

Wízarðz & Warríorzz

1ª Edición Revisada

Créditos

Redacción, Edición y Maquetación: José Muñoz.

Ilustraciones: Manu “Strawdog” Saez.

Revisión de Textos: Fran Castillo, Roberto Díez, Pablo Mayoral.

Pruebas de Juego: Tamara Alexandra Aguilar, Maite Azcárate, Fer Albor, Silvina Bethouart, Isabel Conesa, Martín Coronel, Alejandro “Koña” García, Iñaqui Leoz, Azahara López, Santiago Marugán, Jesús Matheo, Emilio More, Cristian Navarro, Verónica “Capitana Gwendoline” Prieto, Javier Ragonaresi, Antonio Rivera y Alex Werden.

Agradecimientos

Al Grupo Creativo Arcano XIII, en cuyo seno se ha desarrollado este juego y cuyos miembros lo convierten en un referente para los juegos de rol en castellano.

A la librería especializada Fundación Kaufman que, además de haber apoyado a la comunidad creativa independiente durante sus seis años de existencia, fue el lugar donde se ideó y perpetró buena parte de este manual.

A la librería especializada Imagina por prestar sus instalaciones para la realización de algunas de las pruebas de juego.

Dedicatoria

A todos los que saben que lo bueno de la vida está en las cosas pequeñas. A Isa.

Si esto es verdad, si nuestras vidas nos son repartidas como cartas del tarot, si se nos arroja para obtener un triunfo o para desaparecer según le parezca a nuestro Jugador y la vida sólo consiste en ese azar, entonces empiezo a comprender a Simkin y a su forma de comportarse en este mundo. El juego no es nada, el jugar lo es todo.

*El Triunfo
La espada de Joram (III)
Margaret Weis y Tracy Hickman*

Córdoba, Julio de 2013



Wizardz & Warriorz by José Muñoz is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Spain License.
Permissions beyond the scope of this license may be available at roltirano@gmail.com.

WIZARDZ & WARRIORZ

Índice

¿Qué es Wizardz & Warriorz?	3
Unas palabras antes de seguir	4
Glosario	5
Creación de Personajes	7
Lista de Proezas	9
La Magia en Wizardz & Warriorz	12
Jugando a Wizardz & Warriorz	14
Cómo empezar	16
Pero...	18
Reglas	19
El Mazo de Adversidades	19
Límites de Adversidades	21
Reclamar Adversidades	22
Resolución de Adversidades Simples	23
Resolución de Adversidades Complejas	26
Combate	28
Creando Enemigos	30
Combate Creativo	33
Narrador	35
Cómo desarrollar una aventura	35
Desarrollando Escenas	36
Dando sentido al combate	38
Reglas Adicionales	39

¿Qué es Wizardz & Warriorz?

Wizardz & Warriorz (W&W) es un juego pensado para aquellos que ya tienen experiencia en los juegos de rol y que quieren jugar, pero carecen del tiempo necesario para crear una partida tradicional. Ellos podrán sacarle provecho al sistema de improvisación de partidas que proponemos en las que lo primordial no es tanto la simulación veraz y realista, sino pasar un buen rato contando historias.

En W&W la esencia de la fantasía épica ha sido destilada hasta sus mínimos componentes: Los Héroes representados por los Jugadores vivirán una Aventura a lo largo de la cual visitarán varias Localizaciones en las que se desarrolla la historia, y en ellas se enfrentarán a Adversidades para conseguir completar su Misión.

La duración de cada partida es determinada por todos los participantes y las Aventuras son generadas sobre la marcha por el Narrador que, usando las cartas extraídas al azar de una baraja y su imaginación, podrá construir de forma casi instantánea un escenario en el que desarrollar la historia, convirtiendo el acto de dirigir en un divertido ejercicio de improvisación.

Para conseguir esto, W&W ofrece un sistema de resolución de acciones y combate simplificado, en el que resultado y daño son determinados mediante una única Tirada de un solo dado, siendo los Enemigos representados únicamente por su valor de Poder (¡Y alguna que otra sorpresa!), por lo que el Narrador no tendrá que realizar ninguna tirada ni hacer complejos cálculos y podrá dedicar toda su atención a improvisar.



Unas palabras antes de seguir

El hecho de que los juegos de rol intenten, en mayor o menor medida, simular una realidad similar, parecida o derivada de la nuestra es con frecuencia una fuente de conflicto en la mayor parte de las mesas de juego. W&W no iba a ser una excepción.

Si eres un jugador de rol con algo de experiencia, en W&W encontrarás reglas que no se ajustan a lo que has podido ver en otros juegos. "¿Fallar una tirada para detectar la presencia de unos ladrones en la posada produce un daño? Tiene que ser un error". Pues bien: Es correcto. Lee estas líneas y entenderás lo que pretendemos hacer.

Que un personaje realice una tirada en W&W significa que está intentando hacer algo importante desde el punto de vista del desarrollo de la historia, superar una Adversidad o acabar con un Enemigo. un fallo en esas circunstancias conlleva una consecuencia negativa que se traduce en Daño, lo que no siempre significa que el Héroe haya sido literalmente herido; es posible que el esfuerzo le pase factura.

Por lo tanto, el Narrador puede determinar que el hecho de que el Héroe no supere una tirada para detectar la presencia de unos ladrones le ha dado a éstos suficiente ventaja para asestar un primer golpe, o que el Personaje ha tropezado mientras corría tras ellos para intentar darles alcance, cayendo aparatosamente durante su persecución.

La clave de W&W está por tanto en cambiar la forma de ver las cosas y no sólo pedir a los jugadores que realicen tiradas dependiendo de las acciones que sus Héroes pretendan llevar a cabo (lo cual continúa siendo perfectamente válido), sino también en hacer de cuando en cuando la lectura inversa, intentar describir entre todos, Jugadores y Narrador, lo que ha sucedido interpretando esas misteriosas runas poliédricas.

Glosario

A pesar de que la mayoría de los que leáis Wizardz & Warriorz tendréis cierto bagaje en cuestiones de juegos de rol, a lo largo del texto vamos a hacer uso de algunos términos cuyo significado conviene dejar claro desde el principio. Algunos de ellos os resultarán familiares y su explicación os resultará superflua, otros están relacionados directamente con las mecánicas del juego y os serán de utilidad para la comprensión del texto. No olvidéis volver al glosario de vez en cuando si necesitáis clarificar algunos conceptos.

- ☞ **Adversidad:** Conflicto que surge durante la Aventura y a la que los Héroes tienen que hacer frente para completar su Misión. Viene representada por una de las cartas que el Narrador extrae al comienzo de la Aventura.
- ☞ **Aventura:** Cada una de las historias que puedes jugar con este reglamento. Durante cada Aventura los Héroes visitarán Localizaciones, superarán Adversidades y se enfrentarán a Enemigos para cumplir una Misión.
- ☞ **Combate:** Habilidad que representa las aptitudes para la lucha, la fortaleza física y la destreza de un Héroe.
- ☞ **Dificultad:** Número que representa lo difícil que es para un Héroe superar una determinada Adversidad.
- ☞ **Enemigo:** Adversario de los Héroes en el contexto de una Aventura y que, generalmente, se interpone entre ellos y el cumplimiento de su Misión. Viene representado por una de las cartas que el Narrador extrae al comienzo de la Aventura.
- ☞ **Grado de Habilidad:** El máximo resultado que un Jugador puede obtener a título individual en una Tirada, independientemente de la Habilidad referida. Ten en cuenta que el Grado de Habilidad puede variar a lo largo de la Aventura.
- ☞ **Grado Máximo:** El máximo resultado que cualquiera de los Jugadores puede obtener en una Tirada, independientemente de la Habilidad referida. Ten en cuenta que el Grado Máximo puede variar a lo largo de la Aventura.

