

# BALGARD

## - Mundos Legendarios -

### Balgard Saga

"Cuando el gran Padre Ukgar forjó el mundo bajo el sol blanco, levantó montañas heladas y sopló gélidos vientos sobre su superficie. Entregó las cuevas a los dvergar y los bosques a los alfar. Sembró el árbol Bahrbor, quién lo traicionó y dió fruto a los dragones, cuya sangre corrompió la naturaleza. El Gran Padre envió a sus hijas y guerreras, las doncellas valkyrias, para destruirlos, pero Valkyriria Sagathra se rebeló del yugo y unió a la vida con la muerte."

#### Esto es un juego de rol

Reúne un grupo de amigos, copias de este juego y dados de seis caras. Uno de ustedes será el *guía de juego*, mientras que el resto serán *jugadores*.

- **Jugadores:** Creen un personaje protagonista. Ustedes se encargarán de interpretarlo, relaten sus acciones.
- **Guía de Juego:** Plantea una situación inicial, describe lo que los rodea, plantea desafíos a sus objetivos.

### La Profecía

"Los elegidos del pueblo fueron convocados por la sabia de la aldea para cumplir una tarea. Mientras observa el fuego, entra en trance y arroja los huesos al cuenco, relatando la profecía de su destino..."

El *Guía de juego* tira 3 dados "¿Qué interpretan de la misma?:"

#### Lo místico

- (1) "Una reliquia encandece en la oscuridad..."
- (2) "Un gran espiral tormentoso se acumula en las nubes..."
- (3) "Un cuervo posado sobre un gran campo de batalla..."
- (4) "Un árbol negro en llamas..."
- (5) "Una doncella pálida vestida con huesos..."
- (6) "Un herrero dorado forjando un arma de plata..."

#### El extraño.

- (1) "Una valkyria cayendo del cielo..."
- (2) "Un álfar sangrando sobre la piedra..."
- (3) "Un draugr sale de su tumba lluviosa..."
- (4) "Un enano dvergar partiendo la piedra..."
- (5) "Una serpiente se enrieda en la corona de un Jarl..."
- (6) "Una melodía salida de la voz de un escaldo..."

#### La amenaza.

- (1) "Una sombra solo deja ceniza en su vuelo..."
- (2) "Un monstruoso lobo rompe su cadena..."
- (3) "Un brujo recita cánticos sobre pilas de huesos..."
- (4) "Un gigante emerge de su prisión de hielo..."
- (5) "Un gran ejército liderado por un jefe de guerra..."
- (6) "Un ojo abriéndose en lo profundo del mar..."

Tras un largo viaje, llegan a su destino... El *Guía de Juego* tira un dado y cada participante da un detalle del lugar.

- (1) Los Túneles Dvergar de La Hermandad Montañosa.
- (2) Los Palacios Álfar en El Bosque Blanco.
- (3) La aldea norteña Hezak al pie de la montaña Pico-Muerte.
- (4) El Páramo Rukk en el Lago Congelado.
- (5) La aldea Valesk en las costas del Mar del Kraken.
- (6) La gran fortaleza de Rildar al centro de todo Balgard.

### Los Elegidos

Elige una *Runa* y un *Vínculo* en el tríptico para elegidos.

**Responde las siguientes preguntas:** ¿Por qué te has vuelto un/a guerrero/a?, ¿Qué es lo que más deseas en este mundo?, ¿Cómo es tu apariencia?, ¿Cómo es tu aldea natal?

**Elige un primer nombre:** Como por ejemplo: Aldren, Apsil, Ardot, Armen, Ary, Arik, Astrid, Attild, Birum, Brid, Brum, Einnar, Frei, Grumheim, Gundar, Gunnilda, Halsgard, Hamall, Hark, Helm, Innveil, Iskan, Jenn, Kalgrim, Nogg, Opir, Poran, Sig, Silf, Sivian, Sveinn, Thull, Torag, Trollgir, Urda, Varagr, Vette, Vid, Vrasyl, Yra, etc. Para tu **nombre de familia**, escoge el nombre de tu padre o madre y añade el sufijo "-son" (en caso de ser hombre) o "-datter" (en el caso de ser mujer). Tras realizar una proeza memorable, puedes llegar a ganar un **título** acorde: "Marca de fuego", "Muerde trolls", "Piel de lobo", "Calavera roja", "Barriga de aguamiel", "Diente de oso", "Mata-dragones", "Caza-cuervos", "Nueve-dedos", "Costablanca", etc.

