coger una manzana necesitara usar su fuerza para saltar la cual tiene un valor de 4, luego el jugador lanza el 2d6 y sale 6, dando como resultado un 10 después lo compara con la dificultad de la acción dada por el DJ la cual el determino con anterioridad que suponiendo que es 6 porque es un árbol pequeño, así que el jugador logro tomar la manzana, si en el mismo caso salió 12 en los 2d6 el jugador toma la manzana sin necesidad de medir la dificultad, pero también si la característica es superior a la dificultad de la acción podrá realizar la acción sin hacer lanzamiento como dice en un párrafo a continuación.

Para saber que característica usar para cada acción se debe tener en cuenta que tipo de acción es: una labor física por lo general nos requerirá fuerza, mover algo, lanzar algo, etc. Una acción repentina nos requerirá velocidad esconderse, atacar por sorpresa, etc. Una acción de agilidad, o destreza nos requerirá resistencia subirse a un árbol, nadar largas distancias, aguantar la respiración, etc.

Cuando se realice una acción que se relacione con algún ser vivo, el DJ además de la dificultad le podrá sumar 2d6 de oposición, el cual se sume a la dificultad,

y se lanzara después de que el PJ haya lanzado 2d6, este representara la reacción del ser vivo a la acción del PJ.

Ten en cuenta que no todas las acciones requerirán la confirmación por eficacia, en algunas el DJ podrá decidir que no es necesario y dejar que se realicen sin ninguna oposición, pero en cambio habrán otras situaciones en las cuales las acciones si el DJ lo determina así serán imposibles de realizar ya sea por las leyes naturales (volar, atravesar una pared, desaparecer etc.) o para poder seguir con el hilo de una historia coherente (no es recomendable que preguntes si puedes matar a tus compañeros, eso no se te permitirá, bueno solo si el DJ de turno lo permite).

Dificultades:

Todas las acciones que realizamos en nuestra vida tienen algún grado de dificultad, aunque en algunos casos nos especializamos en realizar algunas acciones las cuales podremos realizar sin notar la dificultad, los PJs realizaran sus acciones superando una dificultad dada por el DJ, para cada situación, con base en la siguiente regla:

La dificultad mínima será de 5 para acciones que se consideren muy fáciles, como por ejemplo coger alguna fruta, saltar distancias pequeñas, y la máxima será de 27, que serán acciones extremadamente difíciles, como por ejemplo saltar un barranco muy alto, alcanzar un leopardo corriendo, romper un ladrillo con la nariz etc.

La dificultad para cada acción dependerá del criterio del DJ pero para evitar discusiones innecesarias es recomendable decirle a los PJ cuál es la dificultad de una acción que quiera realizar y no modificarla a lo largo del juego, es decir que si saltar un metro es de dificultad 12 en una situación en otra no debe ser de dificultad 15. También en algunas situaciones el PJ querrá hacer algo que no podrá hacer porque aun no ha mejorado lo suficiente así que para hacer lanzamientos innecesarios: un requisito para realizar una acción es que su característica más 12 sea igual o mayor a la dificultad que establece el DJ, de lo contrario será imposible realizarla.

Consecuencias de los actos:

Todo lo que hacemos trae consecuencias tanto buenas como malas, en muchas situaciones al lograr llevar a cabo una acción obtendrás lo que querías y esa será la consecuencia positiva, pero en otras podrás recibir daño por una caída, ser descubierto en un ataque sorpresa, lesionarte, herir a tus compañeros, o simplemente morir. Estas consecuencias las determinara el DJ y debes ser justas con respecto a lo que se quería conseguir, ejemplo: en el caso anterior de la manzana supongamos que al PJ le salió un en los 2d6 un 2 "fallo", así que no logra obtener la manzana, entonces el DJ le dice que al saltar se lesiono un tobillo lo cual mientras tenga la lesión lo hará más lento por tanto pierde 2 en velocidad temporalmente, y no puede ni saltar ni correr. En este caso las consecuencias no le produjeron un daño a los PV., pero eso lo determinara el DJ.

USO DEL TABLERO

El tablero será una herramienta útil que podrás usar cuando lo necesites. Empezando por lo esencial el combate, en un combate necesitaras saber la ubicación y la distancia entre los PJs, y los enemigos PNJs, teniendo la medida de que cada cuadrado representa un metro de distancia. También para las escenas que el DJ considere necesario que es muy importante la ubicación de los PJ como una escena de espionaje, una casería, un escape, una misión de rescate, etc. Cualquier cosa que el DJ considere necesaria (incluso pueden jugar gran parte del tiempo en el tablero o representar los lugares específicos).

Ambientación:

Cuando usas el tablero para las escenas e incluso para los combates, podrás colocar objetos o fallas naturales que puedan afectar las acciones, como por ejemplo representando un puente muy viejo podrá solo usar unos cuadritos que atreviesen el tablero, e incluso usar solo una línea de cuadritos para representar espacios estrechos, o ir cambiando las cosas que se encuentran en el tablero a medida que los personajes avanzan en la exploración de un área nueva.

COMBATES

Durante la historia de los jueces se vivieron muchos combates, en este juego tendrás la oportunidad de experimentarlos, para un combate se debe tener en cuenta las características físicas de tu PJ su velocidad para saber si ataca o no primero, la fuerza de sus golpes, su resistencia a los mismos, y su energía para combatir, en un combate se ubicaran los PJs en un tablero cuadrado (no es indispensable) sobre el cual coloques a tus PJs dependiendo de la distancia a la que lograron ver el enemigo, o a la distancia que él te ataque, los combates serán por turnos y una vez durante tu turno podrás realizar una de las siguientes acciones:

Moverte: podrás moverte un cuadro hacia cualquier dirección, para acercarte o alejarte de tu enemigo.

Usar un objeto: hay objetos que podrás usar en los combates el objeto te dará la información de si se puede usar y cuál será su efecto.

Atacar: cuando atacas a un enemigo debes lanzar un d6 y 2d6, el d6 será para el daño y se sumara a la fuerza del PJ, mientras que los 2d6 serán para la eficacia pero al realizarlo esta vez la característica que se tendrá en cuenta es la energía del atacante, y para lanzar la oposición se tendrá en cuenta la energía del receptor del ataque, es decir si tu enemigo tiene más energía que tu le será más fácil esquivar tus ataques, y si tú tienes mucha energía la posibilidad de golpe será inminente.

También debes saber que prenda lleva y que arma está usando para saber si tiene alguna bonificación a sus características, cada prenda, o arma trae su propia información solo debes tenerla en cuenta al momento del combate

ejemplo si una espada dice +d6 significa que lanzaras un d6 extra cuando ataques es decir que lanzaras dos d6 para sumar al daño, si esta seguido de un signo + o - y un numero significa que al resultado se le sumara o se le restara el número correspondiente, ninguna bonificación quedara negativa lo mínimo es 0.

Una última cosa que debes tener en cuenta al momento de un ataque es la habilidad de tu PJ dependiendo de esta puede que siempre este en uso, o sea una bonificación al ataque, velocidad, energía al momento del combate.

Daño recibido:

Cuando el enemigo ataca eficazmente se hace la suma correspondiente de la fuerza y de las bonificaciones correspondientes (armas y habilidades), y se le restara la resistencia del PJ que recibe el ataque, si la resistencia es igual o mayor al ataque total el daño recibido será 1, si el ataque total es mayor a la resistencia el daño recibido será igual a la diferencia y se le restara a la vitalidad.

Ejemplo de combate:

El PJ A ataco a un enemigo el cual tiene una resistencia de 8, una vitalidad de 6 y una energía de 0, el PJ A tiene una fuerza de 7, una energía de 4, unos espinos los cuales le dan un bono de d6 - 2 y tiene la habilidad cabalgar (pero no tiene un animal para cabalgar por lo tanto no afecta en nada), entonces proceden con el ataque y lanzan primero el dado de eficacia y el resultado es un "éxito" 12 así que el ataque procede sin ningún problema, ahora lanzan el d6 para el ataque el resultado es 3, luego lanza el bono de los espinos el resultado también es 3 pero a este se le restan dos así que el bono es de 1, entonces $7+3+1=11$, 11 seria el ataque total, ahora restamos la resistencia $11-8=3$ de daño los cuales restan la vitalidad $6-3=3$ tu enemigo recibe ese daño.

