



Guía
de
Iniciación



CRÉDITOS

CREADOR

Marcos Omar Cabobianco

COORDINACIÓN

Jimena Serret

EDITOR DE DESARROLLO

Pedro Leonetti

DISEÑO DE REGLAS Y ESCRITURA

Martín Van Houtte y Marcos Omar Cabobianco

DISEÑO DE ESCENARIOS

Martín Van Houtte, Marcos Omar Cabobianco y Pedro Leonetti

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

Evelyn von Eckenbrecher

ILUSTRACIONES

Leonardo Luján

CORRECCIÓN DE TEXTO Y ESTILO

Sofía García Belmonte, Elena Iriart, Adán Serret, Juan Carlos Kreimer

PRUEBAS DE JUEGO

Agus Srabstein, Javi Bianchi, Lucas Hyon, Rodri Vega, Pedro Ferdkin, Dani Calderón, Guido Baraldo, Joaco Ceriari Núñez, Franco Schneider, Fabri Quiroga, Dani Munk, Tobi Azpiaz, Juli Marconi, Rodri Santamaría, Ale Umérez, Lucho Lorenzetti, Tonia Potanina, Fede Lowenstein, Mia Olivetti.

Gracias a Eduardo Marcotegui por hacer esto posible.

Agradecemos también a nuestras familias y a las mascotas, a nuestros personajes por llevarnos a otros mundos y a esos amigos innumerables, que siempre están presentes (el espacio es más tirano que el tiempo).

ADVERTENCIA:

Como este es un juego social, es probable que, si surge algún conflicto de intereses entre los participantes de una partida, el grupo espere que uno de ellos, probablemente el Director, lo resuelva. Esa no es tarea de un único individuo, ni siquiera del Director. Siguen siendo un grupo de personas, y no es el rol de nadie ser el árbitro social. Cualquiera puede intentarlo, si le parece apropiado, pero es importante que no sienta que esa es su responsabilidad. No lo hagan sentir que lo es.

Estas no son las reglas completas de *Leyenda*, sino una guía de iniciación, para comenzar a jugar lo antes posible. Contiene una somera explicación de **los roles de cada participante** del juego, **un resumen de las reglas básicas** y **un Escenario de ejemplo** para iniciar una partida casi de inmediato.

La versión completa tiene algunas **reglas especiales** más, muchos más **consejos y sugerencias**, **cuatro Escenarios** más listos para jugar, y **cuatro procedimientos** diferentes para que **cualquiera cree sus propios Escenarios**.

Si prueban estas reglas y les parecen prometedoras, no duden en probar el juego completo. Pueden conseguirlo en nuestra página web en versión digital y física, y en tiendas especializadas en juegos de rol. **¡Gracias por jugar!**





Índice *de* Contenidos

Introducción - 4

GUÍA DE REGLAS - 8

Escenarios - 10

Pruebas - 14

GUÍA DEL ESCENARIO - 20

Frontera en Disputa - 22

Hoja de Personaje - 34



Introducción

— ¿QUÉ ES *LEYENDA*? —

Es un juego de rol. Si no estás seguro de qué es eso, es muy parecido a los juegos infantiles de imaginar ser héroes y villanos con nuestros amigos. Contamos qué es lo que hacen, aprovechando lo que aportan los otros, para crear así una historia en conjunto. La gran diferencia es que vamos a usar unas reglas particulares, que darán un foco mucho más interesante, dramático y legendario.

En síntesis, cada participante va a cumplir un rol lúdico, siguiendo sus reglas. En *Leyenda*, son tres:

- 1) Los **Jugadores**: cada uno controla a uno de los personajes **protagonistas** de la historia.
- 2) El **Director**: presenta **desafíos y conflictos** a los protagonistas, y controla a **otros personajes**.
- 3) Las voces del **Coro**: **agregan detalles** interesantes, y **juzgan** a los protagonistas y la narrativa.

A diferencia de la niñez o del teatro improvisado, no hace falta que actuemos físicamente las acciones de los protagonistas y antagonistas, aunque sí es necesario que las describamos, y con suficiente detalle como para que los demás puedan imaginarla. La esencia es comunicar e imaginar.

Va a haber mucha negociación, explícita o implícita, sobre qué pasa a formar parte de la ficción que estamos creando, y qué no. Las **reglas** nos ayudan a que esa negociación sea legendaria y dramática. La principal es que, cuando surge un obstáculo dramático en el camino de los protagonistas, tendremos que **tirar dados** para resolver el conflicto, con mejores o peores chances según las **capacidades** de los protagonistas y la **dificultad** del obstáculo a superar.

Tras jugar una sesión de cuatro o cinco horas, o dos sesiones de dos o tres horas, quizás nos sorprenda lo **digna de leyenda** que es la narrativa que creamos.

¿QUÉ ES ESTE DOCUMENTO?

Es una guía de iniciación, una “demo”, de *Leyenda*: una breve muestra del juego completo.

¿Qué puedo encontrar en él?

Entre esas páginas vas a encontrar las reglas mínimas indispensables para jugar *Leyenda*, junto con un Escenario de ejemplo para que puedas poner en práctica esas reglas casi de inmediato.

¿Qué más necesito para jugar?

Fotocopiá las hojas de Trasfondos del Escenario *Frontera en Disputa*, conseguí al menos una persona más para jugar (la cantidad ideal sería de 4 a 6 participantes, contándote), y al menos un dado de cuatro caras (1d4), uno de seis caras (1d6), uno de ocho caras (1d8), uno de diez caras (1d10), y uno de doce caras (1d12) con símbolos especiales en sus caras: el Dado Legendario. En nuestra web hay una plancha de *stickers* con esos símbolos especiales, y un resumen de las reglas.

¿Qué ofrece el manual completo de *Leyenda*?

Ofrece más reglas para profundizar la experiencia y tratar casos especiales, muchos más consejos y explicaciones para todos los roles y para aprovechar las reglas al máximo, cuatro nuevos Escenarios listos para jugar, cuatro procedimientos diferentes para crear tus propios Escenarios, y muchas más fuentes de inspiración para tus partidas de leyenda: las geniales ilustraciones especialmente creadas por Leo Luján y las citas cuidadosamente seleccionadas, como la de Patrice de La Tour du Pin.

"Los países sin leyenda están condenados a morir de frío."



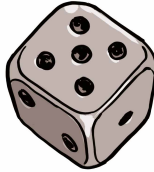
PATRICE DE LA TOUR DU PIN



Dado Legendario



Dado d4



Dado d6



Dado d8



Dado d10



— ¿CUÁLES SON LOS ROLES LÚDICOS? —

Como dijimos antes, en *Leyenda* hay tres roles lúdicos: los **Jugadores**, el **Director**, y las voces del **Coro**.

¿Qué hacen los Jugadores?

Que el nombre no confunda: todo participante juega. Este rol se llama así por mera tradición.

Los Jugadores toman decisiones por uno de los protagonistas del juego, es decir, de la leyenda que van a crear juntos al jugar. Para ello deben idearlos, imaginarlos, describirlos, encarnarlos como si fueran sus actores, y también pensar un poco como sus autores:

- ❖ ¿De dónde vienen; cuáles son sus orígenes? ¿Qué los motiva?
- ❖ ¿A dónde los quieren llevar? ¿Les interesa jugar héroes clásicos, trágicos, antihéroes...?
- ❖ ¿Serán sus capacidades y rasgos legendarios suficientes para alcanzar sus destinos?
- ❖ ¿Cómo reaccionarán ante las crisis más terribles que se interpongan en su camino?

A partir de ahora, a los **Protagonistas de los Jugadores** los llamaremos **PJs**.

¿Qué hace el Director?

El Director imagina y describe para el resto la situación en la que cada PJ se encuentra, buscando presentar **desafíos y conflictos dignos de leyenda**. Para esto, además de controlar el mundo, controla a los personajes secundarios o “personajes no jugadores” (acortado a “**PNJs**”) que sean importantes.

Luego espera y pregunta a ver qué decidirán hacer los PJs ante la situación (la **Acción** del PJ), y cómo sus Jugadores esperan que esas acciones la cambien (la **Intención** del Jugador). Si no hay conflicto, el Director decidirá si la Acción resulta en la Intención o no; pero si lo hay, los Jugadores van a tirar dados para descubrirlo.