**Fuego Interno:** Es tu moral, inicia en 1. Entre más Fuego Interno poseas, tendrás más poder.

**Resistencia:** Cuando recibes una *herida*, marca tu *resistencia* y elige una opción:

- Te rindes bajo los terminos enemigos.
- Quedas inconciente y fuera de combate.
- Continuas peleando, aumenta tu Fuego Interno en 1, pero si vuelves a recibir una *herida*, mueres.

Recibir una *herida* implica quedarte con una cicatriz y una historia para los escaldos. Dale la importancia que merece.

**Corrupción:** Es la cantidad de infecciosa sangre negra de dragón que posees en tus venas. Más corrupción implica más poder pero acompañado de desfiguración y rechazo (*fuera de aquí, sangre-negra!*)

**Gloria:** Al morir, puede implicar ser inmortalizado en poesía y canciones como un héroe, que seas olvidado o que tu nombre se convierta en un insulto.

- Cuando ganas **gloria** (trunfas en batalla, logras un pillaje, sobrevives a la naturaleza, etc.), clama victoria y aumenta tu Fuego Interno en entre 1 y 3 puntos.
- Cuando eres **cruel** (abandonas a un enemigo a morir en la nieve, rompes una promesa hecha sobre tu brazalete, lastimas inocentes, esparcir la corrupción, etc.), aumenta tu Fuego Interno y Corrupción en 1.
- Cuando abandonas tu **honor** (huyes cobardemente, rechazas un duelo justo, etc.), disminuye tu Fuego Interno en 1.

**Balgard** (playtest v.9.0) es un juego de rol por Benjamín Aníbal Reyna - Marzo 2015 - [www.mundosinfinitos.webs.com](http://www.mundosinfinitos.webs.com)

**Inspiración.** Vikings de Michael Hirst (2013); Dragon Age: Origins de BioWare (2009); Pathfinder de Paizo Publishing (2009); The Elder's Scrolls V: Skyrim de Bethesda Game Studio (2011); The Banner Saga, de Stoic Studio (2014); The 13th Warrior de John McTierman (1999).

**Playtest:** Juan Manuel Vallejo, Arturo Pantene, Nahuel Lopez.



## La Batalla

Solo tira los dados en la **batalla** (tanto *contra el hombre*, como *contra la naturaleza*, tanto en un duelo como en un ejército). El sigilo, el veneno y la huida implican **desaliento**.

**Sí tu batalla es verbal:** Elige *sí negociar con una promesa de brazalete o iniciar una contienda* (batalla física).

**Sí tu batalla es física:** Elijan un líder, si no hay uno, cada personaje tirará sus dados por separado (y sus *victorias* no se sumarán). Relaten como harán para vencer a tu contrincante. Si suena emocionante, tira los dados. Sino, fallas tu acción (y recibes un **mal**).

- + Añade un dado si tu acción está dentro de las **capacidades humanas** (a menos que tu *resistencia* se encuentre marcada).
- + Añade un dado si tienes *dominio* (o explotas una ventaja).
- + Añade un dado por punto en tu **Fuego Interno**.
- + Añade un dado por punto en tu **Corrupción**.
- Si recibes ayuda, tira los dados de tus aliados (solo si tu líderas la acción).

Observa los resultados: cada **5 y 6** es una **victoria** para canjear por logros (si no usas una **victoria** en el momento, se descarta). Cada oponente requiere una cantidad de **victorias** para canjear:

- Contra un oponente **común** (*saqueador, lobo, etc.*) requieres **1 victoria** para poder batallar.
- Contra un oponente **fuerte** (*oso, troll, etc.*) requieres **2 victorias** para poder batallar.
- Contra un oponente **legendario** (*dragón, kraken, etc.*) requieres **3 victorias** para poder batallar.
- Contra un **dios** requieres **5 victorias** para poder batallar.