Tal vez te halla parecido algo complejo, pero a medida que lo realices se te hará más fácil, y de modo de explicación dije todo paso por paso, pero si tienes d6 de diferentes colores (recomendable) puedes lanzar todos los dados que necesites al mismo tiempo teniendo un color por cada razón por la que lo lanzaste, y así haces el combate más rápido.

CANSANCIO:

El cansancio es una consecuencia natural en todas las personas, y los jueces no son excepción, en un combate cada vez que atacas perderás energía (1P.E. cada vez que ataques) y dependiendo del arma que se esté usando se perderá energía más rápidamente o no, la energía solo se perderá en el trascurso de un combate y al finalizar la energía recuperara los P.E. que tenía antes del combate. Cuando la energía llega a 0 en un combate se considera que el PJ está cansado, y necesita tomar un respiro, esto le tomara un turno en el cual el PJ no podrá realizar ninguna acción solo recuperara tres P.E. de energía, para su siguiente movimiento.

ATACAR REPETIDAMENTE:

La velocidad y la energía en un combate son cruciales y pueden ser de gran ayuda si se usan adecuadamente, en un turno puedes atacar en repetidas ocasiones pero solo cumpliendo estas reglas: debes ser más veloz que el receptor del ataque, debes tener energía suficiente para cada ataque +1 ya que al terminar de atacar repetidamente se perderá energía, y por último en el cálculo de eficacia en los 2d6 restaras -2 a los resultados por cada ataque extra que quieras realizar, avisando primero cuantos ataques quieres realizar, recuerda que en cada ataque se gastara inmediatamente la energía necesario para realizarlo. Ejemplo: en el caso anterior

Jugador A: fuerza = 7 energía = 4 bono d6-2

Enemigo: resistencia =8 vitalidad= 6 = energía 0

Supongamos que el jugador A decidió atacar 3 veces su energía es 4 y cada ataque gasta uno de energía, un total de 3 mas la energía al terminar da un total de 4, lo cual lo cansara al terminar el ataque, y a demás a cada 2d6 que lance se le restara 6 al resultado, pero prosigue con su ataque sabiendo que cada ataque exitoso causa 3 de daño, solo procedes a lanzar los dados

Primer 2d6= resultado 12 "éxito" el ataque funciona, -1 energía quedan 3

Segundo 2d6= resultado 3+3 de la energía = 6 -6 de atacar repetidamente=0, el enemigo lanza el 2d6 obtiene 4+0 (de la energía)= 4 así que el ataque falla, -1 energía quedan 2

Tercero 2d6= resultado 9+2 = 11-6 =5, el enemigo lanza el 2d6 y obtiene un 4+0=4, el ataque es un éxito. -1 energía por el ataque. Termina el ataque y el pierde la ultima energía que le quedaba. Energía =0

Calculas el daño: de los tres ataques golpearon solo dos entonces 3de dañox2 de número de veces=6de daño el enemigo muere, aunque puede restar con cada golpe.

AUMENTO DE FUERZA EN LOS DADOS:

A medida que el PJ se hace mas fuerte también las posibilidades de daño aumentan, juntamente con el crecimiento del PJ aumentarás un d6 al ataque teniendo en cuenta la siguiente relación

NCE 1-20=1d6

NCE 20-30=2d6

NCE 30-40=3d6

NCE 40-49=4d6

NCE 50=5d6

También en las habilidades de "zurdo" "trabajo en equipo" y negligente se tendrá en cuenta la relación de la anterior tabla.

Ejemplo: suponiendo que el PJ A esta al NCE 50 al atacar lanzara 5d6, y el daño que causan los espinos que es 1d6-2 .

Resultado de los dado= 4+3+5+3+5=20

Espinosa resultado d6= 5 -2 =3

El daño que se le sumara a la fuerza al atacar será de 23.

Morir:

La muerte es algo natural, es el culminar de nuestro peregrinar por este mundo. Morir significa separación es decir que al morir nuestro cuerpo físico se separa de nuestra alma y de nuestro espíritu, también la muerte espiritual es la condición en la cual el hombre está muerto espiritualmente por su pecado, es decir está separado de Dios, pero como un muerto no puede volver a la vida por el mismo (porque está muerto) Dios le dio la Vida al hombre por medio de su unigénito hijo JESÚS, *"Porque de tal manera amo Dios al mundo que a dado a su hijo unigénito para que todo aquel que en cree no se pierda mas tenga vida eterna"* Juan 3:16

Ahora los Jueces siendo seres humanos ordinarios también mueren, para el PJ la muerte del juez significa la pérdida de todo lo que este tenga o haya conseguido incluso el culminar de la participación de ese Juez en la historia, así que el PJ debe ser prudente además teniendo en cuenta que:

Cuando el Juez tenga menos de 3PV perderá el conocimiento en este momento el juez no podrá realizar ninguna acción, sus compañeros podrán intentar rescatarlo a lo cual el DJ les dará dos turnos consecutivos a cada uno para realizar una acción que pueda rescatarlo, deteniendo así cualquier combate para realizar estas acciones.

Pero si el juez esta solo o los compañeros están rodeados, quedara a merced del atacante el cual decidirá si tomar su vida dándole el golpe final y reduciendo a 0 sus PV esto será la muerte del Juez. Si algún ataque pudiera reducir a 0PV al Juez que tenga 4PV o mas, el juez quedara agonizando entonces obtendrá 1PV y la oportunidad de ser ayudado por sus compañeros pero si al terminar los turnos de cada uno de sus compañeros el aun tiene 1PV el juez morirá.

Sabiduría y Paciencia

Estas características serán de ayuda en el transcurso del juego, la sabiduría aumentara en 1 cada vez que obtengas un "éxito" es decir cada vez que en el 2d6 salga 12, y la paciencia aumentara en 1 cada vez que obtengas un "fallo" es decir cada vez que en el 2d6 salga 2, podrás guardarlos o gastarlos tanto como quieras, para gastarlos debes tener en cuenta que cada 5 de paciencia o sabiduría equivalen a un punto de estado en alguna característica, pero no en cualquiera:

Paciencia: las características que puedes mejorar con la paciencia son: Vitalidad, Resistencia, Energía y Fe

Sabiduría: las características que puedes mejorar con la sabiduría son: Vitalidad, Fuerza, Velocidad y Fidelidad.

La Vitalidad es la única que puedes mejorar de igual manera con la paciencia o Sabiduría.

Otra forma de gastar los puntos de paciencia y sabiduría es con las combinaciones de objetos. Hay objetos que podrás combinar, entre armas, animales y objetos del común podrás crear algunas cosas que te saquen de apuros, pero esto te costara sabiduría y paciencia, dependiendo de la combinación se te pedirá la cantidad necesaria para crearla.

RECUPERACION DE P.E. Y P.V.

Siempre que recibas heridas o estés a punto de casarte en un combate tendrás la posibilidad de recuperarte P.E. de la energía como ya vimos se recuperan obligatoriamente al cansarse, y automáticamente al final de un combate, pero también puedes recuperarlo cuando no realizas una acción que te desgaste es decir no atacas a tu enemigo, ni tampoco te mueves de tu posición, simplemente no haces nada o usas algún objeto que no gaste energía esto se conocerá como turno de inactividad, de esta forma recuperarás 2 P.E. por ese turno de inactividad. Por otra parte los P.V. no se recuperan automáticamente, ni obligatoriamente, solo por acciones que realices fuera de un combate, la primera es la curación propia de cada cuerpo esto solo lo puedes realizar una vez entre combates y es de la siguiente manera:

El total de los P.V. posibles supongamos que es 30 y separando el número 3-0 dejando el primero tomaras solo los que queden en este caso 3 ahora lanza un d6 por toda la sabiduría y paciencia (sin que esta disminuya) que posea el PJ, por cada una de las veces que salga 5 o 6, el PJ ganara esos 3 P.V. En el caso de que el total de los P.V. del PJ sea mayor 69 P.V., se lanzara un 2d6 y por cada una de las veces que salga 9, 10, 11, 12 ganara PV y cuando se supere los 100P.V. ganara 10PV. Con cada 10 que arrojen los dados, ejemplo

El PJ A sufrió mucho daño en su última batalla así que decide usar su curación su PV. Máximos son 41, y la suma de su paciencia y sabiduría da 4, así que

lanza cuatro d6. Y los resultados son los siguientes 2, 5, 4, 6, es decir que el recupera 8 PV

Otra forma es con la oración. Al orar por curación el recuperara PV. Igual a su fe recuperando como máximo la mitad de sus PV. Esto solo se puede realizar una vez en cada NCE, solo cuando aumente su NCE podrá volver a realizar esta acción.

