# Espada y Brujería beta

Esto es un juego de rol avanzado sin máster. Un juego completo para jugar la fantasía que más te guste a ti y a tu mesa.

#### HAZTE UN PERSONAJE:

# 1) Piensa en el concepto de tu aventurero y decide su tipo:

- »—> Guerrero (Apunta las etiquetas Entrenado y Musculoso)
- »— Mago (Apunta la etiqueta Sedentario)
- »—> Híbrido (Apunta la etiqueta Entrenado)

(Las etiquetas te posicionan mejor o peor en la ficción o te dan puntos de aquante (PA) como veremos más adelante)

# 2) Tienes 6 puntos de historia (PH) en trasfondos:

- »—> Un trasfondo a nivel 1 cuesta 1 PH.
- »—> Subir un trasfondo de nivel 1 a 2 cuesta 2 PH.
- »—> De nivel 2 a 3 cuesta 3 PH.
- »-- De 3 a 4 cuesta 4 PH
- »—> De 4 a 5 cuesta 5 PH.

Es decir, tu personaje por 6 PH podría empezar con:

- »—> Un trasfondo a nivel 3.
- »— Dos trasfondos a nivel 2.
- »—> Un trasfondo a nivel 2 y tres a nivel 1.
- »—> Seis trasfondos a nivel 1

Un trasfondo es en esencia una ocupación y su nivel significa: 1=Interesado, 2=Aficionado, 3=Profesional, 4=Especialista y 5=Maestro

#### 3) Equipo y Riqueza:

- »—> Empiezas con un objeto relacionado con tu oficio mundano y un puñado de monedas de plata para pasar unos días fuera de casa. »—>Tu puntación de riqueza es igual al nivel más alto entre todos tus trasfondos. Sabiendo esto, tienes acceso a un objeto de cada tipo de la lista propuesta. Dos de un tipo inferior a cambio del tipo que te corresponde o tres de un tipo dos veces inferior.
- (1) Una muda de ropa discreta, protección ligera, arma pequeña.
- (2) Una muda de ropa decente, protección media, dos armas ligeras o arma ligera y escudo.
- (3) Una muda de ropa lujosa, protección pesada, arma pesada.
- 4) Si eres un usuario de la magia: Escribe tantos conjuros como tu trasfondo mágico. Puedes lanzar trucos inofensivos.
- 5) Todo personaje jugador o no, tiene 10 puntos de Energía.
- 6) Termina de darle forma:
- »—> Escribe dos adjetivos que le definan entre físicos y mentales.
- »—> Escribe un defecto, un deseo, un principio y un secreto.
- »—> Escribe un prejuicio o algo que no tolera tu personaje.
- »—> Escribe el nombre de un familiar cercano o mejor amigo.
- »—> Escribe el nombre de tu peor enemigo y por qué lo es.

#### 7) Pon un nombre a tu personaje.

## 8) En la sesión cero vincula tu personaje a otro protagonista.

- »—> ¿Con quién estoy en deuda y por qué?
- »—> ¿Con quién he compartido mi secreto y por qué?
- »—> ¿De quién de vosotros debo estar pendiente y por qué?
- »—> ¿Quien de vosotros me parece un impostor y por qué?
- »—> ¿Quién pienso que nos matará a todos y por qué?

#### SECUENCIA DEL JUEGO

#### 1) Fase de color:

En este juego todos los jugadores son protagonistas de la historia y cada escena se monta con la aportación de cada jugador. Da igual el orden, mientras cada uno sume algo a lo ya propuesto y no invalide lo establecido con anterioridad.

A veces es necesario introducir un recuerdo de un protagonista para justificar algo en la escena.

La escena debería terminar descrita con una amenaza o con algo interesante que hacer o por decidir.