El Director decide esto basado siempre en lo que tenga más sentido y sea más justo. Pero, ¿qué tiene “más sentido”? Lo que sea **coherente con lo que ya saben** del mundo ficcional, y **respete o expanda la lógica de las leyendas** que los inspiran. ¿Y lo “más justo”? Lo que **respete el entusiasmo y sensibilidad** de los demás, sin dejar de lado lo que el Director desea plasmar en la partida.

Algunas veces, eso implica **establecer cosas nuevas sobre el mundo**, sea revelando secretos cuidadosamente planificados o improvisando giros dramáticos en el momento. Otras veces, eso implica **ceder esa autoridad a otros participantes, o al azar**.

¿Qué hacen las voces del Coro?

Como el coro griego, las voces del Coro de *Leyenda* **comentarán y juzgarán a los PJs**, evaluando las situaciones a las que se enfrentan, sus decisiones sobre cómo enfrentarlas, su desempeño, y el efecto que tiene ese desempeño en el mundo ficticio en el que se ambienta la historia. De hecho, recomendamos al Director consultar con ellos, sobre todo antes de establecer cosas nuevas.

El Coro, además, es dueño de **todos los PNJs que no tengan nombre**, y son los que deciden cuál es la **opinión general de la comunidad ficcional** sobre lo que va sucediendo a medida que juegan.

Adicionalmente, cualquiera puede ser una de las voces del Coro, incluso si ya tiene el rol de Jugador o de Director. Si las voces del Coro no se ponen de acuerdo con algo, tienen prioridad las que no cumplan otro rol. Si el desacuerdo persiste, el Director decidirá. Idealmente, no llegarán a eso.



— ¿CÓMO SE JUEGA? —

El corazón del juego está en conversar sobre situaciones ficticias, legendarias y dramáticas. Por un lado, el Director presentará una crisis que aqueja a una comunidad ficcional, y por el otro los Jugadores decidirán cómo sus PJs actuarán para resolverla (¡o profundizarla!), mientras el Coro aportará más contexto y juzgará las acciones de los PJs. La crisis es multifacética, y se va a manifestar en varios conflictos individuales. Una vez que un conflicto se resuelva, según el dictamen del Director o de los dados, el foco variará al siguiente, y así hasta resolver la pregunta dramática que plantea la crisis, llamada **Premisa**. Esto se condensa en un **Escenario**: un texto que sirve para inspirarlos en la partida.

Los Jugadores

Los Jugadores necesitan primero elegir qué tipo de PJ jugarán, y qué motiva a esos PJs a lidiar con la crisis general y así responder la Premisa del Escenario. Cada Escenario ofrece cuatro Trasfondos que representan los tipos de PJ que mejor encajan con la Premisa, y cada Trasfondo tiene varias opciones para detallar los Orígenes, Rasgos Legendarios y Motivaciones de los PJs, así como las Relaciones que hay entre los diferentes PJs y sus Motivaciones.

En ciertos momentos, estos detalles podrían profundizarse o modificarse de alguna manera, y eso influirá en cómo los Jugadores continúen jugando a sus PJs hasta resolver la Premisa del Escenario.

El Director

El Director debe estar mínimamente familiarizado con el texto del Escenario, lo suficiente como para poder evocar y transmitir al resto de los participantes las situaciones con las que los PJs lidiarán.

Especialmente, el Director tiene la tarea de que esas **situaciones** sean **coherentes** con lo que sucedió antes, que sean **interesantes** para todos los participantes, y que sean **dramáticas**. Esto último quiere decir que lo ideal es **que las situaciones demanden una decisión** por parte de los PJs, y por lo tanto, por parte de sus Jugadores, que a su vez el Coro pueda juzgar. *¿Qué harán ante esta amenaza? ¿Cómo reaccionarán a esta pérdida? ¿Cómo resolverán este conflicto?*

Si la situación es dramática, es porque es **Incierta** (es decir, no es evidente cuál es el resultado más seguro de las acciones de los PJs), y **también** porque es **o bien Legendaria** (digna de las leyendas en las que se inspiran mientras juegan) **o bien Motivada** (es decir, la motivación de alguno de los PJs está en juego). Para asentar la idea, reiteramos: una situación dramática es Incierta, y además es Legendaria o Motivada, o bien las tres cosas a la vez. Cuando el Director reconozca una situación dramática, debe dejar su autoridad para decidir al azar: el conflicto se resolverá utilizando **las reglas de Pruebas**.

El Coro

Las voces del Coro deben familiarizarse con la crisis general que plantea el Escenario. Esto implica tener una visión sólida de los **Valores** morales de la comunidad y la **Premisa**, ambos detallados en el texto del Escenario. Recomendamos imaginar a la comunidad en su vida diaria, sus costumbres y tradiciones, y cómo todo eso está en crisis gracias al conflicto planteado por el Escenario.

Además, durante el juego deberán prestar atención a las acciones de los PJs para ver hacia qué Arquetipo Legendario se acercan, y qué Tipo de Leyenda están construyendo al jugar.





4/21



Guía *de* Reglas

— ESCENARIOS —

— PRUEBAS —



Escenarios

— INTRODUCCIÓN —

El principal fuerte de *Leyenda* es lo que otros juegos llaman aventuras o módulos: los **Escenarios**. Junto con esta *Guía de iniciación* encontrarás un Escenario de ejemplo, llamado *Frontera en Disputa*. Si bien antes mencionamos que un Escenario es una fuente de inspiración para imaginar y jugar, vamos a aclarar qué pueden esperar del que está incluido en este documento.

Como cualquier Escenario, *Frontera en Disputa* es un texto con algunas ilustraciones, diseñado para inspirar a todos los participantes a que cumplan su rol con pasión y creatividad.

Como dijimos antes, el Director debería familiarizarse con él antes de la partida, para darse una idea de qué esperar y para poder transmitirle a los demás participantes de qué se trata. Todo lo que hay en él está para disparar su imaginación, no dictarla. ¡Aprovechen su creatividad al máximo!

Para sacarle el mayor jugo a ese documento conviene que sepan algunas cosas de cómo se estructura una partida de *Leyenda*. Primero se requiere una Preparación antes de comenzar a jugar, y una vez comenzado el juego conviene entender la Dinámica del juego, para que al Final de la partida puedan atar posibles cabos sueltos y reflexionar sobre la leyenda que acaban de construir.

"Nadie mira lo que está ante sus pies; escrúta las extensiones del cielo."



CICERÓN

— PREPARACIÓN —

Antes de empezar a jugar es importante tener en claro de qué va el Escenario que van a jugar. Las primeras secciones de *Frontera en Disputa* sirven para ayudarlos en esto.

Introducción

El Director introduce el Escenario para que todos estén más o menos en la misma página. En esta introducción tiene que quedar más o menos claro cómo es el mundo, cómo es la comunidad, y qué crisis está por, o acaba de, surgir en ella.

Valores de la comunidad

Toda comunidad tiene criterios para definir quién es un miembro valioso, admirable y, en esencia, virtuoso. Esos criterios son los Valores de esa comunidad. Quien transgreda esos Valores se verá duramente juzgado y quizás, si su transgresión lo amerita, castigado por la comunidad. Toda crisis a la que se enfrenta la comunidad pone en juego sus Valores, y al final, cuando la crisis pasó, es probable que los Valores ya no sean los mismos, o que no tengan la misma importancia que antes.

Premisa

La Premisa, como dijimos antes, es una pregunta dramática atada a la crisis que está sufriendo la comunidad del Escenario. Mientras jueguen, van a intentar descubrir cuál es la respuesta a esta pregunta, o incluso pueden tratar de que una respuesta en particular sea la que prevalezca. Mientras la pregunta no tenga respuesta, la crisis seguirá aquejando a la comunidad, en una forma u otra. Cuando sientan que hayan respondido la Premisa, la partida acabará, y pasarán al Epílogo.

PJs y Trasfondos

Lo último que deben hacer antes de empezar a jugar es crear a los PJs. Para empezar, cada Jugador debe elegir un **Trasfondo**. Cada Trasfondo tiene una descripción que servirá para darse una idea de qué tipos de personaje pueden surgir de ese Trasfondo.

Una vez hecho eso, cada Jugador elegirá una de las opciones de **Origen** que hay en su Trasfondo. Este es el pasado de su PJ, lo que hizo o le sucedió antes de comenzar la partida, o por lo menos lo que el PJ sabe de su pasado, pues durante el juego puede que se revelen nuevos detalles antes secretos u ocultos. Si no son incompatibles, un Jugador puede elegir más de un Origen, sin mayor problema, o puede crear uno nuevo, si al resto de los participantes le parece bien su propuesta.