Por último los PE, y los PV se pueden recuperar o incluso aumentar con los objetos que tengan este efecto. Una manzana por ejemplo recupera 2PV y 2PE, mientras un sorbo de agua de roció aumenta el total de PV en 2.

Criterios para otorgar puntos de Fidelidad:

Cuando se finalice una sesión el DJ evaluara el desempeño de cada PJ y lo recompensará de acuerdo con los siguientes criterios:

Trabajo en equipo: el PJ se preocupo por el bienestar de sus compañeros, y primo más el bien común que el personal.

Interpretación: el PJ se comporto de acuerdo a su rol y mostro su disposición en mantener la historia (divertirse).

Obediencia: siguió los consejos dados por los PNJ que le indicaran como resolver algunas situaciones.

Cumplimiento de objetivos: logro los objetivos propuestos por el DJ para esa sesión.

Victorias: logro gran cantidad de victorias más de 10 soldados o animales, o participo en la lucha contra Generales, príncipes o reyes.

Por cada criterio de los anteriores que realice el PJ, el DJ le otorgara 1 punto de Fidelidad.

OBJETOS

Es todo aquello que a lo largo del juego se pueda usar ya sea para solucionar algún problema o para combatir. Hay 3 diferentes clases de objetos que encontraras:

Objetos comunes: simplemente llamados objetos, son objetos con efectos muy diversos y diversas utilidades, incluso capaces de combinarse con armas y prendas para crear nuevos objetos, en la descripción de cada objeto se encuentra su uso y efecto (pero no sus combinaciones).

Prendas: son aquellos objetos que lleva puestos el juez, pueden mejorar sus características, o sacarlo de algún apuro. Su efecto siempre está activo desde el momento en que lo lleve el juez.

Armas: son los objetos que el juez usa para combatir, mejoran sus características o el daño que ellos causen. Su efecto solo se activa al momento de atacar en un combate, solo se puede llevar como máximo dos armas diferentes.

Todos los objetos son muy distintos, y cada uno tiene su propia información; esta información la encontraras en la ficha de cada objeto, la información es la siguiente

Nombre: como se llama el objeto

Tipo: qué clase de objeto es, se debe colocar una A para arma, P para prenda, C para un objeto común.

Peso: en Kilogramos es el peso del objeto

Consumo de energía (C. energía)= es la cantidad de energía que se gasta al usar el objeto (las prendas no gastan energía, y las armas gastan energía con cada ataque).

Área de daño: significa la cantidad de Cuadros (en el tablero de combate) en los cuales realizara el golpe al ser lanzado el objeto.

Forma al de impacto (F. Impacto): muestra la distribución de los cuadros de daño al lanzar el objeto: las formas posibles son: (I) la distribución vertical con respecto al usuario, (O) un distribución redonda, (-) una distribución horizontal con respecto al usuario, ("") una distribución dispersa todas a la misma distancia del usuario, (.) Un impacto fijo sobre un cuadro únicamente.

Descripción: nos describe que efecto hace el objeto, incluso un poco de su forma.

LANZAR UN OBJETO:

Todos los objetos se pueden lanzar (armas, prendas, objetos comunes), aunque algunos son más eficaces que otros, el lanzar un objeto es un proceso que realizaras al momento de un combate, para lanzar un objeto debes tener en cuenta su peso y tu capacidad de carga:

La distancia del lanzamiento se calcula con el peso del objeto y la capacidad de carga que no está usando el Juez convirtiendo este valor en metros (cada metro equivale a un cuadro en el tablero), es decir cuando lanzas un objeto de 2 kg si tu capacidad de carga total es de 8, y no llevas nada mas, lo máximo que podrás lanzarlo será 6 metros, pero si llevas una espada que pesa 5 kg, lo

máximo que podrás lanzar el mismo objeto es 3 metro, si esta en uso toda la capacidad de carga, el objeto solo podrá golpear a un enemigo con el que luches cuerpo a cuerpo.

Para calcular el daño que causa el objeto al caer realizaras este cálculo:

Fuerza/2+1d6+peso del objeto= daño de impacto

Pero si el peso es 0kg el daño será 0

Ejemplo: el PJ A lanza una piedra mediana que pesa 7 kg y su fuerza es de 8, y al lanzar el d6 sale 3:

$8/2 + 3 + 7 = 14$ de daño

Cuando la división da un decimal se aproxima para abajo, es decir si es 7 la fuerza el resultado a sumar será 3. También debes tener en cuenta que se realiza el proceso de eficacia, y cada objeto trae la información que nos dice cuanta energía gasto el ser lanzado. Todos los objetos lanzados se pierden de forma permanente.

Cargar y lanzar en equipo:

Cuando un objeto es muy pesado para que un solo juez pueda llevarlo sus compañeros podrán ayudarlo, sencillamente sumando la capacidad de carga de todos si es igual o superior al peso del objeto podrán cargarlo, el lanzamiento se realizara teniendo en cuenta la suma de la capacidad de todos restante, la suma de la fuerza de todos dividida en 2, y la energía de todos debe ser restada de forma que completen la energía requerida para lanzarlo, solo se lanzara un d6, y contara como el turno de todos. Se debe tener en cuenta que para cargar un objeto en equipo deben de estar juntos si uno se aparta del grupo, no podrán seguir cargando el objeto.

PERSONAJES NO JUGADORES

Son aquellos seres que harán parte de las historias en el juego y serán controlados por el DJ, en algunos casos como amigos o como enemigos.

ANIMALES:

Los animales serán los otros PNJ que serán seres vivos, con los cuales podrá interactuar el PJ o incluso llegar a controlarlos (si posee la habilidad domador), o si es un animal domestico, ellos podrán ser tus enemigos, tus aliados, o simplemente transeúntes de la aventura. Ellos poseerán un nivel de dificultad o ND que indicara su crecimiento. A demás habrá dos tipos domésticos y salvajes, los domésticos te podrán o no seguir dependiendo de tu interacción con ellos, pero los salvajes se caracterizaran por ser más poderosos de modo que solo un Juez con la habilidad de domador podrá ganarse el respeto de uno, haciendo que este lo siga como su leal compañero. El amo del animal podrá ponerle un nombre.

Cada animal tendrá sus estadísticas básicas cuando su ND sea 1, será aumentado ese ND según el criterio del DJ, para saber cómo mejoraran sus características se tiene en cuenta esta norma por cada ND aumentan 1 PE en cualquier estado el que elija el DJ, y un PV.

La información de cada animal será la siguiente:

Nombre, Raza, Tipo, Puntos Vitales, ND., fuerza, Velocidad, resistencia, energía, monta (si o no), descripción.

ENEMIGOS:

Los jueces se enfrentaron a diferentes enemigos, reyes, príncipes, soldados, generales, atalayas, mercenarios etc. En el juego estos serán PNJs y serán controlados por el DJ, estos enemigos no tendrán NCE sino solamente un Nivel de Dificultad (ND) que mostrara su dificultad. Para ayudarlo a usarlos de manera adecuada se deben tener en cuenta estas reglas:

Cada enemigo tiene sus propias estadísticas básicas las que tienen en el ND1, las cuales aumentaran en cumplimiento a esta norma, por cada NDE extra aumentaran 1 PE. En una estadística (debe ser en un orden con un crecimiento parejo en cada estadística) y un PV., es decir que cada cuatro ND subirá 1 PE. En todas sus características y ganara 4 PV.