**Sí obtienes victorias suficientes**, sobrevives, rompes la defensa enemiga y lo debilitas, dejando vulnerable a tu enemigo. Además, quién lidera, elige una **opción de batalla**:

- Asegurar el estado de alguien o algo.
- Ganar tiempo o generar una distracción.
- Conducir al enemigo a una posición desventajosa (*¡Risco!*).
- Lograr una retirada segura y hallar refugio.
- Liberar cualquier número de aliados retenidos.
- Generar un cambio en el campo de batalla (*¡Avalancha!*).
- Provoca la retirada de todo aquel que no sepa pelear.

**Al dejar vulnerable a tu enemigo:** Quién lidere, elige una opción:

- **Batalla hasta el final:** continuar peleando con una segunda tirada que resultará en la muerte del enemigo.
- **Promesa de brazalete:** muestra piedad y ofrece un acuerdo a aquellos que se rindan (retirada, esclavitud, alianza, entrega del líder, etc.). El enemigo puede aceptar, negociar o rechazar la propuesta y pelear a muerte.

**Si no obtienes victorias suficientes**, logras dejar vulnerable a tu oponente de todas formas, pero tu *Guía de juego* elige un **mal** acorde a la situación. (explicados en el tríptico de **Guía de juego**).

**Tras una batalla, los elegidos pueden levantar campamento:** por cada día pasado, cada elegido toma una opción:

- **Cazar** (raciones de alimento suficientes para el viaje)
- **Descansar y tratar tus heridas** (desmarca tu *resistencia*, disminuye tu *Fuego Interno* en 1).
- **Coser desgarrs** (si eres un *draugr*, desmarca tu *resistencia*)
- **Prepararse** (Tu *Fuego Interno* se vuelve 1)
- **Montar guardia** (evitar emboscada)
- **Rastrear** (solo si tienes *Runa-Bestia*, sigue a un rastro)
- **Comunión espiritual** (solo si posees *Runa-muerte*, contacta un fantasma)
- **Poder sanador** (solo si posees *Runa-Luz*, desmarca la *resistencia* de un aliado y quita la ponzoña de su sangre.)

## Pillaje y regreso a la aldea

Cuando realicen pillaje, sean recompensados o hallen un tesoro, los jugadores acumularán una cantidad de **tesoro** (objetos portables con valor de trueque, como anillos, joyas, ropas, pieles, esclavos, etc.) dependiendo del riesgo de los actos, con un **valor de tesoro** de entre 1 (una granja de cabras) y 5 (el alijo de un jarl enemigo). Al regresar al pueblo, podrán obtener 10 monedas por valor de tesoro intercambiado y gastarlas en servicios (costo entre paréntesis).

**(1) Salón del jarl:** “*Un festín y aguamiel, una cama donde dormir, tus heridas atendidas por súbditos y sabios.*” / A menos que hayas enfadado al jarl, elige una opción:

- “*¡Skoll!*”, tu *Fuego Interno* se vuelve (1).
- Desmarca tu *resistencia* y elimina la ponzoña de tu sangre.
- Inicia una contienda en el comedor con quien desees (ebrio).

**(10) Forja del herrero:** “*Golpes resonantes sobre metal ardiente...*” / Elige una opción:

- Repara todo tu equipo dañado.
- Adquiere un nuevo arma o armadura de reemplazo.
- Solicita una pieza de equipo especial.

**(20) Apoteca del arcanista:** “*Coloridos fluídos, producto de una alquimia secreta...*” / Adquiere uno:

- **Brebaje rojo** (Desmarca tu *resistencia* y elimina la ponzoña de tu sangre.)
- **Brebaje amarillo** (*Fuego Interno* +3).

**(50) Tributo al jarl:** “*La mano agradecida de un pueblo honorable...*” / Después de un tiempo, elige un agradecimiento del jarl, aunque este puede negarse:

- Busca refugio en su hogar.
- Solicita casarte con uno de sus descendientes.
- Organizar un saqueo a otras tierras.
- Solicitar misericordia (y tal vez salvarte del *aguila de sangre*).
- Antagonizar a alguien y levantar a su ejército en tu nombre.
- Solicita un regalo como: una residencia, una pequeña embarcación, unos caballos, un arma de *acero-negro* (ventaja contra trolls y otros monstruos).
- Solicita la construcción de un fuerte, una embarcación, etc.

