



*España y
Brujería*

Un juego de Oscar Iglesias

España y brujería

EÿB

*“Los crímenes del pasado nos persiguen.
De una forma u otra.”*

Descendientes de brujas e inquisidores se encuentran de nuevo mientras la magia regresa al mundo.
Creado por **Oscar Iglesias**.



Todo el texto (no ilustraciones) publicado bajo licencia **Creative Commons**.
Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

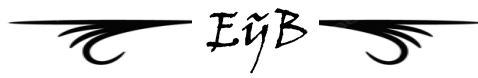
[\(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



España y brujería es un juego de rol para 3-5 jugadores. Uno de los cuales realizará las funciones de Master, y entre 2-4 controlarán las acciones de los personajes principales.

El título es un juego de palabras inspirado en el género [Espada y brujería](#).

Las ilustraciones pertenecen a sus respectivos autores y han sido utilizadas sin ánimo de lucro.



Index

1. Intro	5
2. El mundo de España y brujería	6
2.1. Personajes	6
2.2. Temas y premisas	7
2.3. Partida	9
2.4. La Orden del Velo	9
3. Preparación	10
3.1. Arquetipos	10
3.2. Creación de personajes: Brujas	11
3.3. Creación de personajes: Guardianes	13
4. Jugar a España y brujería	15
4.1. Acciones y tiradas	15
4.2. Ventaja y desventaja	18
4.3. Magia	20
4.4. Perdición y Virtud	23
4.5. Combate	25
4.6. Daño	26
5. Dirigir España y brujería	30
5.1. Relojes de misión	32
5.2. Analepsis	33

1. Intro

La magia está regresando al mundo.

Criaturas hace tiempo olvidadas están despertando.

Y con ellas, las brujas que servían de nexo entre la humanidad y la naturaleza, quienes nos protegían de las amenazas sobrenaturales.

España y brujería es un juego de fantasía inspirado en la mitología ibérica donde los jugadores encarnarán a nuevas brujas y los descendientes de los ayudantes que en su día les protegían y en última instancia las traicionaron. Esta frágil alianza debe enfrentarse a la amenaza de criaturas sobrenaturales que están regresando a un mundo que hace tiempo les olvidó y ya no les entiende.



2. *El mundo de España y brujería*

El entorno en el que se van a desarrollar las historias de España y brujería es doble.

Por un lado la trama principal y la acción se centrará en nuestro mundo, tal cual es en la actualidad con la salvedad de que la magia está regresando. Esto se manifestará principalmente a través de las criaturas mitológicas que plantearán los desafíos principales en cada partida, la aparición de fenómenos sobrenaturales, y, por supuesto, los propios personajes jugadores.

Por otro lado, los personajes experimentarán numerosas analepsis en las cuales descubrirán detalles de su pasado, sus relaciones, y donde podrán aprender de las amenazas a las que se enfrentan en el presente.



2.1. *Personajes*

Todos los personajes en una partida de España y brujería estarán enlazados por sus pasados.

La mitad de los jugadores encarnarán a nuevas brujas despertando sus poderes en el mundo actual. Estas pueden ser descendientes de las **brujas** originales asesinadas por la Inquisición, o pueden ser almas afines que han

atraído la presencia de una bruja que murió sin descendencia. Solo las mujeres poseen la conexión mística con la naturaleza para canalizar los poderes de las brujas.

La otra mitad de los jugadores serán los ayudantes, descendientes de la estirpe de los **guardianes**. Los protectores originales de las brujas que fueron engañados para aliarse con la Inquisición y dar caza a las brujas. Este cuerpo de paladines está formado únicamente por hombres, ya que ellos tienen la capacidad de utilizar los objetos mágicos y las armas necesarias para su misión.

Todas las brujas fueron asesinadas por la Inquisición.

Todos los guardianes participaron de forma directa de algún modo en su muerte. La de alguna, o varias, de las brujas del grupo. La Inquisición les hizo creer que las brujas eran el nexo entre el mundo físico y el místico, y que eran ellas las causantes de la plaga de criaturas sobrenaturales. Con lo cual, acabando con las brujas se cerraba esa conexión, protegiendo a la humanidad de la amenaza de estas criaturas. Lo cual era, en el mejor de los casos, una verdad a medias.

2.2. *Temas y premisas*

España y brujería hereda los principales rasgos del género de Espada y brujería. A saber:

- foco en la acción
- predominancia de lo sobrenatural
- presencia de la magia

Esto implica que los personajes estarán constantemente en movimiento y las partidas tendrán un ritmo frenético y dinámico. Pensad en las películas de Piratas del Caribe o superhéroes de Marvel.

Lo sobrenatural estará presente en la aventura. Principalmente en la forma de criaturas mitológicas, pero también con fenómenos ambientales y sucesos extraños.

