

UNA SAGA



PRIMERA PARTE

EL JUEGO

En Una Saga, los personajes son los típicos aventureros de un mundo medieval fantástico: el Guerrero, el Mago, el Clérigo, el Ladrón, el Explorador, el Bárbaro, el Bardo y el Caballero. Se supone que no son bisoños sino que están bregados en sus respectivas profesiones de forma que ahora se sienten capaces de emprender una vida de aventureros. Cada uno de ellos viene definido por cuatro características primarias y dos derivadas de éstas, un poder especial, unas habilidades y un saber.

En el mundo de juego, estos personajes irán alcanzando gloria, dinero y objetos mágicos que les alzarán a la fama y posiciones de prestigio y poder dentro de la sociedad medieval en la que viven. Sus características y poderes de base, sin embargo, permanecerán siendo las mismas ya que ellos serán las mismas personas que siempre han sido a lo largo de su vida. Tan solo mejorarán sus capacidades debido a los objetos mágicos que adquieran y a la influencia sobre los habitantes del mundo que su gloria les otorge.

TIRADA DE DADOS

Antes de empezar a describir cada uno de estos factores he de explicar la tirada base del juego. La tirada utiliza tres dados de 6 de los cuales se elige aquel que tenga el valor central. Si hay dos valores iguales el valor central será ese. Hay efectos o circunstancias que otorgan lo que aquí llamo (+). En ese caso se escoge el valor mayor del dado. Hay otros casos en los que se recibe un (-) a la tirada. En ellos se escoge el valor inferior.

Al valor de los dados se suma la característica asociada a la acción que se esté realizando. En el caso del combate el éxito se consigue al igualar o superar la Defensa del enemigo. En los otros casos se ha de alcanzar 7 o más. Resumiendo:

- Tirada normal: Valor central de los 3D6
- Tirada (+): Valor superior de los 3D6
- Tirada (-): Valor inferior de los 3D6

Para valorar el grado de éxito podemos usar la siguiente escala:

- Muy Fácil: 5 (golpear objeto inmóvil)
- Normal : 7
- Muy Difícil: 9

En combate podemos asumir que dar al oponente con un valor de la tirada 2 unidades por encima de su defensa es un resultado especial.

CARACTERÍSTICAS

Se usan en las acciones (en caso de que no se pueda aplicar ninguna entonces suma 3 a la tirada). Están definidas con un número que puede ir de 1 a 6 (para humanos). Son:

Combate: Es la habilidad de combate del personaje. Se usa en atacar y se tiene en cuenta en la defensa.

o **Defensa:** Es una característica derivada del combate pero que puede ser modificada según la clase de personaje. Representa la dificultad de impactar y su valor por defecto es Combate+4. Los efectos (+) aplicados a defensa se convierten en +1. Los (-) en -1.

Físico: Para tiradas relacionadas con la resistencia del cuerpo, la fuerza física, esquivar un daño de área, etc.

o **Puntos de vida:** Característica derivada del Físico e igual a su valor.

Mente: Se usa en el Saber y en Habilidades relacionadas con la inteligencia, la memoria y la percepción.

Social: Es la capacidad de interacción social del personaje. Se usa en Habilidades relacionadas con convencer, negociar, averiguar intenciones, seducción, etc.

ESPECIAL

Cada uno de los personajes tiene una capacidad o poder especial que puede realizar normalmente en combate aunque algunos efectos de la Magia o la Oración pueden ser usadas fuera de combate.

Berserker: El estilo de combate de los bárbaros es el Berserker. Con él se exponen mucho para lograr una mejor efectividad en el ataque. Si decide utilizarlo el personaje sube dos puntos su ataque a costa de rebajar su Defensa en uno y gastando además la acción de movimiento junto con el ataque.

Coraza: El personaje lleva coraza y sabe moverse bien usándola por lo que gastando su acción de movimiento sube su valor de defensa en 1. Lo puede declarar en su turno o cuando es atacado si aún no le ha llegado el turno. Pero entonces no podrá moverse cuando le toque.

Cantar: Al principio de la ronda de combate el Bardo decide si canta. Si lo hace no podrá hacer la acción de movimiento y, además, su Defensa baja en 1 punto. Cantar da a los aliados (que lo puedan oír) un (+) en el Ataque o un +1 a la Defensa (a escoger).