## Rezarle a los Dioses

(-) **Altar a Ukgar:** Solo si tu vínculo es *Asatru del Padre Ukgar* y tienes *Fuego Interno*, pero no posees *corrupción*, elige una opción:

- Desmarca tu *resistencia* y elimina la ponzoña en tu sangre.
- Solicita consejo de una *valkyria*.
- Develar una guía para el camino en la forma de un cuervo.

(-) **Altar a Sagathra:** Solo si tu vínculo es *Asatru de Sagathra* y tienes *Fuego Interno*, disminuye tu *Fuego Interno* en 1 y elige una opción:

- Revive un aliado caído como *draugr* (solo una vez por aliado).
- Contacta un fantasma por sabiduría.

(-) **Altar a Bahrbor:** Aumenta tu *Corrupción* en (1) y elige una opción:

- Desmarca tu *resistencia*, elimina la ponzoña de tu sangre y adquiere 3 puntos de *Fuego Interno*.
- Pide un *deseo especial*.

(-) **Desafia a los Dioses:** Tu *Fuego Interno* se vuelve 3, pero instantáneamente tu *Guía de Juego* aplica un **mal** (maldición).

## MALES

Cada vez que los elegidos no tengan suficientes victorias en batalla, elige un *mal* acorde para aquellos involucrados:

- **Herida:** "La mordida de un lobo, el corte del acero, el fuego del dragón."; Marca la resistencia de un elegido. Cualquier elegido puede interponerse y tomar la herida en su lugar, pero no puede activar su protección. Si alguien muere fuera de digna batalla, revivelo como un draugr.
- **Maldición:** "Contaminado por sangre de dragón, maldito por un brujo, influenciado por el mal."; Elige una: Aumenta su *Corrupción* en 1; Conviértelo en un Cambia-pieles o Condenalo a revivir como Draugr.
- **Desaliento:** "Atemorizado por fantasmas, amedrentado por una tormenta, humillado por un escaldo."; Disminuye su *Fuego Interno* en 1. Si alguien sin *Fuego Interno* es desalentado, se rinde sumisamente ante el peligro y las condiciones enemigas.
- **Ponzoña:** "Los colmillos de una araña monstruosa, el filo envenenado de una trampa, las pócimas de un traidor."; Cualquiera que se encuentre envenenado anula todo "5" en sus tiradas mientras permanezca así. Si ya se encuentra envenenado, marca su resistencia.
- **Caos:** "El golpe de una campana, el llamado de un ritual."; Si los elegidos no se retiran ahora mismo, deberán enfrentarse a una nueva amenaza.
- **Retención:** "Atrapado por la mano de un gigante de hielo, enredado en una telaraña inmensa, sujetado por el tentáculo de un krakken, sepultado en la avalancha."; Aquellos que queden retenidos, no pueden batallar hasta que un aliado los libere.

**Cuando los elegidos son derrotados...** Tira un dado y define los detalles:

- (1) Son tomados como rehén. "¿qué desean a cambio?"
- (2) Son esclavizados. "¿a donde los llevan?"
- (3) Son humillados. "¿qué pensarán en el regreso?"
- (4) Se les ofrece una alianza. "¿por qué argumentan?"
- (5) Son perdonados. "¿por qué harían eso?"
- (6) Uno es ejecutado al azar. "¿cómo lo hacen?"

## EXPLORAR

**Cuando los elegidos viajen...** Tira un dado y define los detalles:

- (1-2) **Batalla contra Balgardianos:** Saqueadores, rebeldes, incursores, etc. "¿Dónde acampan? ¿Qué desean?"
- (3) **Batalla contra las bestias:** Osos territoriales, lobos hambrientos, etc. "¿Qué perturba sus tierras?"
- (4) **Batalla contra los monstruos:** Trolls, krakens, gigantes de hielo, etc. "¿Qué hacen aquí?"
- (5) **Batalla contra la naturaleza:** Lluvia tormentosa, tormenta de nieve, tormenta marina, avalancha, etc. "¿Dónde refugiarnos?" "¿Qué la ha provocado?"
- (6) **Batalla contra la corrupción:** Brujos, dragones, exiliados, etc. "¿Qué le han hecho a este lugar?"

