Gilda's CORONABURGO

· el juego de rol ·

Gilda's **Coronaburgo versión 1.0 - Mayo 2020**

Creado por SINERGIA DE ROL.

Dr. Alban

Albert Estrada

DM Destiny

Variable

MAPA DE CORONABURGO creado por **grapas&mapas.**

PORTADA:

Ilustración: Anónimo Smith
Coloreado: Eneko Palencia
Ilustración de fondo: GIUSEPPE CANELLA (dominio público).

Este juego se comparte bajo licencia CC-BY-SA 4.0.
Creative Common Attribution-ShareAlike 4.0. International.

Gilda's **Coronaburgo** está basado en LARA System © 2016 Robertson Sondoh Jr & Pierrot is license under a Creative Common Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC-BY-SA 4.0) license.

Para ver una copia de la licencia, visite:

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Contenido

¿Cómo se juegan los juegos de rol? 4

Creación de un ciudadano 5

- Características 5
- Puntos de Vida 5
- Razas 5
- Apegos adicionales y desventajas capitales 6
- Clases 6
- Defensa 8
- Apegos 8

Ventajas y Desventajas de raza 8

Realizar acciones y demás 9

- Resultados especiales 9
- Caídas 9
- Asfixia 9
- Daño y curación 10
- Sangrar 10
- Noqueado 10
- Veneno 10

Gresca 11

- Iniciativa 11
- Acciones de combate 11
- Atacar 11
- Resultados especiales en combate 12
- Movimiento 12

Dinero 13

Experiencia y avance 14

Notas finales 14

¿CÓMO SE JUEGAN LOS JUEGOS DE ROL?

Los juegos de rol se juegan como un grupo: uno es Gilda que va narrando lo que sucede, mientras el resto de jugadores toma el rol de los personajes protagonistas de la historia.

Hay un factor de suerte, ya que se usan dados para determinar el resultado de acciones inciertas pero, sobre todo, las elecciones del personaje decidirán si pasan o no las pruebas diseñadas por Gilda.

Todo lo que necesitas para jugar son algunos amigos, un montón de dados (2 es suficiente, aunque 2 por jugador es mejor), papel, lápices e imaginación.

Gilda's **Coronaburgo** usa solo dados de seis caras normales (llamados d6). Tal vez te resulten raras algunas anotaciones en este texto. Las explicaciones son las siguientes:

- **Lanzar 1d6:** lanzar un dado.
- **Lanzar 2d6:** lanzar dos dados y sumar sus resultados.
- **Lanzar 1d6+2:** lanzar un dado y sumarle 2 al resultado.
- **Lanzar 1d3:** lanzar un dado, reducirlo por la mitad (redondeando hacia arriba).

Durante todo el documento, cada vez que se hable de un ciudadano o personaje de **Coronaburgo**, también es extrapolable a cualquier bárbaro, es decir, alguien que no es ciudadano de **Coronaburgo**.

Creación de un ciudadano

El ciudadano es el avatar del héroe en el mundo del juego. Todos los jugadores (excepto Gilda, por supuesto) necesitan uno para estar representado. Se define a un ciudadano por cuatro Características (la medida de sus capacidades), una Clase (su forma de ganarse la vida) y sus Apegos.

Características

Al crear al personaje, hay que repartir 7 puntos entre sus 4 Características. Cada una debe estar comprendida entre 0 y 3 puntos. Las cuatro Características son:

- **Kalistenia (K):** todas las posibilidades del cuerpo, como la fuerza, los reflejos, el aguante y la resistencia.
- **Caletre (C):** todas las posibilidades de la mente, como la inteligencia, la memoria y el ingenio.
- **Avenencia (A):** todas las posibilidades sociales, como el carisma, la negociación y la conciencia social.
- **Pendencia (P):** todas las cosas relacionadas con la lucha, como portar armas y su manejo.

Puntos de Vida

Los Puntos de Vida (PV) es el número que representa el grado de salud o de heridas que posee el habitante de **Coronaburgo**. Los puntos de vida suelen variar según las razas.

Razas

Hay multitud de seres en la ciudad de Coronaburgo. Las más comunes (pero no la únicas) son humanos, enanos, medianos o goblins. Cada una de ellos tiene diferencias en PV, apegos y desventajas.

