



CRUZADOS DE
HAMELÍN

- QUESO GOUDA EDITION -



El Refugio
de Ryhope

20  21

Folclore Rol

JAM^{RR}

II EDICIÓN

Proyecto

Grupo Creativo SAL

Créditos

Idea original del juego, texto del documento, sistema de juego y maqueta por **Miguel A. Moreno «Cable»**. Ilustraciones: Plixabay / Pexels / Dominio Público / CC BY NC SA.

Corrección

La corrección de este documento corre a cargo de **«Dr. Alban»** y de **Miguel A. Moreno «Cable»**.

Licencia



Cruzados de Hamelín

En *Cruzados de Hamelín* los jugadores son ratones, lejanos descendientes de un grupo de niños a los que la magia convirtió en roedores. En el papel de estos minúsculos héroes, vivirán aventuras en los alrededores de la mítica ciudad de Hamelín, un mundo enorme, lleno de peligros y magia.

Sobre el Juego

Cruzados de Hamelín es un juego de rol tradicional. Uno de los participantes debe ejercer la labor de Director de Juego mientras que el resto son **los ratones jugadores**.

Sobre el Sistema

Las mecánicas del sistema son a propósito muy sencillas y asequibles para cualquiera, de tal forma que solo necesitarás una rápida lectura para lograr asimilarlas y ponerte a jugar de inmediato.

Si decides hacer cambios o añadidos en las reglas de juego, por favor, asegúrate de hacérselos llegar: ¡Nos encantará saber sobre ellas y es posible que en algunos casos, incluso las podamos incorporar al juego!

www.sites.google.com/view/grupo-creativo-sal/

Inspiración

Estas son algunas de las influencias que han inspirado este juego: *Cuentos de primavera, verano, otoño e invierno de Beatrix Potter, Mouse Guard, David el Gnomo, Los Diminutos, El viento en los Sauces.*

El Flautista de Hamelín

Hamelín es una ciudad Alemana de la región de la Baja Sajonia, que se levanta a orillas del río Weser. La ciudad se hizo tristemente famosa gracias a un oscuro cuento de la tradición popular alemana que los hermanos Grimm se encargaron de transcribir y que es muy famoso: ***El Flautista de Hamelín***.

La historia de El Flautista de Hamelín comienza cuando la ciudad del mismo nombre sufría una dañina plaga de ratas, y tal era esta, que sus habitantes se veían superados e incapaces de combatir a los roedores. Un día sin embargo, llegó a la ciudad un flautista, un hombre pintoresco y extraño que aseguraba poder librar a la ciudad de las ratas a cambio de un saco de oro.

Los habitantes de Hamelín estuvieron de acuerdo en un primer momento con la proposición del flautista y aceptaron. Acto seguido el flautista comenzó a tocar una cautivadora melodía con su flauta y todas las ratas del pueblo le siguieron hasta que el hombre llegó al río Weser, donde las ratas se ahogaron.

Sin embargo, cuando el flautista regresó al pueblo y solicitó su recompensa, los aldeanos se negaron a pagarle y contrariado el flautista prometió que se arrepentirían. Usando su flauta de nuevo para tocar su mágica melodía, el flautista atrajo a todos los niños de la ciudad hasta a plaza del pueblo y luego hizo que le siguieran hasta los límites del mismo y más allá, donde finalmente desaparecieron todos, para siempre.



Mito y Realidad

El cuento de El Flautista de Hamelín parece recoger una tragedia histórica real que tuvo lugar en Hamelín, algo que muchos desconocen.

Según los antiguos registros municipales de la ciudad, varias inscripciones en sus muros y algunas placas conmemorativas de sus más antiguos monumentos, en el día del señor 26 de junio de 1284, 130 niños nacidos en Hamelín fueron sacados de la ciudad por un flautista ataviado con coloridas indumentaria y después de pasar cerca del monte *Koppenberg* desaparecieron para siempre sin dejar rastro.

Es cierto que existen muchos finales diferentes para el cuento, algunos realmente terribles y otros mucho más felices, pero lo cierto es que la mayoría son variaciones posteriores e invenciones modernas que buscan endulzar la tragedia. La realidad de lo que les sucedió a los niños en Hamelín, sin embargo, es muy diferente, como se verá a continuación.

Braggi, El Dios Pagano

Braggi era el verdadero nombre del flautista de Hamelín, la encarnación de un poderoso dios pagano germano. Era uno de los últimos dioses paganos que quedaban en germania, una deidad orgullosa consagrada tanto a la música como a la poesía.