Una victoria gloriosa tras una batalla ardua y destacable puede ameritar tomar un trofeo y volverlo un fetiche: el *cuchillo de un bandido*, la *piel de un oso*, el *colmillo de un dragón*, etc. También puedes tatuar tu piel.

**Cuando los elegidos encuentran a un forastero vagabundo en sus viajes...** Tira un dado y responde "¿qué hace aquí?". "¿Tiene alguna tarea recompensable para los elegidos?"

- (1) **Valkyria Y'reth, en una misión contra la corrupción.**
  - Enfrenta en batalla hasta el final a cualquiera con *Corrupción*. Habrá represalia por su muerte.
  - Puedes rezar a través de ella (*Altar a Ukgar*).
- (2) **Álfar Biedghar, que también ha recibido la profecía.**
  - Habrá gran represalia por su muerte.
  - Brinda consejo a los elegidos, pero rechaza a cualquiera con *corrupción*.
  - Invierte como un *Tributo al Jarl* a mitad de costo.
- (3) **Dvergar Halmar, minando mineral.**
  - Comercia como en una *Foja de herrero* a mitad de costo.
- (4) **Un draugr misterioso de sombras intenciones.**
  - Puedes rezar a través de él (*Altar a Sagathira*).
- (5) **El Brujo Duk'ram, con una propuesta tentadora.**
  - Comercia como en una *Apoteca del Arcanista* a mitad de costo, solo con aquellos con *corrupción*.
  - Puedes rezar a través de él (*Altar a Bahrbor*).
- (6) **Escaldo Toldar, buscando refugio y alimento.**
  - Si lo ayudan, brinda un detalle beneficioso sobre la zona y relatará buenas historias sobre los elegidos. Sino...

## CONDENAS

**Al revivir como Draugr:** Si posee una *Runa-Dragón* o *Runa-Luz*, sustituyela por una *Runa-Muerte*. Es despojado de sus emociones y su cuerpo se vuelve un despojo (ignora *Fuego Interno*, *Corrupción* y *ponzoña*), pero su poder de ultratumba siempre le permite tirar dos dados (en lugar de uno) cuando se consideren sus *capacidades humanas*. Solo puede alimentarse de sangre y sus heridas no se cierran, deben coserse. Un draugr no necesita dormir y puede convertirse en gato por cuanto tiempo desee. Solo puede volver a descansar en paz muriendo en digna batalla.

**Al ser maldecido como Cambia-pieles:** Es despreciado por la gente. Cuando su resistencia sea marcada, la sangre de lobo comienza a quemar (su *Fuego Interno* aumenta en 1) y su *Runa* se vuelve una *Runa-Bestia*, (hasta que tome un descanso), pero instantáneamente sucede un mal a elección del *guía de juego*. Un *Cambia-pieles* nunca puede negociar con su enemigo.

**Al adquirir corrupción:** Dependiendo de la cantidad de corrupción en su sangre, habrá una consecuencia diferente:

- (1) Posee algunas manchas negras y escamosas en su cuerpo. Quién las vea, suele evitar el contacto.
- (2) Gran parte de su cuerpo tiene escamas negras, un par de pequeño cuernos comienzan a salir de su frente. La gente lo rechaza o le teme (*¿Fuera de aquí, sangre-negra!*). Cualquiera que beba su sangre, aumenta su *corrupción* en 1, a menos que ya posea *corrupción*.
- (3) Sus ojos son blancos, tienes grandes cuernos, sus uñas se han vuelto garras, crecen dos enormes alas de su espalda. Pocos toleran tu presencia, puedes llegar a ser ejecutado e incinerado.
- (4+) Las llamas lo envuelven, su cuerpo asume la forma del dragón y pierde completo control sobre sí mismo. Ahora, es solo un vil ser de caos y destrucción y tiene puede tomar una última opción:
  - Destruir sus alrededores.
  - Huir en vuelo y crear un sendero de destrucción.



## GUÍA DE RUNAS

Cada elegido nace con una *runa* ligada a su esencia. Siempre tienes **dominio** contra todo aquello que comparta la misma *runa*. Una vez por batalla, cuando fueses a recibir un **mal**, puedes usar tu **cambio de destino** y cambiarlo por otro.