- ☞ **Habilidad:** Cada una de las dos características (Combate y Magia) que describen desde el punto mecánico los aspectos principales de un Héroe.
- ☞ **Héroe:** Personaje interpretado por cada Jugador en el contexto de la Aventura.
- ☞ **Jugador:** Cada uno de los participantes en una partida de W&W.
- ☞ **Localización:** Cada uno de los emplazamientos que se visitan los Héroes en el transcurso de un Aventura. Viene representado por una de las cartas que el Narrador extrae al comienzo de la Aventura.
- ☞ **Magia:** Habilidad que representa las aptitudes para las artes arcanas, la inteligencia y la perspicacia de un Héroe.
- ☞ **Misión:** El objetivo final de cada una de las Aventuras. Viene representado por una carta que el Narrador extrae al principio de la Aventura.
- ☞ **Narrador:** Uno de los Jugadores al que se le reserva la función especial de representar y describir en primera instancia el mundo en el que se desarrollan las Aventuras de las que participan los Héroes y sus habitantes con la ayuda de cartas extraídas aleatoriamente.
- ☞ **Poder:** Equivalente a la Dificultad para un Enemigo. Este número varía a lo largo de un combate, reduciéndose a medida que los Héroes realizan ataques con éxito contra su adversario.
- ☞ **Proeza:** Habilidad especial, generalmente positiva, que describe aspectos concretos del Héroe.
- ☞ **Puntos de Héroe:** Número que representa los puntos que puede gastar un Jugador para crear un Héroe (durante el proceso de creación de Personajes), y la experiencia que éste acumula mediante la superación de Adversidades y Misiones (entre Aventuras consecutivas).
- ☞ **Tirada:** Acto de lanzar un dado. En W&W sólo los Jugadores lanzan dados para determinar si los Héroes superan o no una determinada Adversidad o consiguen impactar a un Enemigo.

Creación de Personajes

*Soy de la casa de Eorl, no una mujer de servicio.
Sé montar a caballo y esgrimir una espada.*

*El Señor de los Anillos III
El Retorno del Rey
J.R.R. Tolkien*

Lo primero que deben hacer todos los Jugadores es crear su propio Héroe. Eso es lo que te vamos a explicar en esta sección. Piensa en un par de minutos qué tipo de Héroe te gustaría ser. ¿Quieres ser un gran guerrero o un mago poderoso? La cuestión en principio es tan sencilla como eso, pero más adelante podrás ajustar tu Personaje para hacerlo más interesante.

Cada Héroe está representado por dos habilidades principales. La primera de ellas es el Combate, que representa su fuerza física, agilidad y resistencia. La segunda es su puntuación de Magia, que representa su inteligencia, sentido común y su capacidad para realizar conjuros. Además de estas dos habilidades, cada personaje puede llevar a cabo una serie de Proezas, que son habilidades especiales a que puede usar para hacer más fáciles sus tiradas, pero sólo un número limitado de veces durante una Aventura.

Las Habilidades de Combate y Magia se miden según el número de caras del dado que se lanza para comprobar si el personaje tiene

éxito o no en una tarea dada y estos pueden ser de 4, de 6, de 8, de 10 y de 12 caras, que se abrevian respectivamente como d4, d6, d8, d10 y d12.

Cada Jugador dispone de 10 Puntos de Héroe para crear el personaje que va a interpretar. Estos puntos pueden ser invertidos para incrementar el valor inicial por defecto (d4) de las Habilidades de Combate y Magia o para adquirir alguna de las distintas Proezas, éstas últimas por 3 puntos de Héroe cada una. En las tablas proporcionadas a continuación puedes ver el Coste Inicial que tiene cada una de las Habilidades. A medida que tu personaje vaya viviendo Aventuras podrás mejorar el dado que utilizas en cada Habilidad y adquirir Proezas nuevas. El coste para aumentar cada una de las Habilidades aparece en la columna Ascenso.

Dado	Habilidad	
	Coste Inicial	Ascenso
D4	--	--
D6	3	4
D8	6	6
D10	10	8
D12	--	10



Lísta de Proezas

A continuación te dejamos una lista de las Proezas que puedes elegir durante el proceso de creación de un Héroe. También puedes elegir nuevas proezas de entre estas cuando ganes puntos de Héroe al final de una aventura.

- ☞ **Ataque Defensivo:** El Héroe recibe una penalización de 1 punto en su tirada de Combate, pero no recibe daño si falla.
- ☞ **Ataque Furtivo:** El Héroe puede realizar el ataque de Combate de manera normal, restando 1 punto al resultado. Si el ataque tiene éxito el Enemigo reduce en 2 puntos su Poder.
- ☞ **Bersek:** El Héroe puede realizar 2 tiradas de Combate en un mismo turno, restando 1 punto a cada una y aplicando al Poder del Enemigo el resultado de ambas. Aunque ambas tiradas fallen, no puede recibir más de 1 Daño.
- ☞ **Físico Superior:** El Héroe suma 1 punto a su tirada de Combate. Esto representa una excelente condición física en general, por lo que esta Proeza no sólo se aplica en combate, sino también para superar Adversidades Simples o Complejas.
- ☞ **Intelecto Superior:** El Héroe suma 1 punto a su tirada de Magia. Esto representa una gran perspicacia o vastos conocimientos, por lo que esta Proeza no sólo se aplica en combate, sino también para superar Adversidades Simples o Complejas.
- ☞ **Maestro de Combate:** El Héroe suma 2 puntos a su tirada de Combate, sólo cuando se intenta derrotar a un Enemigo en combate.
- ☞ **Magia Agresiva:** El Héroe suma 2 puntos a su tirada de Magia, sólo cuando se intenta derrotar a un Enemigo en combate.
- ☞ **Magia Curadora:** El Personaje puede eliminar 1 Daño sufrido por otro Personaje. Debe indicarse al Narrador el uso de esta Proeza al principio del turno. Aunque el personaje puede continuar actuando durante dicho turno, recibe una penalización de 1 punto en sus tiradas.

- ☞ **Magia Defensiva:** El Héroe recibe una penalización de 1 punto a su tirada de Magia, pero no recibe daño si falla.
- ☞ **Magia Salvaje:** El Héroe puede realizar 2 tiradas de Magia restando 1 punto a ambas. Aunque ambas tiradas fallen, no puede recibir más de 1 Daño.
- ☞ **Resistente:** Antes de comenzar el siguiente turno, el personaje puede asignarse una penalización de 1 punto para eliminar 1 Daño sufrido durante el turno anterior.
- ☞ **Sacrificio:** El Héroe puede absorber 1 Daño que de otra forma recibiría uno de sus compañeros de Aventuras. El Héroe que recibe el daño puede decidir a qué Habilidad desea asignarlo.

Ejemplo:

Roberto está preparando su personaje para jugar una partida de WSW. Después de pensarlo un rato, decide que su personaje va a llamarse Fritz, y que va a ser un guerrero de Aethelia de donde escapó en busca de fortuna y aventuras.

Puesto que quiere que su personaje sea bueno luchando invierte 6 de los Puntos de Héroe para adquirir la habilidad de Combate con D8. Aún le sobran 4 puntos y valora las posibilidades que tiene, decantándose finalmente por añadirle una Proeza: Resistente, lo que le permitirá soportar mejor las heridas cuando su personaje se vea involucrado en un combate. Aún le queda un Punto de Héroe, pero no puede hacer gran cosa con él, así que lo anota en su hoja de personaje y ya está listo para jugar.