Magia: El Hechicero puede tirar los hechizos del libro de magia. Al principio del día repasa 1 de ellos que podrá usar sin problemas. Con el resto habrá de hacer una tirada de mente para que funcionen. Para lanzar el hechizo el personaje ha de utilizar también su acción de movimiento y además, como está concentrado, baja su defensa en 1 punto. Si aún no le ha llegado el turno y es atacado tiene que manifestar en ese momento si va a realizar un hechizo en esa ronda de combate. Si entonces es golpeado ha de realizar una tirada de concentración. Si la falla no podrá lanzar el hechizo en su turno pero podrá hacer una acción que puede ser de ataque o de movimiento (pero solo una). Fuera de combate puede hacer los hechizos sin problema.

Oración: El Sacerdote medita una de sus oraciones de su libro de rezos al principio del día que podrá usar sin problemas. Con el resto habrá de hacer una tirada de mente para que funcionen. Para rezar el personaje ha de utilizar también su acción de movimiento y además, como está concentrado, baja su defensa en 1 punto. Si aún no le ha llegado el turno y es atacado tiene que manifestar si está rezando en esa ronda de combate. Si entonces es golpeado ha de realizar una tirada de concentración en ese momento. Si la falla no podrá lanzar la oración en su turno pero podrá hacer una acción que puede ser de ataque o de movimiento. Fuera de combate hace las oraciones sin problema.

Puntería: El Cazador puede apuntar para mejorar el daño de su ataque. Para ello gasta su acción de movimiento apuntando cuidadosamente y no puede tener un enemigo adjacente. Si supera la Defensa de su objetivo en 1 le causa 1 punto más de herida en su golpe.

Venenos: El Ladrón puede envenenar un cuchillo o daga en el momento de cogerla, gastando su acción de movimiento, al hacer su ataque. Si el ataque tiene éxito, además de producir el daño normal, envenena al objetivo que ha de hacer una tirada de Físico. Si la falla hay dos posibles efectos (a elegir cuando se aplica el veneno):

Daño: Recibe 1 punto de daño extra.

Sedar: Recibe un (-) el resto del combate.

Veteranía: El Héroe es un experto en combate. Puede realizar un golpe habilidoso gastando la acción de movimiento al realizar su ataque y entonces sube el valor de ese ataque en 1 punto.

PUNTOS DE ENERGÍA (Sistema Alternativo)

Se puede usar el concepto de puntos de energía para activar las acciones especiales. En este caso no necesitarían la acción de movimiento. El número de puntos sería de 3 para todos los personajes. Cada punto activaría la acción especial durante el combate y al final del mismo los puntos gastados se recuperarían rápidamente de forma que se pudieran usar para el siguiente combate. El máster habría de valorar el tiempo transcurrido entre dos combates muy seguidos para ver si se ha recuperado algún punto.

OPCION 1: Además de lo anterior, los puntos de energía se usan para poder lanzar hechizos u oraciones no preparadas. Es decir, gastarían dos puntos en vez de 1 en ellos.

OPCIÓN 2: Se considera que los puntos se usan de forma opcional para tener la acción de movimiento disponible (o no tener que tirar por los no preparados). Así las capacidades especiales se pueden usar de todas formas sin puntos siguiendo el sistema descrito al principio.

HABILIDADES

Las habilidades son técnicas en las que el personaje está especialmente entrenado. En ellas, o bien se recibe un (+) en su tirada o el resto del mundo recibe un (-) porque es algo difícil o sencillamente son los únicos que pueden hacerlo. Describo aquí tan solo las que no son evidentes por su nombre o sus efectos son especiales:

Elixir: Mediante procedimientos alquímicos que duran un cierto tiempo (1 hora) se prepara 1 elixir al día si se pasa la tirada de mente y se tiene el equipo adecuado (laboratorio portátil). El elixir se puede consumir en cualquier momento (usando una acción libre si es en combate) y confiere un (+) a una característica durante el resto del día. Si no se consume durante ese día el elixir se estropea.

Caballero: El personaje se rige por las normas de la Caballería por lo que ha de defender a los débiles, ser honrado, generoso, etc. pero también se beneficia de su estatus. Recibe:

- o Cabalgar (tirada de Físico) con un (+)
- o Derecho de hospitalidad en castillos
- o Sólo puede ser juzgado por sus iguales (el señor del lugar)
- o Puede no pagar a la gente normal por un servicio pero eso está muy mal visto



Cuentacuentos: El hecho de contar historias delante del fuego en campamentos antes de dormir tranquiliza tanto a los personajes que las escuchen que reciben un (+) en la tirada de recuperación al descansar.

También puede ser usado en una taberna o en una fiesta para conferir un (+) a las tiradas de Interacción social del personaje.

Desactivar Trampas: Si alguien que no sea el Ladrón lo intenta lo hará con un (-) a la tirada. Además si es una trampa explosiva, de caída, etc. el ladrón tendrá un (+) al esquivar.