Pero en los enemigos más poderosos hay una regla a seguir:

Generales: su crecimiento será de 2 PV por ND

Príncipes: su crecimiento será de 2 PV por ND, además de ganar un PE extra cada ND.

Reyes: su crecimiento en ND solo podrá ser en múltiplos de 5, empezando en el nivel 5, siempre estarán 5 ND por encima del NCE del que tenga mayor capacidad de líder de los PJs, pero solo en múltiplos de 5, es decir si el líder del grupo tiene NCE 8 el rey tendrá ND 15 para cumplir la norma, además cada aumento de 5 ND ganara dos PE en todas su características, y ganaran 10 PV.

La información contenida en las fichas de los PNJs enemigos son:
Nombre, Puntos vitales, nacionalidad, rango, habilidad, Fuerza, Velocidad, resistencia, energía y capacidad de carga.

Edificaciones:

Las edificaciones serán PNJ dentro del juego, y hay solo dos tipos:

Resguardos: son lugares que te servirán de protección, o para ocultarte, solo tendrán Puntos Estructurales que son como los PV de un PJ, y capacidad que es la cantidad de seres que puede albergar en su interior.

Asaltos: serán lugares que estará proteger lugares valiosos y podrán atacar, estos poseerán Puntos Estructurales que son como los PV de un PJ, y capacidad que es la cantidad de seres que puede albergar en su interior, y una Fuerza de ataque.

Las edificaciones no pueden evadir ningún ataque así que cuando ataques todos los ataques darán en el objetivo mientras que cuando ellos ataquen se hará el cálculo de eficacia en base a una dificultad puesta por el DJ, también su velocidad es 0.

LISTOS PARA JUGAR (para el DJ)

Ahora ya casi es momento de jugar, pero debes conocer la historia y como algunos enemigos serán derrotados, en el libro de Jueces de la Biblia encontraras la información que hace falta para generar las partidas, y tener una buena narración, por ultimo recuerda que el juego tiene la opción de generar diferentes situaciones, y grados de dificultad, te recomiendo que intentes recrear un poco la historia y luchar con los enemigos en el orden que aparecen en el libro de jueces, para luego si prefieres enfrentar hordas de enemigos, o incluso un ejército de solo reyes, recuerda divertirte y leer la Palabra de Dios.

LIMITACIONES

Hay una serie de limitaciones para mejorar e igualar las condiciones del juego:

- 1) el NCE máximo será de 50
- 2) en el aumento de NCE ninguna característica podrá ser mejorada por más de 3PE.
- 3) la cantidad máxima de PE totales del PJ será de 62 sumando sus características, y la cantidad máxima por característica será de 20, (pero en la fuerza y energía será de 22 según el sexo del juez)
- 4) La cantidad de fe máxima será de 30, y la fidelidad máxima al NCE 50 podrá ser de 490
- 5) el ND de los PNJs máximo será de 30

CONSEJOS PARA EL DJ

Tomados de C-sistem

Dirigiendo la partida

"La puesta en escena"

El universo en el cual se desenvuelven los PJs será más fascinante cuantos más detalles tenga, del mismo modo que en una película valoramos unos decorados. Ha de procurarse evitar comentarios secos como "Entráis en la posada" o "Llegáis a la ciudad", sino que deberías ser capaz de describir ambientes lúgubres, tensos, festivos o luminosos según sea la ocasión o el lugar.

Claro que tampoco conviene abusar demasiado de la escenografía, lo mismo que en una película o novela, el peso de la historia recae siempre en los personajes. Descripciones y acciones han de estar en equilibrio.

La aventura es la aventura

Durante el desarrollo de la acción, el Dj debe cuidar, ante todo, dos puntos fundamentales: la coherencia de los hechos que se están desarrollando y el tiempo en el cual lo hacen. Es decir, el DJ ha de tener claro porque suceden las cosas, y cuando suceden.

En el rol, el tiempo es algo abstracto, elástico. Ciertas situaciones requieren jugar a "tiempo real", por ejemplo, en negociaciones o diálogos entre PJ y PNJ; otras, como un combate, requieren de un relentizamiento, ya que en un pequeño lapso de tiempo los personajes realizan muchas acciones (se pasa a jugar por turnos); mientras que otras, como un largo viaje, el tiempo ha de ser acelerado, pasando 7 u 8 horas en un instante. Ante todo, sentido común.

Improvisar o planear

Dependiendo de las ganas de trabajar que tenga el DJ, o de su tiempo libre, puede que la historia esté más elaborada o menos. Muchos incluso prefieren solo un esbozo general y unos cuantos personajes definidos para comenzar la aventura.

Planificar cada una de las escenas del juego conlleva mucho tiempo y esfuerzo, además de que crea una historia rígida e inflexible; por otra parte, dejarlo todo a manos de la improvisación tampoco es buena idea, ya que se corre el riesgo de quedarse estancado, o de introducir elementos contradictorios en la partida. Cada uno ha de encontrar su equilibrio.

No obstante, la improvisación siempre será un requisito indispensable en un buen director de juego. Por muy planificador que sea, es imposible que el DJ pueda anticipar todas las consecuencias de todas las decisiones de sus jugadores.

Improvisar es un arte, a algunos se les da mejor y a otros peor, pero siempre se puede mejorar con la práctica.

A pesar de todo, hay algunos trucos:

1. Pensar como un PNJ. Ponerse en la piel de un personaje, pensar en "que haría yo si fuese él", puede sacarnos de más de un atolladero, sobre todo

cuando cierto jugador actúa de forma incomprensible o inesperada con ese PNJ que tanto nos ha llevado crear.

2. Inspírate en la realidad. Fácilmente podemos realizar descripción de algo fantástico si lo asociamos a algo conocido. Por ejemplo, podemos inspirarnos en ese hotel que vimos por la tele para describir unas oficinas de una mega-corporación, usar las fotos de nuestro viaje a la playa para describir un desierto, o imaginar el interior del AVE para describir al Orient Exprés.

3. Existen miles de novelas, series y películas de cualquier tipo de género. No es que copies literalmente sus argumentos pero si ves unas cuantas películas del género, verás como suelen actuar los personajes de esas historias, por donde suelen discurrir los acontecimientos, e incluso puede que te sirvan de inspiración para improvisar una escena si así lo necesitas.

4. Escuchar a los jugadores. Pueden ser una fuente continua de ideas. Deja que hablen y supongan cosas, convierte sus temores y sospechas en realidad cuando menos se los esperen.

¿Director todopoderoso?

Más o menos, el director controla el universo del juego. No obstante, recuerda que el principal cometido de un director no es ser el rival de los jugadores. Su principal función es la de plantear una historia para que los jugadores la vivan, y de servir de moderador imparcial para que dicha aventura se desarrolle en buenos términos, asegurando así la diversión para todos.

Para finalizar, convendría recordar que toda la labor y el esfuerzo del DJ no servirán absolutamente para nada si no consigue la colaboración de los jugadores. Los jugadores han de intentar meterse dentro de su personaje, a pensar en primera persona, como si ellos realmente fuesen el personaje, y dejarse arrastrar por la historia que propone el director.

Si no es así, difícilmente podréis sacar la partida adelante, o, si la sacáis, no será todo lo divertida que podría ser.

¿CÓMO LLENAR LA HOJA DEL PERSONAJE?

