Redada en La Puta Barbuda

Una aventura de Eduardo Menchón

Redada en La Puta Barbuda
Colección La Puta barbuda
Versión digital

Primera edición: 25 julio 2020.
Autor: Eduardo Menchón.
Portada: José Antonio González Padilla.
Contraportada: BIT.
Logo de la Puta Barbuda: Samuel Hernández.
Editor: Rafael 'Fali' Ruiz-Dávila.
Maquetación: José Luis Pastor Diez.

La Mazmorra
www.suseyaediciones.com
info@suseyaediciones.com
La Puta Barbuda © Fali Ruiz-Dávila
Todo el contenido mecánico de este módulo es parte del Game Content
y está bajo la licencia OGL versión 1.0a.

Introducción

Esta aventura está diseñada para el sistema de *Dragones y Mazmorras Quinta Edición* dentro del módulo *La Puta Barbuda*, publicado por Suseya Ediciones. Como tal, será necesaria una copia del sistema de D&D 5ª Ed y una edición del módulo antes mencionado para poder jugarla. En el mismo existirán referencias al "*Monster Manual*" para algunos PNJs, en cuyo caso aparecerán en negrita y en cursiva, como por ejemplo ***dragón rojo.*** Aparecerán muchos personajes del módulo de *La Puta Barbuda*, en cuyo caso serán referidos a través de las siglas "LPB" y el número de página correspondiente: Eärendiel Thuringwethil (LPB:152).

Redada en La Puta Barbuda se trata de una aventura particular pues, además de que los personajes tendrán que vivir una historia épica de la lucha del bien contra el mal, encierra un mensaje muy concreto. La aventura reproduce los acontecimientos que ocurrieron el sábado 28 de junio de 1969 en el Greenwich Village de Nueva York. Esa noche en el bar Stonewall la policía entró a hacer una redada, como venían acostumbrados a hacer durante años, pues en aquel lugar se reunían personas que no eran aceptadas en la sociedad: mujeres y hombres trans, lesbianas, gays, bisexuales, travestis y todo tipo de gentes que se salían de la norma sexual impuesta. Pero ese sábado fue diferente: con un clamor estalló una revuelta que haría historia y cambiaría el mundo. Las activistas trans Marsha P. Thompson y Silvia Rivera fueron protagonistas junto con muchas heroínas anónimas. Todos los años recordamos este incidente como la gran liberación del colectivo LGTB que fue, y por eso el Orgullo se celebra el día 28 de junio. Con esta aventura he pretendido conmemorar a mi manera los 50 años de aquel incidente sin el cual la vida de muchas de nosotras sería mucho peor.

Trasfondo: Semacia

Se trata de una aventura urbana localizada en la ciudad de Semacia. Esta ciudad no pertenece a ninguna ambientación de D&D 5ªed., por lo que merece la pena analizarla con detalle para conocer el contexto en el que la historia va a desarrollarse.

Localización

Geográficamente, Semacia se localiza en una meseta inserta en una gran cordillera montañosa. Al Este y al Oeste está conectada por un gran camino que cruza toda la cordillera y que la une con otras ciudades de su índole, además de estar resguardada por los grandes picos de las montañas. Al Norte se extiende un gigantesco cráter en cuyo centro se alza una gigantesca columna sobre la que los reyes de antaño construyeron un inmenso castillo, que en la actualidad se encuentra abandonado. Al Sur se extiende un gran valle que los habitantes de la ciudad han llenado de cultivos. A dicho valle se accede a través de los innumerables túneles que perforan la meseta de Semacia y que les permite sortear la pared que hace de falda de la misma. No todos esos túneles están explorados, y se dice que en algunos de ellos habitan terribles criaturas.

La ciudad, que ya cuenta con una defensa natural difícil de superar, está rodeada por una muralla con 40 torres de vigilancia. La intersección entre las mismas define los distritos de la urbe, y la seguridad de cada uno depende de un capitán. En el centro de la misma se encuentra una enorme plaza, donde se ha edificado un gigantesco edificio de planta octogonal y una inmensa cúpula dorada: se trata del Templo del Don, el principal núcleo religioso de Semacia, y divide la ciudad en dos: el barrio Septentrional, con una fina arquitectura de grandes palacios, jardines y acueductos, donde vive la clase pudiente; y los barrios Meridionales, un conglomerado muy variopinto de edificios altos, bajos y chabolas donde habita la mayor parte de

la población, entre la clase media y la baja. En el cenit del Norte se encuentra la Plaza Mayor, de planta cuadrada rodeada de soportales y presidida por el Palacio del Gobernador, la autoridad de la ciudad. Justo en el extremo contrario de la ciudad, en el extremo Sur, se encuentra la Prisión.

Cultura

Cuando un extranjero visita Semacia tiene que tener en cuenta varias cosas si quiere salir bien parado. En primer lugar, se trata de una ciudad eminentemente humana y con un carácter xenófobo hacia el resto de razas. No es muy habitual, por lo tanto, ver a elfos, enanos o medianos pasear por el barrio Septentrional, sino que su presencia suele ser más común por el Meridional. Además, el viajero tendrá que tener en cuenta que la magia tampoco está bien vista y hasta prohibida por la ley. No encontrará objetos mágicos en las tiendas de la mayor parte de la ciudad, y lo máximo que podrán ofrecerle sería algún remedio medicinal casero que poco le va a ayudar. Tampoco otras religiones están permitidas además de la oficial. En definitiva, si este viajero es un aventurero al uso de Dragones y Mazmorras se encontrará en un lugar especialmente hostil.

Toda esta cultura de odio se debe a la religión. El Don es el culto oficial de Semacia. Se trata de una religión relativamente reciente cuyo mayor dogma es que a la humanidad se le ha concedido una gracia divina que el resto de razas no tiene: la razón y el orden. Frente a la magia de los elfos, los humanos poseen el Don de mejorar, crecer y superar a los demás habitantes del mundo. Este planteamiento racista es la causa de la rápida extensión del culto por las ciudades humanas, y en Semacia es especialmente influyente. El Don tiene controladas las escuelas y universidades, los hospitales y la beneficencia, e incluso la policía y el ejército. Tanto es así, que los monjes del Don suelen militar también en las fuerzas del orden. A cambio, le han otorgado a la ciudad conocimientos técnicos muy superiores

a su época, aunque la mayor parte de esos conocimientos se guardan con riguroso celo en el Templo.

A pesar de que el dogma del Don sea el uso de la razón, esta se lleva a un límite irrazonable. De esta forma, junto a la magia y a las razas, se persigue también cualquier discrepancia al modelo de ciudadano perfecto que el Don identifica como el más lógico, entre ellos cualquier orientación o identidad sexual disidente. La atracción hacia el mismo sexo está duramente castigada, y la ambigüedad o intercambio de rol de género es perseguida. Desgraciadamente, no es algo que resulte difícil de imaginar, pues es una situación demasiado habitual en nuestro mundo. En Semacia la homosexualidad es un delito, la bisexualidad no existe y la transexualidad es la mayor perversión posible.