Cuando todos hayan elegido, cada uno elegirá una de las opciones de **Rasgo Legendario**. Este es el talento, poder o ventaja principal del PJ, aquello que lo hace único y digno de leyenda.

Luego, una de las opciones de **Motivación**. Esta representa el deseo o anhelo más fuerte del PJ al momento de comenzar la partida, aunque por supuesto puede cambiar más adelante.

Finalmente, cada Jugador decidirá cuál otro PJ es la **Relación** de su PJ. Para hacerlo debe responder la pregunta que está asociada a la opción de Motivación que eligió. Cada Jugador puede elegir al PJ de otro Jugador (siempre que éste esté de acuerdo), o preguntar quién se ofrece de voluntario.



= DINÁMICA =

Una vez entendido el Escenario y creados los PJs, comienza la partida de *Leyenda* con una Escena, que eventualmente terminará y dará paso a otra, y así.

La sucesión de Escenas conformará un Acto, aunque, al contrario que en otros medios de entretenimiento, diversión y arte, en *Leyenda* no sabemos de antemano qué sucederá en cada Escena, y mucho menos qué sucederá en el Acto, o cuántos Actos hay en la historia.

Sí hay criterios para que el Director se dé cuenta cuándo termina el Acto en curso. En ese momento, en vez de abrir una nueva Escena, el Director anunciará un Interludio. Ese será un momento de descanso y reflexión: el Coro hará comentarios y evaluará lo que sucedió durante el Acto, decidirá si alguno de los Valores de la comunidad comienza a cambiar o ya fue completamente lapidado, y decidirá si la Premisa fue respondida.

Si no fue respondida, el Director comenzará un nuevo Acto, y la partida continuará normalmente. Si sí fue respondida, el Director comenzará el Epílogo y el final de la partida. Para saber más sobre el final de la partida, consultá la siguiente sección: **Final**.



Dicho eso, *Frontera en Disputa* tiene una serie de secciones pensadas para ayudarlos a aprovechar al máximo esta dinámica central de cada partida de *Leyenda*, detalladas a continuación.

Acto Cero

En esta sección verán consejos para guiar al Director durante el Acto inicial de la partida, que llamamos Acto Cero. Este Acto es el más importante, porque introduce a los PJs en la historia, y porque es el primer encuentro directo de los Jugadores con sus PJs y con la crisis que aqueja a la comunidad.

Viene con una idea sobre cómo enmarcar la Primera Escena, y qué Propuestas de Situación usar. Por supuesto, si al Director se le ocurren mejores situaciones que presentar, debería dejarse llevar por su instinto: después de todo, las que están escritas son meras propuestas. Si luego ve que no resulta, no hay mayor problema: termina la Escena, y abre una nueva, para explorar nuevas situaciones.

Interludio y Actos Posteriores

Cuando termine el Acto Cero, el Director anunciará un Interludio. Esta sección ofrece consejos para el Interludio que sigue al Acto Cero y criterios para comenzar el siguiente Acto, junto con ejemplos de cómo usar esos criterios.

— FINAL —

Como dijimos antes, cuando se den cuenta de que ya respondieron la pregunta dramática de la Premisa pueden anunciar el final de la partida, y pasar al Epílogo, y a que el Coro decida los Arquetipos Legendarios de los PJs y el Tipo de Leyenda que construyeron.

Epílogo

Durante el Epílogo, cada Jugador tiene el derecho (pero no la obligación) de narrar, como le parezca mejor, cuál es la Escena final de su PJ en la historia. Luego de estas Escenas finales, el Coro decidirá cuál es el Arquetipo Legendario al que más se acomodó cada PJ, en función de lo que hizo y le sucedió en la leyenda que acaba de terminar. Finalmente, para terminar la sesión, el Coro decidirá en qué Tipo de Leyenda encaja la historia que acaban de contar: Armónica o Conflictiva.

Tanto las opciones de Arquetipo Legendario como las de Tipos de Leyenda son completamente arbitrarias: son sugerencias que nos resultaron geniales en nuestras partidas de Leyenda, pero eso no quiere decir que no puedan pensar sus propias opciones si se ajustan mejor a lo que jugaron ustedes. Dado que no podemos saber cómo avanzó la partida que ustedes jugaron, esta sección sirve más que nada a modo ilustrativo, para resolver dudas y comparar con los ejemplos.

Tipos de Leyenda

Estos dos Tipos de Leyenda se inspiran en los conceptos de Trágico y Cómico de Northrop Frye.

En una **Leyenda Armónica**, la comunidad integra a los protagonistas que resuelven la crisis que había puesto en juego sus Valores (quizás venciendo una amenaza, o cambiando los Valores, etc.)

Ejemplos: Mahabharata, El Señor de los Anillos, Star Wars, Divina Comedia, Back to the Future.

En una **Leyenda Conflictiva**, la comunidad rechaza a los protagonistas que no resuelven la crisis que había puesto en juego sus Valores (quizás por ser débiles, o problemáticos, o por dejar de existir).

Ejemplos: Edipo Rey, Otelo, Chinatown, Breaking Bad, Los Caballeros de la Mesa Cuadrada, GTA V.

Arquetipos Legendarios

Aquí presentamos apenas cuatro variaciones generales de los Arquetipos Legendarios que están en el manual completo. Estos cuatro Arquetipos Legendarios están inspirados en los conceptos de Éiron, Bomolókos, Alazón y Agróikos, también desarrollados por Frye.

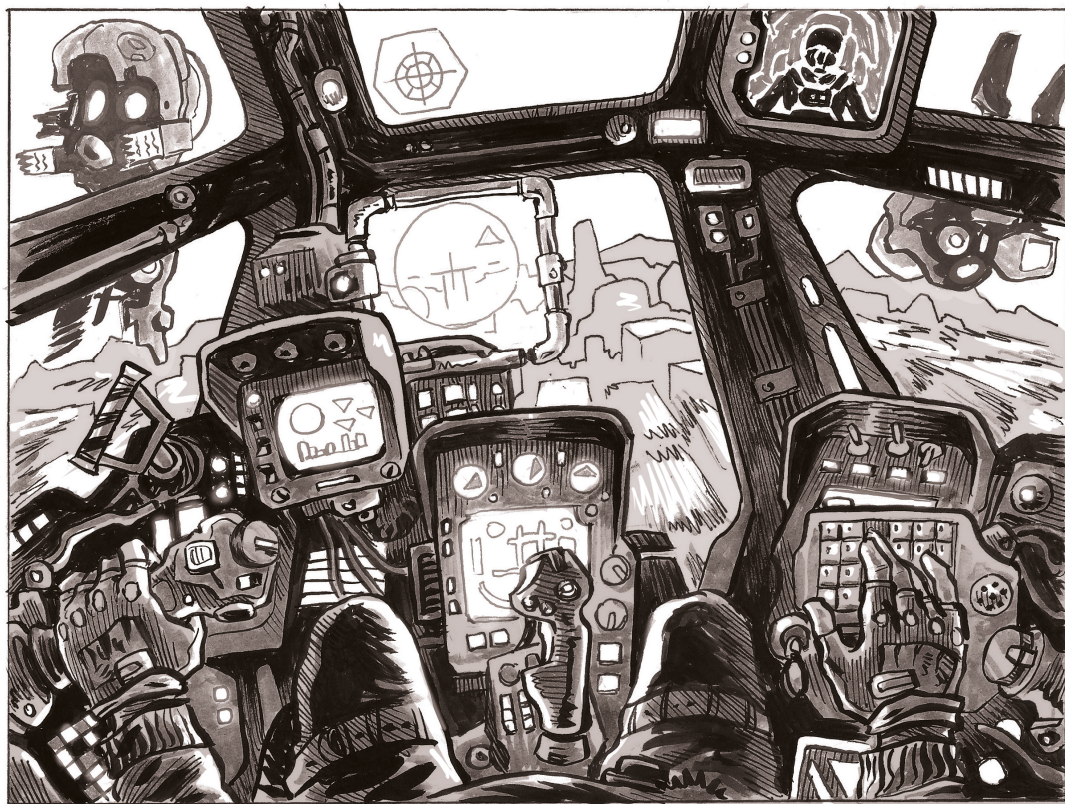
Humilde: cree no merecer retribución, poder y/o respeto, aunque puede que no sea tan así.

Idealista: cree en el placer y la comodidad como metas, rechazando la derrota y el fracaso.

Orgullosa: cree merecer retribución, poder y/o respeto, aunque puede que no sea tan así.

Realista: cree en la lógica y la experiencia, aceptando la derrota y el fracaso.