Raza	PV	Apegos	Ventajas	Desventajas
Humano	K+P+10	2/3	0	0/1
Enano	K+P+12	3	0	Gula
Mediano	K+A+8	3/4	A+1	Pereza/+1
Goblin	K+C+8	2	Escurridizo	Ira/-1 a K
Gnomo	C+A	2	Escurridizo	Armas/2

Apegos adicionales y Desventajas Capitales

Durante la creación de personajes se pueden escoger Apegos adicionales, con el coste en Desventajas Capitales (DC) asociadas.

Apegos adicionales	Desventajas Capitales
1	2
2	4
3	6

Las DC son las siguientes: lujuria, gula, avaricia, pereza, ira, envidia y soberbia.

Cuando Gilda crea que la situación puede entrar en conflicto el ciudadano con su DC (normalmente en el momento más inoportuno), le pedirá al jugador que haga una tirada de su Desventaja. Deberá lanzar 2d6. Si obtiene 8 o más, no ocurre nada. Pero si se obtiene 7 o menos, el Máster tomará el control del jugador para hacer algo y le devolverá el control en el peor momento posible.

Clases

La clase del personaje define la raza del PJ y la forma de ganarse la vida en **Coronaburgo**. En el recuadro adjunto, aparecen cuatro Clases (Cuatro ojos, Moulinex, Tristanbreiker y Taburete). Puedes inventarte tus propias Clases o encontrar más en algunos suplementos de Gilda's **Coronaburgo**.

Cuatro ojos (Bibliotecario humano)
PV: Kalistenia+Pendencia+10.
Ventajas: 0.
Apegos: Escoge 2.
Desventaja: Ninguna.

Moulinex (Espadachín enano)
PV: Kalistenia+Pendencia+12.
Ventajas: 0.
Habilidades: Escoger 2.
Desventaja: Gula.

Tristanbreiker (Inventor mediano)
PV: Kalistenia+Avenencia+8.
Ventajas: Avenencia+1.
Habilidades: Escoger 4.
Desventaja: Pereza y escoger otra de las desventajas.

Taburete (Tabernero goblin)
PV: Kalistenia+Pendencia+8.
Ventajas: Escurridizo.
Habilidades: Escoger 2.
Desventaja: Ira y -1 a Kalistenia.

Trilero (Comerciante gnomo)
PV: Caletre+Avenencia.
Ventajas: Escurridizo.
Habilidades: Escoger 2.
Desventaja: Armas y -1 a Pendencia.

Defensa

La Puntuación de Defensa (DEF) es el Número Objetivo cuando hay que realizar ataques. Al crear al personaje, la DEF es igual a la puntuación de Kalistenia+5.

Nota: La DEF puede aumentar si se lleva armadura y aumenta de forma natural cuando aumenta la Kalistenia.

Apegos

Los protagonistas tienen Apego a diferentes lugares genéricos en los que se es habitual, como por ejemplo Barrios, Tabernas, etc.

Los **Apegos** sirven para hacer mejor ciertas cosas. Un Apego se define con una o varias palabras y suma un +1 a la tirada con la que viene definida.

Se pueden mejorar los Apegos (ver apartado Puntos de Experiencia) obteniendo, lo que se llama, una Membresía. Esta mejora del Apego es un +1 adicional al Apego, pero solo en los lugares o ambientes que el jugador frecuente.

Así, el Apego Escuela de esgrima puede proporcionar un +1 en la tirada de Kalistenia cuando en un duelo de espadas o si se intenta sorprender a alguien con una acrobacia con la espada especialmente importante. También podría funcionar si se interactúa con alguien con relación con una escuela de esgrima.

Si además tuviera una **Membresía** de Escuela de esgrima del Condado del Deza haría que se obtenga un +1 adicional cuando se pelee en la Escuela de Esgrima del Condado del Deza o se interactúe con algunos compañeros de dicha escuela. Se pueden obtener varias Membresías de un mismo Apego.

Ventajas y Desventajas de raza

Algunas razas tienen ventajas desventajas que traen “de serie”. Estas son:

- **Escurridizo:** Puede volver a realizar una tirada para escapar.
- **Pecados capitales:** Ver sección.
- **Armas (desventaja):** Suelen ser reacios a usar cualquier tipo arma, por lo que para poder hacerlo deberán hacer una tirada de Pendencia. Si no la pasan hacen cualquier cosa en ese combate menos atacar.