Nota al margen: La ciudad está diseñada para ser un émulo de la Nueva York de finales de los 60. La aparición del odio racista y homófobo está planteada como el motivante de la trama, algo contra lo que los personajes deben combatir. Los antagonistas de la aventura tienen que mostrar esta actitud, así como las situaciones que van a tener lugar. Esto puede resultar especialmente ofensivo o hiriente en determinadas mesas de juego, así que explica bien cuál es el trasfondo de la partida antes de empezar y dispón de algún mecanismo de seguridad por si las jugadoras se sienten demasiado incómodas con las situaciones de violencia y humillación que puedas mostrar en partida. Ante todo, conoce la mesa en la que vas a hacer la partida para tener una mejor experiencia de juego.

El barrio negro

Sin embargo, no toda la ciudad es tan hostil para los personajes. Al Suroeste existe un distrito donde lo prohibido se permite: se trata del barrio negro. Es sabido que los comerciantes de objetos mágicos, que amansan una gran fortuna vendiéndoselos a los nobles de Semacia, mantienen sobornada a la guarnición de las torres que les corresponden, y por ese motivo los dejan tener sus negocios y vivir en la ciudad. Por sus calles se pueden ver semiorcos, enanos de las montañas, medianos e incluso algún elfo, y se pueden encontrar tiendas de magia y alguna pequeña capilla clandestina. Se trata del único reducto de paz que podrán encontrar los aventureros habituales de las campañas de Dragones y Mazmorras, donde podrían encontrar equipo para comprar y reponer sus pociones y componentes de conjuro. En general, el barrio negro podría pasar por cualquier ciudad o pueblo en las ambientaciones de este juego.

En este barrio durante muchos años hubo un solar vacío. No se conocía quién era su propietario, pero nunca se construyó nada ahí. Hasta que, hace un año, un edificio apareció mágicamente en ese lugar. Se trataba de La Puta Barbuda, una taberna y burdel procedente de una dimensión alternativa: el semiplano del sexo (LPB:133). Por algún motivo incierto, el prostíbulo encajaba perfectamente en ese solar, y apareció completamente habitado de las criaturas más diversas. Este suceso llenó de curiosidad a los habitantes del barrio, con lo que el la fama del establecimiento llegó a toda la ciudad. Era algo que Semacia no había vivido nunca, un lugar donde el espectáculo, el alcohol y el erotismo se unía a la mayor libertad sexual que jamás se había vivido en la antigua urbe. El mágico burdel te podía ofrecer placer que ningún establecimiento del sexo estaba dispuesto a asumir, lleno de criaturas imaginativas. Tras sus puertas había una nueva ley: libérate, sé lo que siempre has querido ser, toma lo que desees y deshazte de tu vida mundana por unas horas.

Este nuevo establecimiento llamó la atención de Baltazar Carrión, el capitán de la guarnición de distrito. Sin embargo, en vez de aceptar la presencia del local a cambio de un soborno, como solía hacer,

Carrión se horrorizó de las perversiones de este lugar. Les negó la posibilidad de pagar el tributo como hacían los demás y desde entonces comenzó una guerra contra La Puta Barbuda. Cada mes llevaba a sus soldados al local, sacaba a las clientes de allí y arrestaba a las que consideraba más "peligrosas para la moral del Don". A pesar de que los propietarios del local son unos aventureros más que capaces, no se han atrevido a hacer frente a los soldados. Simplemente esperan a que Öh, la deidad a la que hacen reverencia (LPB:136), termine aquello que ha querido hacer en este plano, sea lo que sea.

Resumen

El objetivo de la partida es liberar a La Puta Barbuda de las redadas del capitán Carrión, que se presenta como el antagonista principal. La aventura se divide en tres partes:

- **Presentación**: los personajes llegan a la taberna de La Puta Barbuda (ya sea desde el exterior o desde el interior de las habitaciones), conocen a los personajes recurrentes del lugar y posiblemente contratan sus servicios.
- **Nudo**: mientras los personajes están disfrutando de los placeres de burdel, se inicia la redada en el burdel, y con ella la revuelta.
- **Desenlace**: se da el combate final contra el capitán Carrión y la revuelta tiene éxito.

Gancho de la aventura

Fundamentalmente los personajes van a tener que dejarse llevar por el espíritu festivo y sexual de La Puta Barbuda y después tendrán que luchar contra la moral impuesta, representada en la figura del capitán Carrión. En todo caso, los personajes no deben apoyar al don y a su lucha en contra de la libertad. Las traiciones al grupo y a la esencia de la partida no harían más que acabar con el contenido de la misma, y dejarían mala sensación en juego. Si bien esta moral está más allá del alineamiento (pues incluso a un personaje legal le puede parecer que la guardia está actuando de forma desmedida en la redada), es recomendable que en la elección de personajes para la misma no se haga con un trasfondo y una personalidad homófoba. Se recomienda tener identidades y orientaciones sexuales diferentes a la cisexualidad y heterosexualidad, como se puede encontrar en (LPB:204-208). Junto a esto, los posibles ganchos para los personajes podrían ser:

- Eres una habitante de La Puta Barbuda y estás harta de las redadas. Has viajado desde el Semiplano del Sexo hasta Semacia y llevas aguantando a los soldados locales mucho tiempo. Sigues viviendo en el burdel con la esperanza de volver algún día a cambiar de plano, la diosa dirá cuándo.
- Vives en Semacia y disfrutas todas las semanas de La Puta Barbuda. Tal vez porque en este lugar puede ser tú misma, algo que está prohibido en toda la ciudad, o simplemente porque aquí es donde puedes ligar o simplemente pasártelo en grande. Y no te gusta que te toquen las narices.
- Eres un distinguido habitante de Semacia, bien posicionado en el orden que el Don impone a la ciudad, básicamente porque has conseguido ocultar tus inclinaciones durante toda tu vida. Esta noche has decidido al fin probar algo nuevo: la libertad. Pero no te interesa que unos soldados descubran tu identidad.
- El grupo ha llegado a la ciudad, y el mejor y único sitio donde pueden alojarse es La Puta Barbuda. Está muy bien el lugar, pueden aprovechar a probar sus delicias, pero no tiene ganas de aguantar a soldados fastidiando a las felices gentes del burdel.

Personajes no jugadores

La mayor parte de los PNJs de esta partida son los mismos habitantes de La Puta Barbuda que se pueden encontrar en el manual (LPB:149-166). Utilízalos según convenga a la partida. Los dueños de la taberna no controlan la ubicación de la misma, y la diosa Öh no se ha manifestado desde que están en Semacia. Así que siguen trabajando conforme pueden, sin intervenir en las redadas. Solo esperan a que alguien les defienda o que el propio local desaparezca y vuelvan al plano de origen.

Si no se utilizan los personajes prediseñados en la aventura, se pueden utilizar perfectamente como personajes no jugadores, aunque en ese caso no serían combatientes.

Por último, el único antagonista es Baltazar Carrión, el capitán de la guarnición de este distrito. Se trata de un hombre de mediana edad, no demasiado alto pero sí muy corpulento, con ciertas prioridades. Trata a los habitantes y clientes de La Puta Barbuda con insultos, y cree que la agresividad verbal es realmente efectiva para dejar por los suelos a los que considera inferiores. No sigue la ley a rajatabla, pero sabe que los habitantes del burdel están al margen de la ley, y que su deber sería arrestarlos, por lo que se mostrará muy altivo y amenazante. Naturalmente, reaccionará con mucha violencia hacia cualquier cosa que no sea la obediencia.