Supervivencia: Orientarse, seguir rastros (o no dejarlos), poner trampas de cazador, encontrar un buen sitio para dormir, hacer un fuego, hacerlo de forma que no despida mucho humo (o al revés), etc.

Si otro personaje aparte del cazador lo intenta tendrá un (-) a la tirada.

Tocar Instrumento: En el mundo medieval hay muy pocas personas que sepan tocar un instrumento tan bien como lo hace el Bardo. Cualquier otro tendría un (-) en su intento.

ARMAS

Cada uno de los personajes tiene un arma en la que está plenamente entrenado. Cualquiera de ellos puede usar otra arma pero con un (-) a su habilidad de combate. Unas armas son de cuerpo a cuerpo (señaladas con dos espadas cruzadas en la hoja de personaje), otras son de distancia (señaladas con una diana y una flecha) y algunas pueden usarse de las dos maneras (como las dagas y cuchillos). Algunas armas pueden hacer un **"golpe poderoso"**:

Golpe Poderoso: Se trata de un golpe brutal obtenido cuando el valor de la tirada de ataque supera en 2 puntos la Defensa del enemigo. No todas las armas pueden hacerlo, en la ficha de personaje se indica con el símbolo de rayo.

Hay armas que pueden hacer un "golpe poderoso" debido a su gran tamaño como el mandoble y la gran hacha. Otras, como la espada, necesitan ser manejadas por gente con una habilidad de combate de 4 o más (y entrenada en ella) para ello. Las armas que no emplean la fuerza física del personaje no tienen esa opción: como el arco, la ballesta o la varita. Las armas pequeñas tipo cuchillos, dagas o porras tampoco pueden hacerlo.

EL COMBATE

El combate se realiza en rondas de combate durante las cuales los personajes y sus enemigos hacen sus acciones en su turno siguiendo una secuencia que viene dada por una tirada de iniciativa de un D6 (tirada una vez al inicio del combate).

Durante el turno del personaje éste puede hacer una acción de ataque y otra de movimiento. Además puede hacer una acción libre (si tiene esa capacidad) justo antes de la acción de ataque. Siempre se puede sustituir la acción de ataque por una segunda de movimiento.

Acciones de Ataque: Combatir usando un arma, realizar un hechizo o una oración.

Acciones de Movimiento:

- o Mover hasta 6 casillas (los humanos).
- o Se puede saltar consumiendo 2 por cada 1 de avance. Es decir que si se salta 4 se consumen las 6.
- o Se puede abrir o cerrar una puerta, pararse para ver mejor la situación, o cualquier cosa que no sea combatir (hablar es gratis).
- o Si se usa para realizar una capacidad especial el personaje no se mueve.





DAÑO RECIBIDO

Los personajes reciben normalmente 1 punto de daño cuando son impactados en combate. Pero algunas armas y ciertos monstruos tienen la capacidad de infligir un “golpe poderoso” causando 2 puntos de daño.

Si un personaje se queda a cero puntos de vida, cae al suelo inconsciente. Después del combate (o pasados unos minutos) hace una tirada de Físico (que puede recibir un (+) con una tirada exitosa de primeros auxilios) para volver a la conciencia. Si la pasa ganará 1 punto de vida. Si no la pasa, se levantará a cero puntos de vida y sólo podrá hacer una acción en combate.

Se puede recuperar 1 punto cada periodo de 12 horas descansando 6 horas y pasando una tirada de Físico que puede estar modificada por:

- Descansar menos de 6 horas (al menos 3h): Se recibe un (-)
- Se hace una guardia en medio: Se recibe un (-)
- Recibir Primeros auxilios: Se recibe un (+)
- Escuchar una historia del cuentacuentos: Se recibe un (+)
- Mal clima, frío, lugar de descanso inadecuado, etc.: Se recibe un (-)

NOTA: Los (-) y (+) se anulan mutuamente.

AGONÍA Y MUERTE

Si por cualquier motivo un personaje cae al suelo habiendo entrado en negativos o recibe más daño estando en el suelo, no se contabilizan los negativos sino que entrará en estado de Agonía. En ese estado se ha de hacer una tirada de Físico cada hora para no empeorar al estado Moribundo. En estado Moribundo se ha de hacer una tirada cada hora para no morir. En cualquier caso no se tienen en cuenta los puntos negativos de vida, se está a cero.

Para mejorar del estado Moribundo al de Agonía o salir de Agonía se han de recibir primeros auxilios con éxito y pasar la tirada de Físico que le corresponde por tiempo. Si no se pasa esa tirada significa que los primeros auxilios no fueron suficientes pero al menos no se empeora. Los primeros auxilios se han de volver a aplicar y esperar a la siguiente hora para intentar mejorar.

