

Caballeros de Fortuna

Juego de Rol

LIBRO DE REGLAS

Este juego tiene muchas inspiraciones y nace de jugar muchos años a Rol. Generalmente cuando dirijo un juego de rol acabo haciendo adaptaciones de las normas para adecuarlas más a mi gusto, para hacerlas a mi parecer más prácticas o para regular aspectos que no lo están. De la idea de adaptar "mi" sistema de juego de *Vampiro la Mascarada* a *La llamada de Cthulhu* (años 20), junto con la idea de hacer un juego sobre Corto Maltés, nace *Caballeros de fortuna* que mezcla ambos mundos.

Por supuesto, nunca hubiera podido hacer ningún sistema de juego, ni siquiera una adaptación, sin mis jugadores. A ellos dedico este juego.



Versión 1.1 - Junio 2006
Copyright (c) 2005-2006 Güimi
<http://guimi.net>

Está permitido copiar, distribuir y/o modificar los documentos bajo los términos de la GNU Free Documentation License, Version 1.2

Para obtener una copia de la licencia "GNU Free Documentation License" visite <http://www.fsf.org/licenses/fdl.txt>.

Vampiro la Mascarada y *La llamada de Cthulhu* son marcas registradas. Corto Maltés es un personaje de Hugo Pratt.



LAS HISTORIAS DE CABALLEROS DE FORTUNA

Las historias de *Caballeros de Fortuna* transcurren a principios del S. XX en cualquier lugar del mundo que pueda proporcionar fortuna a un aventurero.

Los personajes pueden ser traficantes de armas o mercenarios en busca de una reserva de oro en la Europa de la gran guerra, o ser piratas en los mares del sur, asaltar barcos en las colonias británicas, ser exploradores en lo profundo de África o del Amazonas...

Aunque existe la magia, es muy compleja y costosa, así que se usa muy poco. En algunas partidas no se usa en absoluto y hay personajes que nunca aprenden magia (aunque todos usan su karma).

Se llamaban a sí mismos caballeros de fortuna los corsarios. En general el término hace referencia a personajes aventureros que buscan fortuna pero se ven así mismos como caballeros.

Pueden ser corsarios o piratas (no los del caribe del S. XVI sino los de los mares de Asia de principios del XX), traficantes de armas, comerciantes... tienen un cierto sentido de la ética y la justicia, pero si es necesario robar, engañar o matar a un personaje sanguinario, no dudan en hacerlo.

Lo que diferencia a los caballeros de fortuna respecto a la gente de mal vivir es su cultura y su comportamiento educado. Consideran que por todo ello, en realidad son buenas personas, aunque algunos son más cínicos que otros.

Sin embargo no son hermanas de la caridad y no van -necesariamente- a perder una fortuna por ayudar a un niño hambriento. Eso quiere decir que un caballero, por serlo, ayudará a ese niño hambriento, pero quizá no se deje la vida en ello, quizá solo le dé un trozo de pan y después siga su camino. Dependerá del jugador.

En la ficha de personaje, dice: "Ser caballero de fortuna no quiere decir: Ser un paladín; Hacer siempre el bien; Ayudar siempre a los demás."

Esto pretende indicar que, si un jugador quiere renunciar a oro por ayudar, lo puede hacer, pero no está obligado a hacerlo.

También dice: "Ser caballero de fortuna quiere decir: No matar sin motivo / violar / torturar; Cumplir lo pactado / prometido; Mantener la educación -casi siempre-; Respetar a otros caballeros de fortuna".

La intención es "elevantar" los personajes por encima de la "morralla". Un caballero de fortuna no es un vulgar ladrón, o un asesino a sueldo. No hace el mal porque sí. Un caballero se considera así mismo más o menos buena persona.

Eso no quiere decir que en un momento dado no se apropie de algo de forma poco legal o mate a alguien. Pero una muerte gratuita a sangre fría es algo que un caballero siempre intentaría evitar.

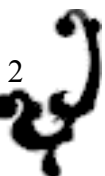
Un caballero de fortuna considerará que matar a alguien que está a punto de matar inocentes o matar en defensa propia, es algo correcto.

Pero matar a alguien por hacer pequeñas trampas a los dados, por intentar robar unas monedas o simplemente por insultarle, es una muerte injustificada.

Un pirata sanguinario y vulgar hunde barcos, mata, viola y además es bruto, malhablado y probablemente sucio.