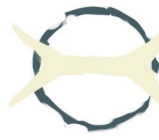
- Runa-Bestia:** Digna de guerreros puros, hombres-oso, cambia-pieles y bestias.
- **Cambio de destino - Berserk:** Cambia Herida o Ponzoña por Caos.
  - **Nueva opción de batalla - Salvaaje:** "Todos se unen a la contienda."

- Runa-Viento:** Digna de bandidos y asesinos.
- **Cambio de destino - Silencio:** Cambia Caos o Retención por Desaliento.
  - **Nueva opción de batalla - Celeridad:** "No pierdes nada de tiempo en esto."

- Runa-Luz:** Digna de valkyrias, espíritus álfar y todo aquello humilde.
- **Cambio de destino - Protección:** Cambia Herida o Ponzoña por Retención.
  - **Nueva opción de batalla - Fulgor:** "Destella luz y trae esperanza."

- Runa-Muerte:** Digna de chamanes, draugen, enanos dvergar y el mismísimo invierno.
- **Cambio de destino - Frialidad:** Cambia Herida o Ponzoña por Desaliento.
  - **Nueva opción de batalla - Invierno:** "Una tormenta se desata."

- Runa-Dragón:** Digna de brujos, exiliados y el mismísimo fuego.
- **Cambio de destino - Contaminación:** Cambia Herida por Maldición o Caos.
  - **Nueva opción de batalla - Fuego:** "Enciende la zona en llamas."



## BALGARD

- Tríptico para Elegidos -

Nombre

Vínculo



Resistencia

Fuego Interno  
(max. 3)

Corrupción

Runa

Morral

Equipo de viaje: abrigos de piel, antorchas, hacha para leña, cuchillo de caza, sogas, mapa, pala corta, cantimplora, capa y manta, tienda de campaña, vendajes, hierbas medicinales, yesca y pedernal.

Tienes una protección corporal (como una armadura de cuero o pieles). Elige una o dos armas fiables (hacha larga, espada y escudo, arco, cuchillos gemelos, tus propias garras, etc.)



Runa-Bestia

Runa-Viento

Runa-Luz

Runa-Muerte

Runa-Dragón



Tesoros

Monedas  
(Inicias con una)

Brebajes Rojos Brebajes Amarillos

BALGARD por Benjamín Aníbal Reyna - Marzo 2015  
www.mundosinfinitos.webs.com

## VÍNCULOS

¿Qué es lo que más deseas en este mundo? Cada vez que sacrifiques algo o inicies una contienda por tu prioridad, adquieres entre 1 y 3 puntos de *Fuego Interno*.

**Asatru del Padre Ukgar:** Eres un vasallo del Padre de las Valkyrias y Forjador del Mundo; **Elige una prioridad:**

- Un renombre glorioso y honorable.
- Unificar Balcarg bajo tu corona.
- La prosperidad de todo Balcarg.
- Concretar La Profecía.
- Exterminar la corrupción.

**Asatru de Sagathra:** Compartes tus ideales con la Valkyria Caída y Diosa de la Muerte; **Elige una prioridad:**

- Innumerables riquezas y placeres.
- Unificar la tierra bajo tu corona.
- La vida eterna.
- Extender el dominio de tu jarl.
- Exterminar a los débiles.

**Asatru de Bahrbor:** Rindes culto al Árbol del Caos y Engendradora de Dragones; **Elige una prioridad:**

- Morir en una guerra de leyenda.
- Innumerables riquezas y placeres.
- Derrocar a todo jarl de su trono.
- La vida eterna.
- Extender la corrupción en Balcarg.
- La muerte de Ukgar y sus valkyrias.

**Especial:** Inicias con tu *Corrupción* en 1.

**Voluntad de Parangón:** Tu pueblo es más importante que las deidades; **Elige una prioridad:**

- Un renombre glorioso y honorable.
- Derrocar a todo jarl de su trono.
- Extender el dominio de tu jarl.
- Exterminar la corrupción.
- La muerte de los Dioses.

Si pierdes la fé en tu *Vínculo*, puedes solicitar un *quiebre de vínculo*: sustituye tu *vínculo* (y tal vez tu *Runa* también), pero pierdes todo tu *Fuego Interno*.

