

CAVERNICOLAS

Un juego de aventuras
analógico para gente maja.

Un Hack más de Tunnel Goons

Por O.C.L.

Versión: 1.0



NOMBRE:
NOMBRE DEL JUGADOR:

| | | |
|-------|--------|-------|
| NIVEL | PG MÁX | PG |
| BRUTO | HÁBIL | LISTO |

RETRATO

PUNTOS DE INVENTARIO:

DE OBJETOS:

Estructura del Juego

El director controla y describe el mundo a los jugadores, quienes luego describen cómo actúan sus personajes en dicho mundo. Este juego está pensado para el Paleolítico, pero puede emplearse en otros periodos, ¡qué demonios puedes meter hasta dinosaurios si quieres!

Tirada de Acción

Cuando el éxito de una acción es incierto, el jugador tira 2d6 y añade la puntuación de su habilidad relevante, así como un punto por cada objeto relevante. Si el total es igual o mayor que la Clase de Dificultad (CD), tendrá éxito.

Guía de Clase de Dificultad

Fácil: 8 Moderada: 10 Difícil: 12 Extrema: 14

Acciones Peligrosas

Si una acción corre el riesgo de resultar peligrosa, la diferencia entre la tirada y la CD será la cantidad de daño que se pueda sufrir.

Ejemplo

Como una acción, el Personaje del Jugador (PJ) lucha contra un León Cavernario con una CD de 10. El jugador tira 2d6 y añade 2 por su habilidad Bruto, 1 por su lanza, y 1 por su armadura de piel gruesa. El total es 12.

La diferencia entre 12 y 10 es 2, por lo que la criatura recibe 2 de daño. La CD de un Personaje No Jugador es también sus Puntos de Golpe (PG), así que ahora la CD del León Cavernario es 8. Si la tirada hubiese sido 8, entonces el PJ habría perdido 2 Puntos de Golpe.

Armas arrojadizas

Si en un combate se usan armas de distancia y el enemigo no está a distancia efectiva de carga, o no puede responder a los disparos, obtener una tirada por debajo de la CD no causa daño al tirador.

Inventario

Tus Puntos de Inventario indican cuantos objetos puedes llevar cómodamente. Por cada objeto que exceda tus Puntos de Inventario, resta 1 a cualquier tirada de Bruto o de Hábil.

Muerte

Cuando los Puntos de Golpe de un personaje llegan a cero, muere.

Subida de Nivel

Sube de nivel cada 2 sesiones. Cada nivel, suma 1 a la puntuación de una Habilidad, y suma 1 a los Puntos de Golpe o a los de Inventario

Curación

Recupera 1d6 Puntos de Golpe perdidos pasando la noche en un sitio seguro, usando hierbas medicinales, etc.

Habilidades

Cada jugador tiene una puntuación de cero o más en estas habilidades.

Bruto: Bueno en golpear cosas, proezas de fuerza, resistir venenos...

Hábil: Bueno en ser silencioso, apuntar, esquivar, fabricar con las manos, mantener el equilibrio...

Listo: Bueno en percibir cosas, dialogar, reconocer plantas, recordar datos...

Creación del Personaje

Dale un nombre a tu personaje.

Los Puntos de Golpe empiezan en 10.

Los Puntos de Inventario empiezan en 8.

Tira un d6 en cada opción de la Tabla de Personaje para determinar los puntos iniciales de las habilidades y el equipo.

Además, cada personaje empieza con 2 raciones, ropas de pieles, y un objeto a su elección (que debe ser aprobado por el director).

Tabla de Personaje

(B=Bruto, H=Hábil, L=Listo)

Infancia

1. Chocando piedras (1H, Cuchillo de piedra)
2. Ayudante del pintor (1L, Pigmentos)
3. Sangre del Pueblo Antiguo (1B, Hacha de mano)
4. Explorador de cuevas (1H, Cuerda)
5. Aprendiz de Chamán (1L, Hierbas medicinales)
6. Peleando con los demás niños (1B, Honda)

Especialización

1. Artesano (1H, Utensilios de fabricación)
2. Recolector (1L, Zurrón o Cesta de mimbre)
3. Guerrero (1B, Hacha de piedra)
4. Pescador (1H, Arpón de pesca)
5. Comerciante (1L, Abalorios)
6. Cazador (1B, Lanza o Arco y flechas)

Durante el último invierno / o crisis

1. Falleció como otros muchos (Hazte un Pj nuevo)
2. Custodió el fuego (Antorcha)
3. Peleó con otra tribu (Armadura de piel gruesa)
4. Protegió a los niños del clan (Juguetes de madera)
5. Se unió a los cazadores del clan (Lanza)
6. Comerció con otras tribus (Objeto a tu elección)