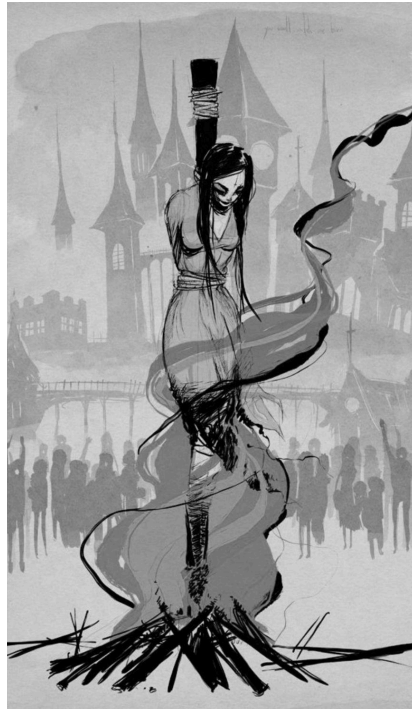
Asimismo, la magia será un elemento habitual e importante en la historia. Tanto por los poderes utilizados por las brujas, o las armas esgrimidas por los guardianes, como las habilidades de las criaturas sobrenaturales.

Además de todo esto España y brujería añade varios giros al género para hacerlo propio:

- mitología ibérica
- historias del pasado
- personajes centrales

Por si no era evidente, España y brujería no transcurre en un universo de fantasía genérico, sino en uno muy particular: el de la mitología ibérica. Si no conoces nada de esta mitología es una buena excusa para comenzar.

El pasado va a ser una constante en la historia. Las referencias a cómo eran los seres sobrenaturales en origen, como interactuaban con los seres humanos y cómo han cambiado. De forma similar, el pasado de los personajes, las relaciones que tuvieron en su momento y que ocasionaron su caída también serán muy relevantes.



Por último, las historias no van a ir sobre cualquier cosa. Siempre van a estar centradas en los personajes. Ellos son el motor de la historia, y todo lo que ocurre tiene relación con ellos de una forma u otra.

2.3. *Partida*

La estructura de una partida de España y brujería sigue el formato episódico de las series tipo “monstruo de la semana”. Cada partida estará enfocada en un hecho relacionado con una criatura sobrenatural de los mitos ibéricos.

Los personajes ya se habrían encontrado con esta criatura, u otra del mismo tipo, en su pasado.

La investigación irá alternando escenas de las vidas pasadas de los personajes y actuales. En el pasado se descubrirá el origen mítico de la criatura, y retazos de las relaciones entre los personajes. En el presente se enlazará ese conocimiento a la situación actual, y ayudará a resolver la situación.

Es importante recordar que no todas las criaturas sobrenaturales son malvadas por defecto, ni todos los incidentes deben resolverse eliminando a la criatura. Acción no significa violencia.

2.4. *La Orden del Velo*

Este grupo no es más que una pequeña sociedad bajo la que se van juntando las nuevas brujas despertadas y sus guardianes. Es un recurso de juego para facilitar la creación del grupo y justificar que los personajes estén juntos y dediquen su tiempo a investigar sucesos sobrenaturales.

3. Preparación

España y brujería es un sencillo juego de rol donde el grupo de juego adoptará los papeles clásicos de Master (Director de Juego, Guía, Narrador, Árbitro...) y Jugadores.

El Master preparará cada aventura alrededor de un misterio relacionado con una criatura sobrenatural de la mitología ibérica.

Los Jugadores, por su parte, tomarán el rol de los agentes enviados por la Orden del Velo para investigar la situación y resolver el incidente.

Todos los personajes se habrán encontrado en el pasado con esa criatura, una parecida, o una situación similar, lo que irán descubriendo por medio de sucesivas analepsis, en las cuales también se reforzarán los vínculos entre los personajes al conocer más hechos de su pasado.

El grupo estará compuesto por una o más brujas y uno o más guardianes, teniendo en cuenta que estos guardianes son los descendientes de aquellos que originalmente traicionaron a estas mismas brujas y ocasionaron su muerte.

3.1. Arquetipos

Solo hay dos tipos de personajes diferentes en una partida de España y brujería: Brujas y Guardianes.

Las brujas son las portavoces de la naturaleza, conductos de los sobrenatural y nexos entre ambos mundos.

Los guardianes son soldados, protectores y acompañantes de las brujas. Aportan la fuerza bruta, la capacidad para utilizar herramientas y son el enlace con el mundo real.

Ambos arquetipos tienen 5 atributos, que serán lo que se utilice como referencia cuando las acciones narradas en la ficción no tengan un resultado claro.

Sin embargo estos atributos son diferentes, y marcan completamente la forma de relacionarse con el mundo de brujas y guardianes. Aparte de otorgarles alguna capacidad especial que de otro modo no podrían realizar. Los jugadores reparten los siguientes valores entre sus 5 atributos: +2, +1, +1, 0 y -1. Teniendo en cuenta que los 2 valores más bajos deberán asignarse a los atributos marcados como debilidades.

Aparte de los atributos las brujas tendrán una serie de puntuaciones que les permitirán utilizar la magia y controlar el estado de su relación con cada uno de los elementos.