La curación por oración podrá mejorar un estado o dar 1 punto de vida si solo estaba inconsciente (con lo que recupera la conciencia) pero recuerda que sólo se puede recibir un beneficio de ese tipo hasta el próximo Sol o Luna. Un elixir de mejora de Físico dará un (+) acumulable a la tirada.



LIBRO DE HECHIZOS

NOMBRE	ALCANCE	EFEECTO
BOLA DE FUEGO	18 m	Daño de área (fuego) en cuadrado de 3 casillas de lado si se falla una tirada de esquiva (Físico). Solo 1/ combate.
TELARAÑA	9 m	Telaraña en el suelo que inmoviliza a un objetivo o impide el paso en una casilla. 2 PV
ESCUDO	Personal	Absorbe 1 p de daño y se destruye
MINI TELEPORT	Personal	Teleport de 9 m de distancia
CONO DE FRIO	Enfrente	Cono de frio de alcance 4 casillas de fondo que enlentece. Tirada de Físico para hacer más de 1 acción.
MURO DE HIELO	6 m	Muro cuadrado de 2 casillas de altura y 4 de largo máx. (1 cm de grueso) 1PV/casilla.

LIBRO DE ORACIONES

NOMBRE	ALCANCE	EFEECTO
CURAR	Toque	Cura 1 herida a un PJ cada (Sol/Luna)
SANAR	Toque	Sana un estado a un PJ cada (Sol/Luna)
BENDECIR PERSONA	Toque	Bendice a una persona dándole la posibilidad de que pueda hacer repetir una tirada (1 sola persona, 1 vez). O elimina maldición.
BENDECIR OBJETO	Toque	Bendice un objeto dándole un +1 a sus propiedades (ataque/defensa/uso). (1 solo objeto, hasta que falle)
MALDECIR	9 m	Maldice a un enemigo dándole un (-) a una característica por el resto del combate si éste falla una tirada de Mente.
INSPIRACIÓN DIVINA	Personal	Puede hacer una pregunta a la Divinidad cuya respuesta será un SI/NO o "No Corresponde" (Sol)

NOTAS:

Sol/Luna: Se refiere a que no se puede aplicar el efecto sobre un mismo objetivo hasta el mediodía o la medianoche siguientes.

Sol: No se puede volver a usar hasta el próximo mediodía.