Un caballero de fortuna se enorgullece de ser diferente, de tener educación y buenas maneras. Un caballero de fortuna también hunde el barco del enemigo, pero mientras lo hace invita al capitán derrotado a una copa de vino y le cede su camarote para que duerma cómodo su última noche.

Ser un Caballero de Fortuna no significa ser un paladín, no implica hacer siempre el bien y ayudar siempre al débil. Básicamente implica ser educado, respetar la palabra dada, mostrar respeto a otros caballeros de fortuna, no matar indiscriminadamente, no violar, no torturar...



**Los principios de todo caballero**

- 1.- Respeto a la palabra dada, a los juramentos y promesas
- 2.- Respeto a otros caballeros de fortuna

Un caballero de fortuna siempre dirá que la palabra y el honor van antes incluso que la propia vida, aunque realmente el sobrevivir es siempre lo primero.

LOS ATRIBUTOS PRINCIPALES

Fuerza (FUE), Destreza (DES) y Resistencia (RES) se utilizan más o menos como en *Vampiro*.

Percepción (PER) se usa principalmente para 'darse cuenta' de las cosas.

No hay inteligencia sino **Astucia (AST)**. La inteligencia normalmente acaba siendo la del jugador, para bien o para mal. **AST** sirve, entre otras cosas, para 'tener una inspiración' sugerida normalmente por el master.

Los **Conocimientos (CON)** para tiradas relacionadas con la educación y la experiencia.

El **Carisma (CAR)** y el **Poder (POD)** se relacionan con el **karma** y, por tanto, con la **Magia**.

La **apariencia** y el **tamaño** no se usan normalmente, por lo que no están en atributos.

Se entiende que el personaje será de tamaño medio y de apariencia normal, y que a unos personajes les gustará más y a otros menos. Sin embargo existe como méritos / defectos el ser excepcionalmente guapo o excepcionalmente feo. Se puede ser también excepcionalmente grande o pequeño lo cual tiene ventajas e inconvenientes, por lo que tampoco sale como méritos y defectos.

EL KARMA Y EL NIVEL DE MAGIA

Por 'ejercicio mágico' se entiende cualquier uso de la magia, ya sea lanzar un hechizo o utilizar un objeto mágico.

Cualquier 'ejercicio mágico' es, en principio, siempre detectable. Por ejemplo, cuando un personaje practica la dominación, sus ojos se vuelven verde esmeralda y comienzan a girar mostrando espirales de hipnosis.

Evidentemente es posible que el otro personaje no se entere, por estar medio inconsciente, en estado de shock o, básicamente, por sacar una tirada penosa de defensa.

Hay hechizos y objetos mágicos que necesitan que el personaje tenga un determinado **Nivel de Magia**.

Además, según el **Nivel de Magia** el personaje podrá realizar más o menos 'ejercicios mágicos' al día.

Los **puntos de karma** se gastan cada vez que se realiza un 'ejercicio mágico'.

Pero los **puntos de karma** determinan también la fortaleza psicológica de un personaje. Así, sufrir un shock, ver seres sobrenaturales, etc. resta **puntos de karma**, de modo similar a la cordura en CoC.

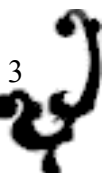
Tener un buen **karma** ayuda a superarse a uno mismo. Así el karma también puede utilizarse para mejorar tiradas propias.

Los **puntos de karma** se recuperan descansando, es decir, cada noche al dormir o tras una buena siesta.

El número de puntos por hora recuperados depende de los puntos de karma máximos del personaje (ver tabla). Como máximo se pueden recuperar la mitad de los puntos de karma por día.

Se redondea: [0,0 - 0,5[=> 0 [0,5 - 1[=> 1

	1 - 24	25 - 33	34 - 42	43 - 51	52 - 60	61 - 69	70 - 78	79 - 87
1 hora	1	1,2	1,5	1,7	2	2,2	2,5	2,7
8 horas	8	10	12	14	16	18	20	22





Uso de los puntos de karma

- DESPUÉS de tirar para sumar puntos a los dados, p.e. convertir un 5 en un 7.

No afecta para críticos o pifias. 2 puntos de karma suman 1 punto en los dados.

- DESPUÉS de tirar iniciativa para sumar puntos a los dados. 4 p.k. suman 1 punto.