Presentación: llegada a La Puta Barbuda

Lo ideal es que primero describas la ciudad de Semacia someramente y la moral del Don. Acto seguido, puedes leer o parafrasear la descripción de la taberna:

Las antorchas crepitan y algunas chispas saltan en el hogar de la taberna. Aunque para la mayor parte de los habitantes de Semacia el día ha acabado ya, para La Puta Barbuda acaba de comenzar. El verano ha comenzado hace poco, pero los días ya llevan tiempo siendo calurosos, y la sombra nocturna es un alivio para los trabajadores de la ciudad. Mañana será día de fiesta, por lo que se espera una gran afluencia. Sin embargo, aún no ha llegado todo el mundo, la noche sigue siendo muy tierna.

Para la descripción de la taberna y su mapa, se puede consultar en (LPB:144). La partida empieza a las 10:00 PM, una hora más que decente para que abran las puertas.

Jäna está detrás de la barra, pues es la primera siempre en abrir la taberna. Estará limpiando los vasos y reponiendo los barriles, pero con mucha desgana. Se le nota mucho que no le gusta esta ciudad, y lo disimula poco. Con un poco de charla trivial y un control de Persuasión (CD12) dirá lo que realmente piensa, que Thoris y Eärendil podrían encargarse de esos guardias ellos solos, y que así se librarían de todas estas redadas, pero sus jefes están demasiado perdidos con la voluntad de la diosa.

Los personajes van entrando uno a uno en la taberna, y podrán hablar también con Thoris Falogordo, que estará sentado a un lado cambiando las cuerdas de su laúd. Se mostrará muy afable con los personajes, a no ser que ellos se muestren hostiles, cuando él preferirá evitar toda confrontación. Están pasando unos días muy duros, llevan ya un año en la ciudad, y la situación ha mermado su férrea convicción. Hace ya un mes que no reciben una visita de Carrión, y tiene la esperanza de que no vuelvan más (una vana esperanza, claro está). Todavía queda un par de horas para la actuación de Marshka (tanto si es PJ como si no lo es), y espera ansioso la canción de esta

noche. Echa de menos la presencia de Horse Luis, el centauro que hacía de guardián, ya que no lo ven desde hace meses, ya que se lo llevaron en una de las redadas y puede ser que siga aún en prisión.

El resto de clientes de la taberna no querrán hablar mucho de sí mismos, ocultarán sus nombres con pseudónimos y se mostrarán nerviosos hasta la actuación de Marshka, cuando la acción del alcohol haya hecho ya sus frutos.

Este es un momento idóneo para que los personajes interactúen entre ellos y se conozcan un poco. Dales la libertad de hablar entre ellos y con los PNJs. Un poco antes de la actuación Marshka saldrá de su pequeñísimo camerino con unas flores que un fan le ha dejado y si no es PJ entablará conversaciones con los personajes para encontrar al misterioso admirador.

La actuación de Marshka comenzará cuando hayan pasado un par de horas. El escenario es pequeño, pero está mágicamente iluminado. La drag queen podrá disponer de música producida mágicamente a través de la prestidigitación para acompañarla, además de usar su peluca mágica que despide los colores del arco iris.

Eärendiel Thuringwethil bajará a la taberna durante la actuación, ya que desde ese momento las habitaciones estarán preparadas. La taberna se ha llenado ahora con el personal del burdel, que invitarán a los asistentes a gozar de sus servicios. La propia madam se fijará en los Pjs y tratará de adivinar las apetencias de los mismos, en especial a los que sean más reticentes.

En este momento de la partida, utiliza el módulo en todo su esplendor. La idea es que los personajes al final de esta parte estén cada uno en una habitación (o incluso en grupos), y que hayan abandonado la planta baja de La Puta Barbuda. Puedes seducirles con algunos personajes jugadores de su agrado, sugerirles la mazmorra del sótano a los más valientes, insinuarles con sorpresas o incluso hacer que se pierdan en los pasillos del deseo detrás de alguna ilusión. En los relatos del módulo tienes muchas ideas para poder inspirarte, y si no siempre los puedes envolver en algún encuentro aleatorio. También puedes utilizar las reglas adicionales para el sexo (LPB:188-191).

Nudo: comienza la redada

Sobre las 02:00 el capitán Carrión entrará por la puerta de la taberna acompañado de un cuerpo policial compuesto por 14 ***guardias***. Si algún jugador se ha quedado allí verá cómo los soldados ponen a todas las clientes y trabajadoras en una fila, cacheando, golpeando, amenazando y escupiendo. Para Thoris y Eärendil es algo habitual, y no tomarán las armas, sino que se pondrán en una fila como los demás y actuarán como no combatientes. El capitán mandará a seis soldados de su guarnición subir por las escaleras a las habitaciones.

Si todos los personajes han subido a las habitaciones para tener encuentros sexuales, su experiencia se vería truncada en algún momento por el sonido de los guardias aporreando la puerta de las diferentes habitaciones para sacar a todos sus ocupantes. Los trabajadores entrarán en pánico, y querrán huir o esconderse. Los personajes tendrán que decidir si ponerse o no la armadura, y recuperar sus armas. Si han tenido un encuentro lleno de pasión es posible que requiera una tirada de Percepción CD 13 para encontrar sus cosas, en caso contrario tendrán que usar armas improvisadas solo durante esta batalla. Si Gustav está jugando como PJ, los soldados intentarán reconocerlo, y si no supera una tirada de engañar CD: 17, lo tendrán como un traidor y tendrán prioridad en atacarlo a él.

Encuentro de combate 1: 6 ***guardias***. El espacio es la primera planta de La Puta Barbuda. Los guardias aparecen en los pasillos, y los personajes en las diferentes habitaciones. Hay también una serie de PNJs no combatientes, que serán las parejas sexuales de los Pjs. Las puertas no tienen cerraduras muy resistentes, y una prueba de fuerza muy fácil (CD:12) podrá derribarlas. Se pueden bloquear usando muebles de las habitaciones, lo que puede subir la dificultad hasta CD:15, o bloquearla con el cuerpo con una prueba enfrentada de fuerza. De todas formas esto no será muy útil, pues el objetivo es abatir a los seis guardias y bajar.

Al acabar con todos los guardias del primer piso, el grupo de personajes escuchará gritos de socorro en la planta baja, que servirá como enlace al encuentro final. En la taberna presencian la escena de la redada, descrita antes, y el capitán Carrión pronunciará un discurso con el que intentará amedrentar a los asistentes de la taberna. Podría decir algo como esto:

"*Y aún insistís en quedaros aquí, en mi distrito. Sois la peor basura que ha podido pisar esta ciudad. Sois unos monstruos asquerosos, lo peor que puede dar la humanidad. Si por mí fuera, ahora mismo quemaría este lugar y a todos los que hay aquí, y no le importaría a nadie. Porque unos follamierdas y mamarrachas no le importa a nadie, ni aquí ni en ningún sitio*".