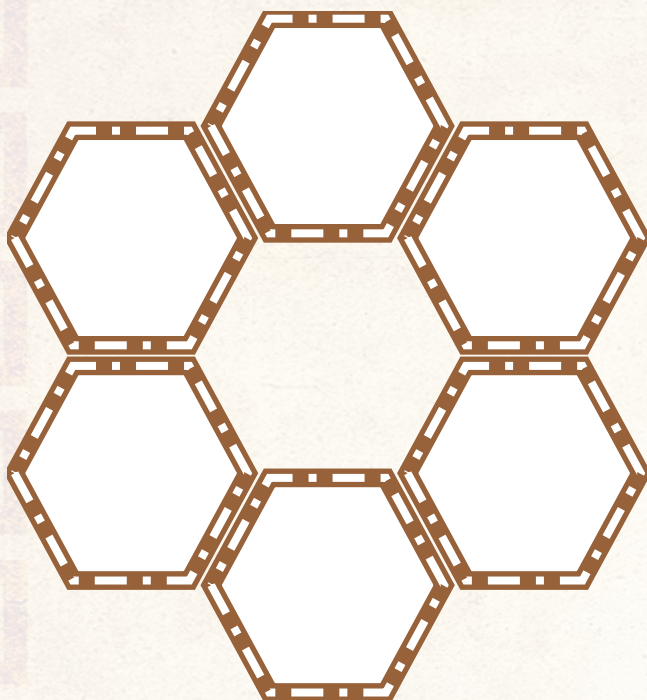


BESTIARIO

NOMBRE	AT	DF	F	M	EQUIPO	ESPECIAL
ÁGUILA	3	7	2	0	Garras	Ataque rasante (1+ al daño) / esquivar
ARAÑAS	3	7	2	0	Telaraña	Lanzar telaraña 1c. 2PV
ASESINO	3	7	3	3	Daga	Venenos (+1 al daño)
BANDIDO	2	5	2	2	Cuchillo	
DEMONIO MENOR	4	8	4	4	Látigo de Fuego	Hechizos, +1 al daño
DRAGÓN PEQUEÑO	4	9	12	3	Garras, Aliento	Aliento; cono 6c / esquivar. 1 / combate Piel dura (+1) Defensa
DROW	3	7	3	3	Espada y escudo	Hechizos
ESPECTRO	3	7	3	2	Toque Helado	Inmaterial: 50% de no recibir el daño. Toque: -1 a Físico
ESQUELETO	2	6	1	0	Garras	Reconstrucción (1 / combate)
GIGANTE	3	6	12	2	Garrote Enorme	+1 de daño
GUARDAESPALDAS	3	7	2	3	Espada y Escudo	+1 a la defensa de otro -> -1 a la propia
GUARDIA DE CIUDAD	3	6	3	2	Porra	
GUARDIA REAL	3	8	3	3	Lanza y Escudo	+1 a la Defensa por armadura
LADRÓN	3	6	2	3	Cuchillo	
LOBO	3	7	2	0	Colmillos	Lanzarse al cuello (+)
MANTÍCORA	4	9	8	0	Garras, Espinas	Ataque de espinas cono 6c / esquivar Piel dura (+1) Defensa
MATÓN	2	6	1	2	Bastón	
MILICIA	2	6	2	2	Espada y escudo	
MINOTAURO	4	8	6	1	Carga: +1 al daño / esquivar	
MOMIA	3	7	8	5	Toque Helado	Hechizos, Toque: -1 a Físico
OGRO	4	8	6	2	Garrote de hueso	Golpe poderoso +1 al daño
ORCO	2	5	3	2	Bastón	
ORCO GUERRERO	3	7	3	2	Maza y escudo	
ORCO LÍDER	4	8	4	3	Maza y escudo	+ 1 al combate
OSO	4	8	8	0	Garras, Mordisco	Rugido intimidatorio: contra Mente o perder acción
SOLDADO	3	7	2	2	Espada y Escudo	
SOLDADO VETERANO	4	7	3	3	Espada y Escudo	+1 en Ataque
TROLL	4	8	8	1	Gran Martillo	Regenerar, Golpe poderoso +1 al daño
ZOMBIE	3	7	2	0	Garras, Mordisco	Mordisco Infeccioso / Físico o (-) hasta recibir curación

LA SAGA DE: _____ / MAGO

GLORIA



3 | 7-1

MAGIA

2

ESPECIAL: Magia (acción ataque)

HABILIDAD: Elixir: 1 al día que da (+) a una característica.

SABER: Alquimia, Arcano

4

VARITA



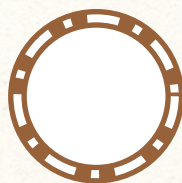
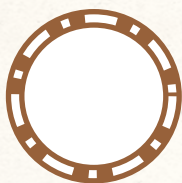
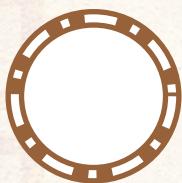
3

RECOMPENSAS

FAMA

ORO

MITHRIL

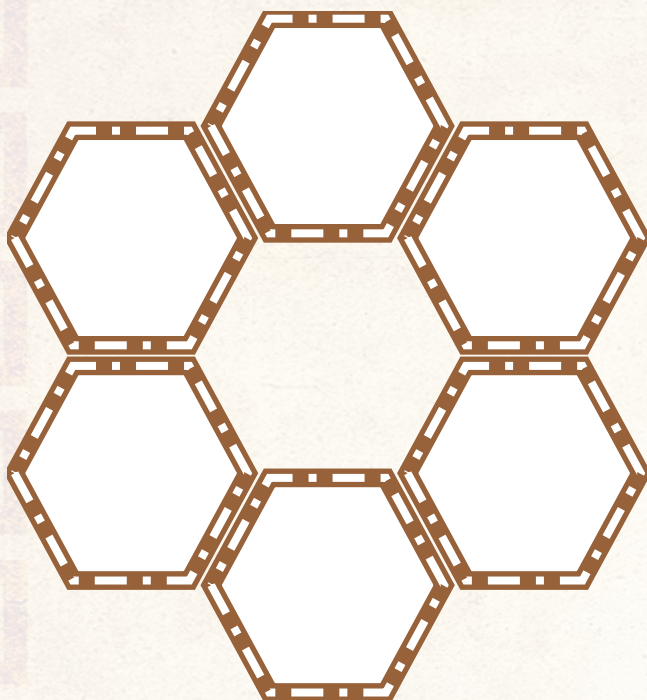


POSESIONES

AVENTURAS

LA SAGA DE: _____ / GUERRERO

GLORIA



4+1 8

VETERANÍA

3

ESPECIAL (P): Veteranía

HABILIDAD: Liderazgo (+); Táctica (+)

