

# LEJÍAS DEL ESPACIO

## CODEx LUDUM



# ***Lejías del espacio***

Variación del juego con la baraja del tarot



*J. Fernando "Dr. Alban" Martín*

## JUSTIFICACIÓN

El uso de la baraja puede llegar a ser muy interesante para jugar partidas que puedan darle giros a la trama durante el juego. En este sentido debería de ser realizado por másters que tengan muchas tablas para poder salir de situaciones difíciles.

## COMODINES

J. Fernando “Dr. Alban” Martín & Miguel Ángel “Cable”.

Para más información visita:

<http://lejiasdelespacio.blogspot.com.es>

## LA INICIATIVA

Para facilitar la tarea al DJ sobre quien va y en qué orden, en Savage Worlds se emplea una bajara de cartas francesa, con dos comodines incluidos, para determinar la iniciativa de todo el mundo. En Lejías del espacio (y en Exploradores, por supuesto) se puede sustituir la baraja francesa por una baraja española con dos comodines. Esta es una baraja especial que existe para el juego de cartas llamado Remigio o Rabino: [https://es.wikipedia.org/wiki/Remigio\\_\(juego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Remigio_(juego)).

En este documento llamado Variación de juego con la baraja del tarot, usaremos la baraja completa el tarot con arcanos mayores y arcanos menores. Es decir, cambiamos una baraja de 52 cartas (la francesa o la española del remigio) por una de 78 cartas (la del tarot con arcanos mayores y menores). Si podéis elegir, os recomiendo la baraja tarot de Rider-Waite. A mi entender es una de las bajaras que dan más juego para este tipo de cosas.

## LO QUE ES IGUAL

Se reparten cartas a los personajes según estas directrices (esto no cambia):

- Cada Comodín recibe una única carta de acción. Los aliados que estén bajo el control de su jugador actuarán en esta misma carta de acción.
- Cada grupo distinto de Extras bajo el control del DJ, como todos los zombis, todos los mestafari, etc. comparte una carta de acción.
- La cuenta atrás se realiza con las cartas (as, rey, caballo, sota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2) y los números en empate se desempata según el palo. Primero van las espadas, luego copas, detrás oros y finalmente bastos.

## LO QUE CAMBIA

- Los jokers son las reinas. Si se juegan con todos los arcanos mayores se pasa de 2 jokers a 4 reinas (ver más adelante).

Hasta aquí son los arcanos menores. Ahora vamos con los arcanos mayores.

## LOS ARCANOS MAYORES

Los arcanos mayores son veintidós cartas diferentes, cada una muy rica en simbolismo. En esta variación representan lo impredecible de la vida y se puede usar para mostrar cómo los hados, el karma o los dioses pueden aliarse a favor o en contra de los LJ o de los PNJ. A cada carta del arcano mayor se le asigna un giro o continuación en la historia y “algo parecido” a un número (lo explicamos más adelante).

Antes de usar los arcanos mayores, el máster en solitario o el máster junto con los LJ deben decidir cuántos y cuáles arcanos mayores se van a introducir.

- Si se juega con los veintidós arcanos mayores, se introducen también las cuatro reinas.
- Si se juega con entre once y veintiún arcanos mayores, solo tres reinas.
- Si se juega con menos de diez arcanos mayores, solo dos reinas.

Los arcanos mayores no vuelven a entrar en la baraja: se descartan una vez que se usa su efecto.

Los arcanos mayores se activan en el momento que sale la carta, no en la iniciativa.

Si algún efecto ya lo posee el LJ o PNJ este podrá lanzar un dado superior del que se posea.

La consideración de la carta como joker siempre será a efectos de iniciativa **NUNCA** como si fuera de un joker verdadero.

Un LJ solo puede tener activo un arcano mayor. Si tiene un arcano mayor que le proporciona algo durante la partida, el siguiente arcano mayor que le salga no tendrá efecto, pero sí la iniciativa que le corresponda.

El LJ o PNJ puede desestimar el efecto del arcano mayor, esperando un arcano mayor mejor o váyase usted a saber, a no ser que la carta sea de **EFFECTO OBLIGATORIO**. A pesar de que la gran mayoría de arcanos mayores se puedan desestimar su efecto, no lo es la iniciativa que da.

Un LJ con la ventaja “**Temple**” o “**Temple superior**” puede escoger cualquiera de las 3 cartas que saque y el resto vuelve al mazo, es decir, no se retiran del juego.

