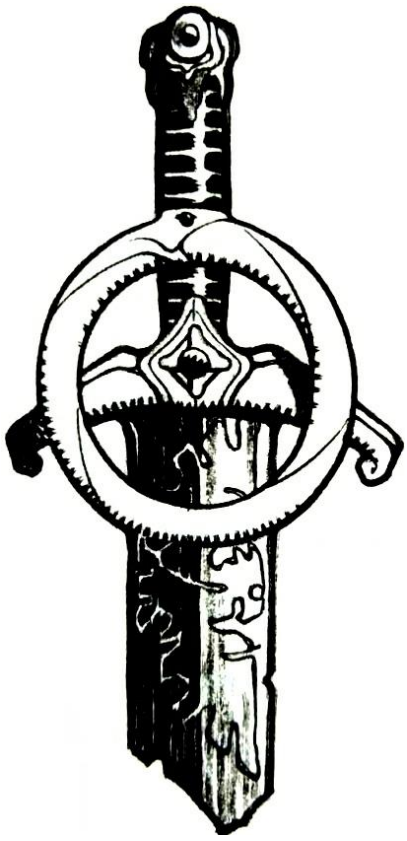

ESPADA Y BRUJERÍA

Un juego de miniaturas solitario o cooperativo, por José Manuel Ordás.

Personajes

- **Personaje jugador (PJ):** cada jugador controla a un PJ, el cual será un aventurero. ¡Nada de brujos!
- **Personaje no jugador (PNJ):** está controlado por el sistema o al azar.
- **Patrulla:** grupo de 3 a 5 PNJ que se activan a la vez (con una sola carta). Cada miembro de la patrulla lucha individualmente, pero todos mueven juntos; si es posible, con una sola tirada de movimiento para todos.

Atributos

Los **PJ** poseen cinco atributos: Movimiento, Combate, Disparo, Cuerpo y Mente. El valor de un atributo es el bono que se suma a cada dado en ese tipo de acciones. Además, cada punto de Cuerpo añade un dado a la reserva de dados. Al crear un PJ, comienza con una reserva de 10 dados y cero puntos en todos los atributos.

Los **PNJ** tienen tres atributos: Mov., Combate y Disparo. No poseen una reserva de dados; cada atributo indica el número de dados disponibles para ese tipo de acciones. Así, un sacerdote (2-1-0) tiene dos dados de Mov., uno de Combate y ninguno de Disparo.

Tiradas (D10)

- **1 a 4:** fallo. Sacar 1 en el dado siempre es un fallo.
- **5 a 9:** un éxito.
- **10 o más:** dos éxitos.

Un PJ puede **quemar** dados de su reserva (sin lanzarlos): los pierde, pero cada dado le otorga dos éxitos.

Rondas

Al inicio de cada ronda, todo jugador reparte la reserva de dados de su PJ entre acciones de: Movimiento, Combate, Disparo, u Otras acciones.

El orden de activación se determina al azar sacando cartas. Cada carta activa a un personaje o a una patrulla.

Un PJ que no se haya activado puede **quemar** un dado para interrumpir a un PNJ y activarse inmediatamente; cuando acabe, el PNJ completará su activación. Descarta la carta del PJ cuando salga (solo se activa una vez).

Cuando todos los personajes se hayan activado, se recuperan todos los dados gastados y comienza una nueva ronda.

Activaciones

Cada personaje puede realizar tantas acciones como sea posible según los dados disponibles. Solo los PNJ pueden repetir una acción que acaben de realizar en su misma activación; un PJ deberá realizar en medio otra acción, o gastar un dado (da igual que sea de Mov., Combate, etc.) entre dos acciones idénticas. Así, puedes gastar tres dados para mover, uno para atacar y dos para mover; no puedes gastar un dado para mover y, a continuación, más dados para seguir moviendo, sino que antes deberás descartar un dado cualquiera (incluso de Movimiento).

Opcionalmente, deberás declarar las acciones de tu PJ sin medir distancias.

Movimiento

El jugador anuncia cuántos dados gastará para mover antes de lanzarlos. El personaje puede recorrer 1” por cada fallo y 3” por cada éxito.

Acercarse a 1” de enemigos: solo para combatir (quedando adyacentes).

Abandonar un combate: es posible, salvo rodeado por tres o más rivales.

Coger o soltar algo: gratis al inicio o al final de una acción de movimiento.

Sobrecarga, terreno abrupto, obstáculos, trepar, nadar, etc.: cada pulgada recorrida cuenta el doble.

Saltos: la primera pulgada es como un movimiento normal. A partir de la segunda, cada pulgada requiere un éxito para no caer al abismo.