Después de este discurso, el capitán abandona el local. Uno de los PNJs de la taberna va a intentar liberarse, recibiendo un golpe de uno de los guardias. Ante esto, una de las clientas o trabajadoras del local, allí presente, increpará a los jugadores con un "¿es que nadie va a hacer nada?". Tanto si es por obra de los jugadores como del máster, en ese momento comenzará el segundo encuentro de combate.

Encuentro de combate 2: 8 ***guardias***. Hay seis PNJs no combatientes en la escena, entre los cuales se incluyen Thoris y Eärendil. Tiene lugar en la taberna de La Puta Barbuda.

Final alternativo de la aventura

Para acortar la aventura, el segundo encuentro de combate puede incluir también al capitán Carrión. De esta manera cuando termine el combate se terminará también la partida. Ve a la parte del Desenlace y lee el fragmento de cierre. Esta sería la duración recomendada para jornadas, donde la duración de la partida tiene un límite claro.

Tras acabar con los soldados, la revuelta estalla. Lee el siguiente texto:

Animadas por esa primera batalla ganada, las inquilinas y clientes de La Puta Barbuda salen del local, portando antorchas y gritando "libertad". Por todo el barrio negro empiezan a encenderse luces y mucha gente sale a la calle. En el descontento general, empiezan los primeros actos vandálicos, y muchos guardias armados con lanzas y porras salen del cuartel.

Antes de que los personajes puedan reaccionar, Eärendil se les va a acercar y les va a dar las gracias por romper la redada. Ellos estaban con las manos atadas por el extraño comportamiento de Öh, la diosa que vela por el burdel. Les dice que ellos están bajo la protección de la diosa, y que seguramente ella ha decidido que seáis sus paladines. Thoris les pide un último favor: Horse Luis, el centauro que les guardaba puerta fue hecho preso por el capitán Carrión hace meses, y seguro que todavía se encuentra en la torre de la guardia de distrito. Les pide que lo rescaten, porque teme que el capitán lo use como rehén para detener la revuelta, y ellos mismo no pueden hacer gran cosa por si les pasa algo. Ahora es un buen momento, ya que casi todos los soldados están fuera.

Si los personajes deciden no rescatar al centauro, pasa directamente al desenlace, la partida se habrá acabado. En caso contrario, comenzará la última escena de la partida. Los personajes se cuelan con facilidad dentro del cuartel aprovechando la multitud que se ha reunido en la plaza. Si quieres, puedes hacer que los personajes tengan que superar una prueba de Sigilo CD 12. Las consecuencias del fallo podría ser el aumento del número de ***guardias*** de la siguiente escena de combate, en dos enemigos más por tirada fallada.

El cuartel del distrito

C1: un amplio recibidor es lo que primero se encuentran los personajes, que entran por la puerta del cuartel que da directamente al barrio. En este lugar pueden encontrar carteles de "se busca" con algunos criminales comunes en la ciudad (si alguno tiene el trasfondo "criminal" podría aparecer en estos carteles) y poco más que un banco y unos taburetes. Los soldados que suelen estar aquí lo han dejado todo sucio, y se ven las huellas de varios que han salido a toda prisa. Desde la puerta que da a la C3 se escuchan las voces de Carrión y algunos soldados, que están discutiendo sobre la mejor manera de controlar la insubordinación: el capitán aboga por lanzarles fuego desde los muros, pero los guardias temen provocar un gran incendio que se extienda a toda la ciudad. Una tirada de Percepción CD15 les dirá a los personajes el número de personas que se encuentran dentro (ver el encuentro de combate más adelante).

C2: esta sala es el almacén de la guardia. Aquí se encuentran muchos materiales incautados a los arrestados, así como armas y comida diversa. En estos momentos se encuentra todo tirado y desordenado. Se trata del camino más sencillo para llegar a las celdas sin ser visto, y para hacerlo tendrán que superar una tirada de Sigilo CD15. Si quieren buscar armas en el lugar, una tirada de Investigación sencilla (CD12) les dará algunas armas marciales o sencillas. No hay escudos ni protecciones, ya que los guardias ya las han cogido todas.

C3: el pasillo (la parte de la izquierda) y el despacho del capitán (la de la derecha) están unidos en una sola habitación. En esta segunda parte se encuentra Carrión con los soldados de su confianza. Lo normal es que el capitán se encuentre sentado en el sillón de su escritorio, o bien de pie dando las órdenes. Poco después de que los aventureros lleguen, si han fracaso la tirada de sigilo, entrarán en la habitación desde el C1 los guardias que quieras añadir al combate, tratando de advertir sin mucho éxito al capitán de los intrusos que han visto entrar. Si esto ocurre, solo será cuestión de tiempo de que Carrión se percate de la verdadera importancia de este informe y vaya a buscar de forma activa a los personajes. Si los personajes entran directamente desde C1 hasta aquí, o si son descubiertos en una tirada de Sigilo fallida, tendrá lugar el siguiente encuentro de combate:

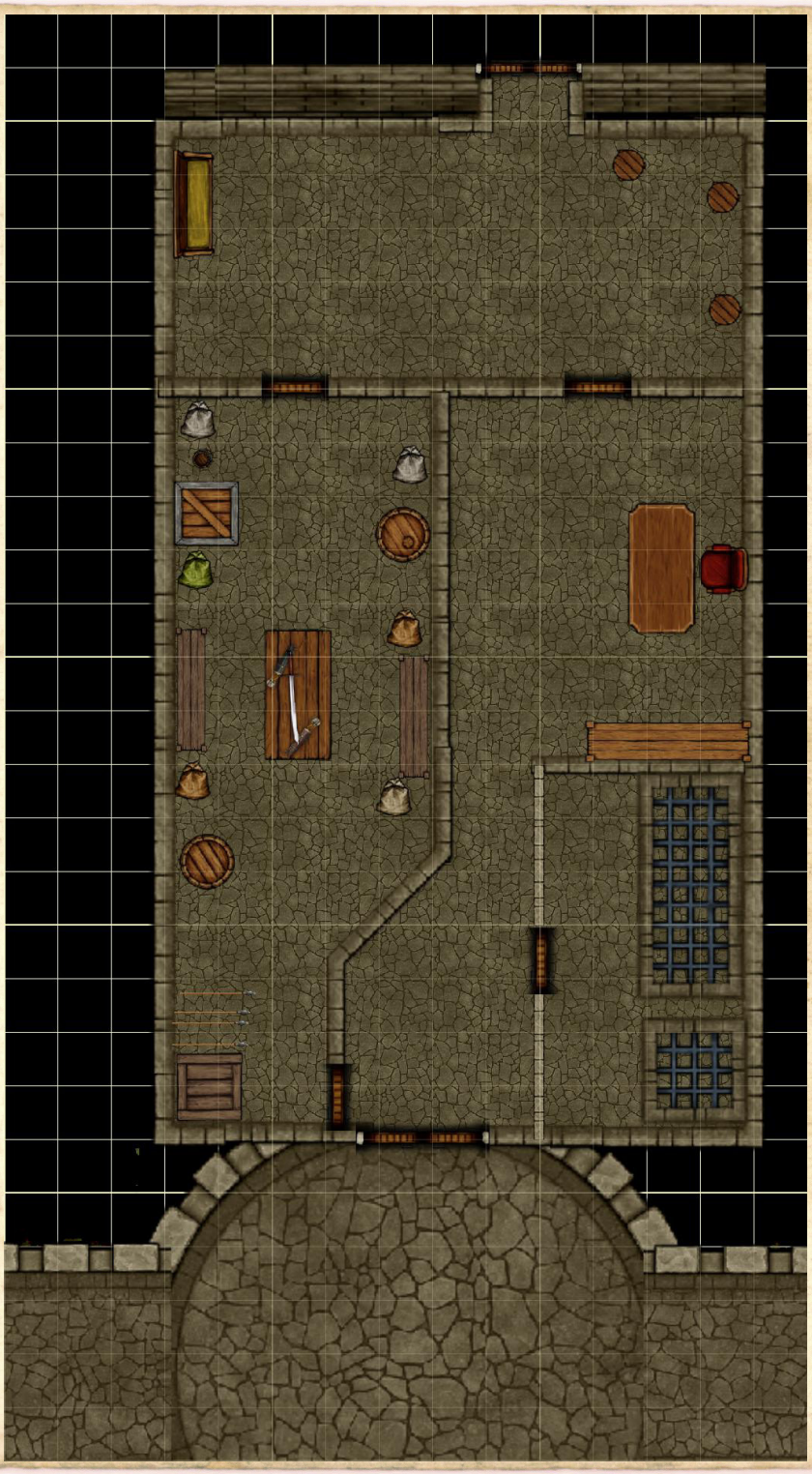
Encuentro de combate 3: El Capitán Baltazar Carrión y 3 ***guardias***. Tiene lugar en el cuartel de la guardia del distrito.