NOMBRE DEL JUGADOR	APORTADO POR EL JUGADOR		
NOMBRE DEL JUEZ	APORTADO POR EL JUGADOR		
NIVEL DE CRECIMIENTO ESPIRITUAL		1 	
TRIBU	EJ	HABILIDAD BASICA	E. JUGADOR
EDAD	AJ	SEXO M F ELEGIDO POR EL JUGADOR	VITALIDAD C
CARACTERISTICAS FISICAS		CARACTERISTICAS PERSONALES	
Velocidad	R	Personalidad	A. JUGADOR
Fuerza	R	Dicho	A. JUGADOR
Resistencia	R	Sabiduría	VARIABLE
Energía	R	Paciencia	VARIABLE
CAPACIDADES	CARACTERITICAS ESPIRIUALES		
de carga C	Fe	0 	
de líder C	Fidelidad 5 		

Las casillas que dicen "APORTADO POR EL JUGADOR", "A. JUGADOR" o "AJ", estas casillas serán llenadas por el jugador con total libertad, las casillas que dicen "ELEGIDO POR EL JUGADOR" o "EJ", serán elegidas por el jugador entre unas opciones disponibles en el juego, las casillas que dicen "VARIABLE" variaran según las reglas del manual a lo largo de todo el juego comenzando con 0, las casillas que dicen "R" se repartirán 16 puntos entre las cuatro características según las preferencias del jugador dejando como mínimo 2 en cada una, las casillas que dicen "C" se calcularan según lo dice el manual. Las demás se deben colocar igual como aparecen en el cuadro anterior.

Fin del manual basico

FICHAS

PNJS:

Enemigos:

Aquí encontraras todos los enemigos necesarios para el desarrollo de las partidas, también podrás crear enemigos teniendo en cuenta la información que debe contener la ficha, aquí también están incluidos algunos compañeros de batallas.

SOLDADOS:

NOMBRE	Soldado Cananeo		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Cananeo	HABILIDAD B.	0
RANGO	Soldado	VITALIDAD B.	13
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	5	de carga	7kg
Fuerza BASICA	4		
Resistencia BASICA	3		
Energía BASICA	6		
NOMBRE	Soldado ferezeo		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Ferezeo	HABILIDAD B.	0
RANGO	soldado	VITALIDAD B.	12PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	6	de carga	9Kg
Fuerza BASICA	6		
Resistencia BASICA	3		
Energía BASICA	3		
NOMBRE	Soldado Moabita		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	

NACIONALIDAD	Moabita	HABILIDAD B.	0
RANGO	soldado	VITALIDAD B.	13PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	5	de carga	10Kg
Fuerza BASICA	5		
Resistencia BASICA	5		
Energía BASICA	3		
NOMBRE	Soldado filisteo		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Moabita	HABILIDAD B.	0
RANGO	soldado	VITALIDAD B.	30PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	3	de carga	12Kg
Fuerza BASICA	10		
Resistencia BASICA	2		
Energía BASICA	3		
NOMBRE	Soldado Madianita		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Madianita	HABILIDAD B.	0
RANGO	Soldado	VITALIDAD B.	18PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	6	de carga	6kg
Fuerza BASICA	3		
Resistencia BASICA	3		
Energía BASICA	6		
NOMBRE	soldados de abimelec		

NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Israelita	HABILIDAD B.	0
RANGO	soldado	VITALIDAD B.	32PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	2	de carga	15Kg
Fuerza BASICA	12		
Resistencia BASICA	3		
Energía BASICA	1		
NOMBRE	soldados amonitas		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Amonitas	HABILIDAD B.	0
RANGO	soldado	VITALIDAD B.	28PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	4	de carga	8Kg
Fuerza BASICA	4		
Resistencia BASICA	4		
Energía BASICA	6		
NOMBRE	soldados Benjamin		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Israelita	HABILIDAD B.	0
RANGO	soldado	VITALIDAD B.	22PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	7	de carga	4Kg
Fuerza BASICA	2		
Resistencia BASICA	2		
Energía BASICA	7		
NOMBRE	soldados Juda		

NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Israelita	HABILIDAD B.	0
RANGO	soldado	VITALIDAD B.	32PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	2	de carga	14Kg
Fuerza BASICA	7		
Resistencia BASICA	7		
Energía BASICA	2		
NOMBRE	soldados Israel		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Israelita	HABILIDAD B.	0
RANGO	soldado	VITALIDAD B.	22PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	7	de carga	9Kg
Fuerza BASICA	7		
Resistencia BASICA	2		
Energía BASICA	2		

GENERALES

NOMBRE	Adoni-bezec		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Cananeo	HABILIDAD B.	Trabajo en equipo
RANGO	General	VITALIDAD B.	15PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	5	de carga	10Kg
Fuerza BASICA	7		
Resistencia BASICA	3		
Energía BASICA	5		
NOMBRE	Sesai		

NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Cananeo	HABILIDAD B.	Trabajo en equipo
RANGO	general	VITALIDAD B.	13PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	7	de carga	6Kg
Fuerza BASICA	4		
Resistencia BASICA	2		
Energía BASICA	7		
NOMBRE	Ahiman		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Cananeo	HABILIDAD B.	Buen fisico: +1 energia por turno
RANGO	General	VITALIDAD B.	16PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	4	de carga	10Kg
Fuerza BASICA	4		
Resistencia BASICA	6		
Energía BASICA	6		
NOMBRE	Telmai		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Cananeo	HABILIDAD B.	Buen fisico: +1 energia por turno
RANGO	General	VITALIDAD B.	15PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	5	de carga	11Kg
Fuerza BASICA	2		
Resistencia BASICA	9		
Energía BASICA	4		
NOMBRE	Sisara		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	

NACIONALIDAD	cananeo	HABILIDAD B.	Trabajo en equipo:
RANGO	General	VITALIDAD B.	38PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	5	de carga	15Kg
Fuerza BASICA	5		
Resistencia BASICA	6		
Energía BASICA	4		
NOMBRE	Asechadores		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Cualquiera	HABILIDAD B.	Ladron: cuando daña roba = capacidad
RANGO	General	VITALIDAD B.	20PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	10	de carga	8Kg
Fuerza BASICA	5		
Resistencia BASICA	3		
Energía BASICA	2		
NOMBRE	Espias filisteos		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Filisteos	HABILIDAD B.	Ladron: cuando daña roba = capacidad
RANGO	General	VITALIDAD B.	20PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	6	de carga	8Kg
Fuerza BASICA	4		
Resistencia BASICA	4		
Energía BASICA	6		

PRINCIPES:

NOMBRE	Oreb		
--------	------	--	--

NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Madianita	HABILIDAD B.	Trabajo en equipo
RANGO	Principe	VITALIDAD B.	16PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADE S	
Velocidad BASICA	6	de carga	10Kg
Fuerza BASICA	5		
Resistencia BASICA	5		
Energía BASICA	6		
NOMBRE	Zeeb		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Madianita	HABILIDAD B.	Trabajo en equipo
RANGO	Principe	VITALIDAD B.	17PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADE S	
Velocidad BASICA	5	de carga	12Kg
Fuerza BASICA	6		
Resistencia BASICA	6		
Energía BASICA	5		

REYES:

NOMBRE	Eglón rey de Moab		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Moabita	HABILIDAD B.	Gran grito: llama 5 soldados de moab
RANGO	Rey	VITALIDAD B.	24PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADE S	
Velocidad BASICA	0	de carga	20Kg
Fuerza BASICA	10		
Resistencia BASICA	10		
Energía BASICA	4		
NOMBRE	Cusan-risataim		

NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Mesoposamita	HABILIDAD B.	Agil: +4 de opocision efecacia
RANGO	Rey	VITALIDAD B.	18PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	6	de carga	12Kg
Fuerza BASICA	6		
Resistencia BASICA	6		
Energía BASICA	6		
NOMBRE	Jabín		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Cananeo	HABILIDAD B.	Salto: 3 cuadros de mov, en combate
RANGO	Rey	VITALIDAD B.	14PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	10	de carga	8Kg
Fuerza BASICA	5		
Resistencia BASICA	3		
Energía BASICA	6		
NOMBRE	Zeba		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Madianita	HABILIDAD B.	Salto: 3 cuadros de mov, en combate
RANGO	Rey	VITALIDAD B.	34PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADES	
Velocidad BASICA	7	de carga	10Kg
Fuerza BASICA	5		
Resistencia BASICA	5		
Energía BASICA	7		

NOMBRE	Zalmuna		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Madianita	HABILIDAD B.	Salto: 3 cuadros de mov, en combate
RANGO	Rey	VITALIDAD B.	38PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADE S	
Velocidad BASICA	5	de carga	14Kg
Fuerza BASICA	7		
Resistencia BASICA	7		
Energía BASICA	5		
NOMBRE	Abimelec		
NIVEL DE DIFICULTAD		1	
NACIONALIDAD	Israelita	HABILIDAD B.	Buen fisico: +1 energia por turno
RANGO	rey	VITALIDAD B.	32PV
CARACTERISTICAS FISICAS		CAPACIDADE S	
Velocidad BASICA	8	de carga	12kg
Fuerza BASICA	8		
Resistencia BASICA	4		
Energía BASICA	4		

Animales:

Listado con los animales necesarios para las partidas, también si quieres puedes agregar más, teniendo en cuenta la información

contenida en las fichas.