Caídas (sin daño si no superan la altura de la miniatura): hasta 10”, un punto de daño por cada 2”; a más de 10”, un punto por cada pulgada.

Jinete: gana 4D10 (PJ) o 2D10 (PNJ) de Mov. Montar o desmontar es gratis tras una acción de mover. Si eliminan al jinete, el caballo huye 2D5” al azar.

Araña, felino, simio, etc.: no sufren penalizaciones por terreno, trepar, etc.

Volador: ídem, y no necesita saltar.

Combate

El jugador declara cuántos dados de Combate gastará antes de lanzarlos; los PNJ gastarán todos. La diferencia de éxitos son los puntos de daño sufridos por el perdedor; si empatan, el defensor recibe un punto de daño.

Jinetes: las monturas no sufren daño.

Disparo

Un personaje que no esté adyacente a enemigos puede disparar una sola vez en cada ronda. El objetivo debe ser visible; si tiene enemigos adyacentes, elige al azar a quién afecta el disparo.

El tirador gastará todos sus dados de Disparo; el objetivo declarará cuántos dados de Movimiento o Combate va a gastar para protegerse. Los éxitos del objetivo se restan de los del tirador: un resultado positivo serán los puntos de daño sufridos por el objetivo.

Disparos contra jinetes: eliminan a la montura si hay un empate de éxitos.

Alcance (cada punto de Cuerpo: +3”):
- Arco, ballesta, honda: 25”.
- Jabalina: 10”.
- Otras armas: 5”.

Dados extra para el objetivo:
- Por cada 10” de distancia: +1D10.
- Escudo o cobertura: +1D10.
- Baja visibilidad: +1D10.

Armas arrojadizas: se pierden al lanzarlas. Un PJ puede gastar un dado de Disparo para lanzar (5”) un objeto a otro PJ; si este se halla en combate, lanza 1D10: lo coge si saca un éxito.

Boleadoras: no dañan, pero obligan a gastar un dado para liberarse y actuar.

Flechas incendiarias: si el disparo es exitoso, lanza 1D10: si hay éxito, el objetivo sufrirá los efectos del fuego.

No muertos: son invulnerables a los disparos, pero no al fuego.

Otras acciones

Pueden realizarlas PJ no adyacentes a enemigos. Son acciones de dos tipos:

- **Cuerpo:** derribar puertas, doblar barrotes, romper cadenas, etc.
- **Mente:** orientarse, percibir lo oculto, persuadir a un PNJ, etc.

Dificultad: tú decidirás si la acción requiere dos, tres o cuatro éxitos.

Acciones de PNJ

Su prioridad es: embrujar, disparar, o combatir y alejarse. Si para atacar han de mover, lanza todos sus dados de Mov., mide y luego decide. Elige al azar si atacan a todos los PJ o solo al más vulnerable. Si no llegan a atacar, cerrarán el paso hacia el objetivo, o se aproximarán al PJ más vulnerable. Usa la lógica; si dudas, elige al azar.

Daño

PJ: pierde un dado de su reserva por cada punto de daño sufrido; primero se eliminan los dados no utilizados. Todo PJ sin dados resulta eliminado.

PNJ: por cada punto de daño, pierde un dado de su atributo más alto; si el valor más alto lo comparten varios atributos, pierde un dado en todos ellos. Por ejemplo: 3-5-0 → 3-4-0 → 3-3-0 → 2-2-0 → 1-1-0 → eliminado.

Fuego: causa un punto de daño al final de cada ronda. Se apaga con agua, o bien sacando dos éxitos en una acción de Cuerpo.

Veneno: causa un punto de daño al final de cada ronda, salvo si sale éxito al sumar 1D10 al bono de Cuerpo, restando -1 por cada dosis adicional.

Aventuras

Para crear una aventura, narra un prólogo e inspírate en las siguientes tablas. Puedes ajustar la dificultad a tu gusto; en general, por cada PJ habrá:

- 1-3 patrullas, y
- 0-2 enemigos individuales.

Objetivo (1D5)

1. Robar.
2. Escapar.
3. Destruir el ídolo/Detener el ritual…
4. Asesinar.
5. Rescatar.

Localización (1D10)

1. Palacio.
2. Templo.
3. Ruinas.
4. Desierto.
5. Praderas.
6. Bosque/Selva.
7. Aldea/Ciudad.
8. Puerto/Barco.
9. Mazmorras/Cueva.
10. Noche (y repite).

Noche: disparos solo hasta 10”, salvo con luces de teas (3”) u hogueras (5”).