Bajo el nombre de Pietrus, el dios Braggi recorría las tierras de germania utilizando sus poderes para ayudar a la población de las zonas más rurales y aisladas, con la esperanza de que estos regresaran a sus creencias paganas y abandonaran el cristianismo, que había empujado al ostracismo o a la extinción a la mayoría de los dioses germanos de la antigüedad.

En el cuento, cuando los aldeanos se negaron a reconocer su merito al haberles librado de las ratas y rehusaron entregarle la recompensa, el airado dios entró en cólera y decidió darles una lección ejemplar que nunca olvidarían.

Así fue como Braggi, El Flautista de Hamelín, utilizo sus poderes y su música para atraer a los niños de la ciudad y conducirlos fuera de sus límites y una vez allí, los convirtió a todos en ratones.



De Ratonés y Niños

Corre el año 1484 y han pasado ya doscientos años desde la historia del flautista. Los ratones que descienden de los niños encantados, ya han olvidado por completo que hace mucho tiempo sus ancestros fueron, en realidad, humanos. Solo algunas antiguas leyendas, tachadas de superchería, recogen el suceso y la mayoría de los ratones las desdeñan como meras fantasías e invenciones.

Los ratones de Hamelín son, por su naturaleza, criaturas mágicas que como sucede en muchos cuentos, tienen la capacidad tanto de razonar como de hablar, lo que los diferencia de sus congéneres comunes.

En la actualidad y gracias a su ascendencia, los ratones tienen además un halo de bondad e inocencia innatos, son nobles, curiosos, valientes y sobretodo les gusta explorar regiones nuevas y desconocidas.

Los ratones y ratonas de Hamelín son aventureros avezados, su estilo de vida lo exige, que no dudan en encarar cualquier peligro natural o sobrenatural para proteger a los suyos, a los más indefensos, defender una causa noble o impartir justicia.



La Sociedad Ratón

Los ratones de Hamelín viven en una sociedad medieval feudal, pero sin contar con un gobierno centralizado y único. Su sociedad se basa principalmente en la existencia de diferentes ciudades y asentamientos autónomos, a los que se refieren como marcas. Cada una de estas marcas se encuentra gobernado por un líder, la más alta autoridad, a la que se refieren como *Graf* si es macho, o como *Gräffin* si es hembra.

Su orden social se divide en tres estratos únicos y bien diferenciados: *Edler*, *Ritter* y *Bauer*.

- Edler -

Representan la nobleza y la aristocracia entre los ratones, pero también a los eruditos, diplomáticos y espías. La mayoría de los Edler son algún tipo de líderes dentro de la sociedad ratón.

- Ritter -

Representan la fuerza armada de los ratones, su ejército y guardianes, los protectores del orden y la sociedad ratón. Los Ritter por lo general actúan como soldados, caballeros, mercenarios o cualquier otra profesión marcial.

- Bauer -

Representan la clase más baja entre los ratones. Los Bauer son colonos, exploradores, campesinos, pescadores, leñadores, artesanos, pequeños comerciantes y en general cualquier otro trabajador manual de su sociedad.

Las Marcas

Las marcas o ciudades de los ratones, se encuentran diseminadas a lo largo de todo el condado y aunque no mantienen una relación demasiado estrecha entre ellas en su día a día, siempre están dispuestas a ayudarse unas a otras si la situación lo requiere. Estas son algunas de ellas:

- Avellaneda -

Es una de las ciudades más grandes de los bosques de Hamelín. Como su nombre indica se encuentra en el tronco de un avellano en las inmediaciones de la ciudad de Hamelín.

- Aguasbravas -

Es una ciudad portuaria, escondida entre las rocas de la orilla del río Weser. Sus habitantes son algo huraños con los extraños pero siempre hospitalarios.

- Huertavilla -

Es una pequeña ciudad que sirve como mercado y próspero enclave comercial. Huertavilla se levanta muy cerca de los campos de cultivo humano en las afueras de Hamelín.

- Otros lugares -

Sotorroca, Robleda, Marjalseco, Puenteviejo, Troncohueco, Fangal de Fritz, Morerabaja del Camino, Hierbalta, Rocamusgo, Carretaburgo, Manzaneda, Saltarroca, Castañeda, Aguacanal.