WIZARDZ & WARRIORZ

Jugador: Roberto

Héroe: Fritz

					
Combate	■ ○○	■ ○○	■ ○○	□ ○○	□ ○○
Magia	■ ○○	□ ○○	□ ○○	□ ○○	□ ○○

Dones	1	2	3
<i>Resistente</i>	■ ○	■ ○	■ ○
	□ ○	□ ○	□ ○
	□ ○	□ ○	□ ○

La Magia en Wizardz & Warriorz

Cualquier personaje con un grado superior a d4 en la habilidad de Magia puede dominar alguna expresión de la magia. En W&W no existen listas de conjuros, sólo Palabras Mágicas. Por cada grado por encima de d4, el Héroe puede seleccionar una Palabra Mágica (1 con d6, 2 con d8...), que hace referencia al tipo de proezas mágicas que es capaz de llevar a cabo.



Existen tantas Palabras Mágicas como tu imaginación te permita concebir. Pueden tener una aplicación clara y directa, como Fuego, Vuelo, Rayo, Invisibilidad, o hacer referencia a conceptos más complejos, amplios o abstractos, como Necromancia, Sentimientos, o Sombras. Asegúrate de que tanto tú como el Narrador estéis de acuerdo en el tipo de efectos que una palabra mágica puede permitirte realizar durante una Aventura.

A lo largo de una partida, cuando un Jugador quiera que su Héroe haga uso de sus dotes mágicas para superar una Adversidad o enfrentarse a un Enemigo, simplemente tiene que describir el tipo de hazaña que quiere llevar a cabo, y ésta debe estar en consonancia con una o más de las Palabras Mágicas anotadas en su Hoja de Personaje. Salvo que la hazaña mágica se use para intentar superar una Adversidad o derrotar a un Enemigo, lo más habitual es que el conjuro surta efecto sin necesidad de superar ninguna tirada.

En caso de duda, la última palabra en cuanto al uso y los efectos que pueden tener los distintos conjuros corresponde al Narrador, al cual se le recomienda siempre un poco de flexibilidad. Si en algún momento el Narrador piensa que el efecto mágico deseado está sólo ligeramente relacionado con la Palabra Mágica, puede imponer una penalización a la tirada de Magia, o directamente vetar la acción.

Ejemplo

Sergio también va a crear un personaje para jugar una partida junto con Roberto. Le apetece interpretar a un hechicero exótico, y crea a Kín-Cho, una hechicera de las tierras de Morg. Como quiere poder hacer unos cuantos trucos durante la partida invierte 6 puntos en adquirir la habilidad de Magia con D8, lo que le garantiza dos palabras mágicas. Lo piensa un poco y decide asignar Vuelo y Rayo, dos clásicos a los que sabe que podrá sacar partido.

Aún podría adquirir una Proeza al igual que Roberto, pero prefiere que su personaje también sea peligroso en combate, entrenado en las antiguas formas de lucha de su tierra, y adquiere la habilidad de Combate con D6 gastando tres de los cuatro Puntos de Héroe restantes.

	4	6	8	10	12
Combate	■ ○○	■ ○○	□ ○○	□ ○○	□ ○○
Magia	■ ○○	■ ○○	■ ○○	□ ○○	□ ○○

Palabras Mágicas
Vuelo, Rayo

Jugando a Wízarðz & Warriórz

El que está seguro de conocer el fin de las cosas cuando tan sólo ha empezado a realizarlas es o un sabio o un loco.

*Añoranzas y Pesares I
El Trono de Huesos de Dragón
Tad Williams*

Una partida de W&W cuenta una Aventura de los Héroes interpretados por los Jugadores y se divide en Escenas sucesivas. A lo largo de estas Escenas los personajes se enfrentan a peligros, dificultades y adversarios de distintos tipos que el Narrador dispone ante ellos.

A continuación te detallamos los pasos esenciales que debes seguir para jugar una partida de Wízarðz & Warriórz. Más adelante profundizaremos un poco en otros aspectos particulares, pero de momento lo que tienes que tener claro es lo siguiente.

1. **Número de Escenas:** En primer lugar debéis decidir entre todos, tanto los Jugadores como el Narrador, cuántas Escenas va a tener la Aventura.
2. **Comienzo de una Escena:** A continuación el Narrador roba una carta de Misión, un número de cartas de Localización iguales al número de Escenas que va a tener la Aventura y un

número igual de cartas de Adversidad, más una por cada Jugador que tome parte en la Aventura.

3. **Planteamiento de la Escena:** El Narrador selecciona las cartas de Adversidad y Localización que va a jugar durante la siguiente Escena y la plantea de acuerdo a ellas y teniendo en cuenta el desarrollo de la partida hasta ese momento. En ningún caso es imprescindible que el Narrador revele las cartas de Misión, Adversidad o Localización hasta que no sea estrictamente necesario.
4. **Desarrollo de la Escena:** Una vez planteada la escena, el Narrador la desarrolla junto con los Jugadores. Estos pueden solicitarle más información, interactuar con el entorno físico o con otros personajes no jugadores. Es responsabilidad del Narrador completar con los detalles necesarios las descripciones que haya aportado previamente.
5. **Planteamiento y Resolución de Adversidades:** El Narrador puede convertir cualquier actividad que lleven a cabo los Héroes en una Adversidad. Cada Adversidad se resuelve de acuerdo con las reglas indicadas en la sección Adversidades.
6. **Fin de la Escena:** Una vez el Narrador ha agotado todas las Adversidades que tenía previsto jugar durante la Escena, ésta se puede dar por concluida. Los Jugadores reciben las cartas que representan las Adversidades que hayan superado. El resto de Adversidades son retiradas del juego.

El esquema anterior puede parecer algo abstracto, pero en realidad es muy sencillo. Sin embargo, es posible que todavía no tengas claro como llevar todo esto a la práctica. No te preocupes, encontrarás una explicación más detallada en la sección del Narrador.



	Localizaciones (Copas / Diamantes)	Misión (Oros / Corazones)
1	Posada/Taberna	Búsqueda
2	Posada/Taberna	Enfermedad
3	Camino	Protección
4	Puente	Viaje
5	Río/Lago	Rescate
6	Caverna	Traición
7	Torre	Guerra
8	Ruinas	Tesoros
9	Castillo	Venganza
J	Cementerio	Huida
Q	Bosque	Corrupción
K	Pantano	Misterio

Cómo Empezar

Al principio de la primera Escena el Narrador debe tomar una de las cartas de localización que ha extraído y situarla frente a sí boca arriba, indicando a los jugadores que esa es la localización en la que comienza la Aventura. Utilizando los conceptos presentes en las demás cartas de Localización y Misión, que no tienen por qué ser reveladas por el momento a los jugadores, debe construir el marco general de la Aventura en su mente y comenzar la narración.

Ejemplo:

Carlos va a ejercer la función de Narrador y roba cartas para la primera escena, extrayendo entre otras las Localizaciones de Camino (3 de Diamantes) y Cementerio (J de Diamantes) y la carta de historia de Rescate (5 de Corazones). Después de pensarlo un poco y echar un vistazo a las cartas de que dispone tiene más o menos claro de lo que va a tratar la Aventura:

Hace dos días la hija del gobernador de Berndt fue raptada y a los Héroes se les ha encargado la misión de encontrarla.

Aunque desconocen su paradero actual, saben que se la vio ese mismo día en las inmediaciones del Cementerio (J de Diamantes) de la ciudad, situado a unos cuantos kilómetros de la misma. En estos momentos se dirigen hacia ese lugar por un polvoriento camino (3 de Diamantes) para ver si allí pueden encontrar alguna pista que les permita Rescatar (5 de Corazones) a la hija del gobernador.