C4: en esta pequeña sala tienen encerrados a los prisioneros. Actualmente solo tienen a un prisionero, el centauro Horse Luis, que se encuentra de pie en la celda grande, aterrado. En cuanto los aventureros entren, les hablará en susurros y les preguntará por sus intenciones al entrar. Si los personajes son buenos con él, se alegrará y les indicará que las llaves están colgadas del marco de la puerta. No hará falta una tirada para abrir la puerta, pero si intentaran abrirla sin la llave habría falta una tirada de Herramientas de ladrón CD15. El centauro es una criatura grande, pero una vez llegada a esta parte de la aventura

es posible que el sigilo sea algo menos importante. Si de todas formas aún lo fuera, no tires por él, deja que los jugadores hagan las tiradas correspondientes. Tampoco se unirá al combate, pues está agotado de tantos meses de encierro.

C5: esta parte del cuartel es directamente el interior de la muralla. Los personajes pueden intentar huir por aquí, pero se encontrarán con la guarnición de otros distritos y muy posiblemente los encierren otra vez. Si está con ellos, Horse Luis les desaconsejará salir por aquí, y si no lo está el sentido común de los personajes debería decírselo. Si siguen queriendo salir por aquí, tendrán que superar una prueba de Persuasión (CD20) con una excusa convincente o de Mentir (CD18) con una buena trola. En caso de no superar esta prueba, la guarnición de este distrito es mucho mayor y no tendrían alternativa, tendrían que volver y enfrentarse a Carrión o dejar que los encarcelaran mientras el tumulto se da en el barrio negro.

Cuando los personajes salgan del cuartel (con Horse Luis o sin él), la partida habrá terminado. Lee el texto del Desenlace.



Desenlace: la revuelta

Al ver el combate, el ánimo de todas las presentes se eleva. Estaban hartas de tener que soportar esas redadas contra su libertad. Como un grito unánime, todas salieron a la calle, donde se encontraron con lo que quedaba de la guarnición de Carrión. Sin ningún tipo de orden acompañasteis a la revuelta por todo el barrio negro. Mucha gente se os unió y la batalla continuó durante horas, hasta que los guardias se refugiaron en un edificio abandonado. Una bola de fuego salió de algún sitio y ese edificio estalló en llamas. En ese momento os dispersasteis, pero vuestro recuerdo quedó durante mucho tiempo. A ese primer impulso se siguieron muchos más, y las cosas comenzaron a cambiar en Semacia. Un año después, los habitantes del barrio negro eran un ejemplo de que en esa ciudad se había conseguido la libertad de poder ser lo que uno quería, y amar a quien se quisiera. Por ese motivo comenzaron a celebrar en el día de la revuelta el primer Orgullo de Semacia, recordando a las heroínas que hicieron eso posible. En ese momento la diosa Öh se dio por satisfecha, y La Puta Barbuda se desvaneció para siempre de la ciudad, volviendo a su cómodo semiplano, habiendo cumplido su misión. Y así ha sido hasta nuestros días.

Anexo 1: Antagonistas

Capitán Baltazar Carrión

Humanoide Mediano, legal maligno

Clase de armadura: 18 (armadura de bandas, escudo)

Puntos de golpe: 58 (9d8+18)

Velocidad: 30 pies

Fue: 16 (+3) **Des**: 13 (+1) **Con**: 14 (+2) **Int**: 10 (0) **Sab**: 11 (0) **Car**: 12 (+1)

Habilidades: Atletismo +5, Intimidación +3

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: Común

Desafío: 3 (700px)

Acciones:

Ataque múltiple: Carrión realiza dos ataques con la espada larga o con la lanza.

Espada larga: ataque con arma cuerpo a cuerpo +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8+3).

Lanza: ataque con arma cuerpo a cuerpo +5 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto**: 6 (1d6+3).

Maniobras: Carrión dispone de 2d8 dados de maniobra para ejecutar las siguientes acciones:

- **Orden**: gasta un punto de maniobra como una acción gratuita para que un aliado haga un ataque a un objetivo a su alcance.
- **Ataque poderoso**: gasta un punto de maniobra después de impactar en un ataque cuerpo a cuerpo para añadir 1d8 al daño.

Anexo 2: Personajes

Historia de Idril

Originaria del Plano Elemental del Aire, la gran y poderosa colonia élfica en la que vivías era la gloria de los reinos de los Elfos: una sociedad idílica donde la magia era tan natural como respirar. Los roles de género no eran tan marcados como podía ser en el plano material, y tú misma elegiste tu nombre a la edad de 30 años, y comenzaste tu vida como una mujer adulta. Te apasionaba conocer cosas de otros planos de existencia, e investigaste sobre el viaje planar. Sin embargo, saltar de un plano a otro hacía falta un gran poder que tú no tenías, y recurriste a un artefacto muy poderoso para hacerlo. No habías terminado de comprenderlo, pero aún así lo usaste, y te llevó a un semiplano pequeño, donde encontraste un local. Ese era el Semiplano del Sexo, y ese local era La Puta Barbuda. Encerrada en este lugar, te quedaste a vivir allí. No compartiste la profesión de las prostitutas, pero la dueña tenía una habitación libre y era una gran conversadora. Además, por allí venía gente de muchos planos diferentes, y pudiste aprender mucho de ellos.

Hace un año los designios de la diosa Öh, protectora del Semiplano, quisieron que el prostíbulo se anclara en el Plano Material, concretamente en una ciudad llamada Semacia. Los locales estaban extasiados con el burdel, pero algunos de ellos se mostraron muy violentos. Empezaron a hacer redadas en el local, y habéis asumido que iba a ser vuestro día a día hasta que la diosa decidiera sacaros de ahí. Tiene que haber un motivo detrás de esto, pero no se te ocurre.