Los Peligros del Bosque

Para los ratones existen muchos peligros en campo abierto, por eso han de ser cuidadosos y precavidos. Estos son algunos de los peligros a los que los ratones se enfrentan día a día en plena naturaleza:

- El Clima -

Lluvia torrenciales, nevadas invernales o el desbordamiento de algún río pueden llegar a ser fatales, por eso los ratones siempre tienen en cuenta el tiempo antes de partir de aventuras.

- Las Aves -

Cuervos, halcones y búhos son peligrosos adversarios a los que los ratones pueden tener que hacer frente: depredadores naturales que amenazan su pacífica existencia desde el cielo.

- Zorros y otras Bestias -

Pocos depredadores son tan letales en tierra para los ratones como los zorros o los lobos, pero también los hurones, las comadrejas y las ratas de campo son enemigos formidables.

- Serpientes y otros Bichos -

Quizás el depredador más letal de todos, la serpiente, representa la principal amenaza para los ratones que se aventuran en campo abierto, pero no hay que olvidar la presencia de otros grandes bichos, como los escorpiones.

Los Peligros de la Ciudad

Las ciudades humanas no están exentas de grandes peligros para los ratones, muchos de ellos desconocidos. A continuación se detallan algunos de los peligros más comunes a los que los ratones deberán hacer frente al internarse en una ciudad humana:

- Perros y Gatos -

Las mascotas favoritas de los humanos, disfrutan del pasatiempo que supone cazar ratones como una forma más de matar el tedio. Tanto perros como gatos sienten una especial animadversión hacia los roedores y parecen disfrutar de alguna forma al jugar con ellos mientras les dan caza.

- Ratas -

Las ratas de ciudad no se parecen en nada a las ratas de campo. Para empezar, son tres veces más grandes y agresivas, además de ser seres mugrientos que esparcen enfermedades y que devoran todo lo que atrapan, incluidas ratas más pequeñas y, por supuesto, ratones.

- Humanos y sus Cachibaches -

La presencia humana, con esas enormes patas que lo aplastan todo y sus muchos enseres, aparatos extraños y pesados o afilados, suponen una constante amenaza para los ratones en la ciudad.

Creación de personajes

La creación de un personaje ratón tan solo lleva un par de minutos ya que es muy sencilla. Únicamente hay que seguir los pasos que se detallan a continuación para rellenar la hoja de un héroe ratón:

- Concepto -

Para crear un personaje lo primero que hay que hacer es decidir un concepto que lo defina. El concepto es una frase corta que dice quién es, qué hace o a qué se dedica dicho ratón.

- Nombre y Linaje -

Hay que elegir un nombre apropiado para el ratón o ratona y un apellido único y carismático que representará su linaje.

- Atributos -

Los ratones solo cuentan con 3 únicos atributos: *Músculo*, *Cerebro* y *Corazón*. Repartir **6 dados** entre ellos, **mínimo 1 y máximo 4**. El número máximo de dados que puede llegar a tener un atributo es de 6.

- **Músculo:** Representa todas las capacidades físicas del ratón, su destreza, resistencia, agilidad y capacidad de combate.
- **Cerebro:** Representa todas las capacidades de análisis, uso de la lógica, la memoria, el conocimiento y los sentidos del ratón.
- **Corazón:** Representa todas las capacidades de interacción social del ratón, la empatía, el liderazgo y su carisma.

- Especialización -

Cada uno de los atributos (Músculo, Cerebro y Corazón) tiene a su vez **1 especialización** asociada. Esta especialización que se describe con una frase corta es, básicamente, una habilidad relacionada con el atributo, que representa algo en lo que el ratón es especialmente bueno y destaca ya sea de manera natural o fruto del entrenamiento.

- Escudo y Lema -

Para finalizar hay que dibujar el escudo del ratón, colorearlo si es de gusto del jugador y escribir su lema. El lema representa una idea, adagio, un código de conducta o las creencias del ratón.

- Enseres -

Todos los ratones comienzan el juego con tres enseres y pueden llegar a adquirir hasta un total de seis. Los enseres son pequeños objetos de los que dispone el ratón, como armas, amuletos, ropa o útiles de algún tipo. Los enseres siempre deben ser consensuados previamente con el DJ.

Reglas de Juego

Para jugar a **Cruzados de Hamelín** se necesitan algunos dados de seis caras, desde ahora D6, con seis de ellos será suficiente. También se necesita algo con lo que poder escribir y dibujar, una copia de las reglas de juego que se pueden encontrar a continuación, una hoja de personaje por cada jugador y algunos contadores.