Podría ocurrir que dos personajes entrasen en una 'subasta' por ganar la iniciativa. Puede hacerse pero cada vez que un personaje dice "subo mi iniciativa un punto", debe restarse los 4 p.k. con lo que puede acabar gastando esos puntos para nada.

- 5 puntos de karma para NO realizar movimientos reflejos o instintivos, como saltar de un susto, mostrar pánico o dolor...

- 12 puntos de karma para poder realizar tu voluntad un turno, en caso de estar incapacitado para ello (dominado, hipnotizado...)

- Para ignorar las penalizaciones en tiradas. 3 puntos por dado de penalización.

- Para realizar ejercicios mágicos.

PENALIZACIONES EN TIRADAS

Las penalizaciones por puntos de karma y puntos de vida son acumulables.

Menos de 6 puntos de karma: -1 dado en todas las tiradas.

Menos de 4 puntos de karma: -2 dados en todas las tiradas.

Si un jugador se queda sin puntos de karma queda inconsciente.

Menos de 16 puntos de vida: -1 dado en todas las tiradas.

Menos de 11 puntos de vida: -2 dados en todas las tiradas.

Menos de 6 puntos de vida: -4 dados en todas las tiradas.

Menos de 3 puntos de vida: el jugador queda inconsciente

CRÍTICOS, TRIUNFOS, ÉXITOS, FALLOS, FRACASOS, PÍFIAS

La dificultad básica es 7+, es decir un éxito se obtiene con un 7 o más al lanzar 1d10.

En las tiradas de daño y absorción de daño la dificultad es 6+.

Con un '10', si el PJ está especializado, se lanza otro dado que no restará éxitos aunque obtenga un '1'.

Un '1' anula el mejor éxito que no sea un 10.

Dos '1' anulan el mejor éxito.

Tres o cuatro '1' anulan los dos mejores éxitos.

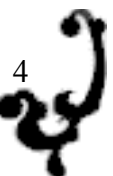
Cinco o seis '1' anulan los tres mejores éxitos y así sucesivamente.

Si no queda ningún éxito es un fallo. Si queda algún éxito se considera éxito.

Si se obtiene un '1' y ningún éxito es un fracaso. Si se obtiene un '10' y ningún '1' es un triunfo.

En caso de fracaso o triunfo el jugador lanza 1d10±('1's o '10's sobrantes), lo que dará la medida de su fracaso o su triunfo; pudiéndose convertir en una pifia (con un 1 o menos tras un fracaso) o en un crítico (un 10 o más tras un triunfo).

En momentos que una pifia o un éxito no digan nada de particular se entenderá que o bien el jugador se ha caído o mareado o algo así y pierde un punto de vida y un turno (en caso de pifia) o bien lo ha hecho tan bien como con dos éxitos más de los obtenidos (en caso de crítico) y gana 2 puntos de karma siempre que no supere su máximo.





TURNO DE ACCIÓN

Iniciativas (modificable por movimientos sorpresa)

Cada jugador tira DES + AST + 1d10. En caso de empate manda la mayor puntuación de iniciativa (DES+AST). En caso de persistir el empate se resuelve aleatoriamente.

Las penalizaciones por herida se restan directamente.

Un personaje puede esperar y actuar después de su turno en cualquier momento.

Si el personaje avisa que está preparado para una acción determinada en respuesta a la acción de otro(s) personaje(s), actuarán simultáneamente. Si decide actuar en respuesta a una acción que no ha indicado explícitamente estar esperando, actuará inmediatamente después.

Si un jugador decide cambiar su acción declarada debe gastar un punto de karma y tirar un dado menos.

Un jugador puede decir "me quedo vigilando al pirata y si se mueve disparo".

Si el pirata se mueve, el personaje podrá disparar y las acciones serán simultáneas.

Pero si el compañero del personaje, a quién no estaba vigilando, decide atacarle a traición por la espalda, su acción ocurrirá inmediatamente después.

Y en su acción podrá, disparar al pirata o cambiar su acción (disparar a su compañero -a quién NO estaba apuntando-, esquivar...), pero conforme se ha dicho deberá gastar un punto de karma y tirar un dado menos.

Un personaje puede realizar varias acciones dividiendo su reserva de dados por el número de acciones a realizar. Las acciones simultáneas restan otro dado.

En cada parte del turno los jugadores de los personajes que van a actuar declaran las acciones en orden inverso a su actuación.