Recuerda mantener un ritmo agradable para el resto de Jugadores y no saltarte cosas que ellos consideren fundamentales para pasar directamente a la fase de Adversidades. El ejemplo anterior puede resultar un tanto brusco para algunos Jugadores, ya que se les ha introducido en la acción sin más que darles un puñado de explicaciones. El Narrador en ese ejemplo podría haber arrancado la historia con los personajes en el camino (3 de Diamantes) que lleva hasta Berndt y más tarde introducir al gobernador, que les contrataría para que rescataran a su hija. Luego, cuando los personajes hubieran hablado con la gente en la ciudad habrían oído de boca de un enterrador borracho cómo éste creyó ver a una joven que coincidía con la descripción de la hija del gobernador merodeando por el cementerio.



Pero...

Existe cierta controversia respecto a las diferencias entre los conceptos de Fantasía Heroica y Fantasía Épica pero no corresponde a este juego profundizar en la cuestión. En lugar de ello te vamos a decir el tipo de historias que pretendemos que juegues con él. Luego podrás llamarlo como prefieras.

Con W&W esperamos que disfrutes de historias de héroes, tan grandes o tan pequeños como tú quieras. Estos Héroes se van a enfrentar a enemigos que los van a obligar a emplearse a fondo. Y van a tener que superar peligros y pruebas que los van a llevar al límite de sus capacidades. Van a ser historias, tan sencillas o tan complejas como vosotros queráis, pobladas de monstruos y peligros, donde está bastante claro quiénes son los buenos y quiénes son los malos, donde la magia existe y funciona. Esa es la esencia de la Fantasía que queremos destilar en W&W.

¿Refuerza el sistema la interpretación? No, pero no porque no sea importante. La interpretación, la profundidad de la historia, los giros inesperados... eso lo debéis poner vosotros, en el tono y medida en que os guste. Por que las historias que hemos descrito con anterioridad se caracterizan por recurrir a Localizaciones comunes del imaginario colectivo, establecer claramente una Misión que los Héroes persiguen de mejor o peor grado mientras por el camino superan las Adversidades que los separan de su Objetivo. ¡Y eso es precisamente lo que te damos! Un esqueleto instantáneo con el que construir, con la única ayuda de tu imaginación, una historia de fantasía. Llámala Épica o Heroica.

W&W te da las cartas. Cómo las juegues es cosa tuya.

Reglas

*Afronta cada batalla, cada enemigo,
como si fueran los últimos.
Un día lo serán.*

*Fuego Mágico
Ed Greenwood*

Las Adversidades representan las dificultades a las que se enfrentan los Héroes para conseguir cumplir sus Misiones. Estas pueden ser de distintos tipos: Sencillas, Complejas o Enemigos, y su naturaleza sólo está limitada por la imaginación del Narrador. A lo largo de este apartado te enseñaremos cómo interpretar estas Adversidades y cómo resolverlas desde el punto de vista de las mecánicas de juego.

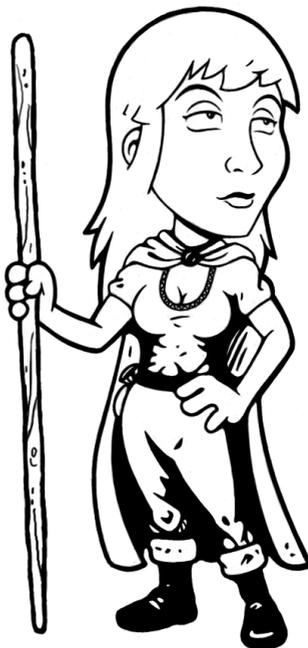
El Mazo de Adversidades

El Mazo de Adversidades contiene las cartas que representan los retos que deben superar los Héroes. Al principio de una sesión de juego, el Narrador deberá extraer una cierta cantidad de cartas al azar del Mazo de Adversidades en función del número de Escenas que él y los jugadores hayan decidido jugar durante dicha sesión. Estas Adversidades pueden ser de los siguientes tipos:

☞ **Adversidades Simples:** Las Adversidades Simples representan problemas u obstáculos puntuales.

☞ **Adversidades Complejas:** Las Adversidades Complejas representan tareas que se extienden en el tiempo o cuya realización requiere completar varios pasos, previamente conocidos o no. Se dividen en varias Adversidades Simples, aunque poseen algunas reglas propias que debes conocer.

☞ **Enemigo:** Los Enemigos son criaturas o seres inteligentes a los que deben enfrentarse los personajes durante el transcurso de la sesión de juego.



Ejemplo:

¡Un momento! Carlos aún no ha tomado las cartas necesarias para representar las Adversidades. Puesto que tanto él como los jugadores han acordado jugar en total cuatro Escenas, Carlos roba además seis cartas de Adversidad, una por cada escena y otra por cada jugador, obteniendo las siguientes: Simple 5 (5 de Tréboles), Enemigo 6 (6 de Pícas), Enemigo 4 (4 de Pícas), Enemigo 10 (J de Pícas), Compleja 12 (J de Tréboles), y Simple 7 (9 de Tréboles). Ahora Carlos tiene todo lo que necesita para crear una aventura de W&W.

Adversidades		
	(Espadas / Pícas)	(Bastos / Tréboles)
1	Enemigo (4)	Simple (3)
2	Enemigo (4)	Compleja (6)
3	Enemigo (4)	Simple (4)
4	Enemigo (5)	Compleja (8)
5	Enemigo (6)	Simple (5)
6	Enemigo (7)	Compleja (8)
7	Enemigo (8)	Simple (6)
8	Enemigo (9)	Compleja (8)
9	Enemigo (10)	Simple (7)
J	Enemigo (11)	Compleja (12)
Q	Enemigo (12)	Compleja (14)
K	Enemigo (12)	Compleja (16)

Límites de Adversidades

Para jugar Adversidades contra los Héroes, el Narrador debe tener en cuenta siempre a qué cosas pueden enfrentarse y a cuáles no. No importa de qué tipo sea una Adversidad, si la dificultad para saltar un precipicio o abatir a un enemigo es mayor que el resultado que cualquier jugador puede obtener usando cualquiera de sus habilidades, será imposible que los Héroes puedan superarla. Para eso existen las reglas que te proporcionamos a continuación:

1. Una Adversidad Simple nunca puede tener una Dificultad superior a la mitad del Grado Máximo total del grupo más 1. Si una carta de Adversidad Simple indica una Dificultad superior a la anterior, considérala como igual a dicho límite (5 en el caso de que el grado máximo sea 8, por ejemplo).
2. De igual forma, las Adversidades Simples en las que se divida una Adversidad Compleja dada nunca podrán tener una Dificultad superior a la mitad del Grado Máximo total del grupo más 1.
3. Un Enemigo nunca puede tener un Poder superior a la mitad del Grado Máximo total del grupo más 1. Puedes superar este límite en un punto por cada Héroe por encima del primero, siempre y cuando el Poder del Enemigo no

supere el Grado Máximo total del grupo, menos 1. Si una carta de Enemigo indica un Poder superior al anterior, usa las reglas proporcionadas en el apartado Creando Enemigos para sacarle el máximo partido posible.

4. Como norma general, en ningún caso debes asignar Proezas por un valor superior a cuatro puntos a un único Enemigo.
5. Nunca se pueden jugar más de dos cartas de Adversidad o Enemigo simultáneamente.

Dicho esto, hay que destacar que las cinco reglas anteriores son normas generales que te deberían permitir mantener el juego dentro de unos límites de dificultad razonables. En el caso de que, pese a las reglas anteriores, tengas dudas de que el grupo pueda hacer frente a un enemigo en particular y quieras apiadarte de los Héroes, opta por convertir una única carta de Enemigo en varios Enemigos distintos de menor Poder usando las reglas proporcionadas en la sección Creando Enemigos.