NOMBRE ANIMAL			
RAZA	CAMELLO		
VITALIDAD	10		MONTA SI
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	DOMESTICO
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	8	CAMELLO QUE AL	
Fuerza BASICA	8	MONTARLO AUMENTA	
Resistencia BASICA	4	LA CAPADIDAD DE CARGA	
Energía BASICA	4	EN 10KG	
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	TORO (DE 7 AÑOS)		
VITALIDAD	15		MONTA SI
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	6	TORO QUE ARREMETE	
Fuerza BASICA	12	CON GRAN FUERZA	
Resistencia BASICA	3	DAÑO x2 EDIFICACIONES	
Energía BASICA	4		
AL SER MONTADO +10KG CAPACIDAD DE CARGA			

DAÑO+2D6			
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	ASN O		
VITALIDAD	8		MONTA SI DOMESTIC
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	O
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCIO N	
Velocidad BASICA	3	NO MUY BUENLO	
Fuerza BASICA	5	EN COMBATE	
Resistencia BASICA	8	AL MOTARLO	
Energía BASICA	3	CAPACIDA DE CARGA +10	
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	OVE JA		
VITALIDAD	5PV.		MONTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	DOMESTIC O
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCIO N	
Velocidad BASICA	3	UN ANIMAL MUY DEBIL	
Fuerza BASICA	1	Y TORPE	
Resistencia BASICA	2	PRODUCE LANA	
Energía BASICA	2		

NOMBRE ANIMAL			
RAZA	LEON JOVEN		
VITALIDAD	15PV		MOTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	10	MUY FUERTE ANIMAL	
Fuerza BASICA	10	PARA EL COMBATE	
Resistencia BASICA	8		
Energía BASICA	6		
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	ABEJA		
VITALIDAD	1PV		MOTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	11	UN ANIMAL AL CUAL	
Fuerza BASICA	1	ES MUY DIFICIL GOLPEAR	
Resistencia BASICA	1	PERO ES MUY DEVIL	
Energía BASICA	20		
PUEDA PRODUCIR MIEL			

NOMBRE ANIMAL			
RAZA	ZOR RA		
VITALIDAD	12P V		MOTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCIO N	
Velocidad BASICA	7	ZORRAS CON HEROSAS	
Fuerza BASICA	4	Y LARGAS COLAS	
Resistencia BASICA	4		
Energía BASICA	7		
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	ZOR RAS CON COL A DE FUE GO		
VITALIDAD	12P V		MOTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCIO N	
Velocidad BASICA	8	ANIMAL COMBINA DO	
Fuerza BASICA	8	ZORRA + FUEGO	
Resistencia BASICA	4	(PACIENCI A -1	

Energía BASICA	8	SABIDURIA -3)	
AL ATACAR CAUSA DAÑO AL DEREDOR DE 4 CUADROS			
PERO REGRESA A SER ZORRA LUEGO DE 5 ATAQUES			
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	GAT O MO NTE S		
VITALIDAD	14		MONTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCIO N	
Velocidad BASICA	11 	VELOZ DEPREDAD OR	
Fuerza BASICA	8	NUNCA DESPERDIC IA	
Resistencia BASICA	6	UNA COMIDA FÁCIL	
Energía BASICA	6		
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	GAC ELA		
VITALIDAD	7		MOTA SI
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS		DESCIPCIO	

FISICAS		N	
Velocidad BASICA	15	SOLO PUEDE SER	
Fuerza BASICA	4	MONTADA SI LA	
Resistencia BASICA	4	CAPADIDA D DE CARGA	
Energía BASICA	4	ES MENOR DE 10	
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	JABALI		
VITALIDAD	9		MOTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	9	PUEDE SER PELIGROSO	
Fuerza BASICA	9	SI USA SUS COLMILLOS	
Resistencia BASICA	7		
Energía BASICA	3		
LANZA 1D6 SI EL RESULTADO ES 3 DUPLICA EL DAÑO ATK			
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	IBICE DE NUBIA		
VITALIDAD	13PV		MOTA NO

NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	13	ELEGANTE Y ORGULLOSO	
Fuerza BASICA	7	ANIMAL LUCHARA	
Resistencia BASICA	10	HASTA LA MUERTE SI ES	
Energía BASICA	6	NECESARIO	
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	CAMALEON		
VITALIDAD	4PV		MOTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	3	UN ANIMAL MUY ÚTIL	
Fuerza BASICA	2	PARA ESPIAR PERO DEBIL	
Resistencia BASICA	3	PARA ATACAR	
Energía BASICA	5		
CUANDO ES ATACADO LANZA 1D6 SI ES 2 EL			

ATAQUE FALLA			
CUANDO ATACA A UN INSECTO KO INSTANTANEO			
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	SERPIENTE COBRA		
VITALIDAD	13		MOTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	5	SUSMORDERAS	
Fuerza BASICA	7	PARALIZAN	
Resistencia BASICA	8		
Energía BASICA	6		
EL ENEMIGO NO PUEDE HUIR DESPUÉS DE SER ATACADO			
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	LAGARTIGA		
VITALIDAD	3PV		MOTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	8	INTREPIDO ANIMAL QUE	

Fuerza BASICA	1	INCOMOD A AL ENEMIGO	
Resistencia BASICA	4		
Energía BASICA	8		
KO A INSECTOS NO VOLADORES AL ATACAR			
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	CAB ALL O		
VITALIDAD	14P V		MOTA SI
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	DOMESTIC O
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCIO N	
Velocidad BASICA	15 	LEAL COMPAÑE RO	
Fuerza BASICA	9	MOV 2 CUADROS	
Resistencia BASICA	7	VEL+ 4	
Energía BASICA	7		
CUANDO EL JUEZ QUEDE INCONSIENTE ESCAPA CON EL			
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	LEO N ADU LTO		
VITALIDAD	19P		MOTA NO

	V		
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	13	MUY PODEROSO ANIMAL	
Fuerza BASICA	16	PARA EL COMBATE	
Resistencia BASICA	10		
Energía BASICA	10		
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	LOBO		
VITALIDAD	15		MOTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	9	UN GRAN AMIGO Y	
Fuerza BASICA	11	FUERTE ANIMAL	
Resistencia BASICA	8	NORMALMENTE	
Energía BASICA	10	VIAJA EN MANADA	
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	PERRO GRANDE		

VITALIDAD	9		MOTA
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	DOMESTICO
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	7	GRAN COMPAÑERO	
Fuerza BASICA	7	PUEDE USAR SU OLFATO	
Resistencia BASICA	6	PARA BUSCAR COSAS	
Energía BASICA	6		
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	PERRO PEQUEÑO		
VITALIDAD	5		MOTA
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	DOMESTICO
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	7	GRAN COMPAÑERO	
Fuerza BASICA	4	PUEDE USAR SU OLFATO	
Resistencia BASICA	4	PARA BUSCAR COSAS	
Energía BASICA	4		

NOMBRE ANIMAL			
RAZA	AGUILA		
VITALIDAD	8pv		MOTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCRIPCION	
Velocidad BASICA	14	AVE MUY RESPETADA	
Fuerza BASICA	6	POR TODOS	
Resistencia BASICA	2		
Energía BASICA	15		
SOLO RECIBE DAÑO POR OBJETOS LANZADOS O AVES			
NOMBRE ANIMAL			
RAZA	PALOMA		
VITALIDAD	4PV		MOTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCRIPCION	
Velocidad BASICA	9	AVE QUE PERMITE	
Fuerza BASICA	3	ENVIAR MENSAJES	
Resistencia BASICA	2	EN LARGAS DISTANCIAS	
Energía BASICA	7		
SOLO RECIBE DAÑO POR OBJETOS LANZADOS O AVES			

NOMBRE ANIMAL			
RAZA	ALC ON		
VITALIDAD	10P V		MOTA NO
NIVEL DE DIFICULTAD		TIPO	SALVAJE
CARACTERISTICAS FISICAS		DESCIPCION	
Velocidad BASICA	20 	CAZADOR DE LOS CIELOS	
Fuerza BASICA	5	EL AVE MAS RAPIDA DEL	
Resistencia BASICA	4	MUNDO	
Energía BASICA	13 	LEAL COMPAÑERO	
SOLO RECIBE DAÑO POR OBJETOS LANZADOS O AVES			

EDIFICACIONES:

Pequeño listado de edificaciones como guía para crear más si fuere necesario.