REALIZAR ACCIONES Y DEMÁS

Solo hay una cosa que debes saber para jugar a *Gilda's* **Coronaburgo**: La tirada de característica. Cada vez que un personaje intente hacer algo cuyo resultado no es evidente, el jugador que lleva dicho personaje debe hacer una tirada de la característica asociada, usando el valor que posea dicho jugador.

Gilda decidirá qué característica es la apropiada y dirá cual es el Número Objetivo (NO), de acuerdo con el nivel de dificultad de la acción. Es entonces cuando el jugador lanza 2D6 y le añade la característica apropiada. Si el total es igual o superior al NO, entonces la acción tiene éxito. Si es menor, es un fallo.

Dificultad	Número Objetivo
Rutinaria	5
Fácil	7
Media	9
Difícil	11
Ardua	13

RESULTADOS ESPECIALES

Cuando un jugador obtiene un 12 natural (un seis en cada dado), lo ha conseguido perfectamente, sin importar el NO. A esto se le llama ÉXITO CRÍTICO o, simplemente, CRÍTICO. Cuando lo que se obtiene es un 2 (un 1 en cada dado), esto ha sido un gran, gran, gran fallo, sin importar el NO, bonus o circunstancias. Se le denomina PIFIA.

CAÍDAS

Cuando un héroe cae, lanzar 2d6 para determinar el daño. El jugador puede lanzar Kalistenia (NO 9) para reducir a la mitad el daño, o si obtiene un crítico, no sufrir daño alguno. En la caída desde grandes alturas, Gilda puede escoger NO más altos.

ASFIXIA

Al principio de cada turno, si un personaje se está asfixiando, pierde 1PV y debe hacer una tirada de Kalistenia (NO 9) o perder 1d3 PV más, hasta que muera o que ya no se esté asfixiando.

DAÑO Y CURACIÓN

Si el ciudadano descansa durante una hora o así, puede recuperar 1D6 PV. Si descansa toda una noche, recupera el total de PV. Los PV nunca pueden sobrepasar los PV iniciales. Si sus PV llegan a 0, ese personaje muere.

SANGRAR

Al principio de cada turno, un ciudadano que se esté desangrando pierde 1 PV hasta que muere, el combate termina o pierde todo el turno tratando de curarse la herida.

NOQUEADO

Un ciudadano noqueado tiene un -4 en todas sus tiradas en esta ronda. Un monstruo noqueado no puede hacer nada.

VENENO

Los venenos están determinados por su nivel (de 1 a 5). Cuando un ciudadano es envenenado, debe tirar Kalistenia (ver la tabla siguiente). Si falla, sufre el daño que indica la misma.

Nivel	Número Objetivo	Daño
1	5	1d3
2	7	1d6
3	9	1d6+1
4	11	1d6+2
5	13	1d6+3

GRESCA

La gresca se divide en rondas de juego, cada una de los cuales representa un corto período de tiempo, durante los cuales cada ciudadano tiene la oportunidad de hace UNA sola acción, en el orden que lo determine una tirada de iniciativa. Cuando todos hayan hecho algo, una nueva ronda comienza y así sucesivamente, hasta que uno de los bandos haya sido claramente vencido.

INICIATIVA

La iniciativa es el orden en el que se actúa en combate. Antes de que la gresca comience, cada combatiente lanza 1d6+Pendencia. El más alto es el primero. Si hay empates, actuarán simultáneamente.

ACCIONES DE COMBATE

Cuando le llegue su turno, un ciudadano debe escoger 1 acción de las siguientes:

- **Moverse**: Puede Trabarse con un enemigo o Destrabarse de un enemigo (ver más abajo).
- **Atacar**: Si tiene un objetivo válido, el ciudano puede atacar una vez (ver más bajo).
- **Ponerse a cubierto**: La defensa del ciudadano sube un +2.
- **Usar objeto**: Cambiar de arma, usar una poción, lanzar un objeto a un aliado que se encuentre Destrabado, recargar un arma...
- **Huir**: El ciudadano debe estar destrabado y lanzar Pendencia (NO es la DEF más alta del grupo enemigo). Si tiene éxito, estará fuera del combate.
- **Acción específica de trasfondo**: Como magia, psiónica, etc.
- **Otras acciones**: Gilda debe especificar otras acciones, como por ejemplo elegir una cerradura, hackear un... (*no, espera, eso no va aquí*)...