Reclamar Adversidades

Cada vez que los Héroes superan una Adversidad o derrotan a un Enemigo, pueden reclamar la carta relacionada con el mismo. Estas cartas deben situarse en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores.

Para reclamar una Adversidad Simple, basta con que al menos uno de los Héroes haya superado la Adversidad, mientras que en el caso de las Adversidades Complejas es necesario que al menos uno de los Héroes haya superado todas y cada una de las Adversidades Simples de las que se compone. El caso de los Enemigos es aún más fácil. Si el Poder de un Enemigo ha sido reducido a cero, la carta que lo representa puede ser reclamada.

Cuando la Aventura concluya, cada Héroe recibe una cantidad de Puntos de Héroe igual al número de cartas de Adversidad y Enemigo que queden en el centro de la mesa, más una en el caso de que la Misión haya sido superada. Ten en cuenta que las cartas entregadas al Narrador para obtener bonificadores heroicos (Ver Reglas Adicionales) no pueden ser convertidas en Puntos de Héroe.

Resolución de Adversidades Simples

Las Adversidades Simples se resuelven mediante una única tirada de Combate o Magia, lo que no significa que la resolución sea consecuencia de una pelea o del uso de la magia. Recuerda que dichas habilidades de representan también la condición física y la inteligencia, respectivamente.

Para superar una Adversidad, un único jugador puede realizar una tirada de Combate o Magia contra una Dificultad igual a la representada en la carta que indica la adversidad. En caso de éxito la Adversidad se considera superada. En caso de fallo, la Adversidad quedará en general superada igualmente pero con complicaciones, sufriendo el personaje un Daño en la Habilidad utilizada para intentar superar la Adversidad, ya sea porque realmente sufre algún daño o por la tensión y el esfuerzo que ha supuesto completar la tarea. El Narrador debe adaptar la descripción de la resolución de la acción a las circunstancias concretas de la acción propuesta.

Ejemplo:

Los Héroes están buscando alguna pista sobre el paradero de la hija del gobernador en el cementerio cuando ven un mausoleo con marcas de pisadas cerca de la puerta. Evidentemente alguien ha estado por allí cerca, así que deciden abrir la puerta del mismo para investigar en el interior.

El Narrador utiliza una de las cartas que robó en el primer turno (5 de Tréboles), para convertir la apertura de la pesada puerta en una Adversidad Simple de Dificultad 5. Roberto decide que su guerrero intentará mover la puerta usando sus músculos (DS). Lanza el dado y obtiene un 4, lo que no es suficiente para superar la Adversidad. El Narrador decide que la losa cede a su intento de abrirla, pero parte de la entrada se derrumba sobre Fritz haciéndole daño, así que marca una de las casillas de daño de la Habilidad de Combate.

	4	6	8	10	12
Combate	■ ○○	■ ○○	■ ○○●	□ ○○	□ ○○
Magía	■ ○○	□ ○○	□ ○○	□ ○○	□ ○○

Puede pasar que varios jugadores cooperen para superar una Adversidad Sencilla. Cuando esto ocurra la Dificultad de la misma se reduce en 1 por cada dos Personajes que estén cooperando, incluyendo al primero, pero se lanza un solo dado, el correspondiente al del personaje con la Habilidad más alta. En caso de que no se supere la Adversidad, todos aquellos personajes que intenten han intentado ayudar sufren 1 Daño en la Habilidad que estaban empleando. Los detalles concretos sobre cuántos personajes pueden ayudar simultáneamente a superar la Adversidad dependen de la creatividad de los jugadores y la situación concreta. Se deja a discreción del Narrador cuántos personajes pueden cooperar simultáneamente para superar una Adversidad particular.

Por otra parte, en algunas circunstancias no tiene sentido que sea un único Jugador el que se enfrente a la resolución de una Adversidad Sencilla, sino que varios jugadores pueden participar al mismo tiempo de una u otra forma, como puede ser en el caso de que varios jugadores se vean afectados por una trampa o cuando todos los jugadores necesiten realizar una tarea, que puede ser escalar un precipicio o pasar sigilosamente junto a los guardias que vigilan la entrada al castillo en el que quieren colarse los jugadores. En ese caso todos los Héroes deben tener éxito en la Adversidad Sencilla para que ésta se considere superada y, evidentemente, cada uno de ellos sufrirá las consecuencias en términos de daño en función del resultado de su tirada.

Ejemplo:

En el ejemplo anterior podría ser de gran ayuda que hubiera otro personaje ayudando a forzar la puerta de entrada al mausoleo. Como la puerta es lo bastante grande para que dos personajes cooperen simultáneamente el Narrador puede permitir que otro Héroe ayude al de Roberto, reduciendo la Dificultad de La Adversidad en 1 Punto.

Por otra parte, los Héroes podrían intentar utilizar algo como ariete, siempre que el Narrador considere oportuno que exista algo adecuado para ser usado de tal forma. En ese caso varios jugadores podrían sumarse al intento de derribar la puerta, reduciéndose la Dificultad de La Adversidad en 1 Punto por cada dos personajes, contando el primero.



Resolución de Adversidades Complejas

Una Adversidad Compleja está compuesta de dos o más Adversidades Simples, de tal forma que la suma de las dificultades individuales de las Adversidades Simples debe ser igual a la dificultad de la Adversidad Compleja. Puede tratarse de una acción que requiera varios pasos conocidos o no de antemano para ser completada o de varias repeticiones de una misma acción concatenadas en el tiempo pero independientes entre sí que se desarrollen a lo largo de toda la escena, como puede ser el caso de una persecución.

Al igual que las Adversidades Simples, un fallo en cada una de las Adversidades que componen una Adversidad Compleja provoca 1 Daño en la Habilidad correspondiente. Para reclamar la Acción Compleja al completo, todas las Adversidades Simples deben ser superadas al menos por uno de los Héroes.

Las Adversidades Simples en las que se divida una Adversidad Compleja pueden ser de distinta naturaleza e implicar distintas actividades físicas o mentales, pero nunca un combate; para eso están las Adversidades de Enemigo. Sí que es posible, sin embargo, que una Adversidad Compleja se prolongue a lo largo de la escena y durante su resolución se intercale una Adversidad de Enemigo u otra Adversidad Simple si lo crees conveniente.

Ejemplo:

De vuelta del cementerio, donde han obtenido alguna que otra pista interesante, Fritz y su compañera Kín-Cho, se alojan en la posada de la ciudad (el Narrador ha usado al comienzo de la escena un 2 de Diamantes). El Narrador ha previsto una escena de acción más o menos larga y anuncia que va a utilizar una Adversidad Compleja de 12 puntos (1 de Tréboles) para esa escena.

Mientras los Héroes duermen el Narrador les pide una tirada para determinar si se despiertan, anunciando que la Dificultad de esta primera Adversidad Simple es de 3. Puesto que los sentidos están relacionados con la Habilidad

de Combate, les indica que hagan cada uno una tirada de dicha Habilidad. El primero de los jugadores, que interpreta a Fritz, tiene un d8 en Combate, realiza su tirada y obtiene un 6. Kin-Cho tiene únicamente un d4 en la habilidad de Combate y obtiene un 2, sufriendo el consiguiente daño en su habilidad de Combate.

En caso de que ambos fallaran el Narrador había previsto que fueran capturados, lo que propiciaría nuevas tiradas para sus intentos de liberación a fin de completar la Adversidad Compleja, pero ante los resultados obtenidos decide cambiar la acción prevista sobre la marcha y determina que Fritz se despierta alarmado por un extraño ruido. ¡Alguien sujeta a Kin-Cho en su cama mientras le tapa la boca con un trapo! Desde su cama Fritz puede discernir el inconfundible olor del extracto de belladona.