Ejemplos: en una Leyenda Armónica, un Humilde podría ser el defensor que, creyéndose poco, logró encontrar la manera para derrotar la amenaza; un Idealista podría ser quien tenga fe en el Humilde y lo ayude a vencer, mostrándole su auténtico valor; un Orgullosa podría ser la fuente de la amenaza, o un aliado de ella, al creerse por encima de la comunidad; y el Realista podría ser el que se rinde a la amenaza por considerarla invencible o inevitable. No son las únicas opciones posibles, sino las más usuales.



Pruebas

— INTRODUCCIÓN —

Cuando los PJs se enfrenten a un obstáculo dramático podremos a Prueba sus Capacidades para ver si logra superarlo. Un obstáculo es dramático cuando es Incierto si la Acción del PJ logrará la Intención de su Jugador, y además cuando la Acción es Motivada o Legendaria. Es el Director el que decide cuándo es necesaria una Prueba y cuándo no. Los Jugadores y el Coro pueden intentar convencerlo de lo contrario si lo creen mejor, pero su palabra será final.

Cuando sea necesario poner a Prueba la Capacidad de un PJ para superar un obstáculo dramático, el Director negociará el Tipo de Intención apropiado con el Jugador, y luego definirá la dificultad de el obstáculo: digna (que tiene un valor de 4), alta (con un valor de 6), extrema (que vale 8), o legendaria (que vale 10). El Jugador entonces tira el dado de su Capacidad, y si el dado resulta en el valor de la dificultad o más narra cómo su PJ tiene éxito en lograr su Intención, pero de lo contrario el Director narra cómo su PJ falla en conseguirla, y las consecuencias que ello tiene. Hay algunos detalles más, pero ese es el corazón de las Pruebas en *Leyenda*.

No se asusten con los términos de juego: vamos a pasar a explicarlos en este capítulo.

"Cada éxito solo compra un boleto de admisión para un problema más difícil."



HENRY KISSINGER

— CONCEPTOS CLAVE —

En cada Escena, el Director buscará presentar al menos una situación dramática, es decir, una situación que demande una decisión por parte de los PJs, y por lo tanto, por parte de sus Jugadores.

Los Jugadores cuyos PJs estén en la Escena y puedan tomar alguna decisión relevante respecto a la situación que planteó el Director deben declarar dos cosas:

- ◆ La **Acción** que decide realizar su PJ.
- ◆ Su propia **Intención**: qué desean que suceda como consecuencia de la Acción de su PJ.

Acción del PJ

Los PJs son competentes en lo que saben hacer. Sin embargo, puede que sus Capacidades no estén a la altura del desafío, o que no sea posible conseguir la Intención del Jugador con la Acción descrita.

Es posible que el Jugador y el Director negocien qué cuenta como una Acción y qué cuenta como una serie de Acciones diferentes, que deben declararse por separado.

Ejemplo: "¡Voy a cargar contra el monstruo con mi escudo levantado para protegerme de su fuego, y una vez cerca le atravieso la garganta con mi espada!" Eso suena más a dos Acciones diferentes que a una única Acción.

Intención del Jugador

Los Jugadores siempre desean que la situación cambie o quede más clara cuando declaran las Acciones de sus PJs. El cambio o la clarificación deseada es la Intención del Jugador.

Muchas veces las Intenciones de los Jugadores son evidentes y obvias, pero siempre conviene aclararlas, por si hubo un malentendido. A veces podría ser necesario negociar el alcance de las Intenciones.

Ejemplo: si un Jugador quiere que su PJ tome el poder del reino, puede que el Director le pida que achique un poco la Intención: quizás podría empezar por ganar la confianza de los nobles, o por minar el poder del rey, como para preparar el terreno para la futura toma de poder.

¿Cuál es el alcance de las Acciones e Intenciones?

En la mayoría de las partidas de *Leyenda*, "Mato al dragón" no es una Acción válida, porque entendemos que requiere muchas Acciones más pequeñas para llevarse a cabo: acercarse a él lo suficiente como para asestar un golpe mortal, conseguir un ángulo y oportunidad de ataque, y asestar el golpe superando las defensas del dragón. De hecho, puede que funcione mejor como una Intención: "Quiero que mi PJ mate al Dragón", con la Acción de cargar contra el dragón y darle un espadazo.

Algunos grupos podrían preferir acelerar las cosas, y permitir que matar al dragón sea la Acción, quizás con la Intención de "demostrar mi valía y que me elijan como protectora oficial del reino".

Por supuesto, la escala es negociable: en algunos grupos de juego, una declaración así necesitaría separarse en dos momentos: la carga primero (con la Intención de acercarse), y el espadazo después (con la Intención de matarlo). En otros, todo eso sería una única Acción con la Intención de matarlo.



— ¿CUÁNDO PEDIR UNA PRUEBA? —

En los casos en los que es evidente y seguro el éxito automático o la imposibilidad del éxito, no es necesario decidir con una Prueba: el Director decidirá el efecto que tiene la Acción del PJ.

Sin embargo, si hay un obstáculo entre la Acción del PJ y la Intención de su Jugador, y este es digno, difícil, extremo o legendario (pero no imposible, y no automático), entonces la Acción es **Incierta**, y puede que el Director pida una Prueba y deje en manos de la fortuna el éxito o el fracaso del PJ.

Si la Acción es Incierta, entonces, miraremos si es también **Legendaria** o **Motivada**.

Una Acción es **Legendaria** cuando es digna de leyenda. Compárenla con las leyendas o historias similares que conozcan, si están en la duda. Si hay desacuerdo, el Coro decide.

Una Acción es **Motivada** cuando la Motivación de al menos un PJ está en juego, aún si no es el PJ que será puesto a Prueba. Cualquiera puede argumentar por qué la Acción es Motivada.

Si la Acción es Incierta y al menos una de las otras dos, **Legendaria** y/o **Motivada**, entonces el obstáculo es dramático, y el Director debe poner Prueba al PJ.

— ¿CÓMO REALIZAR UNA PRUEBA? —

Cuando el Director decida poner a Prueba a un PJ, para ver si su Acción da como resultado la Intención de su Jugador, el grupo deberá seguir cuatro pasos, detallados a continuación, para descubrirlo. Más adelante habrá algunas modificaciones que profundizarán un poco el proceso, y en las reglas completas habrá muchos más consejos, explicaciones y aclaraciones, además de algunas modificaciones más que darán más profundidad a las partidas.

Paso 1: Acción e Intención

Debe quedar clara, para todos los participantes, la Acción y la Intención. La Acción encajará con alguna de las cuatro Capacidades del PJ: para buscar un **Consenso**, para llevar a la **Práctica**, para realizar un **Ritual**, y para recurrir a la **Violencia**. Más adelante hay una descripción más detallada de cada Capacidad. El Jugador decide qué Capacidad encaja mejor con la Acción que describió, o puede también cambiar la Acción de su PJ para que encaje mejor con la Capacidad que desee usar.

Mientras, el Director decide en qué Tipo encaja mejor su Intención. Hay cuatro Tipos de Intención:

- ❖ **Eliminar** a otro personaje de la Escena. Si es un PJ, en vez de salir de la Escena, su Jugador puede elegir marcar dos Secuelas en una Capacidad a elección del Jugador que intentó eliminarlo.
- ❖ **Evitar o Reducir** un peligro, coste o daño. Sirve para recuperarse de una Secuela, y cuando no estén seguros de qué Tipo de Intención utilizar para una Prueba.
- ❖ **Influir** a otro personaje importante para que haga, diga o piense algo específico. Si es un personaje con nombre y cierta relevancia, aún si la Intención encajaría con otro Tipo, usen Influir.
- ❖ **Obtener** cierta información, ventaja o recurso, sea porque lo encontró, fabricó, robó, compró, etc.

En el manual completo hay más consejos y ejemplos para usar los Tipos de Intención. En resumen, para algunas partidas las Intenciones pueden ser más ambiciosas (*“quiero conquistar el reino”*) o menos (*“quiero caerle bien a la reina”*), y las Acciones incluir varias sub-acciones (*“doy espadazos, bloqueo ataques y me muevo todo el tiempo para confundir”*) o una sola (*“le doy un espadazo”*, y luego *“lo bloqueo”*, etc.)

