

cido

por cr

Árbol de la

TRAVEN

TRAPUDITOS EN AVENTURAS

mbar

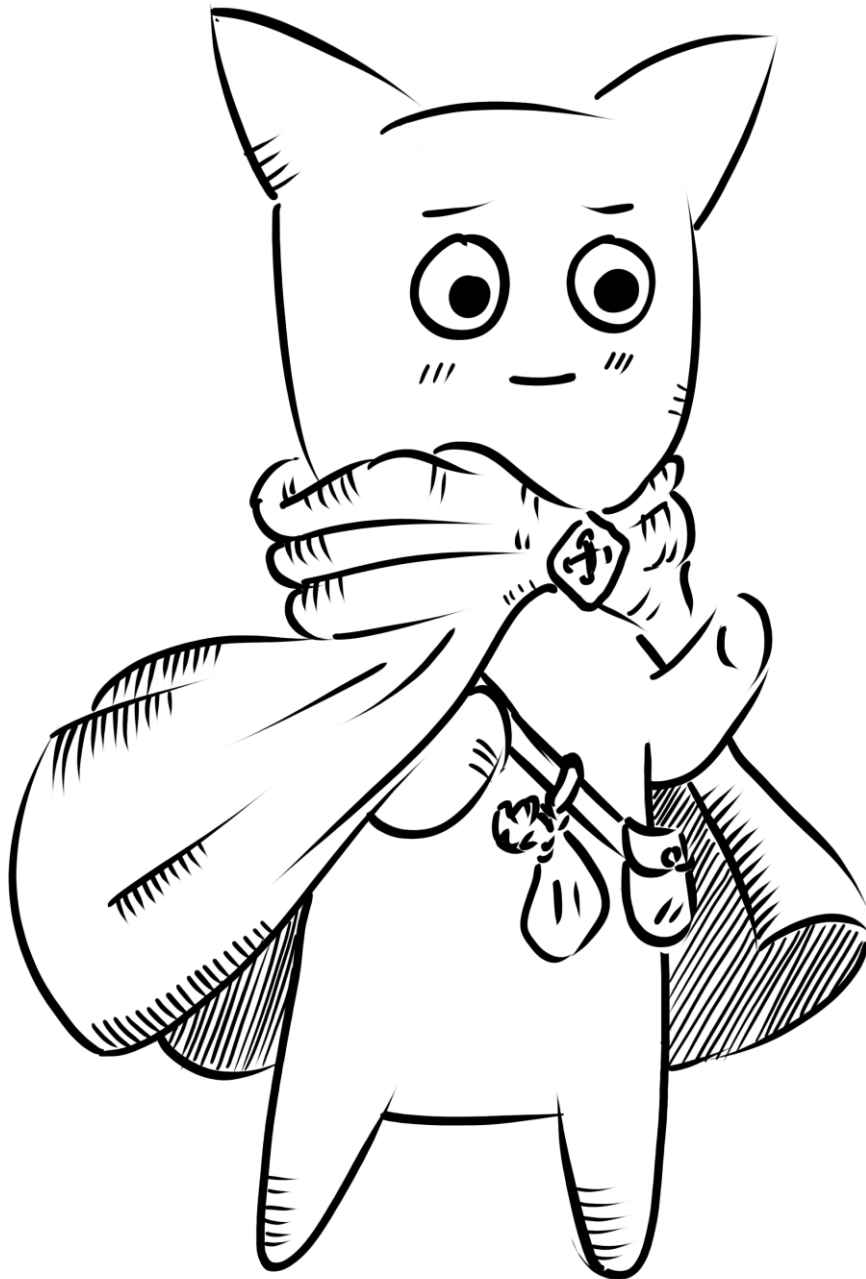
Villa
vieja

trapuditos
aventureros de telita®

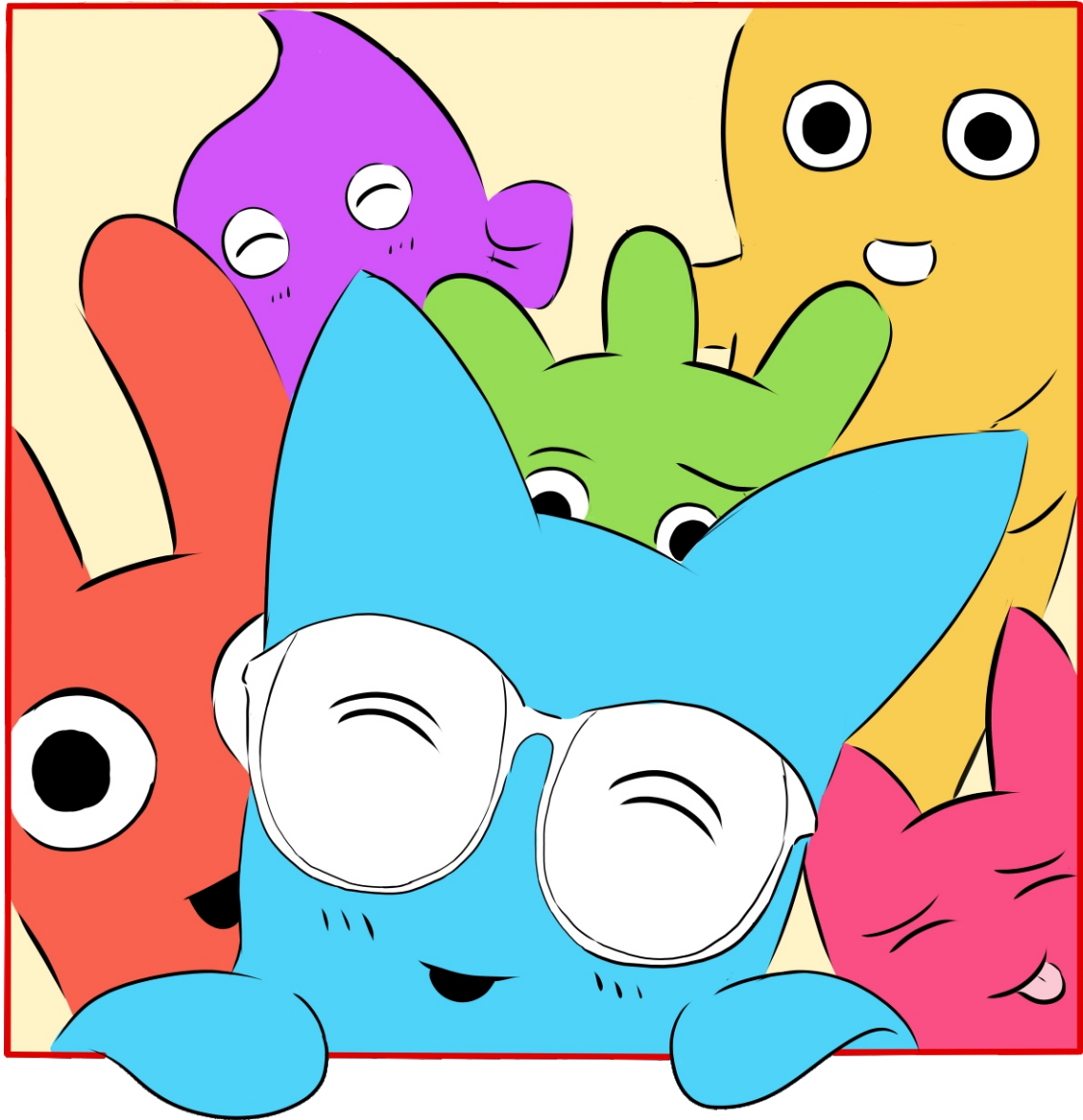
Traven

Trapuditos en Aventuras

por Gawain Gilmet



Versión 1.0 mayo 2023



Este juego es por y para

**todas las personas que me han acompañado
en esta aventura, tratando de contar una historia.
les comparto este juego, para que entre todos
sigamos explorando el increíble mundo de
los sueños que no son otra cosa que
los pilares que sostienen la realidad.**

Indice

Pag

- 5- Un mundo de aventuras, presentación.
- 6- Que es traven, para que las reglas, Que necesitas para jugar.
- 7 - creando un aventurero (personaje de juego) características y atributos.
- 9 - Los puntos de golpe.
- 10- Hoja de personaje (ejemplo).
- 11 - Las profesiones, habilidades por profesión.
- 15 - Equipo inicial, el inventario.
- 16 - Como jugar.
- 17 - Ejemplo de una carta de equipo.
- 18 - Orden del turno.
- 19 - El combate.
- 22 - Estados.
- 23 - Dificultad.
- 24 - Tiradas enfrentadas.
- 25 - Ventaja y desventaja.
- 26 - Mejorando tu personaje.
- 28 - Dirigir una partida.
- 29 - Introducción a la aventura.
- 30 - Exploración en la partida.
- 31 - Encuentros y resolución en las partidas.
- 33 - Mapa.
- 34 - Consejos para narrar partidas.
- 35 - Magia.
- 36 - Ejemplo carta de hechizos.
- 37 - Lista de hechizos.
- 38 - Ambientar partidas.
- 39 - Criaturas del mundo.
- 40 - Algunos lugares de interés y criaturas.
- 45 - Creando encuentros y personajes.
- 47 - El botín, tesoros y recompensas.
- 48 - Hoja de personaje.
- 49 - Plantilla para crear NPs.
- 51 - Tarjetas items.
- 53 - Tarjetas mágicas.



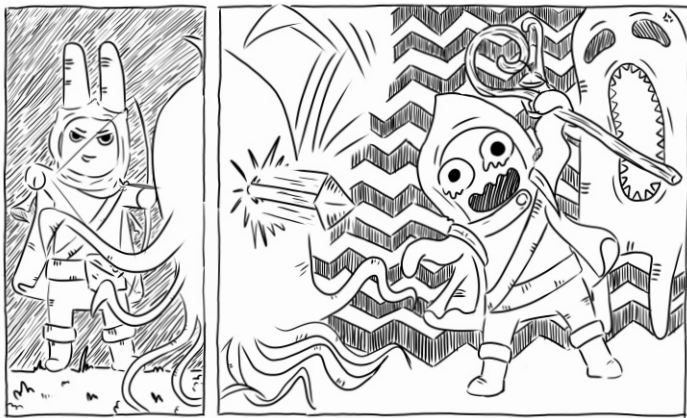


Un mundo de aventuras

En apartadas aldeas, caseríos, pueblos, villas y ciudades con el encanto de la nostalgia viven los habitantes de dalian. Criaturas que solo quieren tener vidas tranquilas, sin contratiempos disfrutando el pasar de los días sin ninguna novedad, pero los Trapuditos, no son así. Ellos, nacidos del gran árbol de la vida son guardianes, aventureros, exploradores, magos y sobre todo valientes. Muchos de ellos dejan sus hogares y exploran el mundo, descubren grandes secretos y enfrentan los peligros, movidos por su naturaleza única y aventurera.

En estas tierras hay muchos peligros, misterios pero por otro lado, hay tesoros inimaginables y aventuras únicas. Este es un mundo viejo y lleno de historias. Leyendas que nadie antes ha escuchado, lugares que aún no han sido aún descubiertos y tu junto con tus compañeros de juego puedes ser quien encuentre esos lugares y narre sus increíbles historias.

¿Qué es traven ?



Traven es un juego de mesa, en este caso estás leyendo la versión para jugarlo como un juego de rol. Pero ¿qué es un juego de rol?. Un **juego de rol** es una de las mejores experiencias que podrás vivir. Es construir con tus amigos una aventura épica. En este caso, esta narración transcurrirá en el mundo de los Trapuditos donde tu y tus amigos serán protagonistas de esta historia.

En un juego de rol todos contamos una historia en conjunto y si bien todos son esenciales para contarla, hay un personaje muy importante. Es el director de juego (**o como lo llamaremos a partir de ahora DJ**). Él es quien comienza narrando la historia, el habla del mundo, de su entorno y de los personajes de esta historia que no controlan los otros jugadores. Además es quien relata las repercusiones de las acciones de los jugadores, así entre una acción (la narración de los jugadores) y una reacción del DJ (quien detalla cómo reacciona el mundo y sus habitantes a lo que jugadores han narrado) la historia avanza creando entre todos un mundo amplio, casi infinito.

Cuando éramos niños nuestros mundos y fantasías eran ilimitadas. Teníamos todo un universo de posibilidades para jugar y crear, pero a veces nuestra imaginación chocaba con la de otro niño o niña. Ya que nuestro superpoder era más poderoso que el de él o ella, o nuestro coche más rápido o nuestro dinosaurio más grande. podemos decir que éramos jugadores creativos inexpertos, con mucho potencial, eso sin lugar a dudas.

Los juegos de rol, buscan aliviar esa necesidad de un juego imaginativo, que a su vez nos permita tener reglas que contengan de una manera divertida el poder creativo de cada uno de nosotros. **En el juego de rol tenemos un personaje que hemos creado y nos representa, con sus fortalezas y debilidades.**

Justo allí es donde reside la gracia de este. Es descubrir un mundo y superar sus retos en los zapatos de alguien que vive en un mundo increíble.

¿Y entonces para que las reglas?



Habrás ocasiones en las que una acción narrada por un jugador, entré en conflicto con el mundo creado por el DJ y será necesario tener un tercer actor **IMPARCIAL** en nuestra historia. Ese participante será el **AZAR**, que mediante las reglas que están en este libro ayudarán a resolver muchos momentos durante la partida.

Al crear nuestro aventurero daremos vida a un personaje que como nosotros, tiene fortalezas y debilidades que anotaremos en nuestra hoja de personaje. El azar juega un papel importante en nuestras aventuras y también le da un toque de incertidumbre y peligro que toda buena historia épica tiene. Para tener una idea más clara sobre lo que son los juegos de rol, en internet puedes encontrar varios ejemplos, esto te puede ayudar a conocer más sobre este fabuloso pasatiempo.

¿Qué necesitas para jugar?



Estamos seguros que tu y tus amigos tienen una poderosa imaginación, eso es lo esencial para adentrarse en este mundo increíble. No te inquietes, quizás pienses que no eres la persona más creativa o imaginativa. **lo que realmente será tu brújula en este mundo de fantasía será la curiosidad.** Si tienes curiosidad por explorar, por conocer y adentrarse más en lo mágico y fuera de este mundo. dejame decirte que ya tienes mucho de lo que te pudiese hacer falta en esta aventura. Ya dicho lo anterior te detallamos una lista de algunas cosas básicas que te servirán para jugar.

Un lugar donde tú y tu grupo de juego puedan estar cómodos (recomendamos que sean grupos de mínimo tres jugadores y máximo seis, uno que sea el Dj y los demás jugadores serán aventureros).

Este manual

Una hoja de personaje para cada jugador.

5 dados de seis caras.

Lápiz, borrador y algunas hojas para dibujar y tomar notas.

Usaremos también los dados de seis caras, estos son los dados de los juegos de mesa más comunes (los del parkés, parchis, escalera, monopoly, juego de la oca y muchos juegos de mesa comunes). muchas veces encontrarás la palabra 1d6 para resumir "un dado de seis caras" y así consecutivamente.

1d6 un dado de seis

2d6 dos dados de seis

3d6 tres dados de seis

4d6 cuatro dados de seis

Podrás encontrar varias abreviaciones de los dados en este juego.

Recuerda que este juego es solo una guía, puedes expandirlo, modificarlo, incluso eliminar partes de él para que tu experiencia de juego sea cada vez más amplia y acorde con lo tu y tus amigos quieren crear.

Creando un aventurero

Ahora podrás crear aventureros de muchos tipos, si tienes algo de experiencia con juegos de rol, los videojuegos o incluso en las películas de aventuras. sabrás que normalmente hay profesiones (guerrero, explorador, mago entre otras).

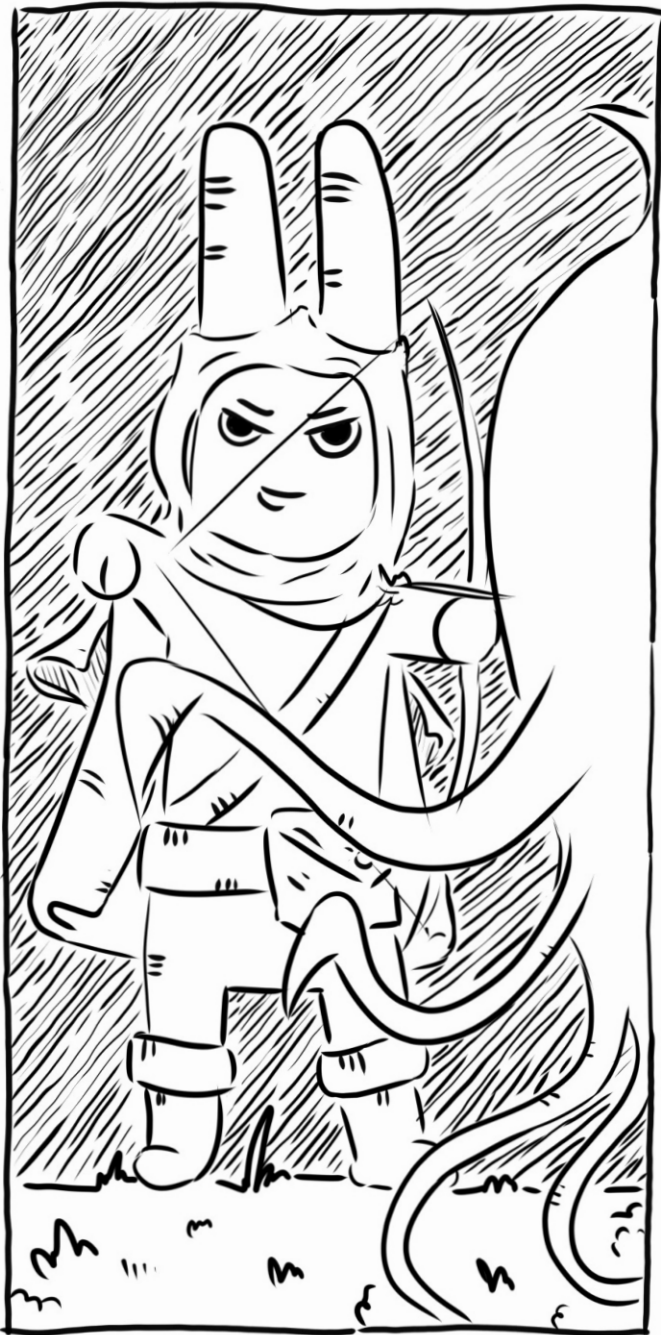
En Traven me he esforzado por crear un sistema que te permita tener un personaje que sea un abanico de opciones. Aunque como es de esperar tus decisiones al momento de crearlo te harán más afín con ciertas habilidades, poderes y artículos. Para crear tu personaje puedes usar la hoja de personaje que hemos incluido al final de este libro. **Pero por sobre todo recuerda que es la manera en la que "roleas" tu personaje lo que le define.**

Las características y atributos

Tu personaje tiene 5 características (agilidad, fortaleza, empatía, conocimiento y resistencia) estas le ayudarán a resolver muchos de los encuentros y pruebas que tenga durante su viaje.