1.- Fuego inmediato

Los personajes que tuviesen preparadas armas de fuego (cargadas, en la mano, y apuntando al objetivo con un margen de 60 grados) y deseen disparar actúan primero.

2.- Acciones comunes

Los personajes que deseen actuar pueden hacerlo. Aquí se incluyen los segundos disparos de armas de fuego y los disparos de armas que no estuviesen previamente preparadas.

Los personajes que dispongan de una segunda acción pueden realizarla en esta fase si es una respuesta de supervivencia (por ejemplo esquivar un ataque).

3.- Sucesivas acciones

Los personajes que dispongan de más acciones pueden realizarlas en fases sucesivas.

Aquí se incluyen el resto de disparos de las armas de fuego.

ENFRENTAMIENTOS

Siempre respetando los turnos de acción y las iniciativas, los enfrentamientos siguen la siguiente secuencia:

1.- Tirada de ataque o realización

Cada éxito por encima de uno suma un dado en la tirada de daño.

2.- [Opcional] Tirada de defensa o anulación

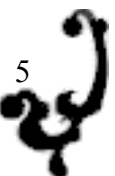
Cada éxito contrarresta un éxito de la tirada de ataque.

En enfrentamientos mágicos, no obtener ningún éxito en esta tirada implica no darse cuenta de que 'ocurre algo raro'.

->Si la tirada de ataque obtiene más éxitos que la de defensa:

3.- Tirada de daño o efecto. (Sumando el posible sobrante de la tirada anterior)

4.- [Automático] Tirada de absorción del daño o resistencia al efecto: RES + armadura





"Enfrentamientos" incluye acciones de combate, dominación, engaño...

En cualquier tirada, excepto en absorción del daño que es automática, un jugador puede decidir tirar menos de los dados que le corresponden, por ejemplo para golpear más flojo o para dejarse golpear... No se puede dejar de tirar los dados de la armadura (pero el personaje se la puede quitar en el siguiente turno).

En los efectos mágicos, si llega a producirse la tirada de daño, y la tirada de absorción obtiene los mismos éxitos o más, se considera que el atacante ha obtenido un éxito.

En acciones físicas se entiende que se ha conseguido realizar la acción pero sin provocar ningún daño.

1.- Juan golpea a Pedro (DES + Pelea C.C.)
 2.- Pedro intenta esquivar (DES + Esquivar) pero no lo consigue
 Podría haber intentado bloquear el golpe con DES + Pelea C.C.
 3.- Juan tira el daño (FUE + daño del arma)
 4.- Pedro absorbe el daño (RES + armadura)
 Según el cálculo final Pedro perderá más o menos puntos de vida.
 Si la tirada de absorción del daño (4) gana a la tirada de daño (3), Pedro no perderá ningún punto de vida.

1.- Juan intenta claramente dominar a Pedro (CON + Magia)
 2.- Pedro intenta resistirse (CON + Magia) pero no lo consigue
 3.- Juan tira el nivel de control sobre Pedro (POD)
 4.- El subconsciente de Pedro se rebela (POD)
 Según el cálculo final Pedro hará cosas sencillas o incluso atentará contra su vida.
 Como la tirada de ataque (1) ha ganado a la de defensa (2), Juan siempre conseguirá al menos un éxito en la tirada de efecto (3) frente a la de resistencia al efecto (4).

1.- Juan quiere hacer creer a Pedro que es un Duque (AST + Actuar)
 2.- Pedro no sabe si creérselo (AST + Alerta) pero al final lo hace
 3.- Juan tira cuánto se traga la bola Pedro (CAR)
 4.- Pedro puede acabar dándose cuenta de la mentira (AST)
 Según el cálculo final Pedro tardará más o menos tiempo en sospechar sobre la mentira de Juan.

Peleas a parte, y solo de modo general, se considera que en el cálculo final:

- Un éxito es apenas nada

Pedro creará que Juan es Duque, pero mantendrá una duda. Pensará que, de momento, mejor actuar como que lo es y acertar, que actuar como que no lo es y meter la pata.
 O Pedro estará, más que dominado, influido por Juan, hará las cosas sencillas que le pida (traer algo, levantar un brazo...) y más tarde lo recordará todo.