Roberto quiere algo de acción así que decide que su personaje ataca al asaltante para ayudar a su compañero, pero quiere hacerlo sigilosamente. El Narrador piensa unos instantes. Podría intercalar una de las cartas de Enemigo en mitad de la Adversidad Compleja, pero decide alargar un poco más la situación e indica que la aproximación sigilosa de Fritz será una Adversidad Simple de dificultad 5 de la habilidad de Combate. Los suelos de madera pueden ser muy ruidosos.

Sergio ya no puede reclamar la Adversidad Compleja como superada, ya que para ello necesitaría superar todas las Adversidades simples de las que se compone, así que pregunta al Narrador si puede evitar la tirada para no arriesgarse a sufrir otro Daño. El Narrador asiente mientras espera el resultado de la tirada de Roberto. ¡Un 6! El agresor no ve acercarse a Fritz, que desenvaina su espada y se abalanza sobre él.

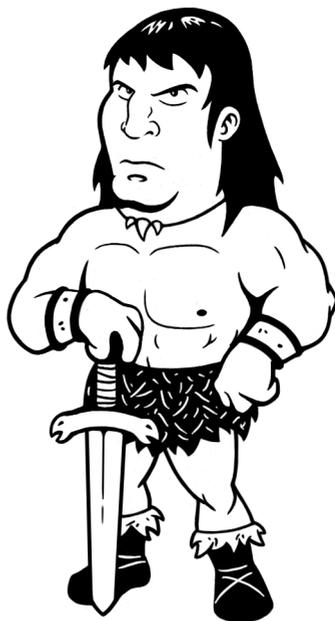
Pero antes de comenzar el combate, el Narrador indica que se oyen gritos en la planta baja de la posada. Posiblemente

haya más asaltantes y gente en peligro. Aún quedan 4 puntos de la Adversidad Compleja por usar. Suficiente para representar una buena persecución. Y seguro que Roberto aún quiere reclamar esa Adversidad Compleja.

Combate

Los combates son un elemento central de las historias modernas de fantasía. Incluso antes de comenzar a leer el libro sabemos que los Héroes van a terminar recurriendo a sus espadas y conjuros para acabar con aquellos que se interponen entre ellos y el cumplimiento de sus Misiones. Siendo un aspecto relevante de las historias que pretendemos recrear, el combate recibe un poco de atención extra en W&W. A continuación te explicamos cómo resolver cada combate paso a paso:

1. Determina el Poder del Enemigo o Enemigos con los que se enfrentan los Héroes (Ver más adelante Creando Enemigos). Por defecto, el Poder es el indicado en la carta de Adversidad.
2. Los Jugadores indican cómo van a intentar atacar al Enemigo, indicando de forma consistente con la descripción de su acción la Habilidad que están usando a tal efecto. A continuación se determina su orden de acción: Actúa primero el Héroe con mayor Grado en la Habilidad que esté utilizando durante el combate. Los empates representan ataques simultáneos.



3. El primer Héroe determinado en el paso anterior, realiza una Tirada de la Habilidad con la que esté intentando atacar al Enemigo y la modifica convenientemente en el caso de estar utilizando alguna Proeza.
 - a. Un resultado menor que el Poder de la criatura indica que el personaje es dañado por la criatura o excede sus límites de alguna forma, sufriendo 1 Daño en la Habilidad que estaba usando para atacar. El jugador debe marcar el primero de los círculos de daño disponibles de dicha Habilidad empezando por la derecha. Cuando un personaje haya marcado los dos puntos de daño asociados a un mismo dado, podrá seguir utilizando la Habilidad, pero empleando desde ese momento el dado inmediatamente inferior.
 - b. Un resultado igual al Poder actual de la criatura indica que ni el personaje ni el Enemigo han conseguido asestar un golpe capaz de dañar significativamente al adversario.
 - c. Un resultado mayor que el Poder de la Criatura indica que el Héroe ha conseguido asestar un golpe a la criatura capaz de dañarla. Como consecuencia, el Poder del Enemigo se reduce en 1 punto. Si el Poder de la criatura llega a cero, los Héroes pueden reclamar para sí al Enemigo como trofeo y quedarse la carta de Adversidad.
4. Si después de Resolverse el Ataque el Poder del enemigo es aún distinto de cero, repite el paso 3 con el siguiente jugador por orden de iniciativa. Si ya han actuado todos los Héroes en este Turno, determina nuevamente el orden de acción según los Grados de Habilidad actuales como se indica en el paso 2, y procede con un nuevo turno de combate.

Ejemplo:

Fritz y Kín-Cho se enfrentan a su asaltante de la Posada y el Narrador decide jugar una Adversidad de Enemigo. El Poder del Enemigo es 4 (4 de Pícas), así que para conseguir asestarle un buen golpe los Héroes deben superar con una

Tirada de Combate o Magia dicha puntuación. Ambos jugadores tienen un grado de D8.

El jugador que interpreta a Fritz decide que éste ataca directamente lanzando un golpe con su espada, mientras que el jugador que interpreta a Kín-Cho piensa que la mejor opción es que su personaje lance un conjuro usando su habilidad de Magia. Sintiénndose particularmente creativo, decide usar su palabra mágica "vuelo" para lanzar contra la cabeza de su agresor una silla. El Narrador no ve ningún problema. Puesto que ambos jugadores tienen el mismo grado (D8) en la habilidad que van a utilizar actúan simultáneamente atacando contra la misma Dificultad.

Roberto lanza un dado y obtiene un 4. ¡Casí! El enemigo hace un par de fintas y hay un intercambio de golpes con los puños de la espada en la estrecha habitación que no hacen demasiado daño a ninguno de los contendientes. Al mismo tiempo Kín-Cho se concentra para utilizar su magia.

Sergio agarra su dado de 8 caras y lo lanza... ¡un 6! Kín-Cho manipula las energías a su alrededor y arroja con un gesto de su mano una silla hacia su asaltante, reduciendo su Poder de 4 a 3. Fritz se agacha justo a tiempo para que la silla impacte contra su adversario.

Y comienza el siguiente turno mientras en la planta baja de la posada los gritos son cada vez más fuertes. Parece que además huele a humo...

Creando Enemigos

Los Enemigos de los Héroes pueden ser de muchos tipos, pero todos ellos vienen representados fundamentalmente por una única característica: su Poder. El Poder es un número que representa simultáneamente lo difícil que es para los héroes dañar a un Enemigo, y la cantidad de daño que éste puede recibir antes de quedar fuera de combate y lo peligrosos que resultan.



En algunas ocasiones, ya sea porque resulte dramáticamente adecuado o porque la carta de Enemigo que intentas jugar representa a un adversario con un Poder superior al que permiten los límites de Adversidades, puedes reducir en parte el poder de la carta usando los mecanismos que describimos a continuación.

En primer lugar, es posible dividir utilizar una misma carta de Enemigo para representar varios enemigos diferentes. Toma el número indicado en la carta, por ejemplo 10, y divídelo en tantos enemigos como estimes conveniente, asignando a cada uno un valor de Poder. La única regla al

respecto es que la suma del poder de cada uno de los Enemigos creados de esta forma debe ser igual al indicado por la carta de Enemigo. Con los números anteriores podríamos crear un adversario de poder 4 y dos de poder 3. Quizás se trate del líder de una tribu de orcos y dos de sus secuaces.