NOMBRE	TIENDA TELA		
PUNTOS ESTRUCTURALES	4		
TIPO	RESGUARDO		
CAPACIDAD	5		
ATAQUE	0		
NOMBRE	TIENDA PIEL		

PUNTOS ESTRUCTURALES	8		
TIPO	RESCGUARDO		
CAPACIDAD	5		
ATAQUE	0		
NOMBRE	TIENDA PRINCIPAL		
PUNTOS ESTRUCTURALES	14		
TIPO	RESGUARDO		
CAPACIDAD	8		
ATAQUE	0		
NOMBRE	TORRE MADERA		
PUNTOS ESTRUCTURALES	14		
TIPO	ASALTO		
CAPACIDAD	2		
ATAQUE	3		
NOMBRE	CASA PIEDRA		
PUNTOS ESTRUCTURALES	20		
TIPO	RESGUARDO		
CAPACIDAD	8		
ATAQUE	0		
NOMBRE	TORRE MADERA Y PIEDRA		
PUNTOS ESTRUCTURALES	20		
TIPO	ASALTO		
CAPACIDAD	2		
ATAQUE	5		

NOMBRE	MURALLA MADERA Y PIEDRA		
PUNTOS ESTRUCTURALES	30		
TIPO	RESGUARD 0		
CAPACIDAD	1		
ATAQUE	0		

Objetos:

Armas:

Listado de armas necesarias para las partidas si se quieren agregar más se debe tener en cuenta que: las armas rígidas (como palos, espadas etc.) causan un daño fijo +X dependiendo del arma y las armas no rígidas causan un daño de dado 1d6 (que se le puede poner + o -) dependiendo del arma. También armas especiales causaran daños especiales.

NOMBRE OBJETO	PUÑAL DE AOD		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
2KG	2	1	.
DESCRIPCION			
DAÑO + 4 EN CADA ATAQUE			
PUEDA USARSE PARA MATAR A CUALQUIER ENEMIGO			
EN LUCHA CUERPO A CUERPO, GASTANDO TODOS LOS PE			
DE ENERGÍA Y PERDIENDO EL PUÑAL.			

NOMBRE OBJETO	agujada de buey de samgar		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
3KG	2	2	1
DESCRIPCION			
CAUSA +5 DE DAÑO			
NOMBRE OBJETO	ESTACA DE MADERA 2		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
2KG	2	2	"
DESCRIPCION			
ESTACAS DE UNA TIENDA			
DAÑO +1			
NOMBRE OBJETO	MAZO DE MADERA		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
5KG	2	1	.

DESCRIPCION			
MAZO PEQUEÑO PERO PRECISO			
DAÑO +3			
NOMBRE OBJETO	PERFORADOR		
TIPO	ARMA COMBINADA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
7	6	1	.
DESCRIPCION			
PACIENCIA-2 (MAZO DE JAEI + ESTACA DE MADERA)			
DAÑO +5			
PUEDE MATAR DE UN SOLO GOLPE A UN ENEMIGO DORMIDO, LUEGO DE ESTO SE PIERDE LA COMBINACION.			
NOMBRE OBJETO	ESPADA DE GEDEON		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
4KG	3	1	.
DESCRIPCION			
DAÑO +6			

NOMBRE OBJETO	GRAN ESTRUEN DO		
TIPO	ARMA COMBIN ADA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
0	5	1	.
DESCRIPCION			
SABIDURIA -3 PACIENCIA -1			
(TROMPETAS-VELLON DE LANA-CANTAROS VACIOS- FUEGO)			
CAUSA GRAN CONFUCION EN TODOS LOS ENEMIGOS EN			
EL TABLERO PERDIENDO LA 1/2 DE SUS PV TOTALES			
NOMBRE OBJETO	ESPINOS Y ABROJOS DEL DESIERTO		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
1KG	2	1	.
DESCRIPCION			
CAUSAN GRAN DOLOR, AUNQUE SON POCO LETALES			
1D6-2			

NOMBRE OBJETO	ACHA DE ABIMELE C		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
5KG	3	2	
DESCRIPCION			
UN ACHA QUE DUPLICA SU DAÑO A EDIFICACIONES			
DAÑO +5			
NOMBRE OBJETO	ALABARD A		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
15KG	5	3	
DESCRIPCION			
ARMA LARGA CAPAZ DE CAUSAR MUCHO DAÑO			
DAÑO +8			
CONTRA EDIFICACIONES O ANIMALES DAÑO +11			
NOMBRE OBJETO	OZ DE TRIGO		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
4KG	2	1	.
DESCRIPCION			

UNA OZ PEQUEÑA NO CAUSA MUCHO DAÑO			
PERO PUEDE DERRIBAR AL ENEMIGO			
DAÑO+2			
LANZA 1D6 SI RESULTA 2 EL ENEMIGO NO PUEDE			
MOVERSE EN EL SIGUIENTE TURNO			
NOMBRE OBJETO	PALA		
TIPO	ARMA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
3KG	2	1	.
DESCRIPCION			
PALA QUE NO FUE DISEÑADA PARA LUCHAR			
DAÑO +2			
NOMBRE OBJETO	OZ MEDIANA		
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
8KG	4	2	-
DESCRIPCION			
OZ MEDIANA QUE PUEDE DERRIBAR AL ENEMIGO			
DAÑO +4			
LANZA 1D6 SI RESULTA 3 EL ENEMIGO NO PUEDE			

MOVERSE EN EL SIGUIENTE TURNO			
NOMBRE OBJETO		OZ GRANDE	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
16KG	8	4	-
DESCRIPCION			
OZ GRANDE QUE PUEDE DERRIBAR AL ENEMIGO			
DAÑO +6			
LANZA 1D6 SI RESULTA 1 O 6 EL ENEMIGO NO PUEDE			
MOVERSE EN EL SIGUIENTE TURNO			
NOMBRE OBJETO		FLECHA P.MADE RA	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
1KG	1	1	.
DESCRIPCION			
FLECHAS PARA LANZAR CON UN ARCO			
DAÑO ATAQUE FISICO +2			
DAÑO AL SER LANZADA CON ARCO +4			

NOMBRE OBJETO		ARCO	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
3KG	3	2	-
DESCRIPCION			
ARCO PARA LANZAR FLECHAS SIEMPRE LANZA A RANGO DE 10 METROS+ LANZAMIENTO DEL USUARIO			
DAÑO +3 EL DAÑO QUE HACEN LAS FLECHAS SE CALCULARA ASÍ			
FUERZA+1D6+DAÑO FLECHA+PESO = DAÑO IMPACTO			
NOMBRE OBJETO		FLECHA P. PIEDRA	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
2KG	1	1	.
DESCRIPCION			
FLECHAS PARA LANZAR CON UN ARCO			
DAÑO ATAQUE FISICO +2			
DAÑO AL SER LANZADA CON ARCO +6			