- Dos éxitos es seguramente lo suficiente para salir del paso

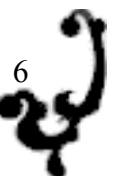
Pedro asume que Juan es Duque, pero quizá más adelante lo compruebe.
 O Pedro está dominado y responderá a lo que Juan pida, siempre que no sean cosas radicales o totalmente contra el sentir de Pedro.

- Tres éxitos es un buen resultado

Pedro cree que Juan es Duque, mientras nadie le demuestre lo contrario.
 O Pedro está totalmente bajo el influjo de Juan, pero no durante demasiado tiempo.

- Cuatro o más éxitos es un gran éxito

Pedro está dispuesto a jurar que Juan es Duque, está totalmente convencido y si alguien le dice lo contrario se lo intentará rebatir.
 O Pedro hará prácticamente cualquier cosa que le diga Juan. El número de éxitos marcará durante cuanto tiempo.
 Realmente muchos éxitos podrían llevar a Juan incluso a atentarse contra su vida.





ESQUIVAR POR REFLEJOS

Si un personaje esquiva cuando le quedan acciones en el turno, lo hace consumiendo una acción y utilizando su reserva de dados, teniendo en cuenta las posibles penalizaciones por cambio de acción, división de reserva de dados, acciones simultáneas...

Si debe volver a esquivar cuando no le quedan acciones, puede esquivar por reflejos.

Se puede esquivar por reflejos cuantas veces se desee, pero para ello únicamente podrá utilizar la mitad de sus dados si es la segunda acción que realiza en el turno, la cuarta parte de sus dados si es la tercera acción, la octava parte de los dados en la cuarta y así sucesivamente.

Si se recibe daño en un turno ya no se puede esquivar por reflejos en ese turno.

DAÑOS

Pelea C.C. el daño siempre es FUE + daño del arma

Obteniendo un 8 o un 9 en el dado de crítico se duplica el daño. Con un 10 en crítico se triplica el daño.

Puñetazo, patada, cabezazo: (FUE + 1)

Bate, cuchillo: (FUE + 1d6)

Armas blancas el daño es DES + daño del arma

Obteniendo de 1 a 9 en el dado de crítico se duplica el daño. Con un 10 en crítico se triplica el daño.

Espada: (DES + 2d6)

Armas de fuego el daño es el daño del arma

Obteniendo de 1 a 8 en el dado de crítico se duplica el daño. Con 9 o 10 en crítico se triplica.

Revolver: daño 3d6

Escopeta: daño 3d6 + 1d4

Perder de un golpe la mitad de la vida restante implica quedarse inconsciente.

Aturdimiento

Si el atacante pretende aturdir o noquear debe declararlo previamente. El ataque se realiza con la media -redondeando hacia abajo- de FUE y DES.

La dificultad básica de ataque es +2 (que después puede bajar con objetivos inmóviles, atados o atacados por sorpresa).

Una vez realizada las tiradas de daño y absorción se divide el resultado entre tres:

- Más de cero pero menos de un éxito: ha resultado molesto, un punto de vida menos.
- Un éxito: queda levemente aturdido un turno (pierde el próximo turno), un punto de vida menos.
- X éxitos: queda inconsciente Xd4 turnos y se resta X puntos de vida.

Juan pretende aturdir a Pedro en medio de una pelea golpeándole con un bate en la cabeza.

Su dificultad es +2. Como la dificultad base es 7+, la dificultad de la tirada de Juan es 9+.

Se realizan las tiradas, Pedro no esquiva, y Juan consigue 4 éxitos de daño (4/3 => un éxito de aturdimiento).

Pedro queda atontado un turno y pierde un punto de vida.

Juan insiste en noquear a Pedro.

Su dificultad es +2, pero como ahora Pedro está aturdido -quieto- obtiene -4, así pues la dificultad queda en 5+.

Se realizan las tiradas (Pedro no esquiva, pero sí absorbe daño) y Juan consigue 8 éxitos en la tirada de daño.

Pedro queda inconsciente (8/3 => 2) 2d4 turnos y pierde 2 puntos de vida.

Actuar tras recibir herida

Si un personaje recibe en un turno más daño que su valor de RES, ya no podrá actuar en ese turno a no ser que realice una tirada de RESx3 y obtenga más éxitos que el número de puntos de daño recibidos.