Por otra parte, puedes asignar a uno o más de los Enemigos que planten cara a los Héroes algunas Proezas que los harán más difíciles de vencer, al tiempo que mantienen su Poder dentro de los límites que dictaminan las reglas. A continuación te proporcionamos una lista con algunos ejemplos de Proezas que puedes asignar a los Enemigos. Junto al nombre de cada una de ellas encontrarás un número entre paréntesis que representa el número de puntos que debes sustraer del Poder indicado por la carta de Enemigo.

- ☞ **Ataque Especial (1):** El Enemigo posee un tipo particular de ataque especial, quizás de naturaleza mágica, que le permite asignar 1 Daño automáticamente a un Héroe elegido al azar una vez por combate. Esta Proeza puede ser adquirida en varias ocasiones.

- ☞ **Fuerza Sobrehumana (3):** Cada vez que un personaje falle su tirada de Combate o Magia contra el enemigo, recibe 2 puntos de Daño en la Habilidad utilizada en lugar de 1.
- ☞ **Impasible (4):** Cada vez que el enemigo resulta herido por Combate o Magia debes sustraer un punto de su nivel de Poder actual, pero el valor de Poder que los personajes deben superar continuará siendo el mismo durante el resto del combate.
- ☞ **Inmunidad a las Armas (3):** El Enemigo ignora toda reducción de su Poder resultante del daño de Combate. Esta Proeza no puede ser combinada con Inmunidad a la Magia.
- ☞ **Inmunidad a la Magia (3):** El Enemigo ignora toda reducción de su Poder resultante del daño de Magia. Esta Proeza no puede ser combinada con Inmunidad a las Armas.
- ☞ **Regeneración (3):** El Enemigo recupera 1 punto de Poder al final de cada turno completo de combate.
- ☞ **Resistente (2):** El Enemigo puede ignorar la pérdida de hasta 2 puntos de Poder en un mismo turno, independientemente de que la reducción fuese causada por Combate o Magia. Esta Proeza sólo puede ser utilizada en una ocasión.
- ☞ **Resistente a la Magia (1):** El Enemigo puede ignorar la pérdida de hasta 1 punto de Poder en un mismo turno siempre que el origen de dicha reducción fuese Magia. Esta Proeza sólo puede ser utilizada en una ocasión.
- ☞ **Resistente a las Armas (1):** El Enemigo puede ignorar la pérdida de hasta 1 puntos de Poder en un mismo turno siempre que el origen de dicha reducción fuese Combate. Esta Proeza sólo puede ser utilizada en una ocasión.

Continuando con el ejemplo anterior, el Enemigo de Poder 10 representado por la carta podría ser una criatura con Poder 6, con un Ataque Especial (1) e Inmunidad a las Armas (3). Tal vez sea un poderoso espectro que daña con su aura de muerte (Ataque Especial) a aquellos próximos a él y al que es imposible herir salvo mediante el uso de la magia (Inmunidad a las Armas). ¡Se trata sin duda de un adversario formidable!

Combate Creativo

Hasta ahora te hemos explicado la forma más básica de representar un combate en W&W, pero existen algunas situaciones particulares con las que antes o después te enfrentarás durante una Aventura. A continuación describimos las más comunes de ellas y cómo hacerles frente:

Enemigos demasiado poderosos.

Si bien los Límites de Adversidades hacen que los Enemigos se mantengan dentro de los límites que razonablemente pueden afrontar los Héroes como grupo, individualmente puede seguir siendo un reto para aquellos personajes para los que sencillamente sea imposible superar su Poder mediante una tirada de Combate o Magia.

Cuando un Héroe no pueda superar con una tirada normal de Combate o Magia (es decir, sin aplicar ninguna Proeza) el Poder de un Enemigo, puede apoyar el ataque de otro Héroe despistando al adversario o empleando cualquier táctica que crea conveniente, proporcionando una bonificación de +1 a la tirada de éste. En el caso de haber varias posibilidades, se debe indicar a qué Héroe se está apoyando, y en caso de que éste resulte dañado, el Héroe que realiza la maniobra de apoyo recibirá una cantidad similar de daño, aplicado a la Habilidad que él elija.

Más de un enemigo:

¿Qué sucede cuando varios enemigos aúnan fuerzas contra un único Héroe? Como norma general, no puedes usar en un mismo combate y de forma simultánea dos Enemigos con un Poder igual al Límite de Adversidad. Si el Grado Máximo del grupo de Héroes es 8, sólo puede haber un enemigo con Poder 6 y en el caso de que aparezca otro, debe tener a lo sumo Poder 5.

En el improbable caso de que un único Héroe se vea enfrentado a dos Enemigos simultáneamente (¡¿Dónde están el resto de Héroes?!), su tirada de Habilidad para enfrentarlos se reduce en 1 punto por cada enemigo por encima del primero, y en caso de tener éxito en la tirada de Habilidad usada en la lucha, sólo se reduce el Poder de uno de ellos, a elección del jugador.

Una carta, varios enemigos

¿Quién ha dicho que una carta represente a una única criatura? Ya hemos explicado cómo crear varios Enemigos a partir de una única carta dividiendo su poder, pero en ocasiones puede resultar dramáticamente adecuado que un único Enemigo represente a varias criaturas. Una pequeña manada de lobos podría ser un único Enemigo de Poder 3. Un grupo de orcos podría ser Enemigo de Poder 4, y su temible líder un Enemigo aparte de Poder 6.



NARRADOR

*Si le vas a quitar la vida a un hombre,
tienes un deber para con él, y es mirarlo
a los ojos y escuchar sus últimas palabras.*

*Juego de Tronos
Canción de Hielo y Fuego
George R. R. Martin*

En este apartado te vamos a explicar cuál es el papel del Narrador durante una Aventura de Wizardz & Warriorz. Además de explicarte lo fundamental acerca de cómo llevar a cabo tu cometido, te daremos algunos consejos para que le saques el máximo partido a este reglamento.

Cómo Desarrollar una Aventura

Aunque no existe una receta general para obtener una buena historia, los juegos de rol de fantasía suelen apoyarse en un aumento de la dificultad progresiva a lo largo de las aventuras. Eso significa que hasta cierto punto deberías reservar las Adversidades más difíciles de superar para las últimas escenas de la aventura, quizás para representar al adversario final. Recuerda en cualquier caso que una buena Aventura no tiene por qué terminar con un combate. Tal vez los Héroes se vean enfrentados a una esfinge que les hace una serie de preguntas que representas a través de una Adversidad Compleja.

A pesar de lo dicho anteriormente, no hay nada de malo en utilizar una Adversidad particularmente dura al principio de la Aventura para añadir un poco de tensión y dramatismo extra. Simplemente asegúrate de que no se trate de algo que pueda dar al traste con el resto de la sesión, como un Adversario especialmente difícil de abatir.

Desarrollando Escenas

No existe un manual de estilo único para desarrollar escenas, ni en este ni en otros juegos de rol. Cada grupo de jugadores tiene su propio ritmo y preferencias, y es importante que entre todos busquéis un desarrollo que satisfaga todas las expectativas. Para ello, quizás te interese tener en cuenta los siguientes consejos, que te serán útiles a la hora de crear escenas sobre la marcha:

Planifica las Adversidades.

Tómate un par de minutos para pensar el orden aproximado en el que vas a utilizar las Adversidades para sacarles todo el partido que puedas. Si lo necesitas, anota en un papel las posibilidades en caso de que veas varias.

Prepárate para Improvisar.

No pienses en las Adversidades como puntos de ruptura, sino como puntos de inflexión. Que los personajes no superen determinada Adversidad no tiene que detener la acción, simplemente significa que no van a obtener su recompensa y que la historia tendrá que avanzar desde ese fracaso. Eso significa que puede que tengas que cambiar el curso de la acción a medida que se desarrollan los acontecimientos con respecto a tu plan inicial.