También hay tres atributos que dan a tu personaje más opciones en el juego uno es el **poder**, que permite el uso de la magia y los otros son el **combate** y la **defensa** entrenados, estos dos atributos están directamente relacionados con lo entrenado que esté tu personaje para luchar. Al momento de crear tu personaje tendrás **22 PUNTOS**, para distribuir entre características y atributos.





* En cada característica puedes poner un valor mínimo 2 y máximo 6 puntos.

* En poder puedes poner entre 0 y 8 puntos

* En combate y defensa entrenados puedes poner entre 0 y 4 puntos

Agilidad: Tiene que ver con que tan rápido y que gráciles son tus movimientos. Si deseas hacer un personaje que se mueva por todo el campo y pueda realizar muchas acciones en su turno, tener varios puntos en esta característica te ayudará.

Si tu personaje tiene un puntaje en agilidad superior a 5, durante su turno puede optar por gastar anticipadamente hasta dos puntos adicionales de acción (P.A.) de su próximo turno.

Fortaleza: ¿Puedes mover una pesada roca, empujar esa pesada puerta? o ¿derribar ese obstáculo con un solo golpe?. Esta característica es tu potencia física y vigor. También este valor tiene que ver con el daño que haces en tus ataques cuerpo a cuerpo.

Empatía: que tan conectado estás con el mundo que en el que estás. La empatía permite a los Trapuditos comunicarse con el entorno que los rodea, entenderlo a un nivel profundo y místico. Además que les ayuda a comunicarse mejor con quienes están a su alrededor y abre las puertas a las habilidades y poderes de curación regeneración y protección.

Percepción: La percepción es la capacidad que tenemos para notar los detalles evidentes y no tan evidentes en nuestro entorno. Para simplificar el sistema **usaremos la característica de Empatía para la percepción.**

Conocimiento: Es tu saber en el área del estudio, historia, idiomas, matemáticas, mecánica entre otras habilidades y conocimientos. Además de que permite usar ciertos equipos y algunos artilugios. Un puntaje más alto en esta característica te ayudará a usar la magia de manera más sencilla. Además te ayudará a resolver algunas pruebas durante tus aventuras.

Resistencia: ¿Puedes caminar durante largas jornadas?, ¿aguantar toda una noche vigilando el campamento? ¿Resistir venenos y daños de los enemigos?. Un buen puntaje en resistencia te ayudará a mantener el ritmo de la aventura. Además de ser una característica principal en la defensa.

Poder: El poder es la capacidad que tiene un personaje de usar habilidades y poderes fuera de lo común, También puedes usarla para dar algún punto extra algunas tiradas de dados en momentos decisivos. El poder es realmente importante si quieres usar un personaje que tenga habilidades mágicas.

Combate y defensa entrenados:

Estos son atributos pensados (pero no de uso exclusivo) para personajes que sean luchadores, como el guerrero, el paladín o el explorador. Aunque cualquier personaje puede seleccionar puntos en estos aspectos. Así que ya sabes, puedes elegir si poner puntos en defensa o ataque según tu preferencia.



Además de apuntarse puntos en ataque o defensa entrenados, los personajes tienen puntos en combate y defensa natural. Estos se suman a los puntos de defensa o combate que ya tuviera el personaje y se determinan de la siguiente manera.

Combate natural (combt) : Es igual a la mitad (redondeando hacia abajo y mínimo 1) del valor de la característica de fortaleza + el valor de la habilidad de combate (si te has puesto algún punto en este atributo).

Defensa natural (Def): Es igual a la mitad del valor de la característica de resistencia (redondeando hacia abajo y mínimo 1) + el valor de la habilidad de defensa (si te has puesto algún punto en este atributo).

Los puntos de golpe

Son los puntos que tiene tu personaje para resistir los daños ocasionados por los enemigos (en pocas palabras la vida de tu personaje). Estos se obtienen sumando los puntos en **fortaleza y los puntos en resistencia** y los multiplicas por tres ($\text{For} + \text{res} \times 3 = \text{puntos de golpe}$).

Los puntos de golpe se van restando con cada daño que es recibido, pueden ser recuperados con algunas habilidades, poderes y objetos. Además siempre **puedes curar 1d6 /2**, puntos de daño descansando una noche completa o **1 punto** una única vez durante el

día descansando dos horas durante una travesía.

Es difícil aceptarlo, pero en ocasiones **hasta los mejores aventureros mueren**. Si esto sucede siempre podrás crearte uno nuevo, puedes hablar con el director del juego para encontrar la mejor oportunidad de integrarlo a la aventura.

Incluso si tus compañeros ya tienen personajes los cuales han mejorado gracias a la experiencia adquirida en las aventuras. El DJ puede darte algunos puntos extras al momento de crear tu Trapudito para nivelar tu personaje.



Nombre de tu personaje

Nombre



Dibuja tu personaje aquí.

Anota aquí los valores de tus características.

- ☐ Fortaleza ☐ Conocimiento
☐ Agilidad ☐ Resistencia
☐ Empatía ☐ Poder

☒ Movimiento (Decímetros)
 combate natural.

☒ Combate ☒ Defensa
 combate y defensa entrenados.

Habilidades



Escribe aquí las habilidades de tu personaje.

Poder



Puntos de golpe



Puedes llevar la cuenta de los puntos de poder y los puntos de golpe.

☒ Nivel ☒ PE ☒ PM Oro

Nivel de personaje.

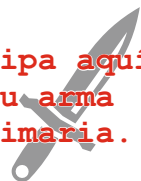
Puntos de mejora.

Puntos de Experiencia.

Cuanto oro tiene tu personaje.

Arma primaria

Equipa aquí tu arma primaria.



Aquí tu arma a dos manos.

Arma a dos manos si usas un arma a dos manos no puedes usar al mismo tiempo, otra arma.

Arma Secundaria o escudo

Aquí pon tu arma secundaria o tu escudo.



Equipo, vestuario y accesorios

Maletín

Equipa aquí tus accesorios, vestuarios y amuletos.

guarda aquí tus items no equipados o de uso inmediato sin exceder el peso limite.

3

2

1

Ubica aquí tus hechizos, si eres mago o sanador.

Las profesiones

Aunque en Traven no tenemos una sección de profesiones como tal o como preferimos llamarlo **roles de equipo**. Un grupo de aventureros exitoso es uno donde cada miembro tiene habilidades diferentes que hacen más fuerte al conjunto.

Cuando los jugadores están eligiendo a sus personajes o creandolos, Piensen en cómo cada uno de esos personajes hará parte de una estrategia... un explorador que acose a los enemigos desde la distancia, un guerrero con potentes ataques cuerpo a cuerpo, un paladín que sea el escudo del equipo, un mago que sorprenda con habilidades inesperadas o un sanador que ayude al equipo a mantenerse en pie.

habilidades sea igual o menor a su nivel. **Por ejemplo**, un personaje de nivel 4 puede tener una habilidad de nivel 3 y una de nivel 1, sumando así un total de 4 puntos (un valor igual a su nivel de personaje).

El jugador puede cambiar las habilidades de su personaje, pero solo puede hacerlo cada vez que suba de nivel.

Profesiones y Lista de habilidades

Recuerda que cada personaje aporta al equipo con sus habilidades y acciones particulares.



Según el personaje que escojas puedes elegir habilidades propias de tu profesión, estas están detalladas en una lista de habilidades de cada personaje. Las habilidades tienen también un número de nivel, este número indica el nivel que debe tener tu personaje para usar esta habilidad.

Un personaje puede **tener un máximo de 2 habilidades**, siempre que la suma total de estas

Las listas que hay a continuación son solo otra herramienta para que tu personaje tenga mas opciones. son los jugadores junto con el DJ quienes ponen los límites y las reglas del juego que usaran en sus partidas.

Sanador

El sanador cree firmemente en que el mundo debe ser sanado. curar el dolor que hemos causado y que nos han causado es el único camino para borrar la maldad y la crueldad. Si bien tienen como principal herramienta para sus aventuras un gesto amable y la compasión, no están desarmados al momento de enfrentarse contra la oscuridad. Este rol de equipo es ideal para aquellos jugadores que están dispuestos a prestar ayuda a sus compañeros, manteniendo el equipo unido y siendo una luz en la oscuridad de los profundos pasadizos donde el mal habita.

Nivel	Nombre	Efecto	Costo	Usos por día
1	Sanación menor	Sana a un personaje hasta 3 puntos de golpe	3 P.A	2
2	Herbolaria	Elimina de un personaje un estado negativo	3 P.A + 1 P.P	1
1	Primeros auxilios	Si un aliado toma una poción curativa o recibe algún efecto curativo añade +2 a su resultado de sanación.	3 P.A	2
3	Circulo de proteccion	Prevén 1d6+ 2 de daño que ocasionen los enemigos, puedes distribuir este efecto entre varios aliados.	3 P.A + 1P.P	1
2	Protección	Prevén todo el daño que pueda recibir de un ataque un aliado durante un turno.	2 P.A	1
1	Golpe luminoso	Realiza un ataque causando "x" de daño perforante. donde "x" es cada 1P.P que gastes.	2 P.A	4
2	Potenciar vida	Una vez durante un día suma 1d6 P.A a un personaje o 3 P.P.	2 P.A	1
3	Medicina Experta	Un personaje recupera x puntos de golpe donde x son los P.A usados	"x" P.A + 1 P.P	1
1	Descanso	Si tu personaje no se ha movido este turno puedes sanar 1d6 puntos de golpe (mínimo 3)	2 P.P	2
2	Conexión natural	Si tu personaje no se ha movido o atacado este turno recupera 1 punto de poder o 1 punto de golpe.	Gratis	2

Paladín

Un paladín está guiado por un ideal noble (una promesa o juramento, de hacer el bien y proteger). Esta es su brújula moral y dirige sus acciones. Normalmente su juramento lo pone en conflicto con el mal y le impulsa a proteger a los demás en contra de sus efectos nocivos. La intensidad de la convicción en sus creencias da a los paladines la fuerza y su poder.

Un jugador que elija un paladín normalmente elegirá una posición en donde pueda proteger a sus compañeros y se opondrá a las injusticias que pueda encontrarse en sus misiones, mientras usa su poder sagrado para repeler el mal.

Nivel	Nombre	Efecto	Costo	Usos por día
1	Defensor	Suma 1 punto a hasta 3d6 en tus tiradas defensivas.	Gratis	1
2	Guardia	Añade +2 a 1d6 en la tirada de defensa de un aliado adyacente, tu recibes 1 punto de daño.	1 P.P	1
2	Bloqueo	Si un aliado adyacente está por ser atacado puedes defender tu, el ataque de tu aliado y recibir el daño si lo hubiese.	1 P.A	1
2	Resistir embestida	Una vez por combate puedes lanzar de nuevo tus dados de defensa que quieras de un lanzamiento	1 P.A	2
1	Contraatacar	Si te has defendido con éxito de un ataque enemigo, puedes realizar un ataque a ese mismo enemigo como acción gratuita.	1 P.A	2
1	Resistencia aumentada	Durante un turno gana +1 pto de defensa	1 P.P + 1 P.A	2
2	Posición defensiva	Durante una ronda tu y todos los aliados adyacentes ganan +1 punto de defensa.	2 P.P + 1 P.A	1
1	Fortalecer	Si durante este turno el paladín no se ha movido, añade 1d6 a tu tirada de defensa.	1 P.P	1
1	Protector	Una vez por ronda puedes atraer hacia tu personaje uno o todos los ataques de esa ronda. defiende cada ataque de manera independiente.	1 P.P	1

Guerrero

Perfeccionar la mente y el cuerpo recorriendo los caminos del guerrero, mueve a los personajes a elegir esta profesión. Entrenar día tras día, para que las acciones sean movimientos eficaces en contra de los oponentes. Un verdadero maestro guerrero se entrena para dominarse a sí mismo y llegar donde nadie más ha llegado antes.

Un jugador que elija rolear un guerrero, estará dispuesto a adentrarse en las aventuras más arriesgadas. Cada combate será un paso más en su camino para perfeccionar su técnica, mente y cuerpo... y aplastar a los enemigos.

Nivel	Nombre	Efecto	Costo	Usos por día
1	Golpeador	Añade 1 punto a 1d6 a las tiradas de ataque, no puedes usar esta habilidad mas de una vez por ataque.	Gratis	3
1	Impactar	Añade 1 punto al daño a los puntos de golpe.	1 P.P	2
2	Golpe maestro	haz que tu enemigo lance de nuevo los dados de una tirada de defensa.	1 P.P	2
2	Maestria	Si has infligido daño en tu ultimo ataque, realiza un nuevo ataque , como acción gratuita al mismo rival.	1 P.P	1
3	Debilitar	Reduce los puntos de defensa de un enemigo en 1 punto..	2 P.A + 1 P.P	1
1	Enfocar	Añade +2 ptos de daño al resultado final de tu ataque	2 P.A + 1 P.P	2
2	Ataque barrida	Ataca con un solo ataque a dos enemigos que estén adyacentes, ambos lanzarán defensa de manera independiente.	1 P.A	2
3	Líder de combate	un personaje recupera x puntos de golpe donde x son los P.A usados	"x" P.A + 1 P.P	1
1	Motivar	Durante un turno tu y tus aliados obtienen + 1 punto de combate	1 P.A + 1 P.P	1

Mago

El entendimiento profundo del mundo que los rodea, sus fuerzas místicas y antiguas para poder controlarlas y usarlas de maneras creativas. Muchas veces los estudiantes de magia pasan años estudiando un hechizo antes de intentar usarlo, pero una vez que lo logran, alcanzan un nivel de poder que pocos pueden imaginar.

Los jugadores que eligen un personaje que use la magia, buscan descubrir secretos olvidados, entender el mundo que los rodea y fluir con él, para convertirse en seres poderosos.

Nivel	Nombre	Efecto	Costo	Usos por día
1	Ratón de biblioteca	Reduce en 1 el costo de P.P de algún poder, hechizo, habilidad o ítem tuyo o de cualquier personaje.	Gratis	2
1	Armadura mágica	Crea una armadura mágica que absorbe x puntos de daño, donde x son los P.P usados	x P.P + 3 P.A	1
2	Descanso	Si durante un turno en combate no te has movido o atacado, recupera 1 punto de poder	3 P.A	2
3	Concentrar	Gasta X P.P y añade x cantidad de daño a un ataque exitoso	Gratis	1
1	Afinidad Magica	Si tienes afinidad al agua, añade a tu ataque 1d6 daño perforante 1d6	1 P.P	1
1	Afinidad Magica	Si tienes afinidad al fuego, añade 2 puntos de daño, durante 3 turnos a tu ataques	1 P.P	1
1	Afinidad Magica	Si tienes afinidad a la tierra, añade daño incapacitante a tus ataques .	1 P.P	2
1	Afinidad Magica	Si tienes afinidad al aire, añade daño agravado a tus ataques.	1 P.P	1

Explorador

Un mundo amplio y desconocido se muestra ante los ojos del explorador, aunque muchos podrían sentirse abrumados con tal imagen, para él es un llamado a la aventura. Entrenados en el sigilo y la caza estos expertos aventureros siempre son un gran aliado, ya sea que protejan los inmensos bosques o se adentren cavernas profundas siguiendo el rastro de su presa.

Puedes elegir un explorador si te gusta estar un paso adelante de tus enemigos, moverte rápido y acosar a tus presas con múltiples ataques.

Nivel	Nombre	Efecto	Costo	Usos por día
1	Lanzador experto	Añade a tus ataques 2 puntos de daño perforante	1 P.P	2
1	Posición ventajosa	Aumenta el alcance de los ataques a distancia +10 Dms.	1 P.A	1
2	Ataque furtivo	sitúa al explorador en una casilla adyacente a un enemigo, que no este a mas de 6 Dms y realiza un ataque adicional gratuito.	1 P.P	1
2	Apuntar	si el explorador no se ha movido, añade +1d6 una tirada de combate.	1 P.P	1
1	Flecha Afilada	Añade a un ataque 1d6 de daño perforante	1 P.P + 1 P.A	1
2	Ataque focus	Si el explorador no se ha movido puede durante este turno, añade +1 punto a cada dado de combate durante un ataque.	1 P.P	2
2	Movimiento acelerado	obtiene +2 P.A	1 P.P	1



Darle “personalidad a tu personaje”

Los detalles y particularidades en nuestra apariencia, pensamiento y acciones son lo que nos diferencia y da un **universo interior único**.

Tu trapudito tiene aspectos que lo hacen diferente y aquí hay varios pasos para elegir el tuyo. Todos estos aspectos no afectan de ninguna manera la jugabilidad

de tu personaje. solo tienen la intención de crear un personaje con más profundidad y elementos que lo hagan más afín a ti.

Primero elige un nombre: escoge un nombre para tu Trapudito, uno que te guste que sea sonoro y hable de tu personaje algunos ejemplos : Tunk, Arian, grondy,Towl, Tidy, many, ennie. Estos son solo ejemplos, puedes poner el nombre que tu desees.

Detalla tu personaje tanto como puedas, estas preguntas te pueden ayudar

¿Cuál es su color de pelaje?

¿es de un solo color o tiene manchas?

¿Tiene alguna cicatriz o alguna característica física notable?

Algo que añadirá más forma a tu personaje son las descripciones, si es alto para el promedio, es delgado o grueso, tiene uno o incluso tres ojos.

Las vivencias también hacen parte de lo que somos como persona, lo que vivimos y experimentamos nos crean una identidad y valores únicos, todo esto forma nuestro pensamiento, define nuestra realidad y cómo nos relacionamos con otras personas. Trata de crear un personaje con identidad. Piensa que todo esto también va acompañado de una historia, un trasfondo.

¿Dónde estaba tu Trapudito antes de unirse a este grupo de aventureros? ¿a qué se dedicaba? ¿por qué sabe y hace todo lo que es hoy? ¿que lo motiva a irse de aventuras? Piensa en el personaje que estás creando. Piensa en quién, ¿que lo une a este grupo de aventureros?. Así podrás darle un poco de **historia a tu personaje**.