CURACIÓN

Una tirada exitosa de primeros auxilios cura 1d4+(éxitos sobrantes)

De modo natural un personaje que tenga más de 5 puntos de vida recupera RES+1d4 puntos de vida a la semana. Los personajes con menos de 6 puntos de vida no recuperan vida automáticamente.

Con medicina se puede recuperar un total de entre RES+3d4 y RES+3d6 puntos a la semana, según la calidad del cuidado médico.

Un personaje que queda con menos de un punto de vida puede ser salvado si se le aplican primeros auxilios y queda con más de cero puntos de vida antes de que acabe el siguiente turno.

Solo se puede aplicar una vez por daño recibido, aunque no se consiga nada a la primera.

Dos personajes, no más, pueden declarar que van a realizar primeros auxilios entre ambos, es decir en el mismo turno y sobre la misma herida de un personaje. Para ello se suman los éxitos obtenidos por ambos personajes y se resta uno.

USO DE HABILIDADES

En general, cuando se pretende utilizar una habilidad en la que no se tiene ningún punto, puede lanzarse únicamente el atributo que lo acompaña, con una dificultad +1.

Cuando se dice que una habilidad es '**requerida**' quiere decir que no se puede usar con normalidad si no se dispone de ella. Las habilidades **requeridas** aparecen subrayadas en la ficha.

Para acciones que normalmente necesitarían una sola tirada -o ninguna-, no disponer de la habilidad requerida puede obligar a varias tiradas, siempre a dificultad +1.

Si no se dispone de la habilidad "Conducir" -el personaje no sabe conducir-, llevar normalmente un coche requerirá de tiradas consecutivas de DES a dificultad +1 (una para salir sin que se cale, otra cada 20 metros, otra si se pretende cambiar de marcha...); mientras que un personaje con dicha habilidad -el personaje sabe conducir- no necesita realizar tiradas para conducir un coche normalmente, si no únicamente durante una persecución o si conduce sin frenos, por ejemplo.

Para entender un mecanismo puede bastar una sola tirada de mecánica, si se dispone de ella, o puede ser necesario realizar varias tiradas para entender cada parte del mecanismo antes de entender el conjunto, si no se dispone de la habilidad.

Cuando se dice que una habilidad es '**imprescindible**' quiere decir que no se puede usar en ningún caso si no se dispone de ella. Las habilidades **imprescindibles** aparecen con doble subrayado en la ficha.

Cuando se dice que una tirada requiere la media de dos atributos, se redondea siempre hacia abajo.

Con 4 puntos en un atributo o habilidad el PJ puede especializarse en una tirada relacionada. P.e. con 4 puntos en Atletismo, el personaje se puede especializar en velocidad o en salto.



HABILIDADES

Armas blancas incluye el uso de armas que necesiten un aprendizaje específico, como espadas, lanzas, arcos, ballestas...

Se usa con DES, a no ser que se quiera partir algo utilizando el arma, en cuyo caso se usaría FUE.

Armas de fuego incluye el uso de pistolas y fusiles. Se usa siempre con DES.

Actuar se usa con AST (p.e. para engañar a alguien haciéndonos pasar por otro) o con CAR (p.e. para convencer a alguien de que decimos la verdad).

Alerta equivale a 'descubrir' y a 'escuchar' en CoC y se usa con PER para 'darse cuenta' de las cosas.

Atletismo se usa para saltar, correr o lanzar objetos... dependiendo de la ocasión se usará combinado con FUE (p.e. lanzar una piedra muy lejos) o con DES (p.e. dar con una piedra en un sitio específico) o con RES (p.e. para correr durante un largo rato) o con la media de algunos de ellos (p.e. dar con una piedra a un objeto lejano requerirá la media de FUE+DES).

Buscar se usa con CON (p.e. para buscar un libro en una biblioteca), con AST (p.e. para buscar una puerta secreta) o con PER para buscar una aguja en un pajar.

Conducir se usa con DES. Es una habilidad **requerida**.

Consultar escritos sirve para hojear libros y mirar mapas. Se usa con CON.

Electricidad se usa con CON para montar y desmontar sistemas eléctricos. Es una habilidad **requerida**.

Equitación se usa con DES. Es una habilidad **requerida**.

Escalar / trepar se usa con DES.

Esquivar se usa con DES.

Folclore se usa con CON. Es una habilidad **requerida**.

Lengua se usa con CON. Es una habilidad **imprescindible**.