*"Entonces, invocando al Éxito, divinidad alegre y propicia,
me lanzo a galopar tendido."*

APULEYO

Paso 2: Datos y Dificultad

El Jugador, al decidir la Acción de su PJ, también decide, pues, la Capacidad que desea utilizar. Cada Capacidad está unida a un tipo dado, sea 1D4, 1D6, 1D8 o 1D10. El Jugador toma un dado de ese tipo y se prepara para tirarlo.

Mientras tanto, el Director decide y anuncia cuál es la dificultad numérica que mejor representa el obstáculo dramático: una dificultad decente es 4, una alta 6, una extrema 8, y una legendaria 10. En el manual completo hay reglas para otros tipos de dificultades. *Ejemplo: la tirada de otro Jugador.*

Paso 3: Tirada y Resultado

El Jugador tira su dado de Capacidad y lo compara con la dificultad numérica.

Si el resultado es mayor o igual, tiene derecho a narrar cómo es que la Acción de su PJ dio como resultado su Intención. ¡Tuvo éxito!

Si es menor, el Director tiene derecho a narrar cómo es que la Acción del PJ fracasó en dar como resultado la Intención del Jugador. ¡Falló!

Paso 4: Secuelas y Aprendizaje

Un fallo implica que el Jugador anota un Aprendizaje en el Tipo de Intención correspondiente, además del resultado narrado en el paso 3, porque **La Intención es lo que Cuenta** (ver más adelante).

A veces, si no hay una consecuencia interesante o una Propuesta de Situación que el Director crea oportuno introducir como consecuencia del fallo, el Director puede decidir que el PJ sufra una **Secuela** (ver más adelante) en la Capacidad utilizada. Un éxito en Eliminar a otro PJ de la Escena le da dos opciones al Jugador del PJ eliminado: o acepta el resultado y todo lo que implica, o marca dos Secuelas en la Capacidad que elija el Jugador que tuvo éxito para que su PJ quede en Escena.

— ¿QUÉ HACE CADA CAPACIDAD? —

A continuación damos algunos ejemplos de Acciones que encajan con cada Capacidad:

- ❖ En general, las Acciones de Consenso incluyen halagos, amenazas veladas, propuestas, exigencias, y otras Acciones sociales.
- ❖ Las Acciones de Práctica siempre incluyen todo lo que no esté directamente bajo el dominio de otra Capacidad, especialmente si encaja bien con el Origen del PJ.
- ❖ Las Acciones de Ritual incluyen hechizos, invocaciones, encantamientos, preparación de pociones, activación de talismanes, y otras Acciones que busquen cambiar el curso natural de las cosas por medio de una ceremonia o ritual.
- ❖ Finalmente, las Acciones de Violencia incluyen ataques con el cuerpo, ataques con armas, intentos de apresar y reducir, o incluso amenazas explícitas y bien fundadas.

Las Capacidades se pueden redefinir siempre que la mayoría del grupo esté de acuerdo. *Ejemplo: en varias de nuestras pruebas de juego se ha usado Ritual para Acciones relacionadas con lo legal y lo burocrático, porque son ceremonias que buscan cambiar el curso natural de una situación.*

— MODIFICACIONES A LAS PRUEBAS —

Hay una serie de reglas que modifican los pasos para enfrentar una Prueba. Cuando una regla refiera a otra, usaremos **negritas** para destacar la regla mencionada.

Dado Legendario

Si durante el paso 1 el Jugador describió como parte de su Acción la intervención de su Rasgo Legendario, de manera que hace más probable lograr su Intención, entonces puede tomar un Dado Legendario en el paso 2 y tirarlo en el paso 3. El Dado Legendario es 1d12 que tiene símbolos especiales en sus caras, aunque pueden simularlo tirando 1d12 normal y mirando los números (entre paréntesis).

Durante el paso 3, el Jugador que tiró el Dado Legendario debe elegir con qué dado quedarse para conocer los resultados. Si elige el Dado Legendario:

- ❖ Un resultado de ☼ (1-7) tiene un valor igual a la cantidad de caras de tu dado de Capacidad. Si supera o iguala la dificultad, la Prueba fue un éxito. Si no, la Prueba fue un **Fallo Legendario**.
- ❖ Un resultado de ☯ (8-9) significa que la Prueba fue un Éxito Parcial: el PJ consigue la Intención de su Jugador, aunque sufre una **Consecuencia negativa**.
- ❖ Un resultado de ☒ (10-12) significa que la Prueba fue un Éxito Legendario: el PJ consigue la Intención de su Jugador, y se beneficia de una **Consecuencia positiva**.

Fallo Legendario

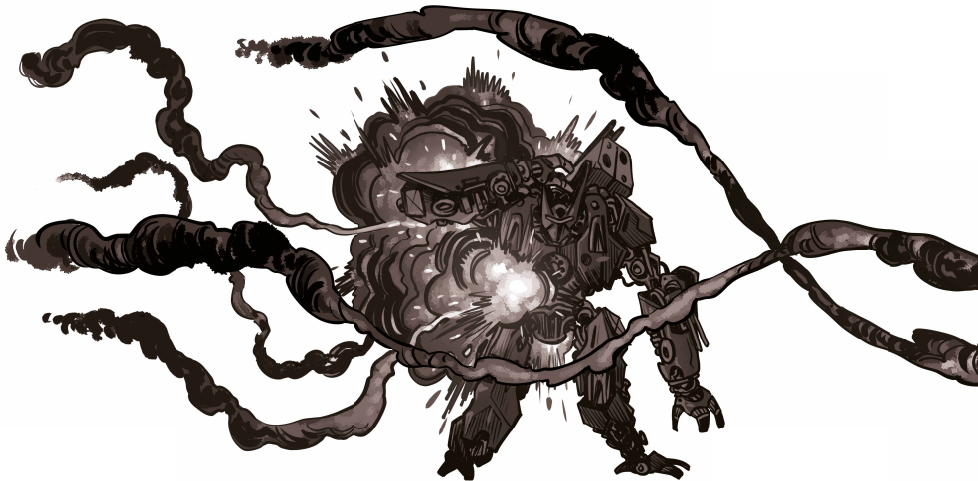
Cuando un Jugador elige sufrir un Fallo Legendario, el Director va a narrar en el paso 3 un resultado tan grande y trágico que en sí mismo va a ser digno de leyenda.

Por otro lado, al ser el Jugador un buen perdedor, puede marcar dos Aprendizajes en cualquier Tipo de Intención que prefiera, ambas en el mismo Tipo, o cada una en un Tipo diferente. Este premio consuelo por ser un buen perdedor reemplaza **La Intención es lo que Cuenta**.

Cooperación y Oposición

Cuando dos o más PJs cooperan, tiran sus dados de Capacidad (y como máximo un único Dado Legendario), y eligen entre todos uno de los dados tirados para comparar con la dificultad.

Si tienen Acciones o Intenciones opuestas, todos tiran sus dados y los comparan con los demás en vez de con la dificultad. El mejor resultado tiene éxito, y el resto fallan. Si empatan, vuelven a tirar.



"Si piensa en el fuego, arde; si piensa en la guerra, provoca la guerra. Todo depende sólo de que el hombre imagine ser el sol, es decir, que imagine ser eternamente lo que él desee."



PARACELSO

La Intención es lo que Cuenta

Si la Prueba falló, en el paso 4 el Jugador marca un Aprendizaje en el Tipo de Intención correspondiente. Ningún Tipo de Intención puede tener más de dos Aprendizajes marcados.

La Tercera es la Vencida

Si durante el paso 3 el Jugador tiene dos marcas de Aprendizaje para el Tipo de Intención de esta Prueba, puede elegir borrar esas marcas para sumar tres (+3) al resultado de un dado de Capacidad.

La elección de borrarlas para invocar esta regla debe hacerse luego de tirar, pero antes del paso 4.

Volver a Intentar

Si luego del paso 4 el Jugador no está conforme con los resultados, puede Volver a Intentar. Cualquier participante implicado puede ofrecer la posibilidad si le parece apropiado.

Al invocarse esta regla, el PJ sufre una **Consecuencia** negativa y vuelve al paso 1, con dos variantes: en el paso 1, la Intención es exactamente la misma, pero la Acción debe emplear una Capacidad que aún no haya sido empleada por el PJ del Jugador descontento.

El PJ que vuelve a intentar conseguir lo que quería debe hacerlo de una manera diferente, pues la que ya probó no dará resultados diferentes. Por ende, no se puede Volver a Intentar indefinidamente: la tirada original usó una Capacidad, y Volver a Intentar tres veces usará las otras tres.

Durante cada iteración del paso 4 se activa normalmente **La Intención es lo que Cuenta**.