Equipo inicial

Al crear sus personajes, los jugadores tendrán $10 + 2d6$ monedas, con esto compraran su equipo para la aventura. El DJ podrá decidir (con criterio y justicia) que

equipo está disponible y que equipo no lo está durante la creación de los personajes y a lo largo de la partida.

Sugiero que se use como referencia el precio descrito en cada uno, aunque pueden haber ocasiones en las que el precio cambie según las circunstancias. El Dj puede crear nuevo equipo si desea con el fin de tener a su disposición más material de juego.

La bolsa de viaje (el inventario)



En tu **hoja de personaje** hay seis casillas las dos primeras son para las armas u otros objetos de aventura, por ejemplo puedes usar una combinación de un escudo y una espada pequeña para así obtener algún punto extra en combate y otro en defensa. Encontrarás que hay armas que ocupan dos espacios como los arcos, en este caso ocupará el espacio entre las dos casillas mostrando que no puede usar otra arma.

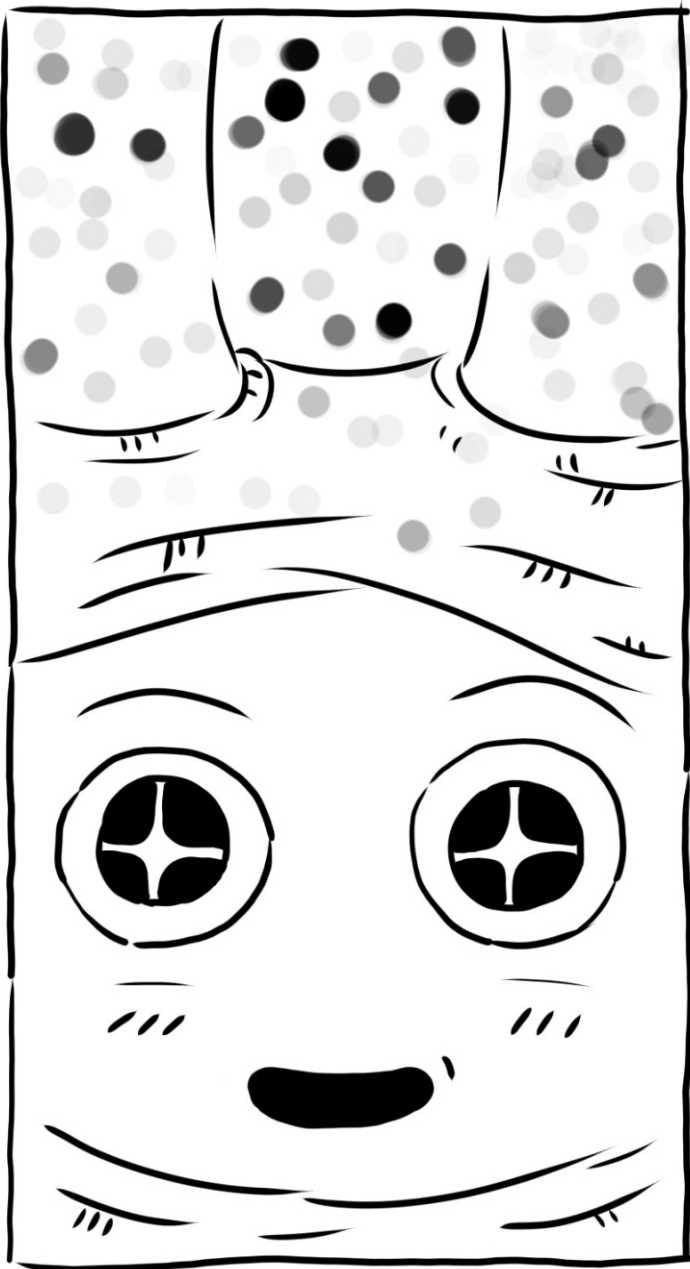
Lo mismo pasa con algunas armas cuerpo a cuerpo como lanzas, espadas grandes y garrotes entre otros. Identificarás los equipos que usen una o dos manos por que tienen este símbolo  para una mano y  este cuando son usados a dos manos.

Las siguientes casillas son para equipos como capas, sombreros, túnicas, armaduras y otros que te brindarán diversos beneficios. En esta fila a diferencia de la anterior se pueden usar algunos objetos así ya estén ocupadas las dos casillas. Estos son los amuletos, collares, anillos y algunos objetos menores. estos siempre llevan el símbolo de .

La última fila es el **maletín de tu personaje**. Allí puedes cargar hasta un máximo de objetos cuyo peso total sea 10.

Cada ítem tiene su peso indicado con este símbolo . Si un objeto no tiene este símbolo significa que su peso no cuenta, los objetos guardados en tu maletín no están equipados, por lo que no puedes usarlos hasta que lo equipes, a menos que sean objetos de uso inmediato como pociones, estos están identificados con este símbolo .

Algunos objetos tienen este símbolo  acompañado de un número, esto indica los turnos (turnos activos*) que puedes usarlo (por ejemplo cuanto tiempo dura una linterna) o la duración en turnos de un efecto de la misma (por ejemplo cuánto durará una poción de invisibilidad).



COMO JUGAR



Toda partida de rol comienza con el DJ planteando una situación (**un lugar y un evento que motivara a los jugadores a tomar acción**), El Dj debe ser descriptivo tratando de aportar suficiente información para que los jugadores, se formen una idea mental del mundo que los rodea.

Cada jugador responde a la situación narrando que haría su personaje y cómo reacciona a lo que sucede a su alrededor, esto es lo que llamo **TURNO NARRATIVO**.

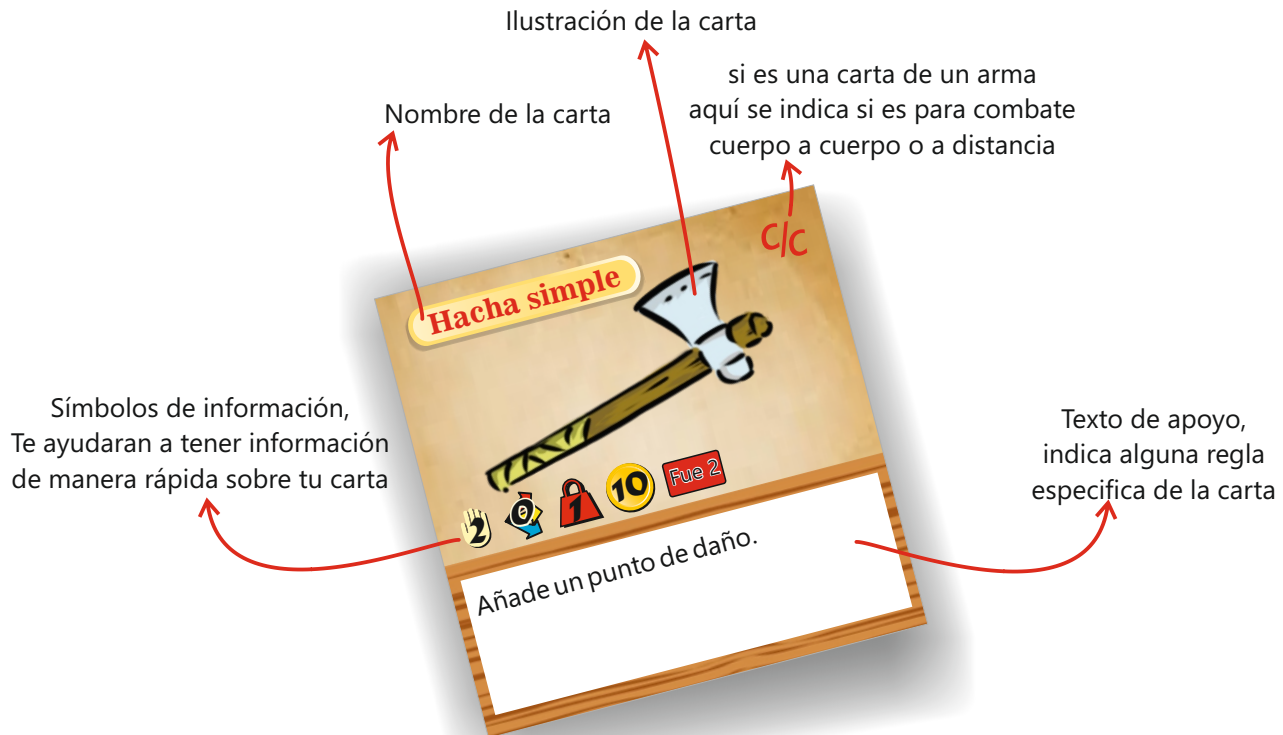
“En el turno narrativo es donde ocurren todas las partes de la partida que raramente necesitan de una tirada de dados para resolver algo y en la que la partida es una narración entre los jugadores y el DJ.”

Aunque un juego de rol permite explorar nuestra creatividad, también pone límites sobre lo que nuestro personaje puede y no puede hacer. Esto al contrario de ser un lastre para nuestra imaginación, es un motor que nos mueve a encontrar formas de resolver el reto que tenemos enfrente haciendo que **la historia avance sin romper su coherencia**.

Por ejemplo; si un grupo de jugadores se ven rodeados por una banda de asaltantes, un jugador no podría decir que se escapa de la situación volando por los aires como un ave, si no tiene una habilidad que le permita hacerlo. Eso afectaría la coherencia y el hilo de la historia.

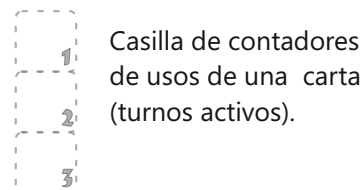
Por el contrario, si el mismo jugador engaña a los asaltantes, contándoles una historia, diciéndoles que justo en ese momento van en busca de un tesoro y que podrían compartirlo. Sabemos que es mentira, pero los asaltantes no, además les da a los jugadores tiempo de pensar en una idea que les permita salir de este embrollo. Esta forma de jugar es coherente, amplía el mundo, la historia y abre nuevos caminos insospechados, incluso para el DJ.

Ejemplo de una carta de equipo



Símbolos en las cartas

	Indica el costo en puntos de poder	C/C	Arma que puede ser usada en combate cuerpo a cuerpo.
	El objeto, habilidad y poder puede ser usado inmediatamente sin costo de equipamiento	C/D	Arma que puede ser usada en combate a distancia.
	Valor del objeto en monedas de oro	T	Carta con afinidad a la tierra.
	Duración del efecto de la carta	A	Carta con afinidad al agua.
	Peso del objeto	F	Carta con afinidad al fuego.
	Nivel del hechizo o habilidad	Ai	Carta con afinidad al aire.
*	*Dados a lanzar en un hechizo o habilidad */Dificultad de hechizo o habilidad		
	Manos necesarias para usar el objeto		
	Objeto cuyo peso no afecta el inventario		
	Requerimiento de características para usar un objeto		
	Radio de efecto en Dms de la carta		
	Alcance de efecto en Dms de la carta		
	Puede equiparse aunque ya estén ocupados los espacios de equipo		



Orden del turno



“Aunque cada jugador tiene su turno para actuar, es importante recordar que todas las acciones en un turno están sucediendo al mismo tiempo. imagina que todos están contando el mismo suceso desde su punto de vista.”

Como ya lo hemos comentado, una partida comienza con el Dj relatando una situación y una ambientación. los jugadores narran cómo reacciona su personaje (recuerda tratar de tener en cuenta quien es tu personaje, sus motivaciones, objetivos y personalidad, para enriquecer tu narración).

Muchos de los momentos de la partida serán interpretativos y no habrá que lanzar dados. será una narración entre el Dj y los jugadores, que poco a poco se convertirá en un relato único e increíble, esto es lo que llamamos **turnos narrativos**. La partida avanza de esta manera hasta que nos encontramos con una situación en la que los dados entran en juego, estos son los **turnos activos**.

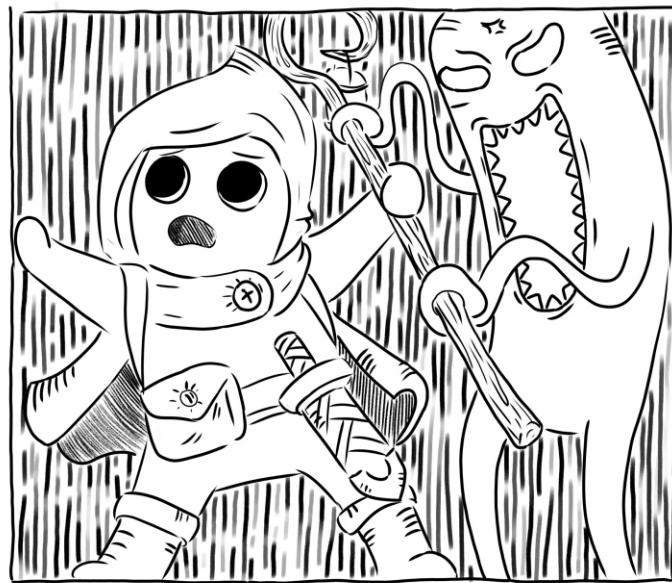
Normalmente los dados entran en juego en situaciones en las que los jugadores necesitan usar sus características para resolver un evento o cuando entran en combate y se usan en **los turnos activos**.

Como siempre, el DJ relata un evento que activa a los jugadores y cada uno de izquierda a derecha o en el orden que hayan acordado, uno a uno dice que va a hacer al resto de la mesa y lanza los dados, **si el DJ lo cree necesario**. El DJ va narrando a cada jugador el resultado de sus acciones **(y el resultado del lanzamiento de los dados si los hubieran lanzado)**. Así entre todos construyen lo que llamamos el turno.

En su turno (en especial en el turno activo), cada jugador tiene algo llamado puntos de acción (también las llamaremos P.A) . Es una forma que he pensado para gestionar las acciones de los jugadores.

Un personaje tiene 3 puntos de acción o P.A. puede gastarlos durante su turno realizando tantas acciones como puntos de acción tenga. A continuación detallaré las acciones más comunes y su costo en P.A.

-Atacar a distancia o cuerpo a cuerpo , 2 P.A



- Moverse 1 P.A

Un personaje puede moverse una distancia igual a los puntos que tenga en agilidad multiplicada x 2 Dm (agi x 2 Dm), un Dm es igual a 10 centímetros, **Dm es la abreviación un decímetro**.

Recuerda que los Trapuditos son pequeños, se mueven un mundo donde todo es inmenso para ellos.

El jugador puede dividir su movimiento en dos partes. por ejemplo, moverse la mitad de su movimiento, realizar un ataque **(u otra acción)** y luego terminar su movimiento. el jugador debe tener suficientes puntos para realizar la acción extra.

Un jugador puede realizar un movimiento adicional. igual (o menor), a la mitad de movimiento inicial, pagando otro punto de acción.

- **Activar un mecanismo**, una palanca, empujar, sujetar algo, pasar algo a otro personaje cuesta **2 P.A.** (Todas estas son acciones que si bien realizamos día a día sin problema, requieren de un mínimo de atención en la tarea que se está haciendo).

-**Tomar un objeto del suelo**, sujetarse de algo, apartarse a un lado. **1 P.A.**

Son acciones que no suelen ser muy complejas y realizamos casi por reflejo. (Estás no pueden ser en respuesta a un ataque o una trampa porqué defenderse o hacer una tirada de salvacion/dificultad no cuesta P.A).

-**Equipar un objeto, 2 P.A.** (a menos que el objeto especifique un costo de equipar diferente) .

Esta acción incluye acciones como ponerse una capa, sujetar un escudo, ponerse una capa, sacar un arma, cambiar de arma, tomar y encender una antorcha, encender una linterna.

Tanto los jugadores como el DJ pueden ponerse de acuerdo en el costo en P.A que puedan tener otras acciones.

De la misma manera, por regla general. En el turno narrativo las acciones no costarían P.A.

Algunas habilidades /poderes piden que gastes puntos de acción para poder usarlas.

Un jugador puede guardar hasta un punto de acción para usarlo en su siguiente turno.

El combate

Cuando los eventos en la partida se complican tornándose en un combate, el turno tiene una estructura para poder resolverlo. Este es el orden que sugerimos en el que se desarrollan los turnos durante los combates (recuerda que **atacar tiene un costo de 2 P.A** que debes pagar para poder efectuar la acción).

1- se declaran los objetivos.

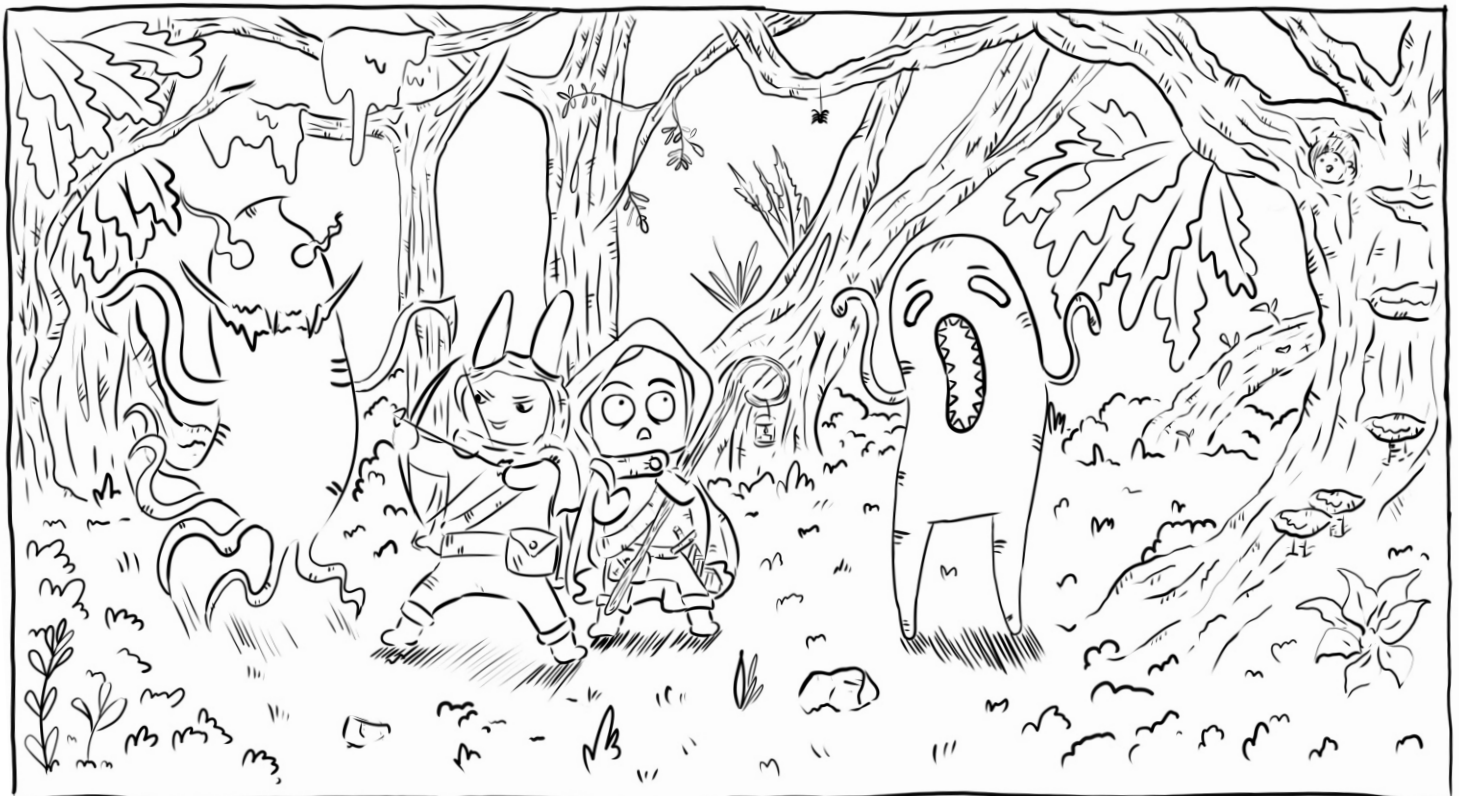
Puede suceder de dos modos:

Si los jugadores han sido sigilosos y no han sido detectados por los enemigos, tendrán la iniciativa. Siendo los jugadores quienes atacaran en el orden que decidan.