Magia se usa con CON (p.e. para reconocer un antiguo rito), con AST (p.e. para deducir un uso mágico) o con POD (para realizar un ejercicio mágico). Es una habilidad **imprescindible**.

Mecánica se usa con la media de CON y AST para arreglar, entender o crear mecanismos. Es una habilidad **requerida**.

Mitología se usa con CON.

Nadar se usa con DES para nadar deprisa o en una tormenta, con FUE para nadar contracorriente o con RES para nadar muchas horas hasta una playa. Es una habilidad **requerida**.

Navegar se usa con DES para el trabajo físico de un barco y con AST -a nivel 3 o más- para pilotar un barco: orientarse, determinar longitud y latitud, leer mapas marinos... Es una habilidad **requerida**.

Si un jugador lo desea, puede hacer que su personaje sea capitán de barco sin haber sido antes marinero, para ello debe utilizar la casilla libre de habilidad.

Pelea C.C. incluye, como su nombre indica, toda pelea cuerpo a cuerpo, incluso con objetos que no necesitan un aprendizaje específico -aunque pueda ser útil-, ya sea con puñetazos, patadas, cuchillos, porras, palos...

Se usa con DES para desviar, bloquear y, en general, defenderse.

Se usa con FUE para golpear, agarrar y, en general, atacar.

Se puede usar la media de DES y FUE para golpear en un punto determinado, o para noquear por ejemplo.

Pilotar se usa con CON (p.e. para un vuelo tranquilo) o con DES (p.e. para esquivar un ataque) para manejar pequeños aviones. Es una habilidad **imprescindible**.

Primeros Auxilios se usa con CON. Para mejores cuidados médicos necesitan de tiempo, reposo y cuidados más especializados, es decir se necesita la habilidad 'Medicina', para la que debe utilizarse la casilla libre de habilidad.

Protocolo se usa con CON para relacionarse con príncipes, nobles, ricos y jefes tribales.

Psicología se usa con CON para saber si intentar adivinar si alguien miente, está nervioso o enfadado.

Sigilo se usa con DES para no ser descubierto en momentos difíciles.





Trivial se utiliza en general con AST o CON para ver si por casualidad el personaje tiene un determinado conocimiento trivial sobre cualquier campo no cubierto por otra habilidad.

Habilidades libres. Aunque en la ficha solo hay un espacio disponible, se puede disponer de tantas habilidades libres como se desee relacionadas con cualquier campo no cubierto por otras habilidades.

Ejemplos: capitán de barco, medicina, carpintero, música, pintura, declamación, malabarismos, juegos de manos, cerrajería, seguir rastros, astronomía...

Estas habilidades deben ser siempre acordadas previamente con el master.

Iniciativa: $DES + AST + 1d10$

Convencer / Liar / Intimidar / Interrogar: $AST / CAR / CAR / CAR + Actuar$

MÉRITOS Y DEFECTOS

Alérgico (1 defecto)

Ambidiestro (3 mérito)

Amuleto personal de la suerte -nivel 1- (3 mérito)

Bellísimo (2 mérito)

Calculo rápido (1 mérito)

Cojera (3 defecto)

Concentración (1 mérito)

Daltónico (1 defecto)

Deformado (3 defecto)

Desfigurado (2 defecto)

Enano -1'30m- (1 defecto)

Enclenque (1 defecto)

Fobia leve (1 defecto)

Fobia severa (3 defecto)

Gafe -mal de ojo a nivel 1- (3 defecto)

Gigante -2 metros y 140kg- (2 mérito)

Intolerancia -Racismo o clasismo- (1 defecto)

Manco (5 defecto)

Memoria gráfica (2 mérito)

Mudo (4 defecto)

Muy guapo (1 mérito)

Obeso (1 defecto)

Pesadillas -menor recuperación karma- (2 defecto)

Sentidos agudizados (2 mérito)

Sentidos entorpecidos (2 defecto)

Sueño ligero (2 mérito)

Tartamudo (1 defecto)

Tuerto (3 defecto)

Un sentido muy agudizado (3 defecto)

Un sentido muy entorpecido (3 defecto)

COMENTARIOS, DUDAS, ACLARACIONES, MODIFICACIONES...

Si juegas a *Caballeros de fortuna* y tienes algún comentario o duda, o deseas una aclaración de algún aspecto del juego o aportar alguna modificación, por favor visita <http://guimi.net>.