NOMBRE OBJETO		FLECHA P. METAL	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
3KG	1	1	.
DESCRIPCION			
FLECHAS PARA LANZAR CON UN ARCO			
DAÑO ATAQUE FISICO +2			
DAÑO AL SER LANZADA CON ARCO +8			
NOMBRE OBJETO		HONDA	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
1KG	3	1	.
DESCRIPCION			
PERMITE LANZAR PIEDRAS CON GRAN PRECISION			
Y A GRANDES DISTANCIAS			
DAÑO SE CALCULA ASÍ			
FUER+D6+1 SIEMPRE DARA EN EL OBJETIVO			
LA DISTANCIA SERÁ EL DOBLE DE LANZAR UN KG			
NOMBRE OBJETO		BASTON PASTOR	
TIPO		ARMA	

PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
2KG	2	1	.
DESCRIPCION			
UN BASTON QUE SIRVE PARA GUIAR EL REBAÑO			
DAÑO +2			
DA +1 EN CAPACIDAD DE LIDER			
NOMBRE OBJETO		DAGA	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
1KG	1	1	.
DESCRIPCION			
ARMA PEQUEÑA Y FÁCIL DE ESCONDER			
DAÑO +2			
SI LA USA TIENE LA HABILIDAD ESPIA,			
PRIEMER ATAQUE SI ATACA PRIMERO DAÑO +10			
NOMBRE OBJETO		BASTON CORTO	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
2KG	1	1	.
DESCRIPCION			
BANTONES PARA			

GOLPERAR REPETIDAMENTE			
DAÑO +2			
NOMBRE OBJETO		BASTON LARGO	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
4KG	2	2	L
DESCRIPCION			
AUMENTA EL RANGO DE ATAQUE A 2 CUADROS			
DAÑO +2			
NOMBRE OBJETO		LANZA DE MADERA	
TIPO		ARMA	
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
4KG	4	2	L
DESCRIPCION			
AUMENTA EL RANGO DE ATAQUE A 2 CUADROS			
DAÑO +4			

--	--	--	--

PRENDAS:

Guía con prendas necesarias para jugar, puedes agregar tantas como quieras.

NOMBRE OBJETO	MANTA PARA CUBIRSE		
TIPO	PRENDA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
0	0	0	
DESCRIPCION			
MANTA CAFÉ QUE PUEDE SERVIR PARA OCULTARTE			
DA +1 EN EL TOTAL DE ENERGÍA			
NOMBRE OBJETO	CINTO		
TIPO	PRENDA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
1	0	1	.
DESCRIPCION			
PROTEJE EL CENTRO DEL CUERPO			
RESITENCIA +1			
NOMBRE OBJETO	SANDANLI		

	AS CUERO		
TIPO	PRENDA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
0	0	0	
DESCRIPCION			
SANDALIAS COMODAS			
VELOCIDAD +1			
NOMBRE OBJETO	PECHERA		
TIPO	PRENDA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
10KG	0	1	.
DESCRIPCION			
RESISTENCIA +3			
NOMBRE OBJETO	BOLSA TELA		
TIPO	PRENDA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
0	0	1	0
DESCRIPCION			
BOLSA QUE TE PERMITE CARGAR CIERTOS OBJETOS			

NOMBRE OBJETO	ARMADUR A PARTE INFERIOR		
TIPO	PRENDA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
7	0	.	0
DESCRIPCION			
BRINDA PROTECCIÓN A LA PARTE INFERIOR DEL CURPO			
VEL -1 FUERZA +2 RESISTENCIA+4 Energía -1			
NOMBRE OBJETO	ARMADUR A PARTE SUPERIOR		
TIPO	PRENDA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
15	0	1	.
DESCRIPCION			
BRINDA PROTECCIÓN A LA PARTE SUPERIOR DEL			

CUERPO			
VEL -1, FUE +4, RES +7 ENE -2			
NOMBRE OBJETO	MANTO PURPURA		
TIPO	PRENDA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
0	0		
DESCRIPCION			
AUMENTA LA CAPACIDAD DE LIDER EN 1			
NOMBRE OBJETO	CASCO METAL		
TIPO	PRENDA		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
3KG	0	1	.
DESCRIPCION			
PROTECCIÓN PARA LA CABEZA RESIS +2			

NOMBRE OBJETO	CARRO HERRADO 1		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
20KG	4	4	0
DESCRIPCION			
UN CARRO HERRADO PEQUEÑO, TAL VEZ ALGÚN ANIMAL PODRÍA JALARLO			
NOMBRE OBJETO	LECHE		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
2KGXLITRO	2	2	"
DESCRIPCION			
AL TOMARLA DA VITALIDAD + 5 POR LITRO PERO DUERME POR 4 TURNOS EN UN COMBATE CUANDO SE USA EN ENEMIGOS TIENE EL MISMO EFECTO INLCUSO AL LANZARSE			
NOMBRE OBJETO	VELLON DE LANA		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
0	0	0	
DESCRIPCION			
UN PRODUCTO DE LAS OBEJAS			

NOMBRE OBJETO	TAZON DE AGUA DE ROCIO		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
3	1	1	.
DESCRIPCION			
UN TAZON DE AGUA MUY REFRESCANTE			
VITALIDAD ´+10 Y +2 EN TOTAL DE VITALIDAD			
NOMBRE OBJETO	PROVISIONES 1		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
1KG	1	1	.
DESCRIPCION			
ALIMENTO PARA EL CAMINO			
VITALIDAD +5			
NOMBRE OBJETO	TROMPETAS		

TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
2KG	1	1	.
DESCRIPCION			
FUERTES TROMPETAS QUE ANIMAN AL EQUIPO			
ENERGÍA + 3 EN EQUIPO EN TODO EL TABLERO			
NOMBRE OBJETO	CANTAROS VACIOS		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
1	1	1	.
DESCRIPCION			
PUEDE LLEVAR COSAS ADENTRO, HACEN GRAN RUIDO AL ROMPERSE +2 EN CAPACIDAD DE CARGA			
NOMBRE OBJETO	FUEGO *		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
0	4	5	"
DESCRIPCION			
LLAMA QUE SE PUEDE COMBINAR FACILMENTE			
CON OTROS OBJETOS			
DAÑA 1D6-3 AL CONTACTO (INLCUSO AL LANZARSE)			

NOMBRE OBJETO	EFOD DE ORO GEDEON		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
3KG	2	1	.
DESCRIPCION			
SABIDURIA, PACIENCIA Y FE-2			
TE PERMITE MOVER 6 PE DE UNA CARACTERISTICA A CUALQUIER OTRA			
NOMBRE OBJETO	PEDAZO DE REUDA DE MOLINO		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
14KG	5	4	O
DESCRIPCION			
CUARTA PARTE DE RUEDA UN POCO PESADA			

NOMBRE OBJETO	BOLSA DE FLECHAS		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
VARIABLE	0	1	.
DESCRIPCION			
SU PESO VARIA CONFORME AL NUMERO DE FLECHAS EN SU INTERIOR POR EL PESO DE CADA UNA, MAX 20KG			
CADA VEZ QUE EL POSEEDOR SAQUE UNA FLECHA EL PESO Y LA CANTIDAD DE FLECHAS EN SU INTERIR DISMINUIRA EN 1			
NOMBRE OBJETO	ODRE		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
1KG	0	1	.
DESCRIPCION			
RECIPIENTE PARA CARGAR LIQUIDOS, PERMITE LLEVAR HASTA 5 LITROS, AUMENTA SU PESO POR EL PESO DEL LIQUIDO			
NOMBRE OBJETO	AGUA		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
1KGxLITRO	0	2	"
DESCRIPCION			
REFRESCANTE BEBIDA QUE PUEDE APAGAR EL FUEGO PV + 4 POR LITRO DE AGUA BEBIDO			

NOMBRE OBJETO	PIEDRA PEQUEÑA		
TIPO	OBJETO		
PESO	C. ENERGÍA	ÁREA D.	F. IMPACTO
1KG	1	1	.
DESCRIPCION			
PIEDRA QUE SE PUEDE LANZAR CON FACILIDAD			