Consecuencias positivas y negativas

Las Consecuencias son cosas relevantes que le suceden a uno o más PJs en la ficción, a veces representadas en las reglas como **Secuelas**. El Director es el responsable de describirlas.

Una Consecuencia *positiva* implica un beneficio extra o inesperado, que quizá no se relacione con la Intención. Siempre es resultado de la Acción del PJ, y su Jugador siempre puede rechazarla.

Una Consecuencia *negativa* implica un perjuicio extra o inesperado. Siempre es resultado de la Acción del PJ o de la resistencia pasiva o activa que presenta el obstáculo dramático. Si la Consecuencia negativa merma una Capacidad del PJ, se representa mecánicamente con una Secuela.

Secuelas e Incapacitación

Si un Jugador acumula tres Secuelas bajo una misma Capacidad, se considera que su PJ está Incapacitado en ella. Mientras siga Incapacitado, su Jugador no puede describir Acciones que involucren esa Capacidad, lo cual hace imposible tirar su dado en una Prueba propia o cooperar en una Prueba ajena.







Guía *del* Escenario

—FRONTERA EN DISPUTA—



Frontera en Disputa

— INTRODUCCIÓN —

Los colonos desplazaron a los nativos cuando se instalaron en las lindes del bosque hace algunas décadas, huyendo de las miserias de su antiguo hogar. Los nativos prefirieron ceder sus tierras antes que luchar por ellas, y se refugiaron en sus bosques sagrados.

Los sacerdotes de los colonos, adoradores de Milros, la deidad de las Mil Caras, y los brujos nativos, fieles a sus pactos con los bosques, nunca pudieron negociar la coexistencia: unos creen en cooperar y adorar a Milros, y otros en pactar y respetar la naturaleza.

Esas diferencias esenciales escalaron hasta la crisis actual: Milros envió una plaga a los colonos cuando una de sus sacerdotisas dejó su fe y pactó con los nativos.

Muchos colonos huyeron al bosque a pactar con los nativos para curarse, aunque los sacerdotes afirman que la cura verdadera llegará talando el bosque y cazando a la traidora. Los nativos no lo permitirán.

¿Queda acaso alguna esperanza para la coexistencia pacífica?

— VALORES DE LAS COMUNIDADES —

Hay dos comunidades importantes en esta frontera: los nativos y los colonos. Ambas valoran el **Ingenio**, pero por encima de eso valoran su forma de socializar (**Pactos** los nativos, **Cooperación** los colonos) y su espiritualidad (**Naturaleza** los nativos, **Divinidad** los colonos).

Estos son los Valores de los **nativos**:

Pactos nativos

Toda ayuda debe ser recompensada, o dejarán de ayudarte.
Todo agravio debe ser castigado, o se aprovecharán de tu debilidad.

Naturaleza nativa

Acepta que la muerte es necesaria, o vive con miedo.
Protege la vida que aún conserva potencial, o desperdiciarás el tuyo.

Ingenio nativo

El camino más obvio no siempre es el adecuado, pero sí el más aburrido.
Poné siempre tus ideas a prueba, o serás un cobarde conformista.

Y estos son los Valores de los **colonos**:

Cooperación colonial

Nunca pidas ni esperes nada a cambio de tu ayuda.
Ayuda si sabes más, y acepta siempre la ayuda de quien más sabe.

Divinidad colonial

No cuestiones la palabra de un Sacerdote Enmascarado, o serás maldito.
Nunca confíes en un infiel, o te convertirás en uno.

Ingenio colonial

El camino más obvio no siempre es el adecuado, pero sí el más aburrido.
Poné siempre tus ideas a prueba, o serás un cobarde conformista.

— PREMISA —

Este Escenario es ideal para explorar la siguiente pregunta dramática, la Premisa:

*¿Puede haber hermandad entre pueblos tan diferentes?
¿En qué consiste tal hermandad?*

En cada Interludio, el Coro revisará esta Premisa para saber si ya fue respondida o aun no (es decir, si lo que se jugó hasta ahora demuestra que es posible, o imposible, la hermandad entre estos dos pueblos, y además da una idea de en qué consistiría esa hermandad). Si ya fue respondida, pasen al Epílogo; de lo contrario, el Director comenzará un nuevo Acto.

— TRASFONDO: BRUJO DEL BOSQUE —

Hiciste el Pacto de Brujería, y te convertiste en uno de los Poderes del Bosque Encantado. Eso te permite ofrecer un don particular a cambio de un favor. Quien acepte accede al don sólo mientras mantenga el favor pactado y permanezca en el Bosque. El Coro juzga qué rompe el Pacto.

Nombre del Personaje:

Arquetipo Legendario:

Capacidades

Consenso: 1d10

Práctica: 1d4

Ritual: 1d8

Violencia: 1d6

Secuelas*

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

Tipos de Intención

Eliminar

Evitar o Reducir

Influir

Obtener

Aprendizajes**

□ □

□ □

□ □

□ □

*Si tenés tres Secuelas en una Capacidad, estás Incapacitado.

No podés declarar Acciones que usen esa Capacidad.

**Si tenés dos Aprendizajes en un Tipo de Intención, podés

borrarlos luego de tirar: sumá +3 a tu dado de Capacidad.

Origen (elegí uno, o más de uno si no se contradicen)

☐ **Colono:** cuando tu familia contrajo la plaga, decidiste hacer un Pacto con los Poderes del Bosque Encantado para salvarlos. Ahora sos vos quien ofrece Pactos a otros colonos desertores.

☐ **Nativo:** siempre creíste que vos serías la Bruja Madre de este bosque, pero ahora trabajás para la antigua sacerdotisa de esa deidad inentendible de los colonos. ¿Qué habrá ofrecido para quedarse con tu lugar?

Rasgo Legendario (elegí uno)

☐ Hiciste el Pacto de Curación. Podés ofrecer a quien se quede en el bosque la cura a cualquier mal o condición, a cambio de un favor.

☐ Hiciste el Pacto de la Nigromancia. Podés ofrecer a quien se quede en el bosque el poder de hablar con los muertos (que no siempre quieren ayudar), a cambio de un favor.

Motivación (elegí una, o más de una si no se contradicen)

☐ Juraste que esos colonos invasores regresarían por donde vinieron, por la fuerza y las armas.

☐ Necesitás convencer a los colonos de que la magia nativa es mejor que su cruel religión.

Relación (respondé, involucrando a otro PJ)

☞ ¿Quién debe aceptar que la guerra es el único medio para conseguirlo?

☞ ¿Quién debe abandonar su fe?

— TRASFONDO: PROTECTOR INDÍGENA —

Los Poderes del Bosque te eligieron para proteger el Bosque Encantado de la tala que planea hacer el Consejo de las Mil. Nunca antes derramaste sangre humana, pero sospechás que tu primera vez está cada vez más cerca, te guste o no.

Nombre del Personaje:

Arquetipo Legendario:

Capacidades

Consenso: 1d4

Práctica: 1d6

Ritual: 1d10

Violencia: 1d8

Secuelas*

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

Tipos de Intención

Eliminar

Evitar o Reducir

Influir

Obtener

Aprendizajes**

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

*Si tenés tres *Secuelas* en una *Capacidad*, estás *Incapacitado*. No podés declarar Acciones que usen esa *Capacidad*.

**Si tenés dos *Aprendizajes* en un *Tipo de Intención*, podés borrarlos luego de tirar: sumá +3 a tu dado de *Capacidad*.

Origen (elegí uno, o más de uno si no se contradicen)

☐ **Colono:** nacido entre colonos, elegiste formar tu familia entre nativos. Te expulsaron y maldijeron, pero en el bosque siempre estuviste a salvo.

☐ **Nativo:** sos una de las crías de las Fieras del Bosque. Tomaste forma humana cuando la Bruja Madre pactó con las Fieras para proteger el bosque.

Rasgo Legendario (elegí uno)

☐ Pactaste por tu prodigiosa Fuerza. Mientras permanezcas dentro del bosque e impidas su tala, tendrás la fortaleza combinada de diez osos.

☐ Tu mero tacto es suficiente para eliminar cualquier influencia mágica y divina, hasta que cortes el contacto. Nadie sabe por qué.

Motivación (elegí una, o más de una si no se contradicen)

☐ Creés que los que amenazan la vida deben morir. El nombre del mundo es bosque.

☐ Protegerás a tu gente por sobre todo, aún a costa de sus antiguas tradiciones.

Relación (respondé, involucrando a otro PJ)

☐ ¿A quién hay que sacrificar para rejuvenecer el mundo?

