

Inspirado en
APOCALYPSE WORLD
GHOST/ECHO

La barba rolera presenta
un juego de
JR DOMÍNGUEZ

La hoguera

Tú y tu grupo os halláis en torno a una hoguera, perdidos en la noche en un lugar potencialmente peligroso, de una tierra fría, sombría y olvidada. Es cuestión de tiempo que todo vaya a peor, y el único modo de evitarlo está en vuestras manos.

¿Qué motivo os llevó a tal lugar? ¿Contra qué os enfrentáis? ¿Cómo le haréis frente? ¿Cual será el coste? ¿Hasta donde podéis llegar?

◆ Leed el inicio y **responded las preguntas entre todos** para **personalizar** la aventura. Podéis usar las siguientes secciones.

LOS MOTIVOS

◆ Amor ◆ Botín ◆ Caza ◆ Huida ◆ Invocación ◆ Leyenda ◆ Persecución
◆ Profecía ◆ Recompensa ◆ Recursos ◆ Redención ◆ Rescate ◆ Rumor
◆ Secuestro ◆ Supervivencia ◆ Traición ◆ Travesía ◆ Viaje ◆ Venganza

LOS LUGARES

◆ El bosque
◆ El pueblo
◆ Las alcantarillas
◆ La prisión
◆ La fortaleza abandonada
◆ La catedral
◆ Las ruinas
◆ El templo maldito
◆ Las profundidades

LOS ENEMIGOS

◆ Bandidos
◆ No muertos
◆ Descompuestos
◆ Enormes lobos
◆ Merodeador
◆ Rastreadores
◆ Demonios
◆ El predicador
◆ El caballero caído
◆ Mercenarios
◆ Gárgolas
◆ Ritualistas
◆ Arrasador
◆ Un traidor
◆ Espectros
◆ El coloso
◆ El dragón
◆ El Ente

¿CÓMO SE JUEGA?

Necesitarás al menos tres Jugadores, dos dados de seis caras, folios, lápiz y goma.

Un Jugador será **El Cronista**, el resto, los **Personajes**, creados tal y como se indica en **Los Personajes**.

El Cronista controla el entorno, narra las consecuencias de los actos de los **Personajes**, ejerce de intérprete de las reglas, y controla a los Personajes secundarios que no pertenezcan a los **Jugadores** y los enemigos.

LIBRO DE LOS NOMBRES

◆ Aleksander	◆ Erikk
◆ Albert	◆ Fawkes
◆ Arthur	◆ Sirius
◆ Blahz	◆ Sven
◆ Brand	◆ Tala
◆ Cobb	◆ Thorek
◆ Doel	◆ Valkov
◆ Eissenberg	◆ Vlad
◆ Aalis	◆ Iona
◆ Amara	◆ Isabella
◆ Aurora	◆ Jora
◆ Bathory	◆ Kysa
◆ Eda	◆ Lisbeth
◆ Erika	◆ Nilsine
◆ Fryssa	◆ Ragnara
◆ Helena	◆ Vera



LOS RECURSOS

◆ Los **Personajes** de los **Jugadores** comienzan su andadura con un arma y un atuendo maltrechos, u objetos elegidos por **El Cronista**.

◆ Anota los objetos que posea o consiga tu **Personaje**, puedes incluir adjetivos que hablen de sus propiedades, por ejemplo, '*Brillante*', '*Preciado*' u '*Oxidado*'.

◆ Puedes incluir una cifra tras su nombre para indicar la cantidad o las veces que pueden ser usados. Cuando se pierdan o consuman, bórralos.

LOS PERSONAJES

Para diseñar un **Personaje**, elige su nombre (O usa el **Libro de los nombres**) y un concepto, apariencia, y trasfondo. Elige seis habilidades (Como 'Rastreo' o 'Buena puntería', no demasiado genéricas como 'Fuerza') relacionadas con su concepto o trasfondo, y anótalas. Si alguna precisa un límite, lo establece **El Cronista**. Cada Personaje tiene **diez heridas** antes de morir, puedes usar dados para indicar cuantas te quedan.

Luego, **El Cronista** consulta la sección **Los recursos**, y se deciden las pertenencias de cada Personaje.

SIENDO EL CRONISTA

- ◆ Cuando narres, describe con detalle, recréate, dirígete a los **Personajes**. Hazlo real, peligroso y sombrío. Ellos son la última esperanza.
- ◆ Pregunta por las intenciones de los **Personajes** o pregunta al grupo, di sí, o negocia las consecuencias y tira los dados. No planees, improvisa, construye con las propuestas y las respuestas de los Jugadores.
- ◆ Ofrece oportunidades a un coste, haz que trabajen en equipo, sepáralos, muestra peligros próximos y presagios oscuros. Hazlos elegir. Todas las tiradas deben tener consecuencias, no hay vuelta atrás.
- ◆ Si has de introducir un **nuevo Personaje**, usa las hogueras.

CUANTIFICA EL DOLOR

◆ Si un **Personaje** recibe o causa sanación, daño o secuela, evalúalo, lanza **un dado** y modifica el resultado según la tabla para saber cuantas heridas o sanación recibe o la duración en turnos de la secuela. Si es daño, réstalo de sus heridas, si es sanación, súmalo a sus heridas.

Si sufre una secuela, anótala, por ejemplo 'Brazo impedido' o 'Cansado', e incluye su duración en turnos.

Evaluación	Modificación
Leve	Si es par divide entre 2
Medio	Sin cambios
Grave	+2 al resultado
Muy grave	Permanente o Letal

ENFRENTA AL DESTINO, SUFRE LAS CONSECUENCIAS

- ◆ Cuando un **Personaje** trata de hacer frente a algo cuyo resultado es relevante, **El Cronista** negocia con el **Jugador** propietario de dicho **Personaje** las consecuencias de su éxito o fracaso, y se establece **una dificultad para la acción entre 7 (Fácil) y 12 (Muy difícil)**. Luego, el **Jugador** propietario del **Personaje** lanza dos dados de seis caras, y suma los resultados.
- ◆ Si alguna de sus Habilidades está relacionada con la acción que pretende llevar a cabo o posee algún factor favorable, suma **+1** al resultado. Si existe algún factor en contra, resta **-1** al resultado. Nunca sumes o restes más de 3 puntos de este modo. Los resultados de doble 1 y doble 6 son inalterables.
- ◆ Si supera la dificultad establecida, tiene éxito en su acción, si no, fracasa. Si obtiene un 12 en los dados, tiene éxito automático, y la situación se vuelve a su favor. Si obtiene un doble 1, fracasa automáticamente, la situación se vuelve en su contra, y sufre una secuela.

ENCENDER UNA HOGUERA

- ◆ Los **Personajes** pueden encender una **Hoguera** si tienen los materiales adecuados (Madera, pedernal, etc.)
- ◆ Cuando ocurra, haced un resumen de la situación y añadid detalles al trasfondo de la aventura o de los **Personajes**. Haced preguntas entre vosotros. **El Cronista** puede usar la pausa para introducir Personajes.

◆ Luego, **El Cronista** lanza dos dados en secreto, los suma y compara el resultado obtenido con los de la derecha para saber las consecuencias de la hoguera.

- ◆ **2/3/4** - El fuego atrae enemigos o los **Personajes** revelan su ubicación.
- ◆ **5/6/7** - No ocurre nada, pero dejan un rastro o pista sin percatarse.
- ◆ **8/9/10** - Encuentran un objeto en las cercanías. Lo elige **El Cronista**.
- ◆ **11/12** - Lanza un dado. El descanso sana a los **Personajes** esa cantidad.