SABER: Marcial

3

ESPADA &
ESCUDO



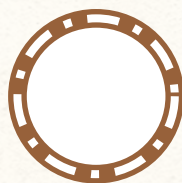
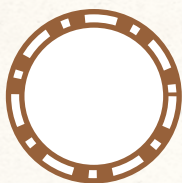
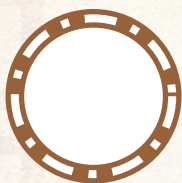
2

RECOMPENSAS

FAMA

ORO

MITHRIL

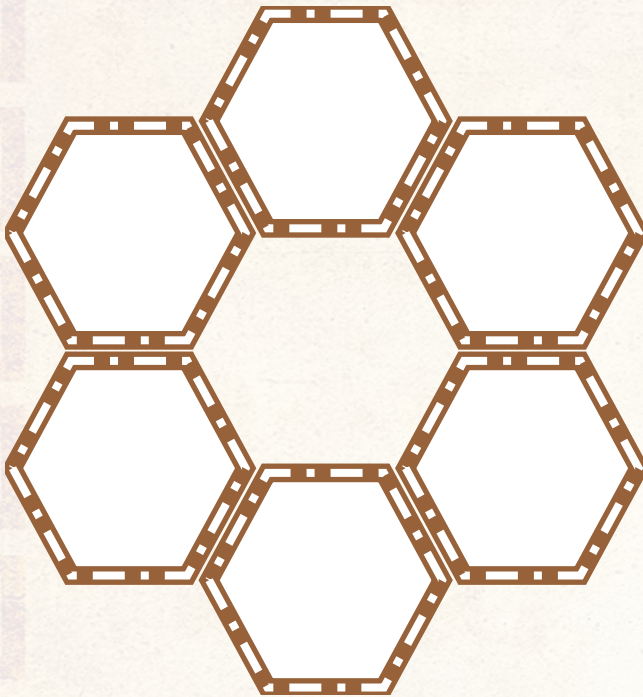


POSESIONES

AVENTURAS

LA SAGA DE: _____ / CABALLERO

GLORIA



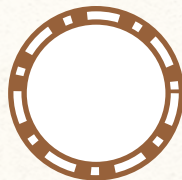
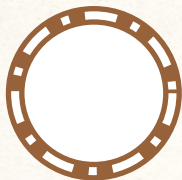
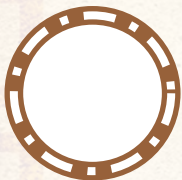
4	8+1	CORAZA	3
ESPECIAL (P): Coraza HABILIDAD: Caballero. Mando (+) SABER: Nobleza y Heráldica			
2	ESPADÓN	 	3

RECOMPENSAS

FAMA

ORO

MITHRIL

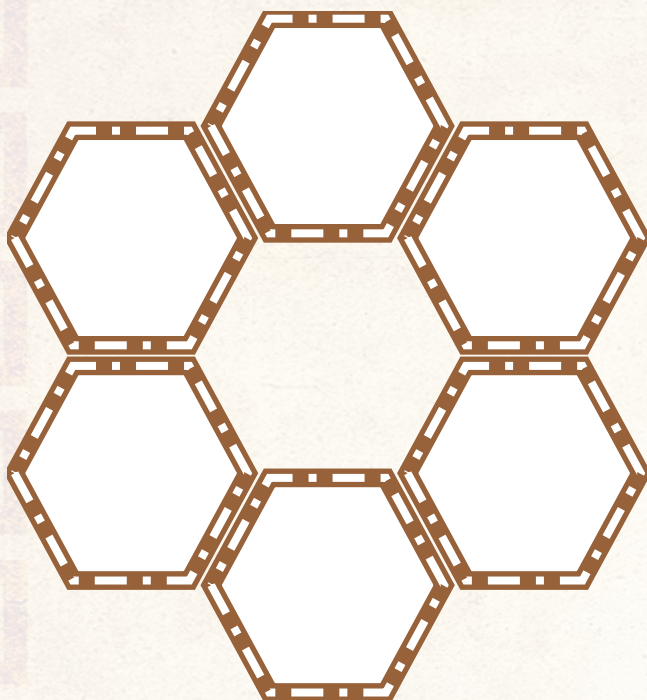


POSESIONES

AVENTURAS

LA SAGA DE: _____ / BARDO

GLORIA



3 | 7-1

CANTAR

3

ESPECIAL: Cantar (Declaración)

HABILIDAD: Cuentacuentos. Seducción (+). Persuasión (+), Tocar Instrumento

SABER: Leyendas

2

BALLESTA



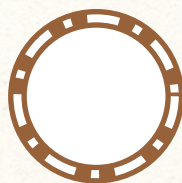
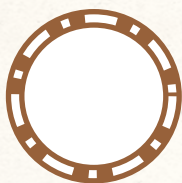
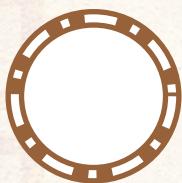
4