Te gusta el espectáculo de Marshkat y le diste una peluca hechizada para que tuviera más éxito el espectáculo. Es agradable tenerla en el bar.

IDRIL

Nombre
HECHICERA ELFA

Clase y raza
3

Nivel **Experiencia**
CAÓTICA NEUTRAL

Alineamiento
SABIA

Trasfondo
FEMENINO

Rol de género
TRANS

Identidad de genero
BISEXUAL

Orientación sexual

-1 FUE DES +3

+1 CON INT +2

0 SAB CAR +2

Iniciativa +3

Velocidad 30'

Clase de armadura 13

Puntos de Golpe 17

Dado de golpe 3d6

Tiradas de salvación

- ◇ __ FUE
- ◇ __ DES
- ◆ __ CON
- ◇ __ INT
- ◇ __ SAB
- ◆ __ CAR

__ Inspiración
+2 Bon. Comp.
10 Sabiduría Pasiva (Per)

• Rasgos de personalidad
Estoy por encima de la gente de este plano tan vulgar

• Ideales
Egoísmo: tengo que sacar partido de cada cosa que haga

• Vínculos
Los dueños de La Puta Barbuda me han dado hospitalidad.

• Defectos
No se me da muy bien comprender a los demás

• Otras competencias e idiomas
Élfico, primordial y común

• Rasgos y atributos
Hechicera de la tormenta: antes de lanzar un hechizo puedes moverte 2 casillas como acción bonus sin ataques de oportunidad

Habilidades

- ◇ __ Acrobacias *(Des)*
- ◆ __ Arcanos *(Int)*
- ◇ __ Atletismo *(Fue)*
- ◆ __ Engaño *(Car)*
- ◇ __ Historia *(Int)*
- ◇ __ Interpretación *(Car)*
- ◇ __ Intimidación *(Car)*
- ◆ __ Investigación *(Int)*
- ◇ __ Juegos de manos *(Des)*
- ◇ __ Medicina *(Sab)*
- ◇ __ Naturaleza *(Int)*
- ◆ __ Percepción *(Sab)*
- ◇ __ Perspicacia *(Sab)*
- ◇ __ Persuasión *(Car)*
- ◆ __ Religión *(Int)*
- ◇ __ Sigilo *(Des)*
- ◇ __ Supervivencia *(Sab)*
- ◇ __ Trato animales *(Sab)*
- ◇ __ _____ ( )
- ◇ __ _____ ( )

Ataques y conjuros

Nombre	Bonif. Ataque	Daño/Tipo
Trucos	+5	

Equipo

Varita del mago de guerra
Ropas
Libros sobre planos
Poción de curar heridas
Componentes de conjuros

Historia de Marshkat

Naciste en una tribu orca trashumante de las montañas. De las cabras de tu padre la tribu sacaba su sustento, pero lo único que le importaba a tu gente era la guerra. Tú eras distinto a los demás, y cuando fuiste creciendo te diste cuenta de ellos. El mestizo, que tenía sangre de humano, no tenía madera para ser un guerrero, ni siquiera para ser un hombre. Cuando pudiste le largaste de allí, hacia la ciudad de donde era originaria tu madre, Semacia.

La ciudad no era lo que habías pensado. Es más, se parecía bastante a la tribu, solo que te acusaban de ser un orco salvaje. No encontraste nunca a la familia de tu madre, y tuviste que vivir en las calles mendigando algo que comer. Tu único alivio fueron las artistas ambulantes que por ahí pasaban, y te quedaste prendado de la suntuosidad de sus vestidos y de sus preciosas actuaciones. Gracias a tu sangre humana, tenías una gran voz, y querías demostrárselo y actuar con ellas, pero te rechazaron porque era un grupo solo de mujeres.

Te buscaste ropas, y decidiste hacerte pasar por una artista ambulante como ellas, pero por tu cuenta. No tenías éxito, apenas habían quien pagara tus actuaciones, y te morías de hambre. Tuviste que recurrir a la prostitución, pero aquello solo te hacía sentir más y más miserable. En ese tiempo comenzaste a ver que el Don, la religión oficial de la ciudad, empezaba a perseguir a los que eran como tú, y tuviste miedo.

Hace un año escuchaste una noticia que te dejó de piedra: había aparecido de repente un edificio en la ciudad. Parece ser que venía de otro plano y se llamaba "La Puta Barbuda". Lo más raro es que resultaba ser un prostíbulo, y estaban buscando cabaretera. Fuiste para allá lo más rápidamente que pudiste, y pronto el dueño te contrató y has estado trabajando allí desde entonces. Es el único sitio donde te escuchan y te aplauden como te mereces. Idril, una elfa que vivía allí, te regaló una peluca mágica que te hacía fabulosa con artes místicas.

Cuando el Don se enteró de ese lugar comenzaron a hacer redadas. Os ponían multas, os pegaban y de vez en cuando se llevan a alguien a los calabozos del templo. Temes que algún día puedan cerrar el local.

MARSHKAT

Nombre
BARDO SEMIORCO

Clase y raza
3

Nivel **Experiencia**
CAÓTICO BUENO

Alineamiento
ARTISTA

Trasfondo
MASCULINO

Rol de género
CISEXUAL

Identidad de genero
GAY

Orientación sexual

+2 FUE DES 0

+2 CON INT +1

-1 SAB CAR +2

Iniciativa
0

Velocidad
30'

Clase de armadura
12

Puntos de Golpe
24

Dado de golpe
3d8

Tiradas de salvación

◇ __ FUE ◆ __ DES
◇ __ CON ◇ __ INT
◇ __ SAB ◆ __ CAR

__ Inspiración
+2 Bon. Comp.
9 Sabiduría Pasiva (Per)

• Rasgos de personalidad
Siempre soy el centro de atención, de todas las miradas, de todo.

• Ideales
Belleza: la más hermosa, la mejor la más brillante.

• Vínculos
La Puta Barbuda es el único lugar de esta ciudad donde puedo ser una artista

• Defectos
Me pierde la boca. Si es que no puedo estar callada con tanto a********** suelto

• Otras competencias e idiomas
Orco y común.

• Rasgos y atributos
Inspiración de bardo: puedes darle 1d6 a otro jugador para que lo sume a su ataque, daño o CA. Solo dos usos.