Los guardianes por su parte están constantemente perseguidos por sus crímenes pasados y la búsqueda de la redención.

Por último ambos arquetipos disponen de un registro de su estado donde irán marcando todo tipo de heridas y contratiempos que vayan recibiendo a lo largo de la historia.

3.2. Creación de personajes: Brujas

Los 5 atributos disponibles para las brujas son:

- + **Canalizar.** La habilidad para invocar magia de forma ritual, sin prisas.
- + **Desatar.** La capacidad para invocar magia de forma instantánea, como una emergencia o un combate.
- + **Empatía.** La habilidad para leer las situaciones, comprender a las personas o las intenciones de los animales.
- **Premonición.** La capacidad para atisbar la realidad a través del flujo del tiempo. Más efectivo cuanto más cercano sea, más crítico cuanto más alejado en el tiempo (futuro o pasado).
- **Proteger.** La habilidad para defenderse a una misma o a otros.

Reparte los valores +2, +1 y +1 entre Canalizar, Desatar y Empatía.
Asigna los valores 0 y -1 a Premonición y Proteger en el orden que prefieras.



El **Vínculo** representa tu relación con la bruja original de la que descendes o que te ha otorgado su favor. Esta puntuación indica tu reserva mística inicial y máxima.

La puntuación de **Reserva mística** indica la cantidad de energía mágica que puede almacenar tu bruja y utilizar para generar efectos mágicos. Está limitada por el valor de tu Vínculo.

El **Don mágico** es una habilidad especial con la que comienza tu Bruja:

- Visión arcana, que te permite ver los flujos mágicos, percibir las auras y traspasar las ilusiones.

- Hablar natural, que te da la capacidad de comunicarte con todo tipo de seres vivos e incluso con los espíritus de la naturaleza.
- Familiar, una pequeña criatura mágica con acceso limitado a las habilidades anteriores con la que compartes un enlace mental.

Las Disonancias representan la distorsión de la realidad que causa el uso de tus poderes. Estos marcadores comienzan vacíos.

3.3. *Creación de personajes: Guardianes*

Los 5 atributos disponibles para los guardianes son:

- + **Investigar.** La habilidad para entender lo que está ocurriendo o ha ocurrido en un lugar. Implica observar, interactuar o rebuscar.
- + **Castigar.** La capacidad para dañar, retener o de algún modo derrotar a un enemigo teniendo los medios para hacerlo.
- + **Utilizar.** La habilidad para utilizar objetos mágicos y mundanos, desde pilotar un vehículo a activar un portal.
- **Agresividad.** La capacidad de realizar acciones de forma explosiva y violenta, desde dañar algo a intimidar.
- **Paciencia.** La habilidad para resolver una situación actuando de forma tranquila y calmada.

Reparte los valores +2, +1 y +1 entre Investigar, Castigar y Utilizar.

Asigna los valores 0 y -1 a Agresividad y Paciencia en el orden que prefieras.

La **Senda de la redención** representa los crímenes cometidos por tus ancestros como guardián y las promesas que has realizado para redimirte.

Comienzas con un **Crimen**, que representa el daño que tu estirpe causó en el pasado. Algo de lo que te avergüenzas y quieres evitar. Desde mentir a atacar por la espalda.

Empiezas también con una **Promesa**, que es la forma en que buscas redimirte. Normalmente estará relacionado con tu Crimen y serán cosas que te comprometes a no hacer (no mentir, no atacar por la espalda) o que

te comprometes a hacer siempre que surja la oportunidad (decir la verdad, combatir de forma honorable).

Tus marcadores de **Perdición** y **Virtud** comienzan en blanco.

Además tienes un **Objeto mágico**, pasado de padres a hijos dentro de tu linaje:

- Hoja de hierro dulce, un arma poco fiable pero muy efectiva contra criaturas faélicas.
- Daga de plata, un arma pequeña pero muy dañina contra ciertas criaturas sobrenaturales.
- Amuleto de protección, un objeto pequeño que te defiende contra las amenazas sobrenaturales.



4. *Jugar a España y brujería*

Una vez que tenéis las fichas de personaje cumplimentadas estáis listos para comenzar a jugar.

Uno de vosotros estará realizando las labores de Master de la partida, y tendrá el control general de las escenas, los personajes no jugadores y en general todo lo que ocurre en la partida. Su labor consiste en iros planteando situaciones, vosotros ideas reaccionando y actuando acorde a vuestros personajes, y será el Master quien os diga lo que ocurre a continuación. Muchas veces será evidente y podrá continuar la narración de forma inmediata, sin embargo, en otras ocasiones, cuando el resultado de vuestras acciones no esté claro, será cuando tendremos que recurrir a realizar tiradas.

4.1. *Acciones y tiradas*

Siempre que el Master requiera una tirada (y solo en ese caso) se utilizarán los dados para conocer el resultado de la acción.