☐ ¿A quién necesito para llevar a mi gente hacia la luz de la civilización?

— TRASFONDO: SACERDOTE ENMASCARADO —

Estás consagrado a la adoración de Milros. Junto con tus compañeros sacerdotes, el Consejo de las Mil, decidieron que sólo cazando a la traidora que pactó con los nativos se solucionará todo, pero hace tiempo que no escuchás la voz de Milros... ¿acaso tus compañeros sí la escucharon?

Nombre del Personaje:

Arquetipo Legendario:

Capacidades

Consenso: 1d8

Práctica: 1d6

Ritual: 1d10

Violencia: 1d4

Secuelas*

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

Tipos de Intención

Eliminar

Evitar o Reducir

Influir

Obtener

Aprendizajes**

□ □

□ □

□ □

□ □

*Si tenés tres *Secuelas* en una *Capacidad*, estás *Incapacitado*.

No podés declarar Acciones que usen esa *Capacidad*.

**Si tenés dos *Aprendizajes* en un *Tipo de Intención*, podés

borrarlos luego de tirar: sumá +3 a tu dado de *Capacidad*.

Origen (elegí uno, o más de uno si no se contradicen)

□ **Colono:** te acaban de dar tu primera *Máscara Divina*, la que antes fue de tu padre, desertor y ahora uno de los Poderes del Bosque Encantado.

□ **Nativo:** te convertiste a la Fe de las Mil Máscaras. Conocés el terreno como la palma de tu mano, y también las prácticas y los rituales de tus antiguos compatriotas infieles.

Rasgo Legendario (elegí uno)

□ Llevás la *Máscara del Fuego*. Mientras oculte tu cara, podés encender un objeto inflamable o un deseo ajeno que conozcas.

□ Llevás la *Máscara del Llanto*. Mientras oculte tu cara, podés conocer los secretos que aquejan a quien te mire a los ojos.

Motivación (elegí una, o más de una si no se contradicen)

□ Sabés que lo que no mata, fortalece. Ansiás que estalle la guerra, y ganarla a toda costa.

□ Creés que se puede evangelizar a estos herejes salvajes. Tan solo necesitás demostrarlo...

Relación (respondé, involucrando a otro PJ)

☞ ¿A quién necesitás convencer de esto para que la guerra estalle?

☞ ¿Quién puede servir como ejemplo ideal para demostrarlo?



— TRASFONDO: COLONO TALADOR —

Te eligió el Consejo de las Mil para talar el Bosque Encantado y así salvar al pueblo de la plaga. Siempre pudiste talar árboles sin problemas antes, pero esta empresa llevará meses, y eso si los nativos lo permiten. ¿Y si no están dispuestos a hacerse a un lado? ¿Te convertirás en soldado del Consejo?

Nombre del Personaje:

Arquetipo Legendario:

Capacidades

Consenso: 1d6

Práctica: 1d8

Ritual: 1d4

Violencia: 1d10

Secuelas*

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

Tipos de Intención

Eliminar

Evitar o Reducir

Influir

Obtener

Aprendizajes**

□ □

□ □

□ □

□ □

*Si tenés tres *Secuelas* en una *Capacidad*, estás *Incapacitado*. No podés declarar Acciones que usen esa *Capacidad*.

**Si tenés dos *Aprendizajes* en un *Tipo de Intención*, podés borrarlos luego de tirar: sumá +3 a tu dado de *Capacidad*.

Origen (elegí uno, o más de uno si no se contradicen)

□ **Colono:** excelente cazador, siempre supiste cómo obtener tu presa en este bosque sin molestar a los indígenas.

□ **Nativo:** nacido entre nativos, fuiste criado por colonos que te encontraron perdido en el bosque de niño. No recuerdas mucho de tu antigua vida.

Rasgo Legendario (elegí uno)

□ Tu genio militar no tiene igual. No hay estrategia para la que no tengas una respuesta, ni táctica que pueda sorprenderte.

□ Tu carisma no tiene igual. Podés provocarle una sonrisa a cualquiera, e incluso podrías convencer a tu peor enemigo de perdonarte la vida.

Motivación (elegí una, o más de una si no se contradicen)

□ Un trabajo es un trabajo. El tuyo es acabar con cosas marrones y verdes, y lo cumplirás lo mejor que puedas.

□ Los nativos siempre fueron amables con nosotros, ¿por qué somos tan crueles con ellos?

Relación (respondé, involucrando a otro PJ)

☞ ¿Quién creés que no está haciendo bien su trabajo?

☞ ¿Quién debe ceder su poder para asegurar la paz entre los pueblos?



— PNJs IMPORTANTES —

A continuación listaremos algunos PNJs importantes de este Escenario, junto con lo que esperan de los PJs. En todos los casos, si no consiguen aliarse con los PJs, buscarán que los PJs no estorben sus intereses, y si eso también falla, buscarán quitarlos de su camino por cualquier medio.

La Bruja Madre

Una ex-Sacerdotisa Enmascarada que pactó con el bosque para salvar a su familia de la plaga que envió la deidad de las Mil Máscaras. Como parte de su Pacto, se convirtió en el principal Poder del bosque. Quiere que los PJs ayuden a salvar a los demás colonos. Para ella, salvarlos equivale a que abandonen la fe de las Mil Máscaras y Pacten con los Poderes del bosque.

Otros Poderes del bosque

Capaces de ofrecer Pactos pero no de dejar el bosque, están al servicio de la Bruja Madre. Quieren que los PJs ayuden a salvar el bosque, su último refugio, sin importar si los colonos se salvan o no.

Otros Nativos

Familias, cazadores, recolectores y guerreros, todos al servicio de los Poderes del bosque. Quieren que los PJs aseguren la paz para vivir tranquilos en este, su último hogar.

Otros Sacerdotes Enmascarados

Miembros del Consejo de las Mil, la mayoría son fervientes creyentes en la Máscara Divina que les cubre el rostro. Quieren que los PJs ayuden a purgar a los traidores y herejes de la faz de la tierra, para apaciguar a su deidad y que así retire la plaga.

Otros Colonos

Familias, trabajadores, soldados y comerciantes. Quieren que los PJs los ayuden a salvar a sus familias, es decir, a librarse de la plaga, y si eso implica aniquilar todo en el Bosque Encantado o masacrar al Consejo de las Mil, así será.

— ACTO CERO —

Recomendamos que la primera Escena sea la frontera entre el Bosque Encantado y el pueblo. En las lindes del Bosque, decenas o cientos de nativos, algunos quizás Poderes, listos para defender su hogar. Del otro lado, una línea de taladores con sus hachas y sierras preparadas, con algunos batallones de mosqueteros cerca, listos para actuar en su defensa si son atacados.

Preguntale a los PJs dónde se encuentran, y muestrales un esquema de cómo están dispuestos los bandos. Desde aquí, los PJs deberían estar listos para tomar una decisión: ¿Incitarán el conflicto? ¿Intentarán calmarlo? ¿Huirán? ¿Intentarán acaso otra cosa?

Probablemente te sirvan las **PS que Aumentan la Tensión**, y si el conflicto escala, las **PS que Muestran la Guerra**. Si la guerra estalla finalmente o se pospone, conviene terminar el Acto Cero.

— INTERLUDIO Y ACTOS POSTERIORES —

Al terminar el Acto Cero comienza el primer Interludio del juego.

Si esta es la primera vez que están probando *Leyenda* con este grupo, es poco probable que los jugadores cambien su Origen, su Motivación, o su Rasgo Legendario. Sí es importantísimo que el Coro comience a recordar los Valores de la comunidad y la Premisa del Escenario, a ver cómo los PJs y sus acciones impactaron en eso, y hacia dónde parecen ir.

Es muy poco probable que hayan encontrado una respuesta a la Premisa. Para abrir nuevos Actos, pensá qué es más interesante explorar a partir de la nueva situación, ahora cambiada.

Ejemplos:

❖ *Si la guerra estalló, conviene que el próximo Acto comience con una Escena in media res, es decir, en medio del conflicto, apenas unas horas o a lo sumo unos días después. Mosquetes disparando, plantas intentando capturar soldados, árboles caídos o prendidos fuego, cráneos de colonos pudriéndose al instante... ¡aprovechá las PS que Muestran la Guerra!*

❖ *Si la guerra se pospuso, conviene que el próximo Acto comience con una Escena que muestre las consecuencias a largo plazo de posponer el conflicto. La plaga pudriendo los brazos o piernas de los colonos contagiaron, los colonos que Pactaron con los Poderes del Bosque por su salud, pero trajeron consigo sus costumbres inapropiadas para el nuevo entorno... ¡aprovechá las PS que Aumentan la Tensión!*



= PROPUESTAS DE SITUACIÓN =

Organizamos las PS de este Escenario en tres tipos: las que **Aumentan la Tensión**, las que **Muestran la Guerra**, y las de **Costumbres, Pactos y Máscaras** (más útiles si hay más tiempo para jugar).