#### 2) Fase de emoción:

Esta es la fase donde los protagonistas actúan. No importa el orden, mientras actúen todos. Cuando un personaje actúa el resto de la mesa se hace preguntas para evaluar la ficción:

# ¿La acción se puede llevar a cabo?

- (No) No hay tirada. Es imposible o se falla automáticamente.
- (Sí) ¿ Qué puede salir mal? ¿La acción supone un riesgo?
  - (No) No hay tirada. La acción se realiza automáticamente.
  - (Sí) ¿Desde que situación se parte?

(Desfavorable) Tira 2d6+trasfondo

(Favorable) Tira 2d10+trasfondo.

(Incierto) Tira 2d8+trasfondo.

# ¿Cuándo se sabe que una acción es des/favorable o incierta?

Esta conclusión se analiza desde la ficción teniendo en cuenta quien realiza la acción y a grandes rasgos las variables que le rodean. Ante la duda entre favorable y desfavorable siempre será incierta. Algunas de estas variables que empeoran tu situación son:

- »—> El nivel del oponente u obstáculo te supera claramente.
- »--> En inferioridad numérica, derribado o contra un jinete.
- »—> No tener un trasfondo o herramienta adecuada.

# Algunas variables de ejemplo que mejoran tu situación son:

- »---> Cuando algo o alguien competente te ayuda.
- »—> Cuando mejoras tu posición, como usar el entorno a tu favor.
- »—> Cuando te esfuerzas más gastando uno de Energía extra.

# Los resultados posibles de lanzar los dados +trasfondo son:

(14 o más) Lo logras como lo has descrito sin consecuencia. (entre 10 y 13) Obtienes algo o parte del efecto deseado y una consecuencia adversa menor. (El resto de la mesa decide todo) (9 o menos) Puede que obtengas algo de lo esperado, pero también una consecuencia adversa mayor. (El resto de la mesa decide todo)

#### Ejemplos de consecuencias adversas:

- »---> Algo recibe daño parcial si la consecuencia es menor o el máximo de la fuente de daño si es mayor.
- »— Alquien recibe daño debilitante si la consecuencia es menor o incapacitante si es mayor.
- »—> La acción necesita más recursos para llevarse a cabo: Tiempo, Munición, Energía, Otro.
- »---> La acción activa una amenaza o la incrementa.
- »—> Un tercero sufre las consecuencias. (La mesa lo decide)

#### 3) Fase de progreso:

Si va no queda nada interesante por hacer en la escena en curso: es momento de cambiar de escena. Si en el camino entre localizaciones se espera algo interesante: el camino es la escena. De lo contrario, avancen hasta la siquiente localización.

Repite las fases hasta dar con la escena final de la sesión de juego

Recuerda que aventura puede durar varias sesiones de juego y que una sucesión de aventuras relacionadas forman una campaña. (Se obtiene 1 PH por cada sesión de juego jugada)

## ¿Qué sucede cuando se realizan acciones cooperativas?

Un protagonista lanza los dados desde una situación en la ficción y la mejora y todos los implicados comparten las consecuencias. Es decir, si después de evaluar la ficción, la acción es incierta, cooperando sería favorable y se tiraría con ventaja. También puede que la ficción diga que la ayuda no es suficiente en cantidad o calidad.