Para ello primero habrá que decidir cual es el atributo apropiado a la acción. Esto estará directamente ligado a la acción desencadenante y como se haya descrito.

Tira 2 dados de 6 caras, suma los resultados y añade el modificador del atributo seleccionado.

- Si el total es 2 o menos se trata de una pifia y deberás seleccionar 2 consecuencias.
- Si el resultado final es 6 o menos (pero más de 2) entonces habrás fracasado. Selecciona 1 consecuencia.
- Si el total de la tirada está entre 7 y 9 habrás tenido un éxito parcial. Esto implica que podrás seleccionar 1 éxito, pero también deberás escoger 1 consecuencia.

- Si el resultado está entre 10 y 12 habrás conseguido éxito en aquello que intentabas. Selecciona 1 éxito.
- Si el resultado es 13 o más entonces se tratará de un éxito crítico. Podrás escoger 2 éxitos.



De forma general los **éxitos** implican que los personajes han conseguido su objetivo. Dependiendo del tipo de acción y atributo utilizado esto puede significar diferentes cosas:

- Conseguir tu propósito (saltar un muro, convencer a una persona, encontrar una pista...)
- Obtener ventaja temporal.
- Causar 1 daño a tu objetivo.
- Avanzar 1 paso un reloj de misión.

Por el contrario, las **consecuencias** implican que los personajes han fracasado en su cometido o que reciben penalizaciones adicionales. Al igual que los éxitos esto puede implicar diferentes cosas en función de la acción en curso y el atributo utilizado:

- Fracasas en tu propósito (no logras saltar, te cuelan una mentira, haces saltar una alarma...)
- Obtener desventaja temporal.
- Recibir 1 daño.
- Avanzar 1 paso un reloj de peligro.

Estos éxitos y consecuencias, además de tener implicaciones mecánicas siempre deberán estar refrendados por la narración. Normalmente se espera que sea el Master quien describa los resultados, pero muchos jugadores prefieren ser ellos mismos quienes tomen el control narrativo. En cualquier caso, la narración de los resultados debe ser coherente con el mundo de juego, toda la ficción creada anteriormente, y el resultado indicado en la tirada.

Es importante recordar que el Master nunca realiza tiradas, solo expone situaciones y son los jugadores los que explican cómo sus personajes reaccionan a estas acciones o actúan generando nuevas situaciones. Incluso cuando pudiera parecer muy evidente que el Master debe realizar una tirada, todo se resolverá dentro de la narración y, si fuera necesario, con tiradas de los jugadores.

Si los personajes están interrogando a un testigo y este está mintiendo no se realizará una tirada para mentir del PNJ, sino que serán los personajes los que intentan averiguar sus intenciones y saber si le pillan en la mentira o no. Si los personajes no hacen nada por intentarlo el PNJ simplemente explicará su versión, y la narración continúa. Si los personajes intentan averiguar qué está ocurriendo y fallan, el resultado no solo implicará que no pillan la mentira, sino que están convencidos de que ha dicho la verdad, o incluso puede que el PNJ obtenga información de los personajes. Solo si

le pillan en la mentira es cuando tendrán opciones dentro de la ficción para actuar conforme a esta nueva pieza de información.

Algo parecido ocurre cuando un enemigo ataca a los personajes, serán estos quienes tendrán la opción de defenderse para evitar el daño de su ataque. El Master no tira para atacar.

4.2. *Ventaja y desventaja*

Ventaja y desventaja son situaciones puntuales en las cuales los personajes no están en igualdad de condiciones sino que hay algún tipo de ayuda o impedimento a la acción. Sin embargo, no se trata de algo completamente descompensado que haría que la acción tuviera éxito o fracasara automáticamente.

Las acciones por defecto implican algún tipo de dificultad, sino no sería necesario realizar una tirada.

Intentar colarse en una cueva sin que te vea un ogro es algo complicado que requerirá algún tipo de tirada para comprobar si los personajes son capaces de aprovechar las rocas y moverse silenciosamente mientras el troll no mira. Un guardián probablemente tendrá que comprobar su Paciencia, mientras que una bruja quizás utilice su Empatía para leer las intenciones del ogro y saber cuándo acercarse.

Intentar hacerlo al medio día será más complicado, es más difícil esconderse y los jugadores tendrán desventaja en esa acción. Sin embargo, hacerlo en una noche cerrada será mucho más fácil lo cual otorgaría ventaja a los jugadores.

Por último, intentar entrar a plena luz del día con el ogro atento y sin rocas para esconderse directamente no sería posible, ya que lo que se pretende hacer no tiene cabida en la ficción propuesta. Habrá que buscar otra forma. Y, si han emborrachado previamente al ogro o disponen de una capa de invisibilidad, la acción de infiltración tendría éxito automáticamente. Simplemente se narraría cómo entran en la cueva y se continúa la historia.

Teniendo esto en cuenta, cuando la ventaja o la desventaja aparecen en una situación en la que hay que realizar una tirada, los jugadores utilizarán 3 dados de 6 caras en lugar de 2.