Cuando uses algunas de ellas, considerará si te sentís a gusto con lo que vas a describir. Estén todos atentos a si alguien se siente incómodo con las descripciones del resto, para frenarlas y modificarlas o al menos consultar si les parece bien continuar. Si necesitan herramientas de seguridad, consideren usar *Líneas y Velos* (en el manual completo hay una explicación más detallada de cómo usarla).

PS que Aumentan la Tensión

Estas PS sirven para empujar a los PJs a tomar una decisión.

Amenazas

Los colonos intentan intimidar a los nativos con una amenaza: o ceden algo importante (terreno, armas, riqueza, etc), o sufrirán las consecuencias (heridas, hambre, enfermedad, locura, etc). Los roles podrían invertirse, pero amenazar es más típico de colonos: “Colaborá, o si no...”

Demostración de Superioridad

Uno de los bandos hace una jugada arriesgada para demostrar su superioridad. Los nativos hacen disparos de advertencia, los colonos encienden fuego demasiado cerca del bosque, etc.

Prisionero

Los nativos capturan prisionero a un colono, y envían un mensajero a pedir algo importante (terreno, armas, riqueza, etc.) a cambio de liberarlo. Los roles podrían invertirse, pero pactar su liberación es más típico de nativos: “Si me das lo que quiero, te doy lo que querés...”

Sabotaje

Uno de los bandos sabotea una misión o recurso del otro, dejando señas obvias de su autoría.

PS que Muestran la Guerra

Estas PS sirven mejor como las consecuencias de fallar una tirada o sacar un 🎲 (Éxito Parcial).

Caos del Combate

Un PJ pierde a su objetivo (un objeto, otro PJ, un PNJ, etc.) en medio del caos del combate.

Emboscada

Uno de los bandos embosca al otro, matando a varios e hiriendo a alguno de los PJs en el proceso (salvo que haga una Prueba con el Tipo de Intención: Evitar, obtendrá una Secuela en Violencia. Si falla, tendrá dos Secuelas, ambas en la Capacidad utilizada).

Logística

Por causa de la guerra, falta comida, agua, u otro recurso. Si no se restituye pronto, alguien (un PJ o PNJ importante) sufrirá las consecuencias (motín, enfermedad, locura, o incluso muerte).

Tragedia

Alguien sufre por las tragedias de la guerra. Alguien agoniza, dice sus últimas palabras, llora la muerte de un ser querido, pierde su principal fuente de sustento, etc.



PS de Costumbres, Pactos y Máscaras

Para destacar momentos de más conexión con las costumbres, la magia y la fe.

☉ Augurio

Un Sacerdote o Poder recibe un augurio sobre algo que está por venir, y se lo cuenta (como puede) a un PJ. Inspírate en otras PS para decidir qué forma toma el augurio, sin ser del todo claro sobre cuál es el futuro que vaticina.

Ejemplo: un águila ataca a un oso en la cara sin que este se de cuenta. Podría apuntar a una Emboscada, o a que alguien será elegido como Nueva Máscara, debiendo abandonar su rostro normal.

☉ Costumbres locales

Un miembro del bando opuesto muestra o hace partícipe a un PJ de una costumbre (no mágica ni religiosa) propia: un juego, una canción, una danza, un duelo, etc. Si el Coro no tiene ideas, podés inventar la costumbre que prefieras. Aprenderla podría requerir una Prueba de Ritual.

Ejemplo: los jóvenes nativos tienen la costumbre de hacer una ronda cuando uno consigue algo nuevo o se entera de algo interesante. Ese se pone en el centro para que muestre a los demás eso de nuevo interés... ¡mediante una danza, que los demás repetirán hasta aprenderse!

☉ Nueva Máscara

Alguien es elegido por el Consejo de las Mil para portar una Máscara Divina sin dueño. Si es un PJ y acepta, el Acto terminará luego de esta Escena o la siguiente, y tendrá acceso a un nuevo Rasgo Legendario (relacionado con lo que represente la Máscara, a negociar con su Jugador) al comienzo de la siguiente, siempre y cuando la Máscara cubra su rostro. Si el Coro no tiene ideas, inventá la ceremonia que prefieras.

Ejemplo: el Consejo se reunirá de noche con el elegido, y bajo la luz de las Mil Estrellas cada Sacerdote enviará una plegaria a Milros por el iniciado. Cuando terminen, ofrecen la Máscara al nuevo Sacerdote.

☉ Nuevo Pacto

Un Poder del Bosque le ofrece un Pacto a alguien: un don a cambio de un favor. Si es un PJ y acepta, el Acto terminará luego de esta Escena o la siguiente, y tendrá acceso a un nuevo Rasgo Legendario (relacionado con el don ofrecido, a negociar con su jugador) al comienzo de la siguiente, siempre y cuando esté en el Bosque y mantenga su favor. Si el Coro no tiene ideas, inventá la ceremonia que prefieras.

Ejemplo: el Poder lleva al elegido al Árbol Corazón del Bosque, y bajo su sombra le da una copa con un líquido de un color que represente el don ofrecido, mientras le pide a cambio un favor. Si el otro bebe el líquido, sus ojos y cabellos brillan con el color del líquido.

☉ Funeral

Alguien en uno de los bandos ha muerto, y el bando celebra un funeral para recordar su vida, y también para jurar que su muerte no habrá sido en vano. Los nativos quizás busquen venganza, y los colonos quizás busquen redoblar sus esfuerzos combinados para honrar a la víctima.

Ejemplo: el capitán de los soldados colonos ha muerto. Por la noche, a la luz de las Mil Estrellas, sus seres queridos quemarán un mechón de su cabello hasta cremar el cuerpo, y jurarán terminar lo que empezó.



= EPÍLOGO =

Recordemos primero la Premisa:

*¿Puede haber hermandad entre pueblos tan diferentes?
¿En qué consiste tal hermandad?*

Este Escenario suele terminar de tres formas: o bien un bando logra la supremacía y consigue lo que quiere, o bien ambos encuentran un punto intermedio y ceden parte de sus deseos y aspiraciones para coexistir, o bien ambos se aniquilan mutuamente.

En todos esos casos, la Premisa, que pregunta por la hermandad entre estos dos pueblos tan diferentes, tendrá algún tipo de respuesta: o bien es **imposible** (si uno ganó o si se destruyeron mutuamente), o bien es **posible** (si lograron negociar y convivir). El primer tipo de respuesta es **Conflictivo**, y el segundo es **Armónico**.

En base a las Escenas que jugaron, es importante considerar también la segunda pregunta.

Ejemplo: ¿Es la hermandad compartir sangre? Si una de las Escenas finales del Epílogo, narradas libremente por los Jugadores, mostró una unión entre ambos pueblos que cimentó la paz, la respuesta podría ser "sí". ¿Es, por lo contrario, compartir Valores? Si durante la partida alguno de los Valores de cada pueblo fue abandonado, y eso permitió que pudieran coexistir más pacíficamente, entonces la respuesta podría ser "sí".





Legenda

Jugador: _____

Descripción: _____

Nombre del Personaje: _____

Trasfondo: _____

Arquetipo Legendario: _____

Capacidades

❖ Consenso ☐

❖ Práctica ☐

❖ Ritual ☐

❖ Violencia ☐

Secuelas

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

Intenciones

❖ Eliminar ☐

❖ Evitar ☐

❖ Influir ☐

❖ Obtener ☐

Aprendizaje

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

Cuando marques la tercer *Secuela* en una *Capacidad*, quedás **Incapacitado** (no podés declarar *Acciones* que usen esta *Capacidad*).

Si tenés marcados dos *Aprendizajes* en el mismo *Tipo de Intención*, podés borrarlos, luego de tirar, para sumarle +3 a tu dado de *Capacidad*.

Origen

Rasgo Legendario

Motivación

Relación

Otros Personajes

Escenario: _____

Coro: _____

Director: _____

Jugadores: _____

Notas





CONTACTO

📧 @leyenda.rpg

✉ info@leyendarpg.com

www.leyendarpg.com