

Dungeon World
© MMXII Sage LaTorra y Adam Koebel

Dungeon World
© 2015 Nosolorol, S.L. por la edición en castellano.
Todos los derechos reservados.
<http://www.nosolorol.com>

DUNGEON WORLD

SOMBRA Y CORRUPCIÓN

Adaptación de las reglas de Corrupción de EL ANILLO ÚNICO, empleando el sistema de cordura de *tremulus*, para DUNGEON WORLD.

Escrito por: El Guardián de los Arcanos
www.elguardiandelosarcanos.blogspot.com

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Sombra y Corrupción

"Puedes decir que yo era demasiado fuerte y te lo quité. ¡Pues soy demasiado fuerte para ti, mediano!" gritó; (Boromir) dió un salto y se precipitó por encima de la piedra hacia Frodo.

Cuando un jugador se enfrente a una Fuente de Corrupción que represente el dolor, la duda, el cansancio o su propio interés, que lastre su corazón, deberá anotarse uno o más puntos de Sombra según la circunstancia. Dispondrá de un contador de 6 segmentos hasta perderse irremediabilmente en la Sombra.

FUENTES DE CORRUPCIÓN	PUNTOS DE SOMBRA
Acontecimiento trágico natural pero inesperado o doloroso.	0-1 puntos de Sombra
Asesinato macabro, experiencia terrorífica, destrucción sin sentido, muestra del poder del enemigo.	1-2 puntos de Sombra
Experiencia desgarradora, tormento físico y espiritual, brujería.	3-4 puntos de Sombra
Experimentar directamente el poder del Enemigo.	5+ puntos de Sombra

Según se vaya anotando puntos de Sombra deberá marcarlos como segmentos del medidor de Corrupción, eligiendo el resultado que mejor se adapte a su conducta:

CORRUPCIÓN

- 1 Molesto, Acaparador, Inseguro, Confiado, Descuidado.
- 2 Enfadado, Mentiroso, Quejaroso, Vanidoso, Procrastinador.
- 3 Rencoroso, Avaricioso, Ofendido, Altanero, Ocioso.
- 4 Brutal, Suspica, Arrogante, Desdeñoso, Olvidadizo.
- 5 Cruel, Engañoso, Orgulloso, Intrigante, Indiferente.
- 6 Criminal, Ladrón, Tiránico, Traicionero, Cobarde.
- + Perdido en la Sombra

TIRADA DE CORRUPCIÓN

Cuando presencies una fuente de Corrupción (evaluada de 1 a 5+ según la circunstancia), Tira+SAB:

Con 10+, sufres 1 punto menos de Sombra y actúas normalmente.

Con 7-9, sufres 1 punto menos de Sombra pero tienes -1 a continuación.

Con 6 o menos, sufres toda la Sombra pero el Maestro del Saber decide entre si tienes -1 en Adelante por el resto de la escena o se guarda 1.

ABSORBER CORRUPCIÓN

Cuando te anotes algún punto de Sombra, Tira+SOMBRA sufrida:

Con 10+, el Director de Juego puede escoger 1:

- ♦ Quedas fuera de combate: inconsciente, atrapado, ido o aterrorizado
- ♦ Es peor de lo que parecía. Marca 1 más de Sombra.
- ♦ Escoge 2 de la lista 7-9 que está a continuación.

Con 7-9, el Director de Juego puede escoger 1:

- ♦ Te caes o resbalas.
- ♦ Sueltas o se te cae algo que tenías agarrado.
- ♦ Pierdes la pista de alguien o algo que seguías o atendías.
- ♦ No te das cuenta de algo importante.

Con 6 o menos:

- ♦ El Director de Juego aún puede escoger algo de la lista anterior 7-9. Si lo hace deberá reducir la Sombra recibida en 1 (con un mínimo de 0).

CURAR LA CORRUPCIÓN

El jugador puede reducir su puntuación de Sombra cuando se encuentre entre aventuras narrando una escena en la que se reconcilie con la humilde y sencilla belleza de la Tierra Media. Tira+SAB:

Con 10+, escoge 3 de la siguiente lista. Con 7-9, escoge 1. Con 6 o menos, aún puedes escoger 1, pero el Director de Juego puede ofrecerte que pase algo malo, un trato difícil o una elección desagradable.

- ♦ Eliminas 2 puntos de Sombra (se puede elegir varias veces).
- ♦ Descubres a un nuevo mecenas o abres un nuevo Santuario.
- ♦ Obtienes una recompensa en forma de Objeto precioso o Artefacto Maravilloso.
- ♦ Descubres un secreto perdido de antaño.