Si tienen ventaja utilizarán los 2 mayores para calcular el resultado final.

Si tienen desventaja utilizarán los 2 menores para calcular el resultado final.



Ventaja y desventaja se pueden aplicar en una única tirada o durante toda una escena. Se puede aplicar a un único personaje o a todos los personajes.

Es una mecánica que representa el entorno cambiante y gradúa la dificultad de forma sencilla. Sin embargo, aunque sea sencillo no debe recurrirse a ella habitualmente. La mayoría de las tiradas deberán hacerse sin aplicar estos modificadores ya que las puntuaciones de atributo ya indican lo bueno o malos que son los personajes al realizar sus acciones. Esto solo aplica en circunstancias anormalmente complicadas o sencillas.

4.3. Magia

La habilidad más destacable de las brujas es su capacidad para realizar magia.

Por un lado doblgando la realidad a su voluntad, pero también con su capacidad para leer las hebras del tiempo.

Tanto **Canalizar** como **Desatar** implican moldear la realidad. Cada una de una forma diferente, pero ambas tienen los mismos efectos.

Cada vez que se utilice magia se incrementará la disonancia del elemento utilizado. Independientemente del resultado de la tirada.



Esto se puede evitar sacrificando parte de la Reserva mística de la bruja o energía vital de algún ser vivo voluntario (la propia bruja, alguna de los guardianes...).

El primer punto de Disonancia no tiene consecuencias negativas mecánicas.

Una vez que se ha marcado el segundo punto la bruja tendrá desventaja en todas las tiradas que impliquen ese elemento.

Si se completa el contador de Disonancia de algún elemento la bruja no podrá recurrir a esos poderes hasta que no se redima de algún modo.

Cada elemento permite a la bruja modificar la realidad de formas diferentes:

- **Espíritu** (aire): magia relacionada con la muerte, los fantasmas y el pensamiento.
- **Sangre** (agua): magia relacionada con los seres vivos (personas y animales).
- **Naturaleza** (tierra): magia de la tierra, el agua y las plantas.
- **Energía** (fuego): magia de los elementos, el fuego, el viento y los rayos.



Alterar la realidad puede ocasionar diferentes efectos, muy diferentes de lo que las habilidades mundanas pueden realizar.

De esta forma, la bruja se arriesga a diferentes consecuencias como:

- Incrementar aún más la Disonancia con el elemento.

- Causar perturbaciones temporales:
 - *manifestaciones del más allá.*
 - *alzamiento de muertos menores*
 - *animales agresivos*
 - *fenómenos atmosféricos extremos inesperados*
 - *incendios descontrolados*
- Sufrir algún tipo de maldición hasta que pueda purificarse y eliminar la desventaja
 - *espíritus callados*
 - *paria social*
 - *enemistad animal*
 - *convulsiones*
 - *naturaleza muerta*
 - *elementos silenciados*
- Adquirir una deuda elemental por la cual la bruja evita temporalmente las consecuencias pero esta tendrá que pagarse más tarde y con creces (una consecuencia adicional)

Y, de forma análoga, también podrá obtener diferentes efectos con sus éxitos:

- Conseguir información
- Ganar temporalmente habilidades:
 - *hablar con los muertos*
 - *entender a los animales*
 - *leer auras o pensamientos superficiales*
 - *piel ígnea*
 - *respirar bajo el agua*
- Invocar la presencia del elemento:
 - *alzar un muerto menor*
 - *invocar un animal*
 - *implantar pensamientos superficiales*
 - *invocar lluvia, viento o fuego en una zona*
- Obtener el favor del elemento, una ventaja temporal
 - *protección del más allá*

- *amistad animal*
- *don social*
- *velocidad deslumbrante*
- *fuerza sobrehumana*
- *protección elemental*

La capacidad para leer las hebras del tiempo está representada con el atributo **Premonición**. Una facultad muy poderosa que pocas brujas han aprendido a controlar y por eso siempre será una de las habilidades penalizadas de la bruja.

Para poder utilizar esta habilidad con las mayores garantías la bruja debe estar en presencia de aquello que quiere leer, a ser posible tocándolo. Intentar leer el tiempo de algo que no está cerca de la bruja impondrá desventaja en la tirada.

De forma similar es más sencillo leer eventos cercanos, lo que va a ocurrir inmediatamente o lo que ocurrió hace poco tiempo. Intentar ver el futuro más allá de los próximos minutos impondrá desventaja en la tirada, lo mismo cuando se intenta ver el pasado lejano.

Aplicar 2 desventajas en esta tirada hace que la acción resulte imposible para la bruja.

Esta habilidad puede servir para justificar los saltos temporales en la narración, especialmente las analepsis.