- Si por el contrario son los jugadores quienes han sido tomados por sorpresa, son los enemigos quienes atacaran primero, siendo el DJ quien ataca usando a los enemigos PNJS.

Uno a uno, cada jugador o PNJ realiza sus acciones .

Los jugadores acuerdan el orden en que cada uno realiza sus acciones y ataques, hasta que todos hayan terminado, dando paso al turno de los PNJS (PNJS = personajes no jugadores, son todos los personajes que son controlados por el DJ).



Cuando es el turno de los rivales de los jugadores o PNJS (PNJS = personajes no jugadores) el método es el mismo. Todos los PNJS realizan sus acciones y ataques comenzado otra vez el turno de los jugadores. Este ciclo se repite hasta que **se resuelve el encuentro**, que puede ser la derrota de los jugadores o los PNJS, uno de los bandos se rinda, escapen, o ¿quien sabe que puede pasar?.

No siempre todos los combates terminan en una victoria o derrota, la historia puede tomar giros insospechados.

Mecánica del combate

El personaje selecciona un objetivo y qué tipo de ataque va a realizar (cuerpo a cuerpo o distancia) y con qué arma.

Lanza tantos dados como puntos en combate tenga (combate natural + combate entrenado, si tiene). Cada 4, 5 o 6 obtenido en los dados es un éxito. **Algunas armas pueden tener un requerimiento de éxito diferente.**

¿Y como lanzas los dados en un combate?

Combate natural (combt) : Es igual a la mitad (redondeando hacia abajo y mínimo 1) del valor de la característica de fortaleza + el valor de la habilidad de combate (si te has puesto algún punto en este atributo). El defensor (a quien se esté atacando). Lanzará tantos

dados como puntos en defensa. Cada 4,5 o 6 es un éxito en bloquear el ataque. Algunas armaduras y escudos pueden tener un requerimiento de éxito diferente.

Defensa natural (Def): Es igual a la mitad del valor de la característica de resistencia (redondeando hacia abajo y mínimo 1) + el valor de la habilidad de defensa (si te has puesto algún punto en este atributo).

Cada dado que el defensor no haya bloqueado es considerado **un punto de daño**, que le resta a sus puntos de golpe.

Por lo general, las armas añaden algún punto de daño a tu ataque o algún efecto especificado en su descripción. debes estar atento para incluir ese efecto extra a tu ataque.

Daño adicional

En algunas ocasiones encontraras que algunas armas o habilidades añaden a tu ataque un extra. lo he llamado daño adicional. Esta es la lista de los que he incluido.

Daño Perforante

indica que el daño causado por este tipo de ataques ignora las defensas del defensor, restando los puntos del ataque directamente de los puntos de golpe.



Daño incapacitante

si obtienes en el lanzamiento de dados de un ataque al menos un 6 y el enemigo ha recibido daño en sus puntos de golpe, el próximo turno todas las acciones de ese oponente cuestan el doble.

Daño agravado

si durante tu ataque has causado daño al oponente, añade 1 punto por cada seis obtenido. añadiendo máximo dos puntos adicionales por daño agravado.

Daño cortante

Si durante el ataque has causado daño al oponente, y obtenido un 1 en tus tiradas. hasta el final del combate tu rival pierde 1 punto de golpe cada turno.

para evitar recibir el daño el oponente debe parar durante un turno su combate y atender sus heridas, gastando todo su turno en ello.

Equipos de mejora

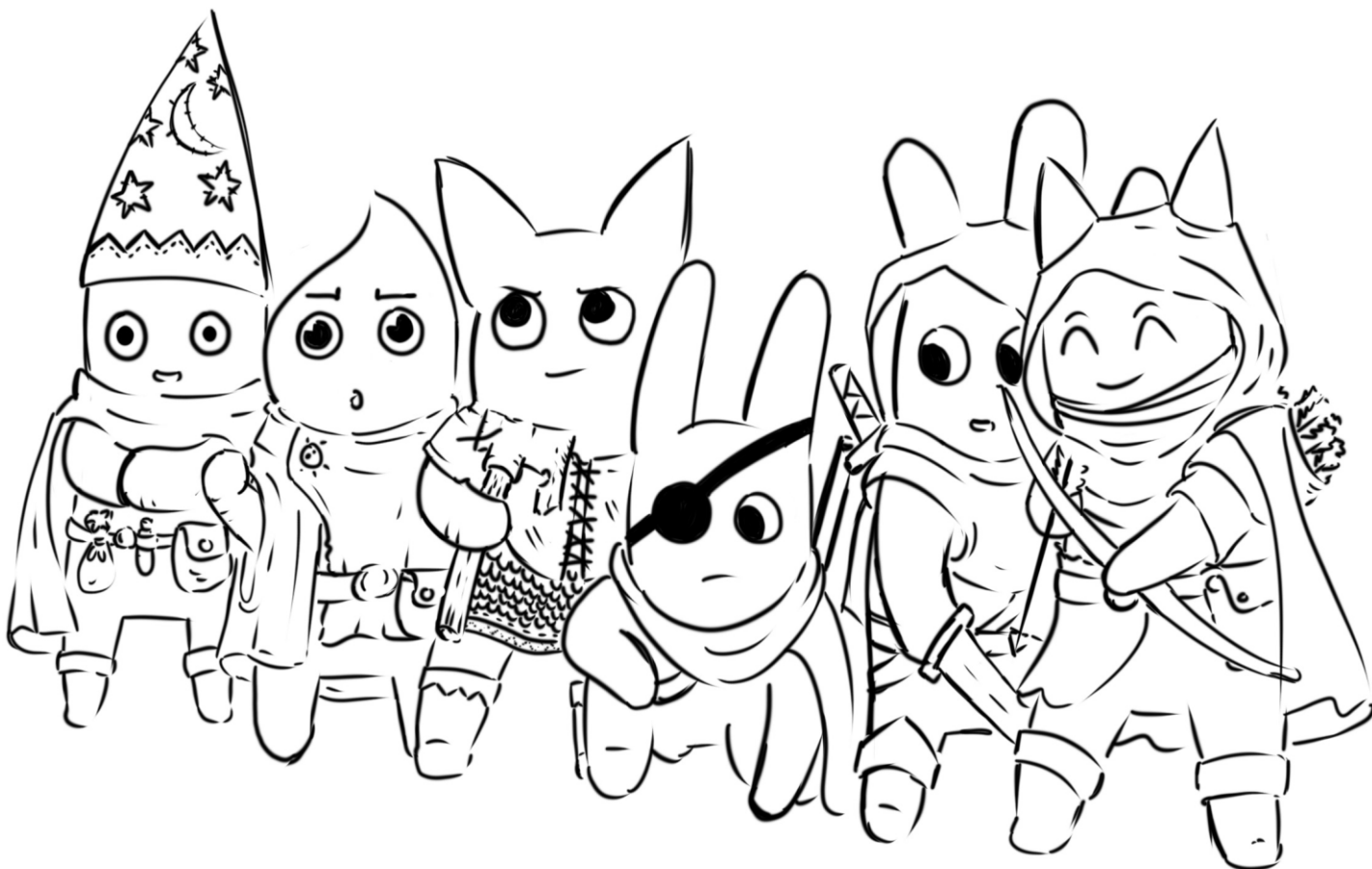
Los personajes tendrán también a su disposición equipos para mejorar su defensa. Normalmente estos tienen unas reglas básicas. reducen en algún valor (indicado en el equipo el daño que fuera a recibir el personaje).

Tarjeta equipo defensivo



Esta es la regla básica de la gran mayoría de los equipos de defensa

Regla adicional de defensa contra ataques a distancia y ataques mágicos.



Algo increíble de los juegos de rol es que una situación puede tener un final que ni te imaginas.

Estados



Durante la partida es posible encontrarse con enemigos y situaciones que afecten el estado de ánimo y salud de los personajes.

Estos "estados" afectarán a los personajes hasta que cumplan con las condiciones para retirarlos.

El personaje afectado puede realizar al final de su turno un intento para remover un estado negativo, si lo consigue en El siguiente turno estará libre de su efecto. De lo contrario seguirá el efecto del estado hasta que termine su duración. Retirar un efecto es una acción gratuita por lo que no gasta puntos de acción.

Enfermo: El costo de cada acción cuesta el doble de P.A (puntos de acción) y su desplazamiento es reducido a la mitad.

Retirar estado: superar una tirada de salvación en fortaleza de resistencia.

Asustado: El personaje no puede atacar al enemigo que le provoca este estado.

Retirar estado: superar una tirada de salvación en empatía.

Tullido: El personaje no puede moverse más que una

casilla por turno.

Retirar estado: superar una tirada de salvación en agilidad.

Confundido: El personaje está desorientado y debe lanzar 1d6, si obtiene 5 o 6 puede atacar a los enemigos, de lo contrario su ataque será a uno de sus compañeros, elegido de manera aleatoria.

Retirar estado: superar una tirada de salvación en conocimiento

Superar una tirada

(tiradas de salvación y retirar estados negativos)

Para superar un estado negativo el jugador debe **lanzar tantos dados como puntos en la característica requerida** para superar la dificultad.

Por ejemplo si el estado es "confundido" y el personaje tiene 2 puntos en conocimiento, deberá lanzar 2d6.

Según que tan afectado este el personaje por el estado negativo, será el resultado que debas obtener en los dados para recuperarte.

A continuación detallo una lista que sirve como referencia para ver qué tan grave es el efecto. **El grado de dificultad es decidido por el DJ según la gravedad del efecto.**

Dificultad	Resultado requerido para superar la dificultad
Muy fácil	2
Fácil	3
Normal	4
Complicado	5
Difícil	6

Recuperarte de un efecto puede requerir que obtengas más de un éxito en tu lanzamiento. En algunos casos puede ser que necesites más éxitos que los puntos de tu característica.

(por ejemplo la dificultad es 3 éxitos normales (4) y tu resistencia es 2), tendrías que lanzar dos dados cada turno (tu valor en resistencia, para este caso). hasta que acumules los éxitos necesarios, para retirar el estado

Dificultad

Lanzar con ventaja y desventaja

En una partida tanto los personajes como el DJ, encontrarán muchas situaciones, que no se solucionan solo a través de las habilidades narrativas o que son mucho más interesantes si usas tus características, esto le aporta realismo al juego y **da un sentido más profundo de trabajo en equipo** ya que todos los jugadores aprovechan al máximo las características en las que son buenos, para ayudar en las diferentes situaciones a las que se enfrenten.

Al igual que superar una tirada de salvación, para estos casos el jugador debe lanzar tantos dados, como puntos tenga en la característica que esté usando para resolver una situación. Por ejemplo; si tenemos un mago que está traduciendo un antiguo pergamino. El DJ puede decirle que use su inteligencia con dificultad 4 (**dificultad normal**) para entender lo que dice en el antiguo papel.

El mago tiene 3 puntos en la característica de inteligencia. por lo que lanzará 3 dados y si obtiene un 4 en alguno de los dados lograra entender lo que el antiguo pergamino tiene escrito.

Puede ser que un personaje o varios ayuden a otro a realizar una tarea, tratando de encontrar entre todos una solución al problema. Esto con la intención de que la tarea sea más fácil de resolver. Según que tipo de tarea sea, el DJ puede decidir cuántos personajes pueden ayudarlo, En dicho caso por cada personaje que esté ayudando el jugador sumará 1 dado al de los dados.

Como en el ejemplo anterior nuestro mago está tratando de descifrar un pergamino, El DJ puede Decidir que solo los jugadores que tengan conocimiento 3 puedan ayudar al mago con el pergamino.

Otro ejemplo sería uno en el que los jugadores están empujando una puerta para abrirla, pueden optar por que el más fuerte sea quien tome la iniciativa mientras que los otros ayudan aportando cada uno 1d6 a la dificultad.

Hay situaciones en las que no es tan fácil recibir ayuda. Una de estas sería por ejemplo una carrera, porque esta sería una actividad en la que estás solo en la pista y nadie podría correr por ti o "empujarte" durante esta.

Esto es una manera sencilla de usar las **características de los personajes**, para resolver los encuentros y situaciones que se presenten en la partida.



En algunos momentos será necesario más de un éxito para superar una dificultad. Por ejemplo; de nuevo el mago que está traduciendo un antiguo pergamino. Se encuentra con un texto especialmente difícil, así que el Dj que use su inteligencia para obtener dos éxitos con dificultad 5 para entender lo que dice en el antiguo papel. El mago tiene 3 puntos en la característica de inteligencia. Lanzará 3 dados y si obtiene dos 5 en los dados logrará entender lo que el antiguo pergamino tiene escrito.

El DJ también puede permitir que otros jugadores le ayuden en este caso e incluso que acumule éxitos durante varios turnos (se recomienda que sean máximo tres turnos), para lograr superar la prueba.

NOTA PARA EL DJ: La idea de la dificultad es que los jugadores usen su creatividad para resolver situaciones, además de que encuentren pruebas que le aporten dinamismo a la partida. Una de tus tareas como DJ es conocer a los personajes de los jugadores y que las pruebas sean entretenidas y no se conviertan en obstáculos insalvables que detengan la partida y el avance del grupo. **Recuerda darles siempre opciones a los jugadores para seguir avanzando en la historia, aunque tengan que tomar un desvío.**

Tiradas enfrentadas

Estas se dan cuando dos personajes que pueden ser o no, personajes jugadores están compitiendo por algo. Imaginemos que dos personajes están tirando de una soga, cada uno de un lado de ella. Ambos personajes deberán lanzar sus dados y superar una tirada de fortaleza, si ambos tienen éxito en la tirada ganará quien tenga el mayor puntaje en fortaleza.

Es trabajo del DJ, determinar qué característica deberán usar en cada tirada enfrentada. En algunos casos la dificultad para cada uno de los personajes en disputa puede ser diferente. **No será la misma dificultad para dos personajes empujando una puerta, que para el personaje que la está aguantando del otro lado.**

Aquí hay algunos ejemplos de situaciones en las que podrías usar un lanzamiento de dificultad durante las partidas. **Estoy seguro que durante las aventuras encontrarás muchas otras situaciones en las que usar las características de los jugadores.**

Agilidad

Hacer una carrera corta, saltar, trepar, realizar una acrobacia, esquivar, atrapar algo en el aire, hacer un juego de manos, esconderse.

Fortaleza

Levantar, empujar, jalar, hacer un pulso, romper, sostener algo.

Empatía

Conseguir información, negociar un artículo, engañar, calmar algo/alguien, persuadir.

Conocimiento

Interpretar un idioma, hacer funcionar un mecanismo, resolver un acertijo, realizar un cálculo, tener un saber sobre un tema o personaje, leer un mapa.

Resistencia

Resistir una caminata larga, resistir un esfuerzo físico por largo tiempo, soportar el sueño, aguantar algún dolor, soportar el frío o el calor.

Ventaja y desventaja

Pueden haber ocasiones en las que el DJ vea que estas especialmente motivado para realizar una acción y te dirá que lances los dados sumando un punto a cada dado o alguno en específico antes de lanzarlo, subiendo la posibilidad de que tengas éxito en tu tarea, esto es



Tu también como jugador, puedes sugerir una situación en la que creas que estás en ventaja.

Por otro lado, si estás en una situación en la cual las condiciones sean desfavorables, el DJ puede pedirte que lances con desventaja. Por ejemplo, si estás en una habitación grande a oscuras buscando una llave para poder abrir la puerta, el DJ podría ver esta una situación para que lances con desventaja. Así que deberás lanzar los dados que requiera la tarea y restar a cada dado o alguno en específico antes de lanzarlo un punto.

Usar tu poder:

Un jugador también puede gastar hasta dos puntos de poder para ayudar una tirada de dados, lanzando un dado adicional por cada punto de poder usado. El jugador debe anunciar que usara esta opción antes de hacer su lanzamientos.

Un jugador puede recuperar un punto de poder descansando una noche, aunque también pueden encontrar pociones y rarísimos pozos de energía que permiten recargar los puntos de poder.

Percepción:

La percepción es aquello que usan los personajes para detectar y percibir su entorno. también es lo que usarás para detectar trampas, emboscadas enemigas, peligros que no están a simple vista e incluso el detalle de un lugar que estás explorando. **Para usar esta habilidad el jugador usará los puntos de la característica de empatía** y aplica las reglas convencionales de dificultad.

