

Sangre y Almas

1.1.2

en una página versión 2022

Eres un superviviente en un mundo nuevo pero igual de hostil que el anterior, un mundo medieval de espada y brujería gobernado por siervos de Dioses y Demonios. Después de dos siglos, nada permanece neutral bajo la influencia del Orden y el Caos. Los reinos de ambos bandos se preparan de nuevo para otra batalla final. La historia se repite y has sido llamado a filas.

¿Cumplirás con tu deber o seguirás otro destino a pesar de todo?

CREA TU SUPERVIVIENTE INFLUENCIADO POR EL ORDEN Y EL CAOS

Marca tu número: 2 3 4 5 6 7

Un número bajo indica que te inclinas al Orden (normas, jerarquismo, disciplina y civilización), un número alto al Caos (rebeldía, locura, incertidumbre y cambio).

MARCA UNA OCUPACIÓN ACTUAL

- Cazador Inventor Mercenario Hechicero
 Negociante Picaro Templario Trotamundos

MARCA UNA OCUPACIÓN ANTERIOR

- Artesano Campesino Comerciante Curandero
 Espía Marinero Noble Sacerdote

COMPETENCIAS

Tienes todas las habilidades, contactos y conocimientos de tus dos ocupaciones. Además, eres [Experto] (ver más adelante) en tu ocupación actual.

EQUIPO / COMPAÑERO ANIMAL

Llevas encima un arma acorde a tu ocupación actual, ropa corriente que te identifica como tal, una bolsa con un puñado de monedas de plata y marca una cosa especial:

- Arma familiar Coraza Gema valiosa Instrumento
 Mascota Pergamino Ropas de lujo Talismán

MARCA UNA MOTIVACIÓN / DESTINO

- Conocimiento Cumplir deber Notoriedad Predicar
 Redención Riqueza Superarse Venganza

MARCA UN INCONVENIENTE / DEFECTO

- Cobarde Extravagante Inconformista Iracundo
 Juerguista Obsesivo Orgullosa Temerario

MARCA UN VÍNCULO DE MUTUO ACUERDO CON UN COMPAÑERO:

- Admiración Amistad Contractual Deuda
 Familiar Emocional Maestro Promesa

Describe al resto del grupo a tu superviviente; su nombre, su voz, el color de su ropa, armas, armadura, animales, objetos que porta y un gesto o rasgo distintivo de él:

Soy: _____ DEL REINO: _____ EDAD: _____

RESOLVIENDO ACCIONES

Cuando haces algo arriesgado, tira 1d8 para ver qué sucede, +1d8 si estás [Preparado] (no [Impedido] o [Sorprendido]), +1d8 si eres [Experto] (ocupación actual):
 - Si la acción trata de poner Orden para que nada cambie, se respete la Ley, se acate la orden de un superior o todo sea por el bien colectivo, lo planificado con cordura, estricto y perfecto: Los dados con resultados por ENCIMA de tu número son éxitos.
 - Si la acción trata de crear el Caos para que todo cambie, se incumpla la Ley, se cometa traición o todo sea por el bien individual, lo improvisado con locura, flexible y grotesco: Los dados con resultado por DEBAJO de tu número son éxitos.

RESULTADOS POSIBLES

Si todos los dados marcan exactamente tu número: Dudas y te das cuenta de algo. Hazte una pregunta, responde con coherencia, cambia de acción y vuelve a tirar.

Ejemplos: ¿Quién manda aquí? ¿Qué debería hacer? ¿Cómo consigo eso?

Éxitos	Efecto
(0)	FALLO y paga el precio una vez (ver más abajo) o dos veces por 1 ÉXITO.
(1)	ÉXITO pero con un coste, paga el precio una vez.
(2)	ÉXITO sin consecuencias.
(3)	ÉXITO y con un beneficio extra (di el qué).

PAGAR EL PRECIO

Cuando algo sale mal pagas el precio una o dos veces (como hemos explicado arriba), es decir, sufres una o dos consecuencias que sean apropiadas.

Usa los resultados de los dados para elegir el tipo de consecuencia.

(Resultado de un dado) Consecuencia.

(1 o 8) El efecto se vuelve contra ti o sucede todo lo contrario.

(2, 3, 6 o 7) Tú o un objeto que portas gana o empeora un [Estado].

El objeto se rompe si ya estaba [Dañado], caes [Inconsciente] si ya estabas [Aturdido], [Incapacitado] si estabas [Herido], [Enfermo] o [Envenenado], quedas [Paralizado] hecho un ovillo si ya estabas [Atemorizado], etc.

Recuerda que los [Estados] limitan tus acciones, otros las potencian.