RECOMPENSAS

FAMA

ORO

MITHRIL

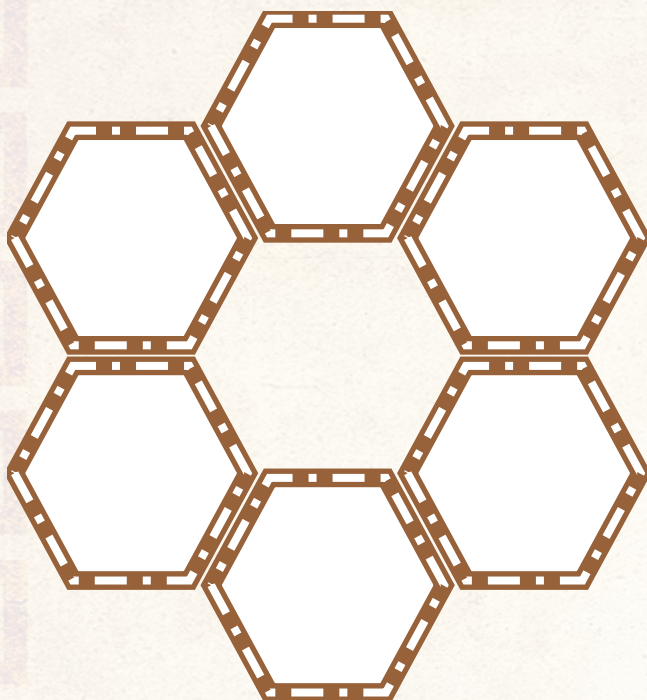


POSESIONES

AVENTURAS

LA SAGA DE: _____ / LADRÓN

GLORIA



3

7

VENENOS

3

ESPECIAL: Venenos
HABILIDAD: Percepción (+) interiores.
Engañar (+). Desactivar trampas.
SABER: Callejeo

3



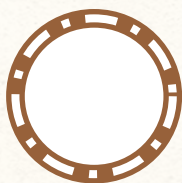
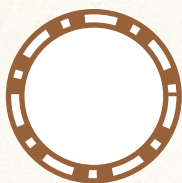
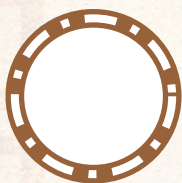
3

RECOMPENSAS

FAMA

ORO

MITHRIL

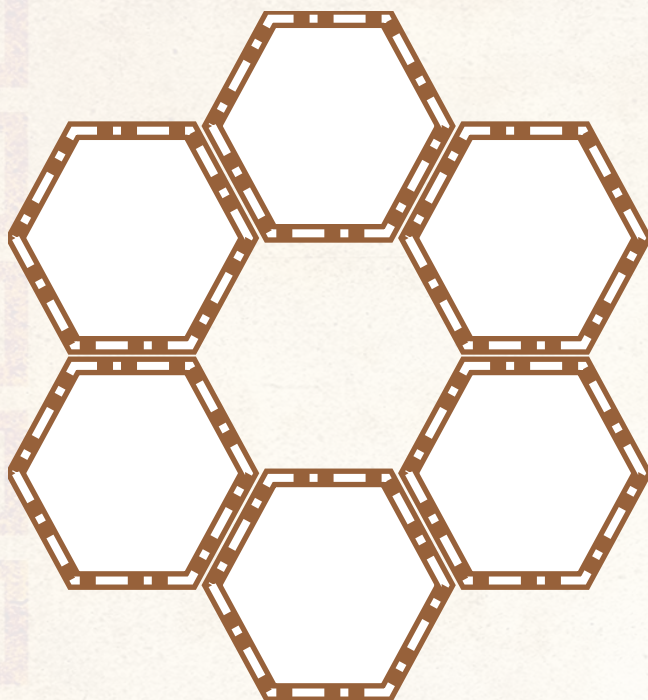


POSESIONES

AVENTURAS

LA SAGA DE: _____ / SACERDOTE

GLORIA



3 | 7-1

REZAR

2

ESPECIAL: Rezar (acción de ataque)

HABILIDAD: Perspicacia (+).

