

ESpada y BRUJERÍA

NOMBRE:

SEXO y EDAD:

ORIGEN:

----- ATRIBUTOS -----

Agilidad:

Astucia:

Carisma:

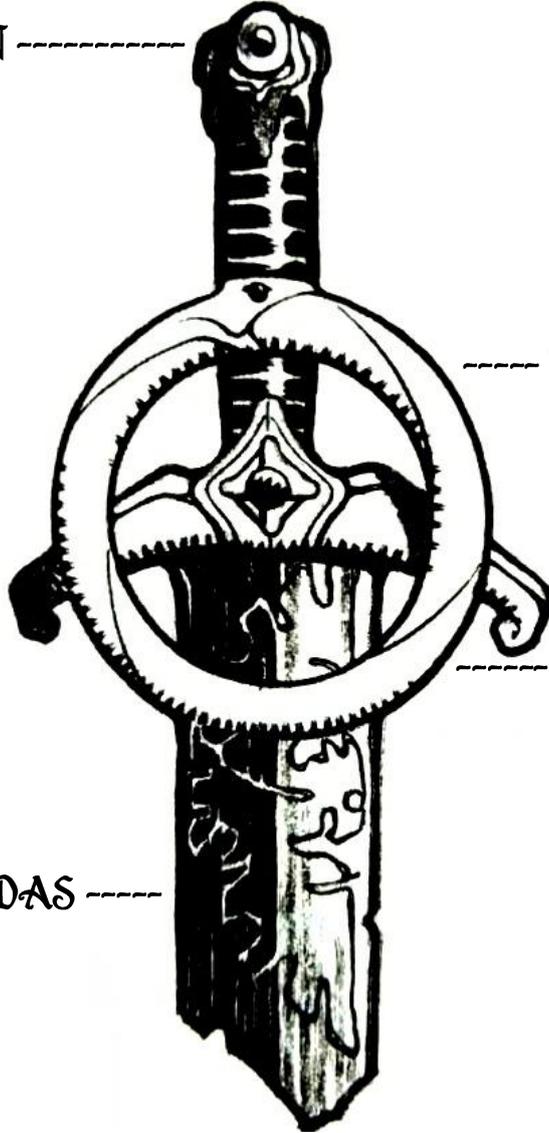
Fuerza:

Percepción:

Resistencia:

Voluntad:

----- DESCRIPCIÓN -----



----- HAB. MARCIALES -----

Esgrima:

Lucha:

Puntería:

----- LENGUAS CONOCIDAS -----

----- OCUPACIONES -----

----- ARMAS y ARMADURA -----

----- VIRTUDES y DEFECTOS -----

DAÑO SUFRIDO:

ESPADA Y BRUJERÍA

Un juego de rol épico, por José Manuel Ordás Miguélez.

Personajes jugadores

Creación: nombra, describe al PJ, narra su historia, y...

- Anota qué **Lenguas** habla y su nivel: bajo/medio/nativo.
- Reparte 15 puntos entre sus **Atributos**: como mínimo 1 punto (normal) y como máximo 5 (legendario).
- Reparte 3 puntos entre sus **Habilidades Marciales**: la puntuación va de 0 (inexperto) a 5 (legendario).
- Escribe sus **Ocupaciones** previas (Herrero, Ladrón, Pirata...). Reparte 3 p.: de 0 (inexperto) a 5 (legendario).
- Dale una **Virtud** (Atractivo, Gran Jinete, Oído Fino...) y un **Defecto** (Acrofobia, Alcohólico, Manco...).

Experiencia: tras cada aventura, el director de juego (DJ) puede dar a los PJ algún punto extra, una nueva Virtud, etc.

Tiradas

Lanza tantos dados de 20 caras (D20) como los puntos de:

- **Atributo**, o bien...
- **Atributo + Habilidad Marcial**, o bien...
- **Atributo + Ocupación** pertinente (si la ha tenido).

Ej.: liderar una hueste (Carisma + Soldado), aguantar el alcohol (Resistencia), usar una ganzúa (Astucia + Ladrón), dominar la ira (Voluntad), rastrear (Percepción + Batidor)...

Un niño, anciano, etc., puede tener Atributos a 0 puntos. Si para una tirada no hay dados, lanza 2D20 y coge el peor.

El DJ establece qué tiradas se realizan y la **dificultad**, que va de 2 a 20, siendo 11 la estándar. Cada dado que iguale o supere la dificultad es un éxito; cuantos más, mejor. Sacar 1 en el dado siempre falla; sacar 20 siempre es un éxito. Si varios personajes colaboran, suma sus éxitos. Resultado:

- **Tirada individual:** el objetivo se logra sacando un éxito.
- **Tirada enfrentada:** vence quien saque más éxitos.
- **Pifia:** sacar más unos que éxitos es un fracaso desastroso.