Opcionalmente, y ya que el juego va de ratones, el Director de Juego puede cortar una tabla de quesos variados, algo de pan o frutos secos y colocarla en el centro de la mesa para el picoteo durante la sesión.

- Las Tiradas -

Siempre que los ratones se enfrenten en la narración a una situación potencialmente peligrosa, violenta o con un resultado incierto, será necesario que realicen una tirada. Para ello deberán elegir cual de sus tres atributos: Músculo, Cerebro o Corazón, se ajusta más a la tarea que deben realizar y lanzar tantos D6 como su valor en esa característica indique.

- Las Dificultades -

El juego cuenta con 3 dificultades, normal, difícil y extraordinaria. La dificultad de cada prueba la establece el DJ atendiendo a la lógica y a su propio criterio. Cada una de estas dificultades requiere que los ratones obtengan un determinado número de éxitos en su tirada.

Normal	Difícil	Extraordinaria
1-2	3-4	5-6

- Éxito y Fracaso -

Se considera como un éxito obtener con los dados un resultado de **4, 5 o 6**. Los resultados de **1, 2 o 3** se consideran fracasos.

Si el número de éxitos obtenidos con los dados iguala o supera la dificultad de la prueba impuesta por el DJ, el ratón superará la prueba. Si por el contrario el número de éxitos no superan o igualan la dificultad, se considerará un fracaso. En ambos casos, el DJ narrará lo que sucede a continuación.

- Esfuerzo Heroico -

Obtener un resultado de **6** en cualquiera de los dados lanzados por el ratón, constituye un resultado especial llamado **Esfuerzo Heroico**.

Cuando un ratón obtiene un 6 con alguno de sus dados, este cuenta como un **Éxito Normal** que suma al total obtenido con sus dados, pero también **puede volver a lanzar ese mismo dado de nuevo**, tantas veces como sea necesario mientras siga apareciendo la cara del 6, incrementando así la posibilidad de obtener un mayor número de éxitos que sumar al total.

- Fracaso Estrepitoso -

Si al enfrentar una prueba y lanzar sus dados, el jugador que lleva al ratón **no obtiene ningún éxito** y al menos uno de sus dados muestra la cara del **1**, se considera un Fracaso Estrepitoso.

En este caso, el ratón falla la prueba del peor modo posible y el DJ narra cómo algo relacionado con la misma va terriblemente mal y complica las cosas en la narración, aumentando la dificultad de la prueba o simplemente estableciendo que es virtualmente imposible tratar de superarla de nuevo.

- Las Pruebas -

Siempre que un ratón se enfrente a una situación que requiera lanzar los dados, se considerará que se está enfrentando a una prueba. Las pruebas pueden ser cualquier cosa: desde combatir con una serpiente, a trepar un muro o interrogar a otro ratón.

- Pruebas Prolongadas -

Existen ciertas pruebas que por su especial complejidad y duración en el tiempo no pueden resolverse con una única tirada: es lo que se denomina una **Prueba Prolongada**.

Las Pruebas Prolongadas se dividen en etapas encadenadas, y cada una de estas etapas debe resolverse de manera independiente como si se tratase de una tirada normal. Si tenemos éxito, y superamos el 50% o más de las etapas de una prueba prolongada, la prueba general se considera que tiene éxito de manera automática.

- Ventajas -

Cuando el jugador supera el número de éxitos requeridos en una prueba, obtiene una ventaja. Esta ventaja debe materializarse en el centro de la mesa con cualquier tipo de contador: se pueden usar los contadores de queso que hay al final del juego. **El máximo de ventajas que puede haber en la mesa serán 6.**

Cualquiera de los jugadores que lleva un ratón del grupo puede utilizar una o más de estas ventajas para añadir uno o más dados de un color diferente a su tirada (máximo 6). Después de utilizar una ventaja esta se gasta. Además no se debe olvidar que cada vez que una escena de la aventura llegue a su fin, el DJ **retira una de las ventajas** del centro de la mesa como si hubiera sido gastada.

- Los Aspectos -

Los aspectos son frases que definen al ratón: su **concepto**, sus **especializaciones** y su **lema** son aspectos. Un jugador puede invocar uno de los aspectos de su ratón, solo uno, a la hora de afrontar una prueba y siempre antes de lanzar los dados.