Habilidades

- ◆ __ **Acrobacias** *(Des)*
- ◇ __ **Arcanos** *(Int)*
- ◆ __ **Atletismo** *(Fue)*
- ◇ __ **Engaño** *(Car)*
- ◇ __ **Historia** *(Int)*
- ◆ __ **Interpretación** *(Car)*
- ◆ __ **Intimidación** *(Car)*
- ◇ __ **Investigación** *(Int)*
- ◇ __ **Juegos de manos** *(Des)*
- ◇ __ **Medicina** *(Sab)*
- ◇ __ **Naturaleza** *(Int)*
- ◇ __ **Percepción** *(Sab)*
- ◇ __ **Perspicacia** *(Sab)*
- ◆ __ **Persuasión** *(Car)*
- ◇ __ **Religión** *(Int)*
- ◇ __ **Sigilo** *(Des)*
- ◇ __ **Supervivencia** *(Sab)*
- ◇ __ **Trato animales** *(Sab)*
- ◇ __ _____ ( )
- ◇ __ _____ ( )

Ataques y conjuros

Nombre	Bonif. Ataque	Daño/Tipo
Lucero del alba	+4	1d8 punzante

Equipo

Instrumento musical
Ropas de artista
Peluca del "brilli-brilli"
Equipo cosmético

Historia de Nai

Naciste al borde de dos mundos: el élfico y el humano, el de la ciudad y el del bosque, el de lo masculino y el de lo femenino. Pasaste largos tiempos en el bosque con los elfos silvanos de tu madre, y largos tiempos en la ciudad con la familia de tu padre, que era un importante noble de Semacia. Entre los dos te enseñaron que en tu vida podías ser aquello que quisieras, y también tu personalidad te llevó a dar tumbos por el mundo.

Te encabezonaste con ser militar, y aunque tu padre quería que empezaras ya por arriba, te enrolaste en los cuerpos más bajos. Tu agilidad demostrada en años viviendo en lo salvaje te ayudaron a conseguir un puesto en una especie de cuerpo de asesinos, y creíste que ese era tu sitio. Sin embargo, os hacían matar a personas inocentes, y no pudiste con la carga. Además, tus compañeros eran imbéciles y no entendían si eras un hombre o una mujer.

Las cosas cambiaron cuando tu padre murió. El apellido que llevabas cayó en desgracia, y con ello el elevado nivel de vida que tenías. Ya no te respetaban por la calle, y tus propios compañeros intentaron acabar con tu vida. Dejaste el ejército y te refugiaste en un local nuevo que apareció de la nada, La Puta Barbuda. Cuando salgas te verás con la realidad que ha cambiado tan drásticamente. Ojalá pudiera volver a ser todo como antes.

NAI

Nombre
PÍCARA SEMIELFA

Clase y raza
3

Nivel **Experiencia**
CAÓTICA BUENA

Alineamiento
SOLDADO

Trasfondo
NO BINARIO

Rol de género
INTERSEXUAL

Identidad de genero
BISEXUAL

Orientación sexual

-1 FUE | DES +3

+2 CON | INT +1

+1 SAB | CAR +1

Iniciativa +3

Velocidad 30'

Clase de armadura 15

Puntos de Golpe 24

Dado de golpe 3d8

Tiradas de salvación

- ◇ __ FUE
- ◆ __ DES
- ◇ __ CON
- ◆ __ INT
- ◇ __ SAB
- ◇ __ CAR

__ Inspiración
+2 Bon. Comp.
13 Sabiduría Pasiva (Per)

• Rasgos de personalidad
Cuando me empecino en algo, lo consigo siempre

• Ideales
Independencia: cuando la gente sigue órdenes degamente, hay tiranía

• Vínculos
Es increíble que en este lugar pueda ser quien soy. He de protegerlo

• Defectos
Mi pasado me atormenta

• Otras competencias e idiomas
Común, élfico, herramientas de ladrón, kit de disfraces, kit de venenos

• Rasgos y atributos
Ataque furtivo: 2d6 al daño
Acción ágil: puedes destrabarte, esconderte o esprintar como acción bonus.
Asesina: tienes ventaja contra las criaturas que no hayan hecho su turno aún. Crítico en las sorpresa

Habilidades

- ◆ __ Acrobacias *(Des)*
- ◇ __ Arcanos *(Int)*
- ◆ __ Atletismo *(Fue)*
- ◆ __ Engaño *(Car)*
- ◇ __ Historia *(Int)*
- ◇ __ Interpretación *(Car)*
- ◇ __ Intimidación *(Car)*
- ◇ __ Investigación *(Int)*
- ◆ __ Juegos de manos *(Des)*
- ◇ __ Medicina *(Sab)*
- ◇ __ Naturaleza *(Int)*
- ◆ __ Percepción *(Sab)*
- ◇ __ Perspicacia *(Sab)*
- ◇ __ Persuasión *(Car)*
- ◇ __ Religión *(Int)*
- ◆ __ Sigilo *(Des)*
- ◇ __ Supervivencia *(Sab)*
- ◇ __ Trato animales *(Sab)*
- ◇ __ _____ ( )
- ◇ __ _____ ( )

Ataques y conjuros

Nombre	Bonif. Ataque	Daño/Tipo
Espada corta	+5	1d6+3 punzante
Daga	+5	1d4+3 punzante

Equipo

Armadura de cuero
Ropas
Material de escalada
Venenos
Herramientas de ladrón

Historia de Calista

Naciste y creciste en una cueva, en los subterráneos de Semacia. Parece ser que tus padres murieron de una enfermedad poco después de que nacieras, por lo que fuiste una huérfana de tantas de las que vivían en las profundidades. El hambre siempre ha sido tu acompañante, y tuviste que forjar una dura personalidad durante años. Cuando eras joven, vinieron unos sacerdotes a ofreceros asilo dentro de una casa que tenía el Don en la superficie. Fuiste con ellos y con muchos de tus amigos, y en principio estaba bien, había comida. Pero poco a poco os fueron inculcando ideas horribles sobre las otras personas, querían formaros como asesinos, y eso no te gustó nada.

Volviste a los subterráneos, donde todo había cambiado bastante. Tuviste que engancharte a una mafia y fuiste su matona durante varios años. Extorsionábais a los locales más pequeños de la superficie, y algunas veces tuviste que destrozar los locales que no os pagaban. Cuando llegó La Puta Barbuda la ciudad fuiste a investigar si los podíais extorsionar, pero la dueña era muy lista y mandó a una elfa y una enana que te sedujeron. Pasaste una noche maravillosa, y cuando amaneció decidiste que ese sería el pago para evitar la extorsión. Así que vas de vez en cuando para cobrar la deuda.

CALISTA

Nombre
GUERRERA MEDIANA

Clase y raza
3

Nivel **Experiencia**
NEUTRAL BUENA

Alineamiento
HUÉRFANA

Trasfondo
FEMENINO

Rol de género
CISEXUAL

Identidad de genero
LESBIANA

Orientación sexual

+2 FUE DES +2

+2 CON INT -1

+1 SAB CAR 0

Iniciativa
+2

Velocidad
25'

Clase de armadura
16

Puntos de Golpe
28

Dado de golpe
3D10

Tiradas de salvación

- ◆ __ FUE
- ◇ __ DES
- ◆ __ CON
- ◇ __ INT
- ◇ __ SAB
- ◇ __ CAR

__ Inspiración
+2 Bon. Comp.
__ Sabiduría Pasiva (Per)

• Rasgos de personalidad
No me gusta bañarme, y tampoco callarme nada.

• Ideales
Retribución: ayudo a quienes me ayudan

• Vínculos
Esta ciudad es el único hogar que conozco.

• Defectos
Por dinero haría casi cualquier cosa.