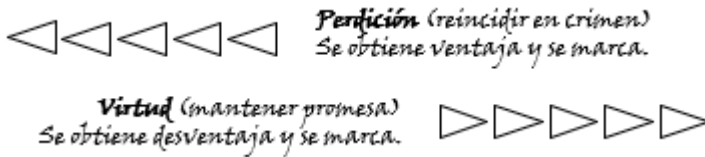
4.4. Perdición y Virtud

Los guardianes carecen de las habilidades mágicas de las brujas, están más enfocadas en el aquí y ahora, y su relación con el mundo real es más evidente.

Sin embargo deben lidiar con todos los crímenes de su pasado, aunque fueran sus ancestros quienes los cometieran. El peso de estas acciones está grabado en su sangre y no pueden escapar de él.

Cada **Crimen** representa un daño que causó la estirpe del guardián, algo de lo que se avergüenza, debe evitar y por lo que busca redención. Las **Promesas** indican la forma en la que el guardián busca compensar esas acciones.

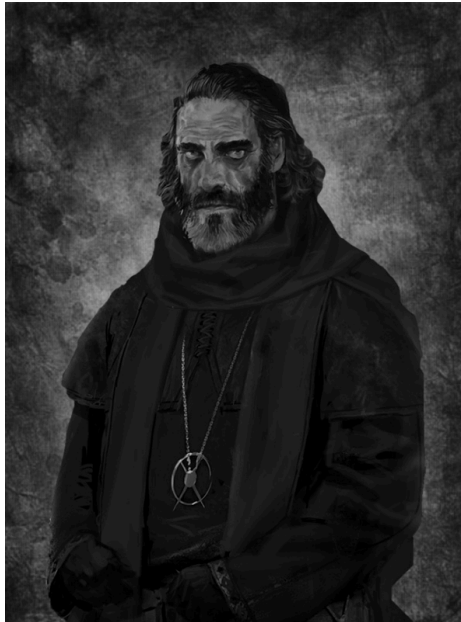
Cada vez que el guardián actúe de acuerdo a su **Crimen** obtendrá Ventaja en la tirada, ya que es algo que (por desgracia) sabe hacer bien. Además incrementará su contador de Perdición (o reducirá su contador de Virtud si tuviera algún punto). Las manos manchadas de sangre conocen bien su oscuro trabajo, y la tentación de volver a seguir esa senda es muy fuerte. Cuando el guardián actúe de acuerdo a su **Promesa** obtendrá desventaja en la tirada, ya que se trata de una forma de actuar contraria a su naturaleza. Además incrementará su contador de Virtud (o reducirá su contador de Perdición si tuviera algún punto). La senda de la Redención es complicada e implica grandes sacrificios.



Si en algún momento el guardián ha rellenado su contador de Perdición y obtiene un nuevo punto de Perdición se habrá dejado llevar por lo más bajo de su naturaleza, perdiéndose en sus antiguos crímenes. Este guardián estará condenado y el personaje se convertirá en un personaje no jugador bajo el control del Master. Quizás el siguiente guardián de esta estirpe pueda redimir los crímenes de sus ancestros.

Cuando el guardián tiene completo su contador de Virtud y obtiene un nuevo punto de Virtud borra todos sus puntos de Virtud y emprende la misión de compensar un nuevo Crimen. El jugador debe revelar un nuevo Crimen por el que desea redimirse y realizar una Promesa asociada con ese

Crimen para redimirse por el daño causado. Si ya hubiera completado 4 crímenes el guardián habrá alcanzado la redención completa de su linaje. Mientras el guardián no alcance la redención todos los Crímenes revelados están activos y pueden ser causa de ganancias de Perdición (y otorgarán ventaja si se aprovecha ese conocimiento). De forma similar, todas las Promesas hechas también pueden utilizarse para obtener Virtud a costa de actuar con desventaja.



4.5. *Combate*

Aunque el combate puede resolverse normalmente como cualquier otro encuentro, con tiradas de atributos, suele ser un momento esencial en cualquier narración de acción y por ello vamos a ponerle un poco más de foco.

Cuando comience una situación de combate lo primero que haremos será decidir qué bando tiene la iniciativa y a partir de ahí seguir un orden de actuación. Entre los personajes los guardianes, debido a su entrenamiento, tienen siempre la capacidad de escoger si actúan antes o después de las brujas. Esto también aplica a una situación tensa que deriva en un combate. El entrenamiento de los guardianes les permitirá escoger si actúan antes o después de los oponentes.

Esto generará un orden de actuaciones. Cuando le toque a cada combatiente declarará su acción, y si es necesario se realizará la tirada pertinente. Cuando todos los participantes hayan tenido oportunidad de actuar, si la situación de combate persiste, se dará comienzo a una nueva ronda. Al comienzo de la ronda los guardianes tienen la posibilidad de cambiar su orden de actuación con el participante inmediatamente anterior o posterior.

4.6. Daño

Hay muchas formas en las que los personajes pueden ver comprometida su integridad. Las más evidente es el daño físico producido por caídas, ataques o el propio entorno como podría ser un incendio. Pero también pueden verse afectados por cosas como un ridículo social, una sobrecarga de estímulos, o un descubrimiento traumático. Por simplificación registraremos todo eso como daño, independientemente de su origen o forma.