(4 o 5) Tú o lo que proteges queda [Expuesto] a un peligro mayor o golpe de gracia.

Dejar de estar [Expuesto] requiere una acción para ello.

INTERVENIR

Cuando quieras interferir en la acción de otro personaje di como le ayudas o le entorpeces antes de que él tire, si tienes ÉXITO le quitas o le das 1d8 respectivamente.

HECHICERÍA

Si tienes un grimorio o pergamino mágico, un talismán u otro objeto de poder o si eres un hechicero o sacerdote, puedes hacer invocaciones entrando en trance para buscar ayuda sobrenatural en otros planos. Tira 1d8 si eres hechicero o no es la primera vez que haces esta invocación, +1d8 si has preparado el ritual durante horas o haces los sacrificios que el señor a invocar espera que se hagan y consulta los RESULTADOS POSIBLES (mencionados arriba).

EXPERIENCIA

Por cada año transcurrido ganas -1 a tu influencia (mínimo 2) si gracias a tus acciones la balanza se inclinó al Caos o +1 (máximo 7) si favoreciste al Orden.

Edad: desde los 16 ganas [Enérgico], lo pierdes a los 31. A los 46 ganas [Sabio].

HAZ PREGUNTAS AL ORÁCULO CUANDO TENGAS DUDAS

Establece antes de tirar qué es lo más Probable e Improbable que suceda.

Tira 1d8	Respuesta
(9 o más)	La más disonante, impredecible, perversa, sobrenatural, retorcida.
(6, 7 u 8)	La más Improbable.
(Entre 1 y 5)	La más Probable o tira de nuevo y suma 1d8 al resultado anterior.

CREA LOS REINOS CON AYUDA DEL AZAR

Dibuja en el centro de un folio apaisado la forma de vuestro reino y un nombre.

Lo más probable es que tenga 3 fronteras, aunque pueden ser más.

Consulta al ORÁCULO para determinar la influencia de vuestro reino, Caos u Orden.

Cada frontera da a un reino vecino con su propio nombre e influencia, determinarla.

Cada reino tiene su rey, fortificación y un ejército con un tamaño entre 2 (Escaso) y 7 (Enorme). Cuando un ejército se mueve a otro reino, su tamaño se divide o no.

Puede que el rey esté asesorado por un poderoso hechicero invocador en su torre o que dependa de la milicia de nobles menores (comandantes en batalla).

EL OBJETIVO

Los supervivientes la mayor parte del tiempo tratarán de eludir el compromiso de alistarse al ejército del bando del reino en el que se hallan para satisfacer sus motivaciones. Cada año deberían intensificarse los castigos de traición por no alistarse. Ahora bien, podrían dedicarse a hacer la guerra por su cuenta inclinando la balanza hacia el Caos o el Orden con sus acciones o entregarse al ejército y ponerse a las órdenes de un rey caprichoso o peor aún, loco o mal asesorado.

PELIGROS

Los peligros más comunes dependen de donde se hallen los supervivientes, que normalmente será bajo la protección de un reino o entre reinos, bien por el camino principal o campo a través por terreno hostil. En los reinos sentirán la presión por ser reclutados, en el camino principal (corto pero peligroso) los asaltantes acechan, y campo a través, el terreno es el peligro (tortuoso y expuesto a un peligro mayor; como un demonio del tipo insecto grande o mezcla de humano con animal o insecto).

¿CÓMO JUGAR?

En cada escena hagan una ronda para describir donde se hallan, que esperan encontrar y que deberían evitar (una amenaza latente). Hagan preguntas al oráculo si desean sorprenderse en situaciones donde lo Improbable y Loco es más atractivo. Resuelvan con los dados solo aquellas acciones que realmente supongan un riesgo real para los supervivientes. Cuando derroten la amenaza o huyan a otro lugar, la escena termina y empieza una nueva.

Entre escenas, determinen el tiempo que ha pasado y como unos reinos crecen y otros desaparecen. El juego termina cuando solo hay reinos de una sola influencia. Por cada año transcurrido pueden suceder más de uno de estos eventos:

- Un reino con ejército entre 5 y 7 ataca a un reino enemigo. Cada tirada merma el ejército atacante en 1, pero cada ÉXITO reduce al defensor en 1.

- Un reino se prepara para el ataque y su ejército crece en 1.

- Dos reinos forman una alianza y atacan a otro contrario sumando sus ejércitos.

(Es Frecuente que un reino ataque a otro sin declararle la guerra previamente. Es Infrecuente que mantengan un pacto de no agresión. Es Perverso romper el pacto).

—Gracias a John Harper por el sistema y al sistema Push por el oráculo.