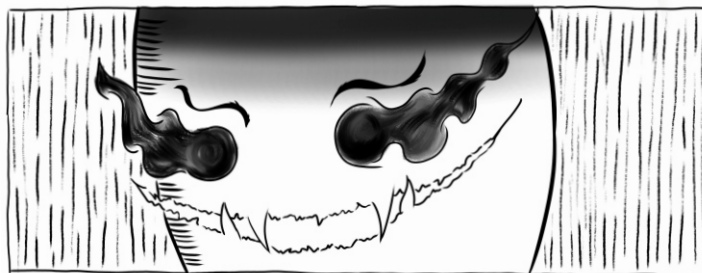
Tu creas el mundo

Tu tarea en el rol es crear para ti y las personas con las que juegas, un mundo inmersivo y divertido. Puedes interpretar tu personaje de muchas maneras. una es hablando en primera persona, segunda o incluso tercera persona (en plan, mi trapudito hace esto y aquello....) puedes usar voces, mapas, miniaturas y todo lo que te ayude a crear un mundo más inmersivo. **Hay muchas formas acertadas de jugar rol**, aunque creemos que estos consejos te pueden ayudar.

Recuerda, el trabajo en equipo es muy importante. un trapudito solo no llegará muy lejos en este mundo, mientras que un grupo de aventureros pueden completar tareas más grandes y arriesgadas.

Interactúa con el mundo, haz preguntas e investiga. Estas son maneras muy fáciles y efectivas de agregar profundidad a la historia, que entre todos van construyendo. **En muchas ocasiones las preguntas que hacen los jugadores pueden dar pie a historias y tramas, mucho mejores de las que el DJ tenía planeadas en un inicio.**

La diplomacia y el ingenio también son valiosos, encontrarás que en muchas ocasiones la interpretación de tu personaje te ayudará más que una tirada de dados. (confiar solo en los dados te pueden jugar una mala pasada). Un juego de rol no se trata solo de ganar a un villano, es todo un viaje. Piensa hasta dónde quieres llegar, en donde termina tu viaje y que tan increíble es la historia que estás construyendo.





Mejorando tu personaje

A medida que avance la historia **tu personaje podrá mejorar y conseguir nuevas habilidades**. Esto se logra adquiriendo puntos de experiencia (también llamados P.E). Estos son entregados a cada jugador al final de la partida por el DJ. Aunque es algo muy subjetivo en una partida un jugador podrá obtener normalmente entre 10 y 40 puntos de experiencia. Te presento algunos aspectos que pueden ayudar al DJ a entregar puntos de experiencia al final de la partida.

Lo normal es que en un grupo de jugadores todos los personajes obtengan una cantidad de P.E parecida entre

sí, con alguna diferencia entre ellos por destacarse en algún evento particular durante la partida.

Cómo creador de juego trato siempre de **potenciar en los jugadores sus diferentes fortalezas y premiarlas** por medio de los puntos de experiencia, de esta manera busco balancear en la medida de lo posible que en la suma total, todos los jugadores obtengan una cantidad de experiencia similar.

Algunas ideas para tener en cuenta al entregar puntos de experiencia

Participar en la partida: entre más participe un jugador puedes premiar su participación

5 a 10 P.E

Participar en un combate: Aunque no ganen la batalla, todas las batallas aportan experiencia. (dar experiencia por cada batalla es una opción).

5 a 10 P.E

Realizar algo increíble: uno o más personajes han hecho algo extraordinario, que ha ayudado a avanzar la trama o que haya sido un momento digno de recordar por todos los jugadores.

7 a 12 P.E

Cumplir el objetivo de la misión: Cada partida tiene un objetivo, que poco llevará a los personajes a cumplir el objetivo final de la campaña

6 a 15 P.E

con tu grupo de juego puedes encontrar otro método o sistema para entregar puntos de experiencia.

Una vez que los jugadores tienen suficientes puntos de experiencia, podrán subir de nivel sus personajes al

inicio de la próxima partida. **Todos los personajes comienzan en nivel uno** y al subir de nivel tendrán acceso a mejoras en sus características y atributos. Además de equipos y habilidades que solo pueden ser usadas en ciertos niveles. En esta tabla veras cuantos puntos necesitas para subir en cada nivel y cuantos puntos de mejora tendrás por nivel.

Si no usas todos tus puntos de mejora puedes guardarlos para más adelante y usarlos cuando quieras.



P.E necesarios para subir de nivel	Nivel	Puntos de mejora disponibles
80	2	4
160	3	5
240	4	6
340	5	7
420	6	8
500	7	9
580	8	10
660	9	11
740	10	12

Para subir una característica debes hacerlo en su orden consecutivo, si tienes fortaleza en dos, por ejemplo. deberás subir esa característica a 3 antes de llevarla a 4. así con todas las características y atributos.

Para subir una característica debes hacerlo en su orden consecutivo, si tienes fortaleza en dos, por ejemplo. deberás subir esa característica a 3 antes de llevarla a 4. así con todas las características y atributos.

- **Subir a 3 puntos** una característica, cuesta 4 puntos de mejora

- **Subir a 4 puntos** una característica, cuesta 5 puntos de mejora

- **Subir a 5 puntos** una característica, cuesta 6 puntos de mejora

- **Subir a 6 puntos** una característica, cuesta 7 puntos de mejora

Subir puntos en combate y defensa.

- **Subir a 1 punto** un combate o defensa, cuesta 3 puntos de mejora.

- **Subir a 2 puntos** un combate o defensa, cuesta 4 puntos de mejora

- **Subir a 3 puntos** un combate o defensa, cuesta 5 puntos de mejora

- **Subir a 4 puntos** un combate o defensa, cuesta 6 puntos de mejora

- **Subir a 5 puntos** de poder, cuesta 6 puntos de mejora.

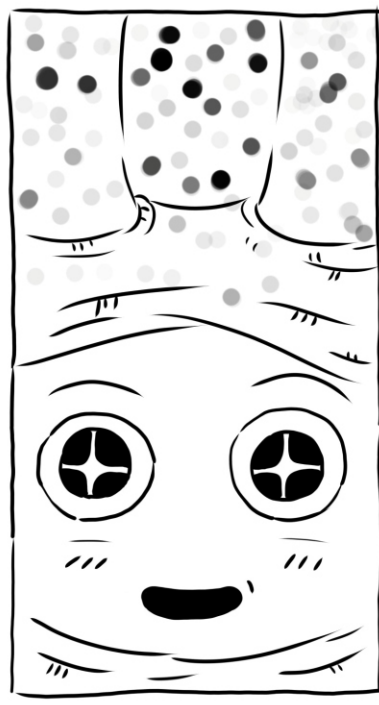
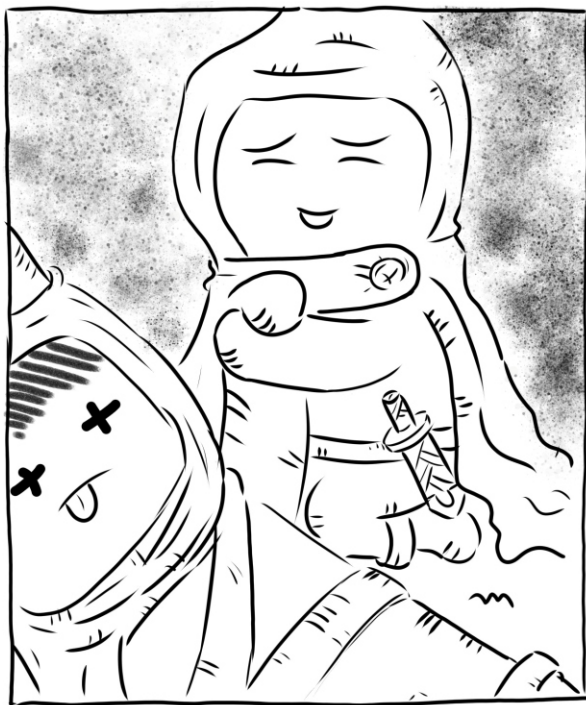
- **Subir a 6 puntos** de poder, cuesta 7 puntos de mejora.

- **Subir a 7 puntos** de poder, cuesta 8 puntos de mejora.

Dirigir una partida

Bienvenido al mundo de traven, aventurarse a ser director de juego es una labor que a veces puede parecer complicada pero definitivamente será gratificante, esta es una tarea que seguramente hará alguien comprometido y con la chispa necesaria para crear una historia (claro está, recordando que los protagonistas y co creadores son los jugadores).

Tendrás la responsabilidad de crear el mundo donde se vivirán las aventuras de los personajes que tus jugadores han creado, daremos una pequeña introducción al mundo de los trapuditos. Te servirá de guía para crear tu ambientación, Pero **no dudes en añadir tus propias ideas para crear un mundo interesante y lleno de aventuras.**



Subir puntos de poder

- **Subir a 1 punto** de poder, cuesta 2 puntos de mejora.

- **Subir a 2 puntos** de poder, cuesta 3 puntos de mejora.

- **Subir a 3 puntos** de poder, cuesta 4 puntos de mejora.

- **Subir a 4 puntos** de poder, cuesta 5 puntos de mejora.

Puedes planear una aventura que dure solo una o algunas pocas sesiones de juego o planear una campaña, de varias aventuras interconectadas que tomarán sin lugar a dudas varias sesiones de juego. Normalmente las aventuras son cortas, son historias no muy complejas, se desarrollan en un mismo lugar y que se resuelven en una o dos sesiones.

Mientras que las campañas son historias más complejas, con giros inesperados, se pueden presentar en varios

escenarios y largos periodos de tiempo. Los jugadores podrán desarrollar mejor sus personajes y mejorarlos. Una campaña puede estar compuesta de varias aventuras conectadas con un mismo hilo narrativo.

Normalmente una sesión de juego consta de tres partes, que lo normal es que se ejecuten en este orden.



Introducción a la aventura

En esta primera parte el Dj comienza relatando el contexto de la narración, expone el mundo, su entorno y sus habitantes en donde los jugadores vivirán sus aventuras, **es importante que añadas detalles que permitan a los jugadores crearse una idea clara del mundo en el que viven sus personajes.** A continuación expone un elemento activador. Este puede ser una misión, un suceso, un rumor de un tesoro, rescatar o ayudar a alguien o incluso explorar un territorio inexplorado.

Este elemento activador, debe ser algo que motive a los jugadores a ponerse en acción para resolver un conflicto que está afectando al mundo cercano a los jugadores.

Ejemplo:

La partida comienza con los personajes en una mesa

apartada de una posada, dicha posada está construida en un viejo tronco de árbol caído. El gran árbol, sirve como local para el próspero negocio de un emprendedor trapudito y su familia quienes han llevado el local por años.

Allí en una esquina los personajes se han reunido, para ultimar los detalles de una expedición a solicitud del consejo de la villa, para resolver el misterio de los viajeros desaparecidos en el bosque próximo, donde se han perdido en el último año ocho desafortunados

Aquí el DJ ha expuesto una situación, algo por resolver y un tema en común que lleva a los personajes a adentrarse en la aventura. Además inician en un lugar que es seguro para los personajes, un espacio donde pueden conocerse mejor, hacer preguntas sobre el bosque, los desaparecidos y todo lo que pueda ser útil antes de partir. De esta manera pueden planear cómo afrontarán su misión antes de iniciarla.



Los jugadores pueden con toda confianza preguntar lo que necesiten saber sobre el lugar en donde están, quizás necesiten saber más sobre el bosque, su historia, los caminos de acceso, si en la posada pueden comprar algunos objetos que necesitarán para el viaje e incluso hacerle preguntas a los demás clientes del lugar, quizás ellos puedan saber algo útil para esta misión.

Cómo puedes ver, lo principal en esta etapa del juego, es contar una historia, hacer preguntas, interactuar y hacerse una idea del mundo en el que los personajes estarán. Es muy normal que no haya un orden en cómo los jugadores actúen, porque puede ser

que mientras uno de ellos está organizando su mochila de viaje, con todos los pertrechos y esto le tome algunas horas. Una jugadora se dedique el resto de la tarde (en el mundo del juego) a memorizar el mapa del bosque y sus alrededores. Por lo que la narración aunque no tenga un orden muy definido si que será fluida y habrán muchas preguntas que poco a poco llevarán la historia hacia adelante.

En algún momento, el DJ puede pedir a algún jugador que lance los dados para resolver una situación, de ser necesario.

Exploración

Una vez que los jugadores han decidido involucrarse en la propuesta del DJ, comienza esta sección del juego.

Aquí es donde se desarrolla la mayor parte de la trama, los personajes pueden interactuar con el mundo y explorarlo. Normalmente es una parte del juego en donde la construcción de la narrativa entre todos los jugadores es lo principal (la mayoría de turnos en esta etapa del juego está compuesta por turnos narrativos).

Ejemplo:

Nuestro grupo de aventureros ha partido en su expedición, se tomaron todo el día anterior para planear de la mejor manera posible su viaje. Algunos revisaron su equipaje, comprobando que tuvieran todo lo necesario para la expedición. Además de indagar con los clientes y los dueños de la posada sobre el bosque y sus historias. Para tener más información y así ir más preparados a su aventura.



Por último revisan con los mapas que hayan conseguido, memorizando el mejor camino para adentrarse en el bosque, teniendo en cuenta los rumores que han escuchado. Con cautela y tratando de tomar el mejor camino se adentran en el bosque y en el misterio de las desapariciones. Durante varias horas avanzan por senderos entre la espesura del bosque. Incluso en alguna que otra vez temiendo perder el camino, comprueban sus mapas.

Hasta que ya avanzada la tarde, casi llegando la noche. El rastro de podredumbre y despojos los lleva hasta una caverna. La entrada está cubierta por un musgo negro y pestilente y la luz de la luna llena parece no querer entrar en el ominoso lugar.

Los aventureros comprueban sus linternas, el sanador prepara sus poderes de curación, mientras el mago escoge los hechizos más útiles para esta incursión. El paladín viste su armadura y escudo poniéndose en frente, seguido del cazador que afina su visión en busca de peligros y el guerrero se ubica al final del grupo para prevenir ataques por sorpresa.

El temor es inevitable, pero los aventureros saben que las personas del poblado cuentan con ellos, para encontrar a sus seres queridos perdidos. Así que se adentran en la oscuridad de la caverna, dispuestos a enfrentar lo que sea que los espere adelante.

La dinámica de esta parte de la aventura es muy similar a la introducción. Aunque aquí son los jugadores quienes mueven la trama de la partida, a través de sus preguntas y acciones. Y el DJ narrará principalmente como el mundo y quiénes lo habitan reacciona a las acciones de los personajes

Por ejemplo, si un jugador se adentra en el bosque, el DJ narrará qué es lo que ve cuando camina por él, los olores, sensaciones, sonidos, incluso si hay algún peligro detectado o no por el personaje, quizás le pida que lance los dados para resolver una situación.

Aquí ya la partida ha pasado de la exposición a la acción, los jugadores están constantemente proponiendo ideas, explorando, indicando al DJ que es lo que sus personajes hacen. Estas interacciones generan una respuesta del DJ. Quién relata cómo van las situaciones avanzando y generando así nuevas oportunidades de avanzar en la historia.

En esta etapa del juego es donde normalmente la

trama avanza más, es normal que para realizar algo de lo que los jugadores proponen deban superar una prueba de dificultad. Cosas como encender un fuego solo con ramas, trepar un árbol, seguir un rastro y muchas otras cosas que se te puedan ocurrir como DJ. Pueden necesitar un lanzamiento de dados lo que será una excelente oportunidad para generar un momento de tensión.

Incluso puede ser que un encuentro o combate menor, tenga lugar durante esta parte de la partida para crear un momento emocionante en medio de la trama.

Encuentro y resolución

Esta es la parte final de la aventura, es en donde después de atravesar un camino de misterios, peligros, algunos enemigos y sobre todo de historias dignas de ser contadas. Los personajes llegan al lugar y momento donde la historia concluye.

Este desenlace de la partida puede ser el descubrimiento de un misterio, encontrar un objeto necesario para una misión próxima, salvar a alguien, encontrar un lugar o alguien o el clásico enfrentamiento contra un villano y sus malvados secuaces.

Una aventura puede terminar de muchas maneras, incluso con el fallo y muerte de nuestros aventureros (si, a veces los héroes mueren). Este es el momento de cierre de la aventura, por lo que la historia debe tener un cierre de la trama principal, aunque esto no signifique que se puedan dejar algunos cabos sueltos que abran nuevas y emocionantes aventuras a los jugadores, en futuras partidas.

Esta última sección de la aventura, debe ser una que atrape a los jugadores. Los cuales en muchos casos tendrán algunos objetivos personales que se irán desarrollando paralelamente con la historia principal. Estas tramas pueden ser resueltas en la aventura, dar algún indicio o incluso ninguno, dejando el enigma para futuras partidas.

El final de la partida, merece que le dediques el tiempo justo. Que no lo apresures, debe sentirse como un momento trascendental e incluso de peligro mortal para los jugadores. **Así que te recomiendo que si en algún momento ves que el tiempo de juego se agota. No apresures el final y si hace falta, deja esta parte**

para la siguiente sesión de juego. Así podrás cerrar bien tu aventura, tus jugadores estarán más frescos y dispuestos. Además todos tendrán más tiempo de organizar sus estrategias para este momento tan anticipado.

Ejemplo

Nuestros aventureros ingresan a la caverna, engullidos por la oscuridad que se cierra sobre ellos. Cuidando donde pisan, esperando a cada segundo que desde las sombras, un peligro desconocido los ataque. Durante horas avanzan, entrando cada vez más profundo. Sintiendo como un peligro invisible los espera en alguna esquina. Hasta que al final de un largo túnel, con estalactitas sobresaliendo y algunas paredes casi derrumbándose sobre si mismas, llegan ante una puerta.

Alta, imponente y robusta, se levanta la puerta tallada con símbolos arcanos y en un lenguaje, que a pesar de los mejores intentos del mago no logra descifrar. Aún así ante la sorpresa de los aventureros la puerta cede, casi abriéndose por sí misma, como una invitación ominosa.

Una vez adentro, un dibujo circular tallado en el suelo de la cueva, se muestra a los aventureros. En el centro un sencillo altar de roca es lo único que rompe con el paisaje desolado y oscuro. Un rayo de luz lunar entra por una abertura en el techo de la caverna, mientras entre las rocas se escuchan pequeñas corrientes de agua subterránea que recorren la montaña. Los jugadores deciden que sus personajes deben explorar el altar central y avanzan. Tan pronto dan unos pasos al frente, la puerta tras ellos se cierra con un fuerte golpe.