■	■ ■	■ ■ ■
Leve	Grave (-)	Mortal
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cuando se reciba daño se marcará la casilla correspondiente al tipo de daño recibido, si no hubiera ninguna libre de ese tipo se marcará una del siguiente nivel de gravedad. Si no se puede marcar ninguna casilla

siguiendo este orden el personaje estará fuera de combate, incapaz de actuar.

El **daño Leve** es el producido por pequeñas caídas, torceduras, impactos menores, ataques cuerpo a cuerpo o con armas pequeñas como dagas.

El **daño Grave** viene ocasionado por caídas de varios metros, atropellos, accidentes de tráfico, ataques con armas cuerpo a cuerpo como espadas, o el uso de armas de fuego. Todos estos tipos de daño marcan casillas de daño Grave aunque estén libres las casillas de daño Leve.

El **daño Mortal** lo produce cualquier fuente que normalmente mataría directamente al personaje. Esto marca inmediatamente la casilla Mortal aunque haya otros tipos de casillas libres.

Los personajes con algún daño Grave actuarán con desventaja en cualquier tirada que esté relacionada con el origen de sus heridas. Si ha sido producido por el grito de un alma en pena y les están sangrando los oídos, tendrán desventaja en tiradas de concentración o percepción.

Los personajes con la casilla de daño Mortal marcada solo podrán arrastrarse y apenas tendrán fuerza para comunicarse con palabras entrecortadas.

- **Acciones heroicas**

Un personaje con daño Grave o Mortal tiene la posibilidad de realizar acciones heroicas.

Recurriendo a su espíritu indomable, la fuerza de sus ancestros, la esencia de la naturaleza o pura cabezonería, el personaje puede actuar de forma espectacular ignorando sus heridas.

Para ello declara su acción normalmente y realiza la tirada con ventaja, ignorando la penalización por herida Grave o la incapacitación de la herida Mortal.

Si la tirada tiene éxito el personaje ha sido capaz de sobreponerse a sus heridas temporalmente. Si la tirada resulta en un fallo (o pifia) no solo falla

en su intento sino que agrava su situación. Obtiene una nueva herida grave si ese era su estado, o queda fuera de combate si tenía daño mortal.



- **Protección**

Denominaremos protección a cualquier tipo de objeto o circunstancia que permita evitar o reducir un daño.

De igual forma que el daño puede provenir de diferentes orígenes y tener distintas naturalezas, lo mismo ocurre con las protecciones. Por supuesto, cada protección solo servirá para proteger del daño contra el que tenga sentido ese tipo de defensa. Un chaleco antibalas no evita el toque gélido de un espíritu, de igual forma que la bendición de una ondina para respirar bajo el agua no protege de un puñal.

Las protecciones pueden ser ligeras o pesadas.

Una protección ligera reduce el siguiente daño del tipo adecuado en un

paso (Mortal a Grave, Grave a Leve, y en el caso de sufrir Leve lo evitaría por completo), quedando inutilizada en el proceso.

Las protecciones pesadas reducen el daño en dos pasos. Pueden proteger de daños Leves sin problemas, pero después de defender contra un daño Grave o Mortal pasarán a ser protecciones ligeras.

- **Curación**

Por simplificación al finalizar una escena todos los personajes se recuperarán de un daño Leve.

Si se produce un fundido en negro por el cual transcurre algo de tiempo podrán recuperarse de todos los daños Leves.

Si el tiempo entre escenas es de varios días los personajes podrán recuperar una herida Grave. Se asume un mínimo de cuidados.

Si se dedican varias semanas o se recibe asistencia médica podrán recuperarse de todas las heridas Graves.

Para recuperarse de una herida mortal es necesario el transcurso de meses y normalmente está fuera del alcance de una partida de España y brujería.

Un personaje fuera de combate en una escena volverá a estar disponible en la siguiente escena, aunque continuará indispuesto por su herida Mortal.

El uso de la magia puede acelerar estos tiempos. Cada éxito obtenido en una curación mágica elimina la herida de mayor gravedad. Sin embargo, por su propia naturaleza, las curaciones deben realizarse de forma ritual y calmada. Intentar cerrar una herida mágicamente en medio de un combate o una situación tensa deberá realizarse con desventaja.



5. *Dirigir España y brujería*

La función del Master en España y brujería es muy similar a cualquier otro juego de rol.

Antes de la partida deberás preparar el misterio sobrenatural que se van a encontrar los jugadores. Cuál es el secreto final y qué implicaciones tiene, pero de una forma general que admita diferentes cursos de acción por parte de los jugadores. No hay que entrar en demasiados detalles ya que eso haría que como Master te sintieras motivado a querer llevar la partida en una dirección concreta que no tiene por qué ser la que le interesa al resto de la mesa.

Durante la partida tu principal misión es continuar la narración. Presenta hechos según el misterio que has preparado cuando la acción se pare, escucha a los jugadores, y reacciona de la forma más coherente e interesante para la partida según la ficción que estáis creando entre todos.