• Otras competencias e idiomas
Común, herramientas de ladrón, kit de disfraces

• Rasgos y atributos
Respiro: te curas 1d10+3 PG
Oleada de acción: una acción adicional en un turno.
Estilo dos manos: vuelvesa tirar 1 o 2 en el daño del arma
Maestra de batalla: tienes 4d8 dados de maniobra

Habilidades

- ◇ __ Acrobacias *(Des)*
- ◇ __ Arcanos *(Int)*
- ◆ __ Atletismo *(Fue)*
- ◇ __ Engaño *(Car)*
- ◇ __ Historia *(Int)*
- ◇ __ Interpretación *(Car)*
- ◆ __ Intimidación *(Car)*
- ◇ __ Investigación *(Int)*
- ◆ __ Juegos de manos *(Des)*
- ◇ __ Medicina *(Sab)*
- ◇ __ Naturaleza *(Int)*
- ◇ __ Percepción *(Sab)*
- ◇ __ Perspicacia *(Sab)*
- ◇ __ Persuasión *(Car)*
- ◇ __ Religión *(Int)*
- ◆ __ Sigilo *(Des)*
- ◇ __ Supervivencia *(Sab)*
- ◇ __ Trato animales *(Sab)*
- ◇ __ _____ ( )
- ◇ __ _____ ( )

Ataques y conjuros

Nombre	Bonif. Ataque	Daño/Tipo
Hacha a dos manos	+4	1D10 CORTANTE

Equipo

Armadura de escamas
Ropas
Ratoncito mascota
Poción de curar heridas
Herramientas de ladrón

Historia de Gustav

Eres el hijo pequeño de una familia pudiente de Semacia. Los mayores seguirían con los negocios familiares, y tus padres te dijeron que sería bueno que estudiaras y te formaras como sacerdote del Don, que eso daba mucho prestigio. No tenías opción. Cogiste los hábitos a la edad de 19 años, una vez terminada tu formación, y empezaste también tu formación en las armas. Nunca le dijiste a nadie que en realidad no tenías fe, y que no entendías que solo hubiera un orden en el mundo, que es el Don que se le ha concedido a la humanidad. Tuviste que perseguir a aquellos que iban en contra de la moral: los brujos, los hechiceros, los traficantes de droga, los travestis… E incluso a aquellos que deseaban a las gentes de su mismo sexo. Tú te habías sentido atraído algunas veces por chicos, y te diste cuenta que podrías ser objeto de excomunión y prisión si alguien se enteraba.

Entonces apareció La Puta Barbuda. El capitán Carrión, tu superior, se obsesionó con el lugar y comenzó a hacer redadas una y otra vez. Tú participaste en una de ellas y descubriste que el sitio era un prostíbulo donde podías hacer realidad todas tus fantasías, incluso la de acostarte con chicos. En el Don los sacerdotes no son célibes, pero que te gustaran también los hombres era algo prohibido. Así que has tomado la decisión de ir allí y tener tu primer encuentro sexual con un chico. Estás nervioso y esperas que no pase nada, o que por lo menos no te descubran...

GUSTAV

Nombre
CLÉRIGO HUMANO

Clase y raza
3

Nivel **Experiencia**
NEUTRAL BUENO

Alineamiento
ACÓLITO

Trasfondo
MASCULINO

Rol de género
CISEXUAL

Identidad de genero
BISEXUAL

Orientación sexual

+2 FUE DES 0

+2 CON INT +1

+3 SAB CAR -1

Iniciativa
0

Velocidad
30

Clase de armadura
16

Puntos de Golpe
24

Dado de golpe
3d8

Tiradas de salvación

◇ __ FUE ◇ __ DES
◇ __ CON ◇ __ INT
◆ __ SAB ◆ __ CAR

__ Inspiración
+2 Bon. Comp.
13 Sabiduría Pasiva (Per)

• Rasgos de personalidad
Soy tímido y un poco despistado. Prefiero pasar por inadvertido.

• Ideales
Justicia: todo el mundo debe ser igual ante los ojos del Don.

• Vínculos
El Capitán Carrión es mi supervisor en el Don.

• Defectos
He de reconocer que no soy muy religioso. Quizá es que veo el mundo diferente.

• Otras competencias e idiomas
Común. Competencia con bolsa de sanador

• Rasgos y atributos
Dominio del Conocimiento: escoge una herramienta o habilidad. Tendrás competencia en ella durante diez minutos.

Habilidades

- ◇ __ Acrobacias *(Des)*
- ◇ __ Arcanos *(Int)*
- ◇ __ Atletismo *(Fue)*
- ◇ __ Engaño *(Car)*
- ◆ __ Historia *(Int)*
- ◇ __ Interpretación *(Car)*
- ◇ __ Intimidación *(Car)*
- ◆ __ Investigación *(Int)*
- ◇ __ Juegos de manos *(Des)*
- ◆ __ Medicina *(Sab)*
- ◇ __ Naturaleza *(Int)*
- ◇ __ Percepción *(Sab)*
- ◆ __ Perspicacia *(Sab)*
- ◇ __ Persuasión *(Car)*
- ◆ __ Religión *(Int)*
- ◇ __ Sigilo *(Des)*
- ◇ __ Supervivencia *(Sab)*
- ◇ __ Trato animales *(Sab)*
- ◇ __ _____ ( )
- ◇ __ _____ ( )

Ataques y conjuros

Nombre	Bonif. Ataque	Daño/Tipo
Maza	+4	1d6 contundente

Equipo

Amuleto del Don
Ropas de civil
Ropas de clérigo
Bolsa de sanador
Armadura de escamas y escudo

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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. Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Nombre

Clase y raza

Nivel Experiencia

Alineamiento

Trasfondo

Rol de género

Identidad de genero

Orientación sexual

FUE DES

CON INT

SAB CAR

- Rasgos de personalidad
- Ideales
- Vínculos
- Defectos
- Otras competencias e idiomas
- Rasgos y atributos

Iniciativa

Velocidad

Clase de armadura

Puntos de Golpe

Dado de golpe

Tiradas de salvación

◇ ___ FUE ◇ ___ DES

◇ ___ CON ◇ ___ INT

◇ ___ SAB ◇ ___ CAR

___ Inspiración

___ Bon. Comp.

___ Sabiduría Pasiva (Per)

Habilidades

◇ ___ **Acrobacias** *(Des)*

◇ ___ **Arcanos** *(Int)*

◇ ___ **Atletismo** *(Fue)*

◇ ___ **Engaño** *(Car)*

◇ ___ **Historia** *(Int)*

◇ ___ **Interpretación** *(Car)*

◇ ___ **Intimidación** *(Car)*

◇ ___ **Investigación** *(Int)*

◇ ___ **Juegos de manos** *(Des)*

◇ ___ **Medicina** *(Sab)*

◇ ___ **Naturaleza** *(Int)*

◇ ___ **Percepción** *(Sab)*

◇ ___ **Perspicacia** *(Sab)*

◇ ___ **Persuasión** *(Car)*

◇ ___ **Religión** *(Int)*

◇ ___ **Sigilo** *(Des)*

◇ ___ **Supervivencia** *(Sab)*

◇ ___ **Trato animales** *(Sab)*

◇ ___ _____ ( )

◇ ___ _____ ( )

Ataques y conjuros

Nombre	Bonif. Ataque	Daño/Tipo

Equipo

GUÍA DEL MASTER
GUÍA DEL JUGADOR
BESTIARIO
BIT
2018