# ¿Quién tira cuando el conflicto es entre protagonistas? El protagonista activo u ofensivo.

#### ¿Cómo funciona la Energía y las Heridas?

- »—> Casi siempre un protagonista consumirá un contador de Enerqía cuando realice una acción. (La mesa lo decide)
- »—> En ocasiones la consecuencia de una acción supone el gasto de un contador de Energía extra.
- »—> Cuando se recibe x puntos de daño, cada punto de daño se resta primero de la reserva de Energía consumida y después de la Energía no consumida, pero pasando por consumirla primero. Es decir, 1 daño es igual a consumir uno de Energía o a retirar por completo del juego un contador de Energía consumida. Estos contadores retirados pasan a cuantificar la gravedad de la herida:
- (1) Herida superficial. (No lastra)
- Se recupera de forma natural en 1 día.
- (2) Herida debilitante. (Te posiciona peor para actuar) Se recupera de forma natural en 2 semanas.
- (3) Herida incapacitante. (Te deja fuera de juego a merced de otros) Se recupera de forma natural en 3 meses.
- (4 o más) Herida letal. (Aquantas para susurrar un último mensaje)
- »— A discreción se pueden producir otras perdidas, como un contador por viaje cómodo realizado o más de uno si fue tortuoso.
- »—> Cuando la energía se agota, caes inconsciente.
- »—> Se recupera un contador de Energía por cada hora de sueño, meditación o desconexión si caes inconsciente.
- »—> Se recupera un contador retirado de Energía cuando se cumplen las fechas de curación natural; un contador por cada día, semana o mes (según la herida) de reposo.
- »—> Las heridas que se están curando se abren si hay un sobreesfuerzo, pero esto lo dejaremos al criterio de la mesa de juego.
- »—> Las heridas si no se tratan con medicina se infectan. Los primeros auxilios son ideales para cortar las hemorragias.
- »—> Las pociones y las hierbas son drogas y tienen toxicidad. Lo que te dan por un lado te lo quitan por otro. (La mesa lo decide)

#### ¿Qué daño hacen las armas?

Las armas hacen un daño parcial y otro completo. En el listado mostramos el daño parcial. El completo es simplemente el doble.

# Este listado de ejemplo os permitirá encajar otras similares: Golpes marciales: 1 daño.

(puños, patadas, golpe de escudo)

## Armas pequeñas: 2 daños.

(hondas, dagas, espadas cortas)

#### Armas ligeras a una mano: 3 daños.

(arcos cortos, ballestas de mano, espadas anchas o largas) (hachas, lanzas, mazas)

## Armas ligeras a dos manos: 4 daños.

(arcos medios, espadas bastardas, hachas, lanzas, mazas)

#### Armas pesadas a dos manos: 5 daños.

(arcos largos, ballestas, mandobles, hachas, mazas)

# ¿Qué daño hace la magia?

La magia hace tanto daño como el nivel que el mago tenga en el trasfondo que le acredita como apto para la magia. Un mago maestro podría lanzar una bola de fuego y hacer un daño parcial de 5 o 10 si es un éxito completo.

# ¿Cuánto protegen y aquantan las protecciones?

Hay armaduras naturales, mágicas y artesanales.

Las protecciones artesanales que no son flexibles aquantan tanto daño al cuadrado como puntos de aquante protegen. Es decir, unas placas pierden 1 PA cada 4 puntos de daño y cuando llegan a O se parten y quedan inservibles. Las flexibles siempre protegen 1 daño Ejemplo: El caballero negro recibe un hachado de 8 puntos de daño, las placas le protegen 4 de los 8, retirando 2 puntos de su Energía, que pasan a formar parte de una herida debilitante y además las placas pierden 2 PA de los 4 totales.

#### Armaduras ligeras: 1 PA.

(Túnica, Músculos, Pieles, Kimono, Entrenado, Cuero blando)

#### Armaduras medias: 2 PA.

(Madera lacada, Cuero rígido o endurecido)

## Armaduras pesadas: 3 PA.

(Metal fino o flexible, Cota de malla o anillos)

#### Armaduras pesadas: 4 PA.

(Metal forjado, Placas, Escamas de dragón)

# Además las armaduras artesanales pueden ser:

De calidad: +1 PA.

Mágicas: +1 o más PA.

# ¿Cómo funciona la magia?

»—> Solo puedes lanzar conjuros que tengas escritos y puedas leer, ya que lanzar hechizos de memoria es peligroso y desesperado. »—> Los conjuros tienen un alcance de vista, en línea recta a la velocidad de una bala y se expanden a voluntad hasta la posición del mago. Si el conjuro necesita mantenerse activo (La mesa lo decide), el mago deberá permanecer inmóvil y concentrado.