Recuerda que nunca vas a tirar los dados. Tu atención está puesta en la historia, y esos momentos de emoción debidos al azar son más interesante en mano de los jugadores, ya que ellos son los protagonistas de la acción. Si un monstruo les ataca y tu tiras para golpear, ellos solo sufrirán las consecuencias de acciones sobre las que no tienen control. Si tu indicas que el monstruo ataca y los jugadores reaccionan contraatacando, esquivando, o invocando un muro de piedras no solo les das el control, sino que el resultado de la acción pasa estar en sus manos y esa tirada tendrá muchísima más emoción e interés que la que tu pudieras hacer. Incluso si terminan siendo golpeados por el monstruo, lo que parece un resultado equivalente tendrá un peso mucho mayor al haber pasado por el control de los jugadores.

Ajusta el ritmo de la partida para intentar encajar toda la historia en el tiempo que tengáis disponible.

Las sesiones más habituales suelen durar entre 3 y 4 horas, pero todo depende mucho del grupo o incluso el lugar donde estéis.

Utilizando una estructura clásica intenta que el primer cuarto de la partida esté dedicado a la presentación de los personajes, el misterio y todo el contexto que necesiten.

La mitad de la partida debería desarrollar esas bases y avanzar en su resolución.

El último cuarto del tiempo disponible debería estar enfocado puramente en su resolución. Aquí es donde se produce el enfrentamiento final tan típico del género.



5.1. *Relojes de misión*

Una forma sencilla de controlar el avance y en general cualquier elemento de la narración son los relojes.

El término está heredado de los relojes utilizados en Apocalypse World, y aunque no tiene porque utilizarse el mismo formato, el objetivo final es el mismo: tener algún tipo de contador que facilite el avance de cualquier elemento de la trama.

Por ejemplo: Abrir una puerta sencilla puede requerir una única tirada, mientras que abrir una puerta de seguridad puede requerir más éxitos. El Master podría crear un reloj de 3 pasos donde cada éxito avance en el objetivo de abrir esa puerta. Al mismo tiempo, se podría crear otro reloj de 4 pasos donde se vayan acumulando los fracasos que pueden ocasionar que salte una alarma.

Este concepto se puede aplicar a casi cualquier elemento de la trama con un mínimo de interés.

Descubrir una pista en una escena de un crimen puede ser un reloj de 4 pasos, donde cualquier éxito en buscar rastros, hablar con los espíritus o interrogar a los testigos avance el reloj hasta que se consiga el objetivo.

Combatir contra un grupo de enemigos puede ser un reloj de 3 pasos, o de 6 pasos si es una amenaza especialmente importante.

Una persecución puede ser un reloj de 4 pasos que comienza en 2. Si se vacía habrán perdido a su presa, pero si logran los 4 éxitos le habrán alcanzado.

Estos relojes los puedes combinar de diferentes maneras, algunos pueden ser de elementos concretos mientras que otros se pueden alargar en el tiempo y servir como cuenta atrás de eventos que van a ocurrir si los personajes no llegan a tiempo. Así, un reloj de 10 pasos al principio de la

partida podría indicar el tiempo que tienen antes de que el aquelarre termine su ritual. Las consecuencias de las acciones de los PJs pueden implicar perder el tiempo, lo que se traduciría en ir marcando pasos de ese contador.

5.2. *Analepsis*

La analepsis será el recurso del que dispondrás para dar información sobre el misterio en curso y profundizar en las relaciones de los personajes.



Los disparadores pueden ser múltiples, y es recomendable que no utilices el mismo de forma repetida. Se puede comenzar una analepsis porque los personajes se encuentran por primera vez con un rastro de actividad sobrenatural, cuando entra en juego alguna discusión sobre el pasado de los personajes, o cuando una bruja utiliza sus poderes de premonición para averiguar qué está ocurriendo pueden ser buenos momentos para comenzar la escena de analepsis.

Se trata de una única escena en el pasado de los personajes, no una secuencia de escenas, centrada en un momento muy concreto que debería responder a un pregunta sencilla:

- ¿Qué ha ocurrido aquí?
- ¿Cómo traicionó el guardián a la bruja?
- ¿Hay espíritus del bosque en esta zona?

Presenta la escena y deja que los personajes se desenvuelvan en ella manejando a sus ancestros.

Es una escena totalmente narrativa y no habrá que realizar ninguna tirada. Aprovecha la primera vez que un personaje entre en una escena de analepsis para que describa a su ancestro, tanto el aspecto como rasgos de la personalidad que se podrían percibir solo con verle.

Las escenas de analepsis son parte de la parte principal de la partida. No tienen sentido durante la presentación ni el desenlace, pero sirven para avanzar la historia y acercarla a su desenlace. Dando sentido al misterio, otorgando pistas, y enriqueciendo los personajes.

“Vale.”



ЕҢВ

España y Brujería

Un juego de Oscar Iglesias