ATACAR

Un ciudadano puede atacar una vez a un objetivo válido (como vimos antes). Debe hacer una tirada con Pendencia (NO es la DEF del objetivo). Si tiene éxito, lanzará el daño de su arma. La tirada reduce los PV del objetivo.

RESULTADOS ESPECIALES EN COMBATE

Cuando un ciudadano obtiene un crítico en una gresca, el efecto varía dependiendo del tipo de arma que esté usando.

Cuando un ciudadano obtiene una pifia en combate, lanzar en la tabla de abajo para saber el efecto exacto (añadir 1 al dado si se está usando un arma a distancia).

Tirada	Resultado
1	Se trastabilla y cae
2	Se noquea a sí mismo durante 3 turnos
3	El arma se rompe
4	Se hace daño a sí mismo (1 daño)
5	Se hace daño a sí mismo (daño normal)
6	Se hace daño a sí mismo (daño crítico)
7	Hace daño a un aliado (daño normal)

MOVIMIENTO

El movimiento durante la gresca en *Gilda's* **Coronaburgo** es abstracto y representa a los héroes y a sus enemigos en constante movimiento. Un ciudadano puede estar Trabado o Destrabado.

Todos comienzan destrabados. En esta posición, se puede:

- Hacer un movimiento para trabarse con un enemigo y combatir cuerpo a cuerpo.
- Atacar a un enemigo con un arma a distancia. Si el objetivo está trabado tienes un -4 a tu tirada.
- Ponerse a cubierto, usar un objeto, huir u otra acción.

Cuando un ciudadano está trabado en gresca, sus opciones están más limitadas:

- Hacer un movimiento para destrabarse de su enemigo, haciendo una tirada de Pendencia (NO 9). Si lo consigue, queda destrabado.
- Atacar al enemigo con el que está trabado con un arma cuerpo a cuerpo.
- Usar un objeto consigo mismo o con el enemigo con el que está trabado.

DINERO

La moneda básica de **Coronaburgo** es el escudo. Y la moneda superior es la corona. Una corona son 10 escudos y la gente pobre suele hablar en escudos mientras que los ricos suele hablar en coronas, de tal manera que una ballesta, un pobre del arroyo dirá que cuesta 25 escudos, mientras que un potentado dirá que cuesta 2,5 coronas.

Arma	Daño	Crítico	Escudos
Puños	2	No	--
Faca	1d3	No	3
Espada	1d6+1	Daño x2	5
Pistola	1d6+1	Shock	15
Trabuco	1d10	2d10	30
Arco	1d6	2d6	10
Ballesta	1d8+1	2d8+1	25

Armadura	Protección	Escudos
Ligera	1	5
Media	2	10
Pesada	3	30

Equipo vario	Escudos
Antorcha	3
Cuerda	3
Caballo	25
Flechas (20)	5
Herramienta	2
Mochila	2
Pólvora (20 disparos)	10
Vino (1 litro)	3

EXPERIENCIA Y AVANCE

Al final de una aventura (módulo o sesión de juego), cada habitante de Coronaburgo que siga vivo en el grupo obtiene una serie de Puntos de Experiencia (PE).

Cada coronaburgués ganará de 1 a 3 PE, dependiendo del rendimiento del grupo:

- +1 PE por sobrevivir.
- +1 si la misión ha sido un éxito.
- +1 si el personaje lo ha hecho particularmente bien.

Los jugadores pueden gastar PE para mejorar a su héroe antes de la siguiente aventura, o guardarlos para usarlos en el futuro.

Mejora	Coste
+1 PV total	1 PE
Obtener una membresía	2 PE
Obtener un nuevo apego	3 PE
+1 en Característica	5 PE

NOTAS FINALES

- El límite máximo de una Característica es de 5.
- Si bien hay un límite máximo de Apegos de Caletre+2, si aumenta Caletre, también aumenta la posibilidad de tener más Apegos.
- No exite límite a Membresías en un mismo Apego.

Coronaburgo

Nombre

Raza

Clase

Kal

Cal

Ave

Pen

Apariencia

Equipo

PV

Apegos

Membresía

Ventajas

Desventajas