Persuasión (+). Primeros auxilios (+)

SABER: Religión

2

BÁCULO



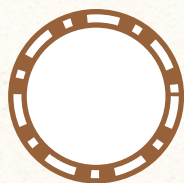
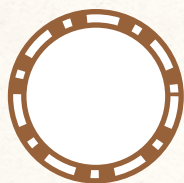
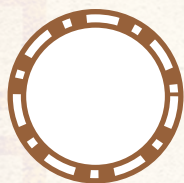
4

RECOMPENSAS

FAMA

ORO

MITHRIL

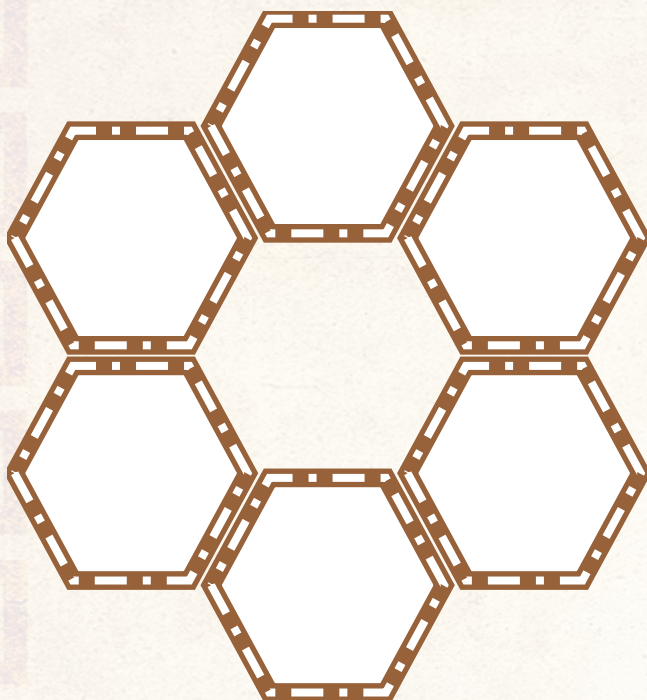


POSESIONES

AVENTURAS

LA SAGA DE: _____ / BÁRBARO

GLORIA



4+28-1

BERSERKER

5

ESPECIAL: Berserker

HABILIDAD: Duro (+) en Salud; Fuerte
(+) en Fuerza

SABER: Tribal

2

GRAN HACHA



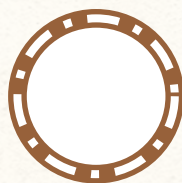
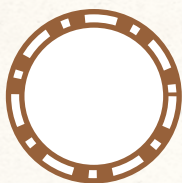
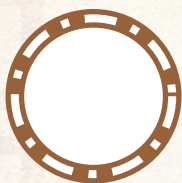
1

RECOMPENSAS

FAMA

ORO

MITHRIL

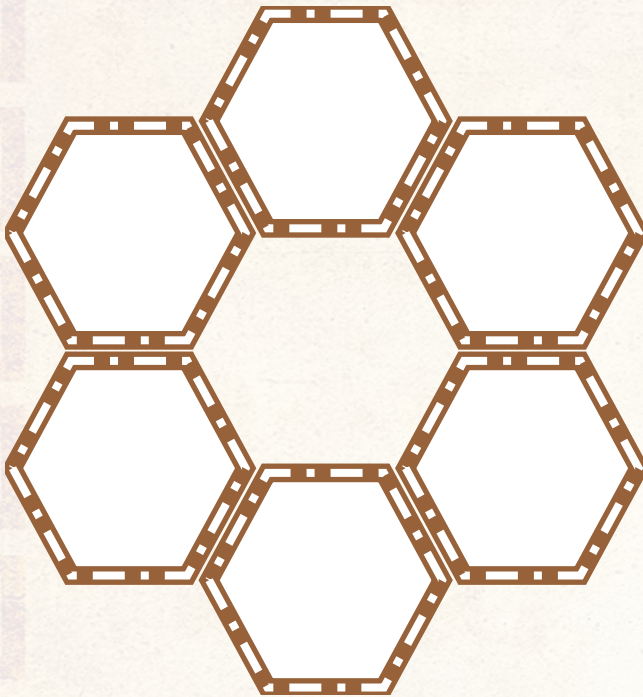


POSESIONES

AVENTURAS

LA SAGA DE: _____ / CAZADOR

GLORIA



4

8

PUNTERÍA

3

ESPECIAL: Puntería
HABILIDAD: Percepción (+) exteriores.
Supervivencia.
SABER: Naturaleza

3

ARCO

2

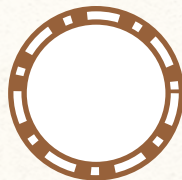
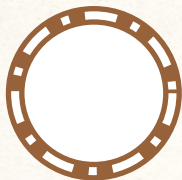
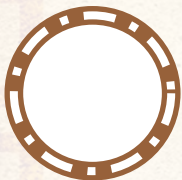


RECOMPENSAS

FAMA

ORO

MITHRIL



POSESIONES

AVENTURAS