## LOS EFECTOS E INICIATIVAS DE LOS ARCANOS MAYORES (1/2)

Número de la carta	Nombre de carta	Efecto	Iniciativa
0	<i>El loco</i>	<b>EFFECTO OBLIGATORIO.</b> Algo totalmente inesperado ocurre. El máster puede usar la imagen del arcano mayor (el loco), el Mazo de aventuras, el mazo de Orjetivo secreto o la noticia del día para crear un giro en la historia, pero <b>SIEMPRE</b> para algo malo.	Se considera la carta como si fuera un joker.
I	<i>El mago</i>	El LJ o PNJ puede lanzar el poder de "Castigo" lanzando 1D4+1D6 como si tuviera d4 en una habilidad arcana. Puede lanzarlo en cualquier momento <b>ANTES</b> de que el encuentro termine.	Se considera la carta como si fuera superior a la carta más alta que haya en la ronda.
II	<i>La suma sacerdotisa</i>	El LJ o PNJ puede lanzar el poder de "Adivinación" lanzando 1D4+1D6 como si tuviera d4 en una habilidad arcana. Puede lanzarlo en cualquier momento <b>ANTES</b> de que el encuentro termine.	Se considera la carta como si fuera superior a la carta más alta que haya en la ronda.
III	<i>La emperatriz</i>	El LJ o PNJ posee la ventaja "Bloqueo mejorado" hasta el final del encuentro.	Se considera la carta como si fuera superior a cualquier carta de cualquier Comodín.
IV	<i>El emperador</i>	El LJ o PNJ posee la ventaja "Noble" hasta el final del módulo.	Se considera la carta como si fuera superior a cualquier carta de cualquier Comodín.
V	<i>El sumo sacerdote</i>	El LJ o PNJ posee la ventaja "Seguidores", seguidores que aparecerán de la nada y lucharán a favor del LJ o PNJ. Tras este turno, desaparecerán al igual que vinieron.	Se considera la carta como si fuera superior a cualquier carta de cualquier PNJ. Si lo saca un PNJ, se considera un 10 (más bajo que el 10 de bastos).
VI	<i>Los enamorados</i>	El LJ o PNJ posee la ventaja "Carismático", hasta el final del módulo.	Se considera la carta como si fuera superior a cualquier carta de cualquier PNJ. Si lo saca un PNJ, se considera un 10 (el más bajo).
VII	<i>El carro</i>	El LJ o PNJ posee la ventaja "Aún más difícil de matar", hasta que acabe el encuentro.	Se considera la carta como si fuera superior a cualquier carta de cualquier LJ.
VIII	<i>La fuerza</i>	El LJ o PNJ posee la ventaja "Berserk", que puede activarlo en este momento o en cualquier momento <b>ANTES</b> de que acabe el encuentro.	Se considera la carta como si fuera superior a cualquier carta de cualquier LJ.
IX	<i>El ermitaño</i>	El LJ posee la ventaja "Erudito", que puede activarlo en este momento o en cualquier momento <b>ANTES</b> de que acabe el encuentro.	Se considera la carta como si fuera superior a cualquier carta de cualquier LJ.

## LOS EFECTOS E INICIATIVAS DE LOS ARCANOS MAYORES (2/2)

Número de la carta	Nombre de carta	Efecto	Iniciativa
X	<i>La rueda de la fortuna</i>	<b>EFFECTO OBLIGATORIO.</b> Los Comodines ganan un Beni si tienen 1 o menos. Pierden un Beni si tiene 3 o más. Ni ganan ni pierden si tienen 2.	Se considera la carta como inmediatamente inferior a la carta más alta.
XI	<i>La justicia</i>	<b>EFFECTO OBLIGATORIO.</b> Todos pierden sus Benis.	Se considera la carta como inmediatamente inferior a la carta más alta.
XII	<i>El colgado</i>	El LJ posee la ventaja "Leñador" hasta el final del módulo.	Se considera la carta como inmediatamente inferior a la carta más alta.
XIII	<i>La muerte</i>	El LJ o PNJ posee la ventaja "Disparo mortal" hasta el final del encuentro.	Se considera la carta como inmediatamente superior a la carta más baja.
XIV	<i>La templanza</i>	El LJ o PNJ posee la ventaja "Temple superior" hasta el final del encuentro.	Los arcanos mayores que tome pueden volver a la baraja ya que sus efectos no se activan. Al activarse "La templanza" el LJ o PNJ toma 3 cartas de nuevo para quedarse con la que más guste.
XV	<i>El diablo</i>	El LJ o PNJ posee la ventaja "Hueso muy duro de roer" hasta el final del encuentro.	Se considera la carta como inmediatamente superior a la carta más baja.
XVI	<i>La torre</i>	<b>EFFECTO OBLIGATORIO.</b> Todos los LJ y PNJ en el encuentro se encuentran aturdidos por alguna extraña y/o arcana razón.	Se considera la carta como inmediatamente superior a la carta más baja.
XVII	<i>La estrella</i>	Todos los LJ vuelven a tener todos sus Benis o el máster vuelve a tener todos sus Benis.	Se considera la carta como la carta más baja.
XVIII	<i>La luna</i>	El LJ o PNJ posee la ventaja "Nervios de acero mejorados" hasta el final del encuentro.	Se considera la carta como la carta más baja.
XIX	<i>El sol</i>	El LJ o PNJ posee la ventaja "Ardor" hasta el final del encuentro.	Se considera la carta como la carta más baja.
XX	<i>El juicio</i>	El LJ o PNJ posee la ventaja "Sin piedad" hasta el final del módulo.	Se considera la carta como la carta más baja.
XI	<i>El mundo</i>	El LJ posee la ventaja "Acaparador" hasta el final del módulo. Sin efecto para PNJ.	Se considera la carta como la carta más baja.

0



I



II



III



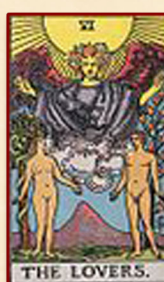
IV



V



VI



VII



VIII



IX



X



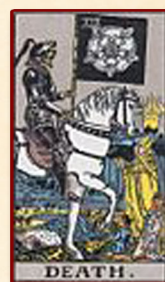
XI



XII



XIII



XIV



XV



XVI



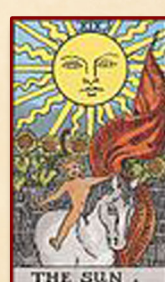
XVII



XVIII



XIX



XX



XXI