Cuando un jugador invoca uno de los aspectos de su ratón gana **+2 éxitos** de manera automática en dicha prueba, pero para ello el jugador que controla al ratón debe argumentar de manera coherente y razonada, cómo ese aspecto le ayuda en la prueba.

- Experiencia y Mejora -

Cada uno de los ratones recibirá entre **1-9** puntos de experiencia después de cada aventura, dependiendo de si ha cumplido ciertos requisitos durante la misma:

Requisitos de Mejora	Experiencia
<input type="checkbox"/> Utilizar una especialización	1
<input type="checkbox"/> Utilizar uno de los enseres del ratón	1
<input type="checkbox"/> Utilizar una ventaja	1
<input type="checkbox"/> Lograr un Éxito Heroico	2
<input type="checkbox"/> Perder uno de los enseres	1
<input type="checkbox"/> Sufrir una cicatriz	1
<input type="checkbox"/> Sufrir un Fracaso Estrepitoso	2

Los jugadores pueden gastar los puntos de experiencia en sus ratones para cambiar **su concepto**, **sus especializaciones**, **añadir un dado a un atributo** o **añadir un objeto a su lista de enseres**.

Concepto	Especialización	Atributo	Enseres
18	10	6	3

El Combate y el Daño

Antes o después los ratones se verán envueltos en algún tipo de combate, donde deban emplear la violencia para lograr derrotar a sus enemigos y así lograr sobrevivir. A continuación, un breve resumen de todas aquellas consideraciones relacionadas con el combate dentro del juego.

- La Iniciativa -

Los eventos de la narración y las propias acciones de los jugadores y de sus rivales, determinarán quién tiene la iniciativa en un combate. Si no está claro quién tiene la iniciativa, si los ratones jugadores o sus enemigos, será el DJ quien lo decida.

- Orden de Actuación -

El orden de actuación vendrá dado por el tipo de acción que cada uno de los ratones jugadores o sus enemigos deseen llevar a cabo. Existen dos tipos de acciones en combate que son: las acciones simples y las complejas.

Acción simple. Una acción simple es aquella que se realiza de manera instantánea, en 1 o 2 segundos, y que no requiere desplazarse, usar elementos del entorno o emplear esfuerzos adicionales, solo el que la propia tarea como tal requiere.

Acción compleja. Una acción compleja es aquella que no se realiza de manera instantánea ya que requiere entre 3 y 10 segundos para ejecutarse. Además será necesario desplazarse, usar elementos del entorno y/o emplear esfuerzos adicionales para desarrollarla con éxito.

El orden de actuación se irá alternando y se desarrollará siempre de la siguiente manera:

- **Comenzando por el bando con la iniciativa**, actuarán los miembros del mismo que deseen realizar **acciones simples** en primer lugar y sin ningún orden particular, solo el que acuerden entre ellos.
- **Luego actuarán los miembros del bando sin iniciativa** que deseen realizar **acciones simples**.
- **Tras ello será otra vez el turno de actuación de los miembros del bando con iniciativa** que deseen realizar **acciones complejas**.
- **Por último será el turno de los integrantes del bando contrario sin iniciativa**, que deseen realizar **acciones complejas**.

Este proceso se repite una y otra vez hasta que el combate acaba. El combate llega a su fin cuando todos los miembros de uno u otro grupo son derrotados, son incapaces de continuar el combate o deciden retirarse.

- Los Duelos -

Un duelo es aquel combate que se produce entre los ratones jugadores y aquellos enemigos que poseen atributos. Si los ratones representan a los héroes de la aventura, entonces los enemigos con atributos son el equivalente a los villanos de la misma.

Cuando se produce un duelo se debe realizar una tirada enfrentada entre cada uno de los ratones y el, o los villanos enemigos. Aquel que supere al rival en número de éxitos logra herir al contrario.

- Las Refriegas -

Una refriega es cuando los ratones se enfrentan en combate a grupos de criaturas sin atributos o alimañas. Las alimañas son enemigos menores, que dada su propia naturaleza y fragilidad atacan en grupo a los ratones para compensar su escasa capacidad de causar daño.

Las alimañas no tienen atributos, solo un valor de dificultad y un valor de oleadas, que se mide en un número de casillas que va de entre □ a □□□□□ y que representa el número de veces que pueden entrar en combate durante la aventura, antes de ser derrotadas definitivamente por los héroes.

Cuando un ratón supera el valor de dificultad del grupo de alimañas, el Dj debe marcar **solo una de sus □ (casillas) de oleadas**. Cuando las alimañas no tienen más casillas de oleadas que rellenar, se considera que son derrotadas o huyen.