Sorprendidos los aventureros toman sus armas, algunos arrojan las antorchas para poder sujetar bien sus espadas y tomar el escudo. Una densa sombra, casi

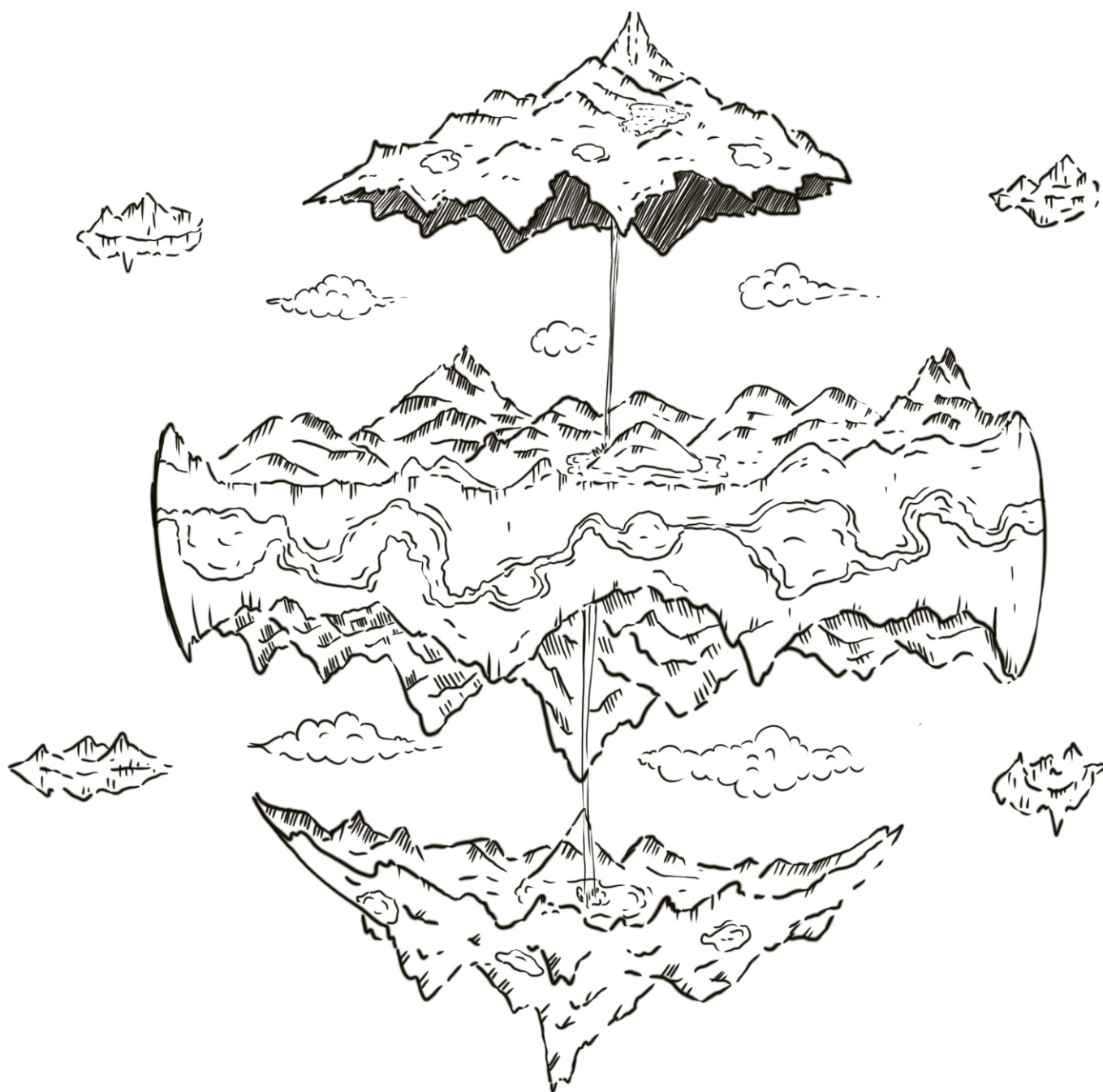
imperceptible al inicio, se acumula en una esquina hasta tomar forma y cuerpo. Poco a poco dos ojos amarillentos se abren mientras una boca llena de dientes muestra una sonrisa perversa. Así da comienzo al anticipado encuentro final.

En esta ocasión fue un espíritu maligno, que al ser derrotado, despeja la sala de la oscuridad que la inundaba. Dando paso a unos temerosos rayos de luna que van recorriendo la sala, revelando en una esquina las pertenencias de los desaparecidos. Lamentablemente ya es muy tarde para ellos, pero nuestros aventureros saben que nadie más tendrá que vivir este horrible destino.

En este ejemplo la partida se resuelve con una batalla contra un enemigo final. Aunque no siempre es así, puede ser un espíritu del bosque que está enojado con los pobladores de las cercanías. Un alma en pena que extravía a los paseantes y los duerme en un prado del bosque para que le acompañen. Otra puede ser una reina hada en búsqueda de nuevos habitantes de su reino. **Las posibilidades son muchas y la imaginación de los jugadores y DJ son fundamentales para dar a esta historia un final que cierre de manera estupenda la aventura.**

Una vez superado el reto final, es importante que como DJ narres a los jugadores el efecto de sus acciones, aunque sean pequeñas o grandes. Lograr salvar al hijo de un granjero de una bestia salvaje, calmar los espíritus del bosque que amenazaban los cultivos o incluso detener el fin del mundo. **Los jugadores han sido protagonistas de esas historias y sentir que cambian el mundo para bien les animará a continuar adelante con más aventuras.**





En la inmensidad de todo lo que existe y lo que podemos imaginar, ubicada en el vacío. Hay un mundo de fantasía producto de un soñador. Allí es donde creé Maaleun. Un mundo en constante creación, en donde la oscuridad terrorífica, llegada del vacío se abre paso y consume todo, a menos que haya quien esté dispuesto a detenerla.

Maaleun el mundo de los trapuditos es un territorio inmenso e inexplorado, con cientos de asentamientos y ciudades esperando a ser descubiertos. Algunos en la cúspide de su esplendor y otros perdidos en la inmensidad del paisaje esperando para contar sus historias a aquellos que se atreven a visitarlos. Los bosques, arroyos, junglas, desiertos, cavernas, montañas, glaciares, playas, estepas y demás paisajes pueden ser el lugar para una aventura épica.

Un consejo

Crear una aventura en un juego de rol y luego dirigirla no se trata sobre tenerlo todo planeado, por que muchas veces los jugadores harán cosas que no imaginas y si no estás preparado para improvisar tu idea se irá al traste o peor, entrarás en conflicto con tus jugadores porque han "arruinado" tu plan. **Una buena manera de plantearse una partida es crear un marco general para tu historia, algunos PNJs importantes en la trama, algunos hechos relevantes y un conflicto que los jugadores deban resolver.** Permite que la trama avance con los aportes que harán tus jugadores a través de las acciones de sus personajes. Si aprendes a adaptarte a tus jugadores, encontrarás nuevas formas incluso más interesantes que las que tenías planeadas, para que la historia avance.

Recuerda siempre "una buena improvisación, requiere una buena preparación"

Juez y parte

Como director de juego, tendrás más información que los jugadores y esto es una posición que debes usar

para hacer el juego más interesante. En una buena partida habrá misterios por resolver, pero asegurate de dar a los jugadores suficiente información sobre el mundo que los rodea, lo que pasa a su alrededor y los personajes con los que se encuentran. **De esta manera los jugadores podrán aportar más a la partida.**

Como DJ eres narrador de todo lo que pasa en el mundo que construyes junto con tus jugadores, es importante que resaltes los momentos importantes de una aventura. Los peligros cercanos y los momentos de tranquilidad donde los protagonistas de la historia pueden tomar un descanso, interactuar entre ellos y el mundo. **Nunca olvides premiar al equipo de aventureros cuando lo han hecho bien, hazles sentir que sus acciones ayudan al mundo en el que están y que a su vez son valiosos como héroes.**

Recuerda siempre que incluso un mundo de fantasía tiene reglas que la hacen coherente, si aplicas esto, siempre encontrarán tu y tus jugadores una solución a un reto o conflicto. **Como DJ sé un mediador imparcial, no tomes favoritismos, la historia siempre es lo principal.**



Magia

Para la magia he diseñado un sistema que permita a los jugadores usarla principalmente como un medio de apoyo a sus compañeros de juego. Si bien da acceso a habilidades increíbles, tiene restricciones de uso.

cómo usarla:

En traven hay dos roles de personajes que pueden usar la magia, estás son el mago y sanador. Al igual que las habilidades que tiene cada profesión, los usuarios de la magia tienen a su alcance una lista de hechizos que pueden usar según su nivel. Siendo su nivel de personaje, el máximo de los hechizos que pueden usar, así que si el personaje es de nivel dos, puede usar dos hechizos de nivel uno o un hechizo de nivel dos (perdón por usar tanto la palabra "nivel").

En la hoja de personaje puedes encontrar un espacio con tres casillas, donde puedes guardar un máximo de tres hechizos activos, estos son los que pueden usar durante la partida. Los jugadores pueden cambiar uno o varios de los tres hechizos que tienen activos. cada hechizo que reemplace cuesta 1 punto de poder y deberán hacerlo en un momento donde sus personajes estén concentrados y descansados. Cada hechizo detalla cuántos puntos de poder y acción cuesta. también están escritos los efectos y demás condiciones del hechizo.

Cada hechizo tiene una dificultad para ser lanzado, que es marcada con un número del 1 a 6 (la dificultad) acompañado por otro número que indica la cantidad de resultados mínimos para obtener el éxito. Además de indicar cuántos dados puedes usar para lanzar el hechizo.

Por ejemplo, el hechizo chispa tiene una dificultad de 3/3 y puedes lanzar 5 dados. significa que necesitas obtener entre los 5 dados que lanzas al menos tres resultados de "3" para que el lanzamiento del hechizo sea exitoso.

Para ayudar al lanzador de hechizos, siempre está la opción de usar un punto de poder para sumar un dado a la tirada. Pudiendo gastar tantos puntos de poder como nivel tenga el personaje.

La magia necesita muchos años de estudio y aprendizaje. Por lo que encontrarás que sólo un mago o un sanador pueden dominarla. los hechizos que son de uso exclusivo para los sanadores están marcados un.*

Opcionalmente está la afinidad elemental, el personaje elige un elemento de los cuatro disponibles (aire, fuego, tierra y agua). Y siempre que lance un hechizo de ese tipo tiene un dado adicional en su lanzamiento, pagando 1 P.P adicional



Carta de hechizos

Para esta versión (de Prueba) hice una tarjeta de hechizos que llamaremos "generica". La puedes usar para llevar un control de los hechizos que estas usando en el momento.

sirven para que tengas una referencia rápida de los hechizos que estas usando en el momento, así puedes ver la información mas relevante sin tener que consultar el libro de reglas.

Nombre del hechizo o poder

Casilla de contadores de usos del hechizo (en turnos activos), si este dura varios turnos.

Escribe el texto del hechizo.

The diagram shows a rectangular card template. At the top is a wide grey box. Below it is a large box for text. To the right of the text box is a vertical stack of four small boxes numbered 1, 2, 3, and 4. Below the text box are four colored circles (brown, blue, red, grey) with the letters T, A, F, and A inside them. Below these circles are the labels 'PP.' and 'P.A.'. To the right of these labels is a box containing a die icon and a slash. At the bottom right is a box containing a die icon and a plus sign.

Costo en puntos de poder.

Marca con una X la afinidad elemental del hechizo.

Dados que lanzas en el hechizo

Costo en puntos de acción

Dificultad del hechizo



Lista de hechizos Mago Y Sanador

Nombre	Nivel	Tipo	P.P	P.A	Dificultad	Dados	Efectos
Chispa	1	Fuego	1	3	3 / 3	5	Produce un pequeño grupo de chispas inflamables, con un alcance máximo de 6 Dms. daño 1d6 / 2. puedes distribuir el daño entre varios objetivos
Levitar	2	viento	2	2	3 / 3	4	Levanta un objeto de la mitad del tamaño del lanzador, o un ser animado del mismo tamaño del lanzador. durante 1 minuto a un radio máximo de alcance de 6d6 Dms.
Dormir	1	viento	1	2	3 / 3	5	Duerme a un objetivo durante 1d6 x 10 minutos.
Animar	3	Agua	1	1	2 / 4	4	Aumenta durante 1 turno una característica de un aliado. Alcance a Dms
Detectar Magia	1		1	3	3 / * *= a la dificultad del hechizo a detectar	5	Detecta la magia en un ser o lugar, aunque en ocasiones se detecte la magia es posible no saber cual hechizo en particular se ha usado.
Entender Magia	2		1	3	3 / 3	4	identifica un hechizo (que es perceptible o ha sido identificado). y permite entender cómo funciona y como contrarrestarlo.
Ilusión	2	viento agua	1	3	2 / 5	4	Crea una ilusión visual de un tamaño máximo de 3 mts de radio. a una distancia max 30 de Dms del lanzador del hechizo, quien debe estar concentrado para mantener la ilusión. .
Circulo Protector	3	Tierra Fuego	2	3	3 / 3	4	crea un círculo protector de energía impide que entren o salgan ataques físicos y mágicos, a todos quienes estén dentro de un radio de 3 Dms del lanzador hasta absorber un máximo de 2d6 de daño.
Teletransportar	2	Viento Agua	2	3	2 / 4	4	Teletransporta a una criatura de hasta dos veces el tamaño del lanzador del hechizo, a un lugar que esté en su rango de visión o al mismo lugar donde esté el lanzador. alcance máximo 3d6 Dms de distancia
Rayo de fuego	3	Fuego	2	3	3 / 3	4	Lanza un rayo con alcance de 3d6 Dms, causando daño de 1d6 a todas las criaturas en el trayecto.
Caída de rocas	2	Tierra	2	3	4 / 3	6	Lanza 1d6 rocas cada una causa 3 ptos de daño, puedes distribuir el daño entre uno o varios enemigos, alcance 6 Dms.
* Armadura de agua	2	Agua	1	2	2 / 4	4	Da a una criatura +1 punto de defensa y resta 2 puntos a todos los daños de fuego. alcance 1d6 Dms.
Manantial	3	Agua	3	4	3 / 2	3	Restaura 1d6+3 puntos entre tus aliados, distribuyendolos como tú quieras.

Nombre	Nivel	Tipo	P.P	P.A	Dificultad	Dados	Efectos
Ráfaga	2	Viento	2	3	2 / 4	3	Lanza una ráfaga de viento hiriendo 1d6 enemigos, causando 3 pts de daño a cada uno. Los afectados son derribados durante el próximo turno.
Neblina	1	Viento	2	3	2 / 3	3	Oculta al lanzador y a los aliados durante 2 turnos, en un radio de 1d6 x 2 Dms. ni los aliados o los enemigos pueden realizar ataques.
Armadura de cuarzo	1	Tierra	1	3	3 / 3	4	Da al objetivo 1 punto de defensa durante 1d6 turnos.
Explosión	3	Fuego	1	4	2 / 5	4	Realiza 1d6 puntos de daño a 1d6 objetivos, en un radio de 4 Dms a una distancia de 20 Dms.
Marcar Objetivo	3	Tierra Fuego Aire Agua	2	3	3 / 3	4	Elige un objetivo, este queda marcado para el siguiente turno añadiendo 1d6 a la tirada de ataque contra ese objetivo.

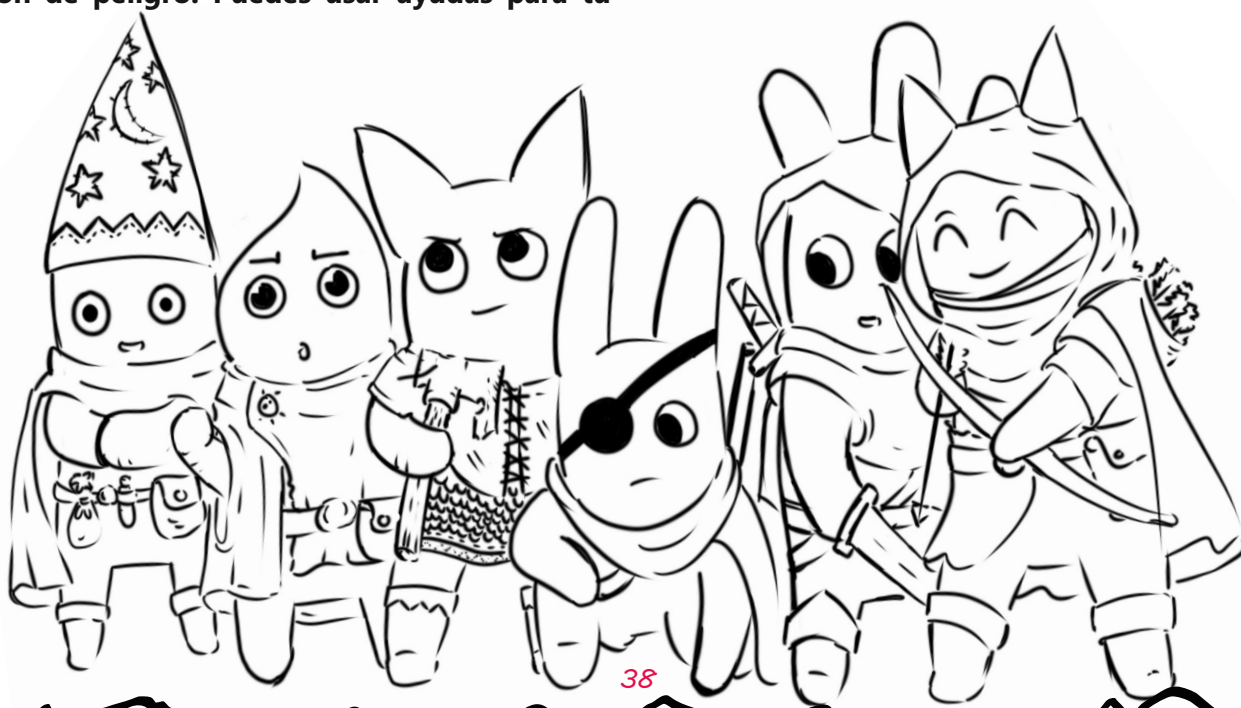
Ambientar la partida

Una partida de Traven es principalmente la narración de una historia, es importante resaltar que se está en un mundo inmenso, uno con incontables misterios. Aunque sin olvidar concentrarse en lo que les rodea, el pequeño entorno. Sé muy descriptivo, Los olores, colores, formas, las sensaciones conforman un entorno detallado que aportará a la partida el ambiente adecuado para la narración.