Patrullas humanas (1D5)

1. Tres arqueros o jabalineros: 2-1-2.
2. Tres veteranos: 2-3-0.
3. Cuatro soldados o salvajes: 2-2-0.
4. Tres soldados o salvajes: 2-2-0.
5. Cinco sacerdotes o esclavos: 2-1-0.

Humanos individuales (1D5)

1. Brujo poderoso: 2-2-0; brujería.
2. Brujo menor: 2-1-0; brujería.
3. Campeón o poseído: 2-8-0.
4. Asesino: 3-4-3; dagas con veneno.
5. Caudillo o bersérker: 2-5-0.

Patrullas bestiales (1D5)

1. Tres hienas: 3-3-0.
2. Dos anacondas: 1-4-0.
3. Tres lobos: 3-2-0*.
4. Cinco perros o coyotes: 3-1-0*.
5. Cinco serpientes: 1-1-0; venenosas.

*Eliminados con dos puntos de daño.

Bestias individuales (1D5)

1. Gran saurio o gigante: 2-10-0.
2. Gran araña: 3-9-1; venenosa; lanza telarañas (como boleadoras) a 5”.
3. Gran cobra: 1-8-2; venenosa; escupe veneno a 5” (no daña pero envenena).
4. Tigre: 3-8-0.
5. Gorila: 3-6-0.

Seres sobrenaturales (1D5)

1. Un espíritu: 4-1-0; es invulnerable.
2. Tres arqueros no muertos: 1-1-2*.
3. Tres nobles no muertos: 1-3-0*.
4. Tres guardias no muertos: 1-2-0*.
5. Tres gules u otros seres: 2-2-0.

*Dividen el daño a la mitad (redondea hacia abajo) excepto del fuego, y son inmunes a disparos y venenos. Puedes aplicar este rasgo a un PNJ individual para convertirlo en no muerto.

Puedes crear patrullas idénticas, sustituirlas por otras miniaturas, hacer que ciertos PNJ lleguen a caballo, etc.

Sin tiempo (opcional): lanza 1D10 al final de cada ronda a partir de la sexta; si sale 1, 2 o 3, ocurrirá algo terrible: llega el noble con su tropa, se cierra la salida y los PJ son apresados, el ritual invoca un avatar (3-12-0), etc.

Alarma (opcional): 1D10 al final de cada ronda; si sale 1, 2 o 3, llega otra patrulla por un lugar elegido al azar.

Búsqueda (opcional): para hallar el objetivo, los PJ tendrán que explorar hasta cinco puntos de interés, cuyo contenido se determina al azar mediante cartas o lanzando 1D10:

1. Trampa: el PJ sufre dos puntos de daño, menos uno por cada éxito logrado al lanzar 1D10 y sumar sus puntos de Mente.
2. Escorpión: el PJ recibe veneno si no sale algún éxito al lanzar 1D10 y sumar sus puntos de Mente.
3. Patrulla: aparece a 5” del PJ.
4 a 6. ¡Nada!
7. Viejo escudo: otorga un dado de Combate. El escudo se rompe si saca 1 en algún dado de Combate.
8. Bebida: recupera un dado perdido.
9. Antídoto: contrarresta el veneno.
10. Objetivo: podría finalizar ya la aventura (*¡Al fin, la salida!*) o no (*¡Malditos barrotes!*). Lanza 1D10:
  - **1 o 2:** requiere acción de Cuerpo.
  - **3 o 4:** requiere acción de Mente.
  - **5 o más:** vía libre al objetivo.

Brujería

No gasta dados ni requiere línea de visión; la distancia máxima son 10” (brujo menor) o 20” (brujo poderoso). A menos que realice un ritual, durante su activación, cada brujo puede lanzar un conjuro elegido al azar (1D5):

1. Decrepitud*: el PJ más próximo sufre uno o dos puntos de daño.
2. Laberinto: todos los PJ se alejan 2D5” o 3D5” del objetivo.
3. Posesión: un PNJ suma uno o dos puntos a su atributo de Combate.
4. Velo*: durante una ronda, todos los PJ pierden uno o dos dados.
5. Vigor: un PNJ ignora uno o dos puntos de daño cuando sea herido.

*El PJ tira 1D10 y suma el bono de Mente: cada éxito anula un punto de daño o evita la pérdida de un dado.

Campañas

Si tu PJ es **eliminado**, lanza 1D10:

- **1 o 2:** muerto; narra su épico final.
- **3:** -2D10 en la próxima aventura.
- **4:** -1D10 en la próxima aventura.
- **5 o más:** recuperado.

Experiencia: tras cada aventura, todo PJ suma +1 a un atributo (que haya usado) elegido al azar. Máximo: +5.