Disparo

- **Armas arrojadizas:** cuchillo, hacha, jabalina... Tirada individual de **Fuerza + Puntería**. Alcance: según Fuerza.
- **Armas de proyectiles:** arco, ballesta... Tirada individual de **Percepción + Puntería**. Alcance: decenas de metros.

Cada éxito causa un punto de daño, todo a un único objetivo. Si falla, podría herir a otro (decide el DJ).

La dificultad varía según: distancia, visibilidad, velocidad y tamaño del objetivo, cobertura o escudo, tiro montado, etc.

Combate cuerpo a cuerpo

Tirada enfrentada de **Fuerza + Lucha (sin armas)**, o bien **Agilidad + Esgrima (con armas)**. Cada éxito de diferencia causa un punto de daño; el vencedor reparte como desee el daño entre sus rivales. En caso de empate, el personaje con mayor Habilidad Marcial reparte un único punto de daño.

Si el vencedor usa algún arma y su Fuerza es 3/4/5+, añade 1/1/2 puntos de daño extra a cada rival que resulte herido.

Huir del combate requiere vencer en una tirada enfrentada de **Agilidad**; si empata/pierde, sigue combatiendo y suma +2/+6 a la dif. de su siguiente tirada de combate. En terreno abierto y a pie, es imposible huir de un jinete o perseguirlo.

Algunos modificadores a la dificultad del combate:

- Lanza: -6 en el primer turno; -4 en los siguientes.
- Arma pesada (a dos manos): -6; -2 a caballo o sin espacio.
- Arma estándar (espada, hacha, maza, etc.): -4.
- Arma corta/improvisada/natural (daga, palo, garras...): -2.
- Escudo: +4 a la dif. de un solo rival; jinete: solo a un lado.
- Broquel o arma secundaria: +2 a la dif. de un solo rival.
- Sorprendido/caído/atacado por la espalda: +4/+6/+8.
- Jinete vs. enemigos a pie: -3; +3 a sus rivales, excepto si atacan al caballo (huye/cae malherido con 2/4 p. de daño).

Armadura y carga

Armadura: lanza 1D20 por cada punto de daño sufrido (excepto caídas, fuego, veneno...); cada resultado de 21 o más descarta un punto de daño. Modificadores a la dif.:

- Casco (abierto)/yelmo (semicerrado o cerrado): -2/-3.
- Brazales/brazales y guanteletes: -2/-3.
- Grebas/grebas y musleras (excepto a pie vs. jinete): -2/-3.
- Peto de cuero/cota de malla/coraza: -2/-4/-6.
- Caballo: bardas de cuero/cota de malla/placas: -4/-8/-12.

Carga (el DJ puede añadir más penalizaciones):

- Casco/yelmo: +1/+3 a la dif. de las tiradas de percepción.
- Escudo/cota de malla, coraza o placas: +1/+3 a la dif. en tiradas de sigilo, correr, trepar, saltar...; +2/+6 al nadar.

Daño y sanación

El daño por **caídas, fuego, veneno**, etc., tiene un **Peligro** entre 1 (leve) y 10 (mortal). Realiza una tirada enfrentada entre el Peligro y la Resistencia del personaje. Si este pierde, cada éxito de diferencia le causa un punto de daño. Si el daño **igual**a la Resistencia de un PJ, suma +3 a la dif. de sus tiradas, excepto las de Carisma. Si el daño **supera** la Resistencia, cae inconsciente o muerto (decide el DJ).

Cura un primer punto de daño tras unos minutos de reposo. Tras esto, cura un punto al día (**daño leve**/sin armas) o a la semana (**daño grave**/de arma), o en la mitad de tiempo con una tirada de **Resistencia + Curandero** (dif. 11 + daño).

Aliados y antagonistas

- **PNJ:** si son **relevantes**, siguen reglas similares a las de los PJ. Habitualmente, los **no relevantes** tienen 1D20 en todas sus tiradas y son eliminados con un punto de daño.
- **Bestias:** atacan con 1D20 (lobo), 2D20 (hiena), 3D20 (jabalí), 4D20 (jaguar/gorila), 6D20 (tigre/cocodrilo), 9D20 (toro), 12D20 (elefante), etc. Ej.: una araña grande como un tigre ataca con 6D20. El núm. de dados equivale a la Fuerza y los puntos de daño necesarios para eliminar a la bestia; dicho valor ya incluye su protección natural.

Brujería

Esta ocupación es inusual, perversa y exclusiva de PNJ. Las tiradas siempre son de **Voluntad + Brujo**. Conjuros:

- **Ardid:** algo sencillo como mover un objeto, controlar la luz o el fuego, ver lo lejano... Tirada individual (dif. 11).
- **Influjo:** turbar, crear alucinaciones, impeler, hipnotizar, aterrar, dañar... Tirada enfrentada (dif. 11); cada éxito de diferencia aumenta el efecto o causa un punto de daño.
- **Ritual:** crear tempestades, maldecir lugares, engendrar, invocar, resucitar... Es arriesgado y suele requerir tiempo y horribles sacrificios. Tirada individual (dificultad 17).