Asegúrate de exponer el mundo de manera que los jugadores puedan entender el tono de la partida. Permite que si hay un peligro, ellos encuentren pistas, indicios sobre el peligro próximo. Busca que tu narración genere el suspenso propio antes de una situación de peligro. Puedes usar ayudas para tu

partida, mapas, imágenes, música y lo que consideres para reforzar la atmósfera del mundo que estás creando junto con los jugadores.

Quando pienses en la aventura que estás creando, no planees una historia rígida, piensa en que se pueda adaptar a los aportes de los jugadores. Piensa en un detonante que active los eventos y mueva a los jugadores a comenzar el viaje. Imagina el que será el punto alto de la aventura, lo que llamamos el "nudo" de la historia y por último un evento final que será el desenlace, permite e incentiva que los jugadores hagan aportes entre cada uno de los tramos de la narración, nutriendo tus ideas y ayudándote a crear una partida más interesante.

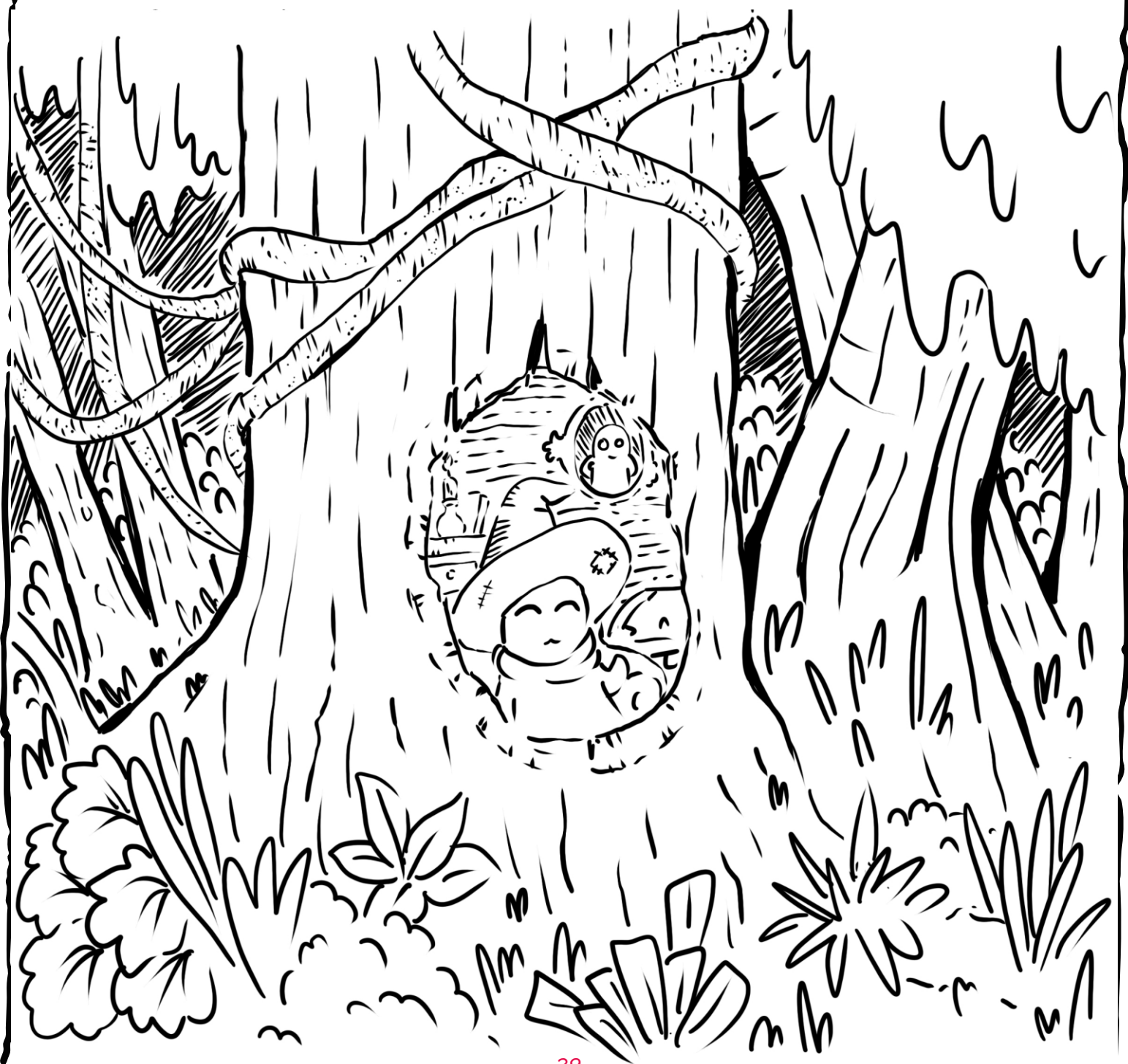


Criaturas de este mundo

El mundo de los Trapuditos brilla cálidamente en medio de la inmensa oscuridad, una luz como ésta atrae sin lugar a dudas a seres de todo tipo, entre estos a entidades con un hambre insaciable. Dominadas por sus impulsos y deseos que solo les llevan a consumir y a destruir todo lo que encuentren. Allí es donde los héroes son más requeridos y la bondad y el valor lucen en verdad.

El siguiente texto es solo un referente, una guía para que puedas crear tus partidas y por qué no... crear tu propio mundo. El mundo de los trapuditos es un mundo inmenso, donde han existido civilizaciones

antiguas, con vestigios de ciudades inmensas por todas partes, sin quien cuente sus historias. Curiosamente todos los pueblos que hay ahora en este mundo son nuevos y ninguno ha habitado estos lugares míticos llenos de tesoros. por eso grupos de aventureros buscan descubrir este mundo antiguo con la esperanza de entender el mundo en el que viven ahora.



Los **Trapuditos** viven en pequeñas aldeas en un bosque, en ciudades construidas en grandes árboles, en pequeñas islas de paja sobre lagos profundos, en la ruina de un viejo castillo, **en donde tu lo imagines allí puede haber un asentamiento.**

Piensa en lugares inmensos de escala gigantesca donde ellos se ven pequeños y casi indefensos, como cuando veíamos dibujos animados donde un ratón se hacia su hogar en el rincón de una pared, un gnomo habitando una tetera o un hada minúscula en una cáscara de nuez.

cuando tengas en mente el mundo donde se desarrollarán las aventuras. **Es hora de poblarlo de los habitantes, quienes serán con quien se encontrarán nuestros aventureros, los PNJ'S (personajes no jugadores).** Para este propósito he creado una plantilla (disponible más adelante) que te permitirá crear diferentes encuentros para tus partidas. tanto amistosos como hostiles.

Las aventuras necesitaran que los personajes interactúen con todo tipo de seres . Que cada especie tenga su propio lenguaje (además de un lenguaje

común para la gran mayoría de criaturas). Puede aportar más profundidad al mundo que estás creando. Esta es solo una idea entre otras muchas que puedes usa

Como DJ para dar más color a tu mundo, piensa en que tal como en el plantea tierra. Hay diferentes culturas y pueblos. con tradiciones y costumbres que las hacen únicas. Piensa en cosas como las formas de sus edificios, ropas, comida, costumbres. **Todos son detalles que pueden ayudarte a dar un telón de fondo más interesante para tus aventuras.**



Algunos lugares de interés y sus habitantes

Ciudades y asentamientos

Estos son los principales asentamientos conocidos y documentados por el explorador **enie wol**, un estudioso y cartógrafo que dedicó su vida a recorrer y documentar los diferentes territorios Trapuditos y no Trapuditos.

villa vieja

villa vieja se encuentra en el extremo sur oeste del nivel medio del mundo de maaleun, allí es donde los sanadores estudian cómo las fuerzas vivas de este mundo, visibles o no, pueden ser usadas para sanar y ayudar a otros. Esta aldea compuesta en su mayoría por casas con forma de semillas y algunos "edificios" en los troncos de antiguos árboles, es de vida tranquila y apacible donde los días pasan en la tranquilidad que brinda la vida sencilla.

Solara

La ciudad reino del bosque de solara se ubica en el centro del bosque del cual toma el nombre, los

habitantes de este increíble lugar han aprendido a vivir con la naturaleza, Los más sabios han aprendido el lenguaje de lo salvaje y sus seres. Solara es famosa también por los exploradores y arqueros que defienden su reino de invasores y oscuros. La arquitectura de esta urbe boscosa, recuerda a nidos de grandes aves con grandes salones tallados en los árboles antiguos e inmensos conectados entre sí por puentes colgantes.

Para el extrajero que pase por el gran bosque sería difícil encontrar la ciudad, ya que esta se encuentra en lo más profundo del mismo, protegida por los espíritus que ahuyentan a todo aquel que se adentre con malas intenciones.

Perla antigua

La gran torre de perla antigua se levanta majestuosa sobre un inmenso claro. Dejando ver sus reflejos en la noche como un faro para todos aquellos que están dispuestos a estudiar durante años, desentrañando los misterios de la magia.

Trapuditos de todas la edades y lugares acuden cada año para aprender sobre el dominio de las artes arcanas. Alrededor de la torre con el paso del tiempo, se ha



levantado un pequeño pueblo donde entre casas, tiendas con gran variedad de curiosidades y escuelas de muchos saberes no mágicos, hacen vida atraídos por la enigmática torre, seres de todas las formas y colores.

Los viajeros que han llegado a perla antigua, cuentan sobre sus habitantes extraños y atractivos. rodeados de noches imbuidas de misticismo.

Darién

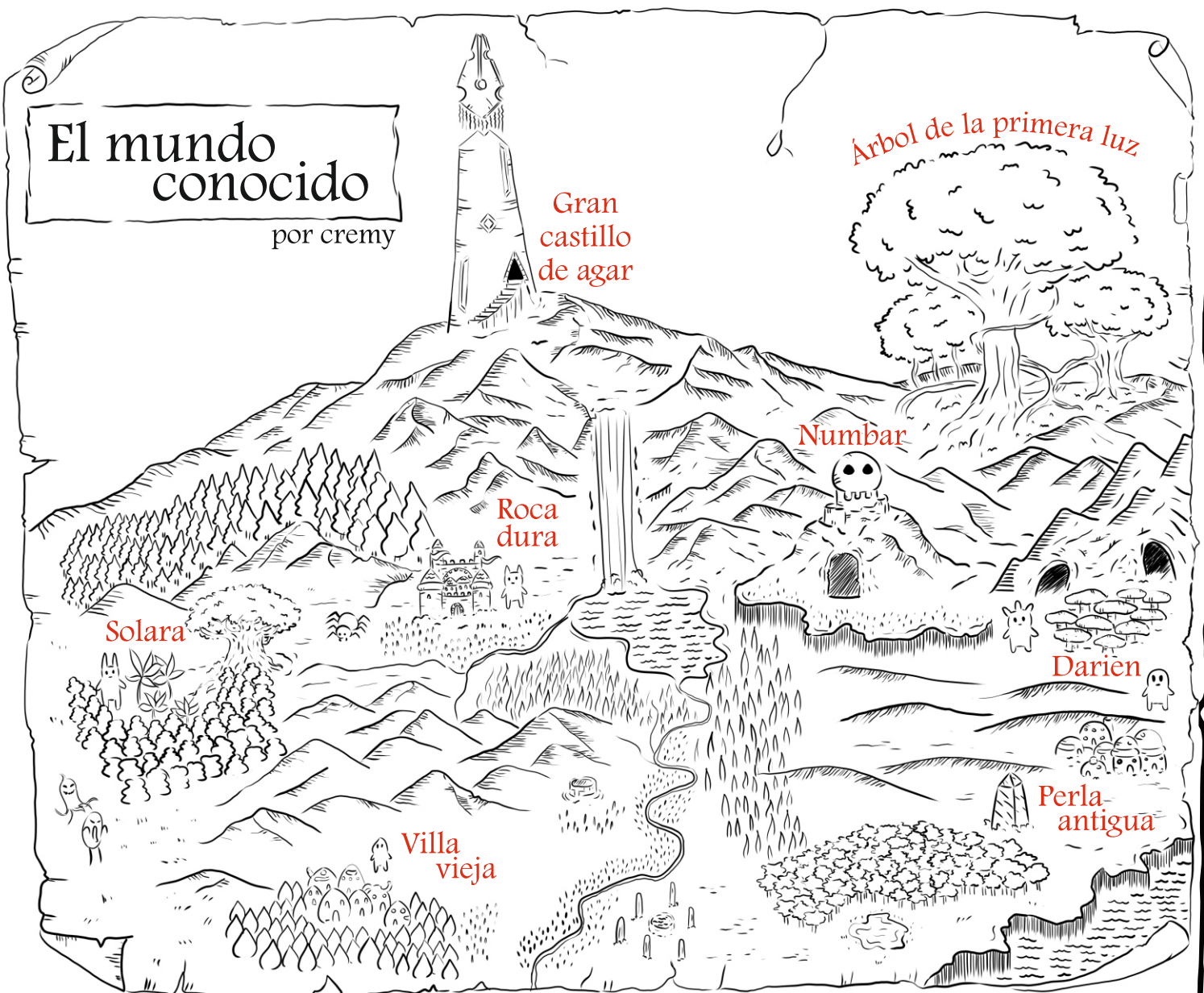
El reino de darién, es entre todos los asentamientos trapuditos el más cercano a las oscuras montañas de numbar, de donde llegan cada cierto tiempo ataques de los oscuros y criaturas al dominadas de perversos señores, que están al servicios de sus más bajos instintos.

Esta dura vida ha dado a los habitantes de esta ciudad una reputación de fuertes y valientes guerreros. herreros habilidosos. Euipamiento para aventuras y

otros artículos de primera calidad. los Trapuditos de darién han servido como escudo para evitar en gran medida la expansión de los peligros que quieren devorar los territorios de todo maelun.

Rocadura

El majestuoso reino de roca dura, muestra sus torres y murallas, custodiadas por los más nobles caballeros. Trapuditos que han jurado proteger su tierra y auxiliar a quien necesite de su ayuda. En sus calles limpias y con hermosos jardines los artistas y artesanos deleitan a viajeros de todo el mundo con sus obras. Mientras llegan y salen cada día expediciones de caballeros, en búsqueda de nuevas rutas de comercio, tesoros y llamados de auxilio que responder.





Numbar

Las tierras de numbar eran antiguamente un lugar de renovación y cambio, donde los trapuditos iban a aprender sobre la esencia de la transformación. allí las fuerzas vitales de la vida y la muerte se hacían presentes para mostrarse como partes necesarias de la existencia y del ciclo de constante creación.

Lamentablemente la corrupción y el miedo que vagan por el vacío encontraron un lugar donde anidar, pervirtiendo este sagrado lugar de peregrinaje. Ahora no es más que un refugio para almas perdidas y la insaciable sed del caos sin fin.

El gran castillo de agar

En un extremo apartado del mundo, señalado tímidamente por los mapas como un rumor de un lugar del que solo hay leyendas, Se encuentra agar. El último portal conocido para llegar a los a los otros continentes

de este mundo, que solo pueden ser alcanzados usando portales ya abandonados hace mucho tiempo.

Criaturas del vacío

El vacío y la incansable oscuridad que viene de los planos oscuros, son unas de las grandes amenazas que rondan el mundo de maaleun. Su naturaleza es motivada por un hambre insaciable y una inteligencia retorcida. En su lógica perversa, la naturaleza de todo es la muerte y el caos ya que todo terminará allí.

El vacío viaja por el espacio y las dimensiones hasta encontrar vida y creación para saciar sus agónicos deseos. Así llegó a maaleun donde sus habitantes luchan contra la extinción.

Hasta el día de hoy, los exploradores han encontrado criaturas del vacío en los niveles superior y medio del

mundo. Pero nunca hay que bajar la guardia porque cualquier rincón oscuro podría ser tomado por estos seres.

vacíos

Los vacíos son seres compuestos de una oscuridad espesa, con formas irregulares. Puedes encontrarlos en grupos de entre 5 y 10. Si bien no son especialmente inteligentes en grupo pueden llegar a ser peligrosos. Habitan en lugares donde no hay luz y son especialmente débiles a la luz.

Pesadilla

Las pesadillas son vacíos que han vagado por el mundo y consumido suficientes víctimas desafortunadas como para crecer a un tamaño considerable.

A diferencia de los vacíos, estos monstruos ya tienen suficiente voluntad como para crear planes e incluso tener bajo su dominio a una tropa de vacíos. Y su resistencia a la luz es considerable.

Arrollador

De todas las terribles criaturas nacidas de las sombras, los arrolladores son de las más temidas, aunque son unos pocos y es muy extraño encontrarlos. Son contados los que pueden encontrarlos y salir sin rasguños. Son cazadores terribles e insaciables que buscan presas todo el tiempo para satisfacer el apetito sin fondo de la oscuridad insondable del vacío.



Reinos libres

Cuando el estallido de creación ocurrió, muchos de los seres de dalian tuvieron una nueva clase lucidez, de este conocimiento surgieron los reinos de los reinos libres, donde criaturas agrupadas por intereses comunes conviven buscando sobrevivir entre el caos de un nuevo mundo.



Muy rara vez son avistados fuera de sus dominios y no son muy amigables con los visitantes no invitados. aunque no son violentos sin razón, no permiten que nada se interponga en su camino.

Rodentia

La entrada al país de rodentia se encuentra en la cima de una torre abandonada en la colina más alta del bosque estrellado. En él conviven desde el ratón más pequeño hasta las ágiles liebres, pasando por los diligentes castores y los misteriosos murciélagos. En cavernas profundas, ríos sin fin, árboles frondosos y praderas verdes, los roedores conviven bajo la guía del gran consejo de roedores y la protección de los centinelas cola larga.

Son en general amigables con todas las criaturas, aunque responden sin lugar a dudas a las ofensas injustas, no temen embarcarse en largos viajes con tal de traer nuevas atracciones y tesoros a tu reino.

Pantanos y ciénegas sangre fría

Los anfibios y reptiles se reúnen en los territorios húmedos y neblinosos rodeados de bosques, páramos y terrenos en apariencia yermos. Donde prosperan en sus comunidades unidas y conectadas entre sí por el comercio y las tradiciones que crean. tienen una gran identidad como pueblo. para ellos el honor y nombre es muy importante.