La misión de las alimañas nunca es herir o matar a los ratones, aunque puedan hacerlo como última opción si el Dj lo considera oportuno. En su lugar la tarea de las alimañas debería centrarse siempre en ponerles las cosas difíciles a los ratones, desgastarlos un poco, retrasar su avance o servir básicamente como un contratiempo.

Si un ratón se encuentra enzarzado en un combate contra un grupo de alimañas y es incapaz de superar el valor de dificultad de las mismas, en lugar de sufrir daño, el ratón puede sufrir una desventaja narrativa de algún tipo a criterio del Dj: perder uno de sus enseres, ser rodeado, derribado o inmovilizado... por poner solo algunos ejemplos.

Sea como fuere, hay que recordar que un grupo de alimañas nunca debería poder matar a un ratón, bajo ningún concepto.

- Daño y Heridas -

Cuando un ratón enfrenta a un enemigo, o a cualquier otra situación peligrosa como una caída de gran altura, el aplastamiento producido por un objeto pesado o el fuego, es posible que acabe resultando herido y reciba daño. El daño que recibe un ratón en este tipo de situaciones ajenas al combate, lo establecerá el DJ.

En combate aquel de los dos contendientes que supera a su rival obteniendo el mayor número de éxitos, **le causara tantas heridas a su contrincante como la diferencia de éxitos entre ambas tiradas.**

Los ratones poseen cuatro tipos de categorías de heridas: **Rasguño, Lesión, Fractura e Inconsciencia.** El total de casillas de resistencia para todos los ratones es de 10.

Rasguño	Lesión	Fractura	Inconsciencia
□□□□	□□□	□□	□

Al recibir daño, el jugador que controla al ratón representará el daño sufrido marcando un número concreto de sus casillas de resistencia, empezando siempre por la izquierda.

Cuando una categoría de herida se quede sin casillas que tachar, se pasa a la inmediatamente siguiente. Si después de caer inconsciente un ratón es herido nuevamente, entonces este muere de manera irremediable.

- Cicatrices -

Las categorías de herida **Lesión** y **Fractura** son especiales, como veremos a continuación, ya que cuando el jugador marque la primera de ellas, adquiere inmediatamente una **cicatriz**.

Una cicatriz es una marca en el cuerpo del ratón que representa que ha sufrido un daño considerable. Estas cicatrices pueden ser de dos tipos diferentes: lesión (temporal) o fractura (permanente).

- **Lesión.** Cuando un ratón se queda sin casillas de resistencia que marcar en esta categoría de herida, gana automáticamente una **cicatriz temporal (T)** a criterio del jugador, que deberá escribir en una frase en qué consiste dicha cicatriz.
- **Fractura.** Cuando un ratón se queda sin casillas de resistencia que marcar en esta categoría de herida, gana automáticamente una **cicatriz permanente (P)** a criterio del jugador, que deberá escribir en una frase en qué consiste dicha cicatriz.

El DJ puede decidir invocar en cualquier momento de una escena alguna de las cicatrices activas de un ratón para ponerle las cosas más difíciles. Puede hacerlo de dos formas: **añadiendo en 1, 2 o 3 el número de éxitos necesarios para superar una tirada** o **sustrayendo 1, 2 o hasta 3 dados de la tirada**, pero nunca ambas.

- Recuperación -

Un ratón se recupera automáticamente de una categoría entera de herida, así como de sus cicatrices temporales, al terminar una escena. Las cicatrices permanentes sin embargo, se mantienen activas hasta el final de la partida.

Además, un ratón puede sanar automáticamente todas las casillas de resistencia de una categoría de herida, si durante una escena en desarrollo descansa adecuadamente por un periodo de dos semanas a un mes en tiempo de juego o si es tratado adecuadamente de sus heridas por un curandero, mago o similar.

Contadores de Queso

Se pueden utilizar estos contadores de queso en las partidas para representar los puntos de ventaja. Se pueden imprimir, recortar y colocar en el centro de la mesa cuando sea necesario.



CRUZADOS DE HAMELÍN

- QUESO GOUDA EDITION -



EXP



NOMBRE

ENSERES

CONCEPTO

LEMA



MÚSCULO



CEREBRO



CORAZÓN



RASGUÑO



LESIÓN



FRACTURA



INCONSCIENCIA



CICATRICES