No tener éxito pasando sigilosamente junto a los guardias no significa que eso se convierta en un punto final. Adapta la narración a las nuevas circunstancias y haz que la escena continúe en las mazmorras del castillo en el que querían entrar pasando inadvertidos usando para ello los puntos restantes de una Adversidad Compleja en juego, una nueva Adversidad Simple o una lucha con los guardias si tienes a mano una carta de Enemigo.

Tampoco olvides que puedes cambiar de Escena una vez hayas jugado el mínimo de Adversidades y usar una nueva Localización para desplazar la acción no sólo en el espacio, sino también adelante en el tiempo. En última instancia siempre puedes prescindir de la nueva Localización.

Y, por supuesto, no te quedes en la superficie de las cartas. Sé creativo. Un Lago no debería ser sólo un lago, ni un Enemigo de Poder 3 simplemente un enemigo débil. Tendrían que ser cosas más parecidas a El Estanque del Ahogado o un ladrón de poca monta que se ha visto obligado a convertirse en un asesino a sueldo. Puedes conseguir que parezca que las cosas tienen una historia detrás sin más que tener a mano una lista de detalles o palabras clave que ayuden a potenciar tu imaginación.

Permíteles Participar

Aunque en general la última decisión sobre cómo funcionan y qué elementos entran en la historia es sólo del Narrador, no hay razón para no atender a sus peticiones e introducirlas en la partida. También debes permanecer atento a los detalles por los que te pregunten o las cosas que quieran hacer, pues puede tratarse de cosas que esperan encontrar o que quieren ver en la partida. Si se da la posibilidad, aprovecha para convertir sus acciones en Adversidades. De no ser así, permíteles tener éxito automáticamente. Recuerda que estáis jugando para pasar un buen rato y todo jugador se siente recompensado cuando sus ideas son tenidas en cuenta.



Dando sentido al Combate.

Está claro que cuando uno combate cuerpo a cuerpo contra un enemigo la fuente de daño más probable en caso de fallar la tirada es una respuesta del propio enemigo, pero ¿de dónde viene el daño cuando un enemigo es atacado a distancia con un arma o el uso de la magia?

En primer lugar hay que tener siempre en cuenta que el objetivo de las reglas de W&W no es ser precisas en su descripción de la realidad, sino proporcionar un marco sencillo para determinar éxitos y fracasos en el flujo de un combate, así como aportar un cierto grado de tensión y mantener la sensación de que los Héroes realmente se enfrentan situaciones peligrosas.

Volviendo a la cuestión que nos ocupa, el primer impulso del Narrador para responder satisfactoriamente la pregunta anterior puede ser establecer que el arma se vuelve contra el propio Héroe, ya sea por torpeza si la Tirada fue muy baja, o por mala suerte. Quizás la cuerda del arco se rompió hiriendo al personaje o puede que resbalara desde el árbol en el que se encontraba subido para perpetrar su ataque perfecto.

Sin embargo algunos jugadores, especialmente aquellos que hayan tenido experiencias particularmente amparadas en la simulación detallista y absolutamente racional (¡sí es que eso existe en un mundo donde se pueden lanzar bolas de fuego!) pueden reaccionar de forma negativa ante la asiduidad con la que este tipo de situaciones pueden tener lugar cuando tienen una mala racha.

Hay muchas otras cosas que puedes utilizar aparte de la mala suerte. Con frecuencia asociamos la acción con la persona que lanza los dados, pero no es necesario contemplarlo siempre desde ese punto de vista. Alguno de los Enemigos puede tener una daga a mano que lanzar como respuesta a un ataque mientras bloquean los golpes de otro Héroe. O quizás una piedra. Puede que el daño ni siquiera provenga del mismo Enemigo al que intentan

dañar, sino de otro involucrado en la pelea y que sale en ayuda del primero.

Eso significa que en ocasiones, especialmente si los personajes no son muy afortunados, puede darles la sensación de que un enemigo ataca varias veces en un mismo turno. La respuesta eso es un sonoro "¿Y qué?". Si no fuera un enemigo formidable en cierta forma no haría falta todo un grupo de Héroes para darle su merecido.

Reglas Adicionales

La Muerte

¿Mueren los Héroes? Para algunos la respuesta es sencillamente "Sí". La posibilidad de que un Héroe muera es necesaria al objeto de mantener un grado de dramatismo necesario para que exista la propia épica. En W&W esto sucede cuando un Héroe se queda sin casillas de daño que marcar. Quizás, si os parece apropiado, queráis permitir que pronuncie unas últimas palabras de despedida.

Sin embargo, si lo anterior no cuadra con vuestro estilo de juego, podéis establecer que cuando un personaje recibe el último daño, aún existe esperanza para él y sencillamente cae inconsciente. Podrá apuntarse tantos Puntos de Héroe como cartas de Adversidad haya en ese momento en el centro de la mesa y volver a unirse a los demás Héroes en su siguiente Aventura.

Abandonar la Aventura. Rendirse.

En cualquier momento durante la Aventura, incluso durante un combate, uno o más personajes pueden abandonar si están demasiado cerca de una derrota segura. No es una actitud muy heroica, pero no pasa nada. Quizás hayan perdido hoy, pero puede que el villano de turno aún esté esperándoles en otra ocasión. Continúa jugando con el resto de jugadores o, si todo el grupo decide retirarse tras haber sido vapuleado por los Enemigos y Adversidades, narra a los jugadores un epílogo para la Aventura.

En el caso particular de que la retirada se produzca durante un combate, cada Héroe sufre una herida adicional a menos que el Jugador que lo interpreta esté dispuesto a sacrificar uno de de sus Puntos de Héroe.

Eso sí. Independientemente del número de de cartas de Adversidad que haya en el centro de la mesa ninguno Jugador recibirá Puntos de Héroe por esta sesión. ¡Aquellos demasiado cobardes o demasiado débiles no pueden ser Héroes!

Bonificadores Heroicos

A veces las cosas se ponen particularmente difíciles para los Héroes y necesitan una ayudita extra. Por supuesto, nada viene a cambio de nada. Durante el transcurso de la Aventura, un Jugador puede gastar uno de sus puntos de Héroe, tomar una de las Cartas de Adversidad situadas en el centro de la mesa y devolverla al Narrador. A cambio obtendrá una bonificación de +2 a su siguiente tirada. Quizás esté bien que vaya acompañado de una maravillosa narración de la acción llevada a cabo por el Héroe. Ten en cuenta que eso redundará en que los Jugadores consigan una menor cantidad de Puntos de Héroe al final de la Aventura.



Curación

El sistema de Wizardz & Warriorz está equilibrado para que, contando con proezas como Resistente o Magia Curativa, no sea necesario añadir reglas adicionales para curación. No obstante, si lo crees necesario, puedes permitir que un personaje recupere uno de los Daños que haya sufrido gastando 1 Punto de Héroe o una de las cartas de Adversidad que hayan reclamado, preferentemente en un momento en el cual la narración permita justificar dicha recuperación con un descanso.

WIZARD & WARRIOR

Jugador:

Héroe:

					
Combate	<input type="checkbox"/> ○○				
Magia	<input type="checkbox"/> ○○				

Proezas	1	2	3
	<input type="checkbox"/> ○	<input type="checkbox"/> ○	<input type="checkbox"/> ○
	<input type="checkbox"/> ○	<input type="checkbox"/> ○	<input type="checkbox"/> ○
	<input type="checkbox"/> ○	<input type="checkbox"/> ○	<input type="checkbox"/> ○

WIZARD & WARRIORZ

Palabras Mágicas

Puntos de Héroe

Notas