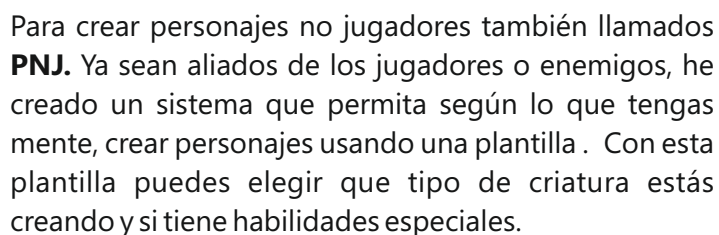
Territorios salvajes

Aunque ellos prefieren llamarse territorios libres, son asentamientos de criaturas de muchos tipos, incluso diferentes entre ellos. Viven como pueden, algunas son ciudades dedicadas al comercio, otras son grandes centros de artesanos, de mercenarios, pescadores, mineros y algunos son lugares donde bandidos han creado micro reinos donde imponen las reglas y someten a las gentes.

Creando encuentros y pnjs.

Como director de juego, Cuando crees un encuentro piensa en cómo **ese encuentro encaja dentro de la historia que estás contando**. ¿Es una montaña, una caverna o una posada?, ¿el clima es cálido y amable o por el contrario están en medio de un crudo invierno? ¿Es de día o de noche?. ¿Es un lugar seguro o por el contrario los enemigos los asechan?

Con esas ideas en mente puedes pensar en algo que esté acordé con la aventura que estás narrando y con el momento que los jugadores vivirán. Ahora será el momento de añadir algunos habitantes al mundo.



Espacio para observaciones
 sobre la criatura, como una habilidad
 que hayas creado, daño adicionado,
 o lo que consideres necesario.

3 - Ahora elige un tamaño, sea pequeño, mediano o grande.

He creado una tabla con valores básicos en las características. Estos son solo números de referencia, puedes modificarlos como quieras para que se adapte a la idea de criatura que tienes en mente.

de la criatura
P = pequeño
M= mediano
G = grande.

Nombre de la criatura,
puedes usar una criatura
que ya conozcas
(lobo, goblin, etc). o puedes
crear uno completamente nuevo.

46

criatura tiene una coraza muy gruesa el DJ puede decidir que la defensa sea superada solo con un 6 en un ataque.

Escurridizo

Al recibir un ataque si falla en la tirada de defensa, puede lanzar de nuevo una vez mas los dados de defensa, gastando un punto de poder o un punto de golpe.

Camuflaje

La criatura con esta habilidad ataca primero a los personajes en combate, este PNJ no puede ser detectado con ninguna habilidad o hechizo.

Manada

Después del primer ataque de la criatura, pon en juego 1d6 dividido entre 2 enemigos. con las mismas características de la primera criatura atacante. EL DJ puede cambiar algunos valores de las características de las criaturas invocadas (para crear una mandada con jefe y secuaces).

Mordedor

La criatura con esta habilidad al atacar, lanza 1d6 si obtiene un 5 o 6 el personaje atacado queda "atrapado" hasta que se libere o el enemigo la criatura que le está atrapando sea eliminada.

El personaje atrapado no puede atacar ni hacer otra acción diferente a liberarse, en una tirada de dados con fuerza o agilidad, El Dj decide la dificultad.

También puedes añadir como reto adicional a los encuentros a tus jugadores, daño con estados. Por ejemplo si la criatura tiene la habilidad de daño adicionado de PÚAS, puedes añadir que después de efectuar un ataque con púas añada el efecto de ENFERMO.

Enfermo: El costo de cada acción cuesta el doble de P.A (puntos de acción) y su desplazamiento es reducido a la mitad.

Retirar estado: superar una tirada de salvación en fortaleza de resistencia

Asustado: El personaje no puede atacar al enemigo que le provoca este estado

Retirar estado: superar una tirada de salvación en empatía

Tullido: El personaje no puede moverse más que una casilla por turno

Retirar estado: superar una tirada de salvación en

agilidad

Confundido: El personaje está desorientado y debe lanzar 1d6, si obtiene 5 o 6 puede atacar a los enemigos, de lo contrario su ataque será a uno de sus compañeros, elegido de manera aleatoria.

Retirar estado: superar una tirada de salvación en conocimiento.



El botín, tesoros y recompensas

Al terminar un enfrentamiento de manera victoriosa o al explorar. **Es común que los jugadores quieran encontrar tesoros u objetos.** Un enemigo vencido puede dejar alguna espada, una capa, algunas monedas de oro, un pergamino o algo que pueda ser valioso.

Si bien no todos los enemigos derrotados tendrán un botín que los personajes puedan tomar, es bueno que en alguna ocasión puedan encontrar algo que les sirva. Ten en cuenta que un enemigo que sea un bandido, no tendrá nada de valor con el. Un animal salvaje no tendrá más que colmillos, piel o carne. Incluso un poderoso enemigo puede dejar un trofeo que los jugadores no puedan o sepan como usarlo... o incluso que tenga una maldición.

Como DJ **tus jugadores agradecerán que al planear un encuentro y una aventura, tener en mente algún tesoro.** Así los personajes tendrán algún dinero extra para seguir en su aventura o un equipamiento nuevo.

Para agilizar la creación los puntajes de ataque y defensa los puedes anotar directamente, sin usar el método convencional para determinar su valor. así puedes crear personajes con valores en ataque o defensa muy altos para crear un reto especial para los jugadores.

Daño adicionado:

Puedes adicionar a las criaturas que creas para que se enfrenten a tus personajes, algo que he llamado DAÑO ADICIONADO, son habilidades especiales que harán a tus PNJ'S más interesantes.

Piensa en cómo el personaje o criatura que estás creando puede ser un reto más desafiante con alguna de estas habilidades y adaptarla para crear un encuentro memorable para tus jugadores. Por ejemplo. un enfrentamiento contra un antiguo hechicero encarnado en una serpiente, puede ser más interesante si añades la opción de DAÑO ADICIONADO de camuflaje.

Recomiendo que no uses más de dos opciones de DAÑO ADICIONADO, en una sola criatura, para no desbalancear mucho el combate y que la uses en criaturas que sean el jefe final, un enemigo interesante o algo similar. no en encuentros esporádicos contra esbirros menores.

Garra:

Si durante el ataque la criatura obtiene en su lanzamiento un "6" en los dados, añade 1 punto de daño

perforante, por cada 5 y 6 en los resultados del ataque.

Veloz

La criatura puede moverse dos veces en un turno, usando su velocidad y alcance completo cada vez. también puede realizar un ataque adicional cada dos turnos.

Cola látigo

La criatura con cola látigo puede atacar a todos los objetivos en un área de 2 dms, cada objetivo defiende el ataque de manera independiente.

Puas

Si la criatura está a un metro o menos de los enemigos y obtiene un 6 en su lanzamientos de ataque, ocasiona 1 pto de daño adicional a quienes estén dentro del radio de daño.

Trepador

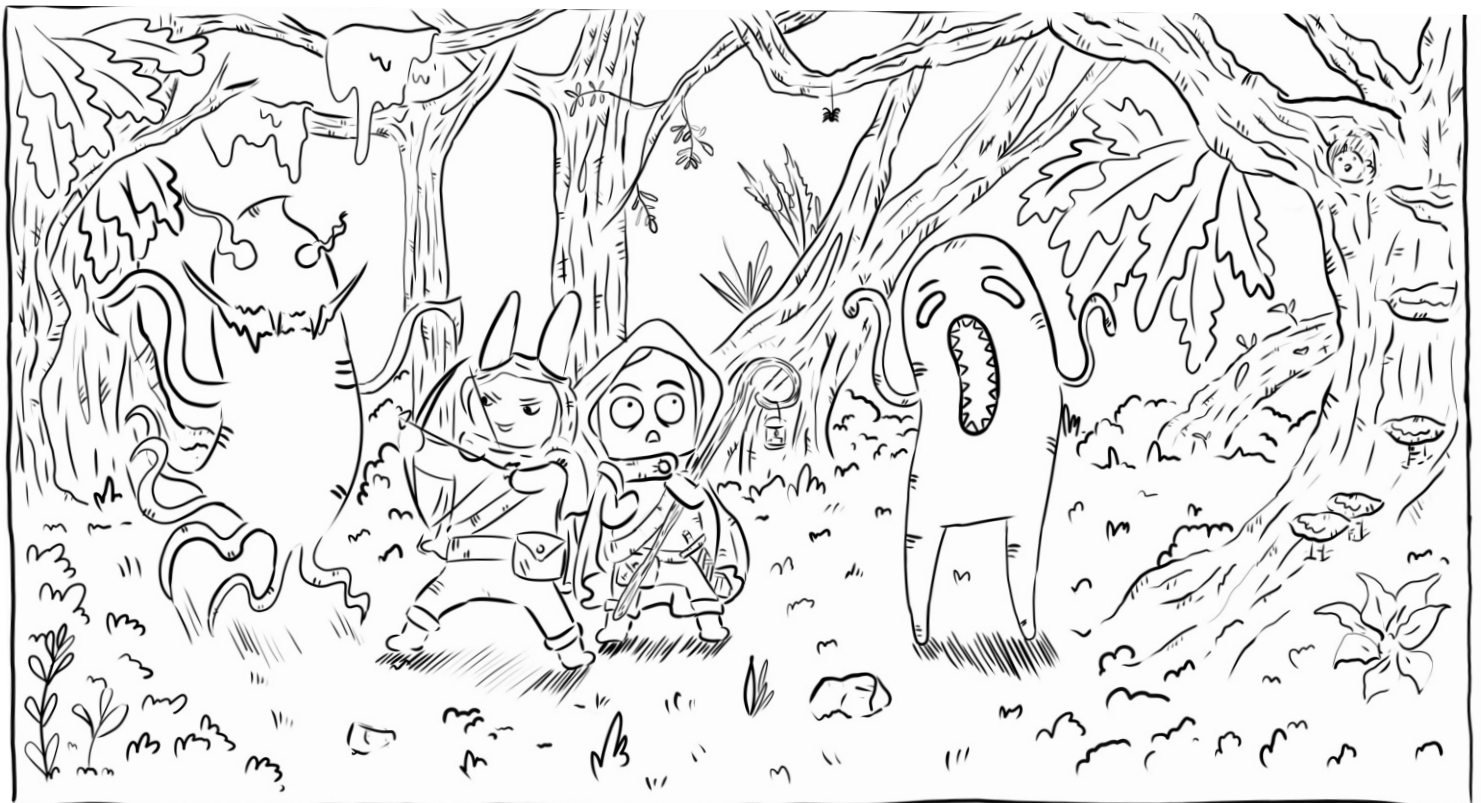
La criatura puede moverse por las paredes y techos sin problema. Sin afectar su velocidad de movimiento.

Volador

La criatura puede volar y realizar ataques mientras realiza su vuelo. El DJ al crear la criatura puede elegir si está puede mantenerse en un punto levitando, cual es la velocidad de vuelo y de caminata en tierra.

Acorazado

La criatura con esta habilidad solo puede recibir daño cuando el atacante obtiene un 5 o 6 en sus ataques, si la



Nombre

Arma
primaria



Arma
a dos manos

Arma
Secundario
o escudo



Equipo, vestuario
y accesorios

Maletín

☐ Fortaleza ☐ Conocimiento

☐ Agilidad ☐ Resistencia

☐ Empatía ☐ Poder

☐ Movimiento (Decímetros)

☐ Combate ☐ Defensa

Habilidades



Poder



Puntos de golpe

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16 17 18

☐ Nivel ☐ PE ☐ PM Oro

3

2

1

Nombre					Nombre					Nombre				
Característica		P	M	G	Característica		P	M	G	Característica		P	M	G
Agi		2	3	4	Agi		2	3	4	Agi		2	3	4
Fue		2	3	4	Fue		2	3	4	Fue		2	3	4
Res		3	3	3	Res		3	3	3	Res		3	3	3
Emp		4	2	3	Emp		4	2	3	Emp		4	2	3
Con		2	3	3	Con		2	3	3	Con		2	3	3
Poder		1	2	2	Poder		1	2	2	Poder		1	2	2
Ataq		1	2	2	Ataq		1	2	2	Ataq		1	2	2
Def		1	1	2	Def		1	1	2	Def		1	1	2
P.G.		10	15	32	P.G.		10	15	32	P.G.		10	15	32
Notas:					Notas:					Notas:				
Nombre					Nombre					Nombre				
Característica		P	M	G	Característica		P	M	G	Característica		P	M	G
Agi		2	3	4	Agi		2	3	4	Agi		2	3	4
Fue		2	3	4	Fue		2	3	4	Fue		2	3	4
Res		3	3	3	Res		3	3	3	Res		3	3	3
Emp		4	2	3	Emp		4	2	3	Emp		4	2	3
Con		2	3	3	Con		2	3	3	Con		2	3	3
Poder		1	2	2	Poder		1	2	2	Poder		1	2	2
Ataq		1	2	2	Ataq		1	2	2	Ataq		1	2	2
Def		1	1	2	Def		1	1	2	Def		1	1	2
P.G.		10	15	32	P.G.		10	15	32	P.G.		10	15	32
Notas:					Notas:					Notas:				

Tarjetas de items

cortar por la linea punteada

Espada corta

C/C



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Fue 2

Añade un punto de daño.

Hacha simple

C/C



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Fue 2

Añade un punto de daño.

Espada larga

C/C



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Fue 2 / comb ent 1

Añade 1 punto de daño, añade 1 punto de daño adicional por cada 6 obtenido en el lanzamiento de ataque con esta arma.

Lanza

C/C



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Fue 2 / Agi 3

Añade un punto de daño a un dado en tu ataque.

Maza

C/C

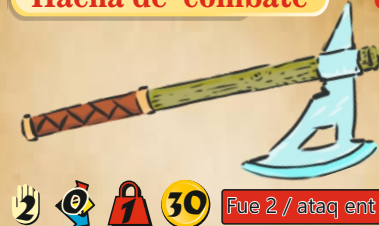


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Fue 3 / comb ent 1

Añade 1 punto de daño, Añade el estado tullido si en tu ataque obtienes al menos un seis.

Hacha de combate

C/C



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Fue 2 / ataq ent 1

Añade 1 punto de daño. añade 1 punto extra, si en tu ataque obtienes al menos dos 6.

Dagas x2

C/C C/D



Fue 2 / Ag 2 / ataque entrenado 1

Puedes atacar a distancia o cuerpo a cuerpo, si obtienes dos 5 o 6 en tu ataque añade 1 punto a tu ataque.
Alcance: C/C cero, si es C/D hasta 8 dm de alcance, si usas ataque a distancia puedes recuperar tus dagas después de lanzarlas.

Arco simple

C/D



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Fue 1 / Agi 2

Permite atacar a distancia, si obtienes al menos un seis en el ataque añade 1 punto más al daño. requiere flechas.

Arco largo

C/D



Fue 2 / Agi 3 / comb ent 1*

Permite atacar a distancia, añade 1 punto de daño al ataque. Si obtienes al menos un seis en el ataque añade 1 punto más al daño.
*Si el usuario es explorador no necesita combate entrenado como requerimiento.

Flechas

C/D



5

Munición para arco corto y arco largo 20 unidades.

*Para su uso es necesario un arco, se equipa junto al arco sin penalización de peso y objetos.

Escudo pequeño

1

15



Absorbe 1 punto de daño de un ataque que fueras a recibir.

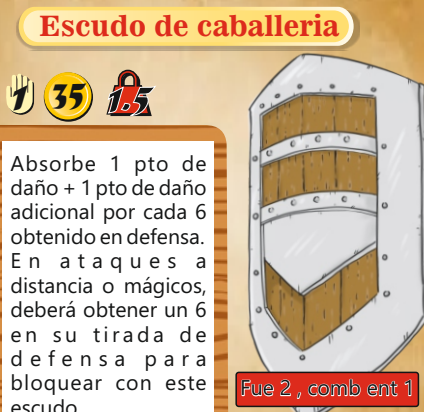
El bloqueo en ataques cuerpo a cuerpo es automático, en ataques a distancia o mágicos, deberá obtener al menos un 6 en su tirada de defensa para bloquear 1 punto.

Escudo de caballería

1

35

15



Fue 2, comb ent 1

Absorbe 1 pto de daño + 1 pto de daño adicional por cada 6 obtenido en defensa. En ataques a distancia o mágicos, deberá obtener un 6 en su tirada de defensa para bloquear con este escudo.

Tarjetas de items

cortar por la linea punteada

Bastón / varita canalizadora



1 1 0.5 35

canaliza el poder de magos y los sanadores. Al lanzar los dados de un hechizo o habilidad usando el bastón, si obtiene un 6 en algún dado resta 1 punto de poder al costo de este.

Botas



5 0.5

Protegen contra el clima y dan una apariencia tremenda.

Cinturón con bolsillo



5

Aumenta la capacidad de carga de tu Trapudito en medio kilo.

Maletín aventurero experto



10

Aumenta la capacidad de carga en 1.5 kilos

Antorcha



1 1 0.5 5

Duración 1 hora / 5 turnos activos

Linterna de aceite

1 7 0.5 10

Da luz en un radio de hasta 5 Dms, duración 5 horas/ 10 turnos activos.

Una vez agotada se debe adicionar más aceite y reemplazar la mecha, en un mercado o posada por 1 oro.



Poción curativa



7 0.5

Restaura 5 puntos de golpe, una vez consumida.

Poción de poder



7 0.5

Restaura 2 puntos de poder una vez consumida.

Soga



0.5 1

Resta 1 punto a la dificultad de escalada, largo 15 Dms

Raciones de viaje



0.5 1

Evita que el personaje se debilite por el hambre, añade 1 punto a un dado en una tirada de salvación para retirar un estado negativo
Duración: un día / tres comidas.

4 1 5 2 6 3 T A F AI PP. PA. — /	4 1 5 2 6 3 T A F AI PP. PA. — /	4 1 5 2 6 3 T A F AI PP. PA. — /
4 1 5 2 6 3 T A F AI PP. PA. — /	4 1 5 2 6 3 T A F AI PP. PA. — /	4 1 5 2 6 3 T A F AI PP. PA. — /
4 1 5 2 6 3 T A F AI PP. PA. — /	4 1 5 2 6 3 T A F AI PP. PA. — /	4 1 5 2 6 3 T A F AI PP. PA. — /
4 1 5 2 6 3 T A F AI PP. PA. — /	4 1 5 2 6 3 T A F AI PP. PA. — /	4 1 5 2 6 3 T A F AI PP. PA. — /

TRAVEN

TRAPUDITOS EN AVENTURAS



www.trapuditos.com

