

Juegos en los grandes salones

En el siguiente documento se detallan pequeños mini juegos que pueden ser usados durante cualquier partida de Yggdrasil. Con ello se busca dar una base “sistemática” a éstos y opciones de entrenamiento entre trama y trama. Gracias a estos juegos, los personajes podrán apostar algo de dinero, participar en el día a día de los nórdicos e incluso ganar algo de reputación.

Se usan habilidades propias de “A la Sombra del Fresno”.

Puedes consultar más artículos en www.Kuma-Almasy.es

Los dados

Pueden participar cuantos individuos quieran.

Cada participante deja en el medio de la mesa la plata apostada. Uno por uno, los jugadores lanzarán 3d6. El objetivo es sacar la puntuación más alta, sumando el resultado de los tres dados. En caso de empate, los implicados en éste deberán realizar de nuevo la tirada, pero solo si el empate determina quién es el ganador.

Implicar el sistema de juego

Antes de lanzar los dados y tras haber apostado, los participantes en el juego pueden realizar una tirada de Instinto + Desafíos Sociales, con una UE de 10 (+1 por participante). Aquellos que superen la tirada, podrán determinar un bonificador o penalizador a cualquiera de los implicados en el juego en su tirada de dados (incluyéndose a sí mismo). El modificador será de 1 punto por cada 5 que posea en la habilidad “Desafíos sociales”. Determinar cómo se aplican los posibles bonificadores o penalizadores se hará en secreto para aumentar la tensión de la mesa y no podrán ser modificados tras la misma. Tras esto se lanzarán los dados y se aplicaran.

Es importante saber que ningún dado con un resultado de 6 puede ser bonificado y ninguno con un 1 puede ser penalizado. A efectos prácticos, los modificadores “mueven” el resultado del dado, no se suman sin más, por lo que puede afectar a los empates. Teniendo esto en cuenta, el resultado de las tiradas deberá ser modificado cuántas veces sea necesario (dependiendo de los puntos modificados por los participantes) y tras esto, decir el resultado de la tirada y el vencedor.

Fallar esta tirada, no supone penalización alguna durante el juego.

El brazo de Thor

Pueden participar dos individuos.

Cada participante deja en el medio de la mesa la plata apostada. El concurso es una demostración de fuerza entre ambos, llevando a cabo un pulso.

Los dos implicados lanzan al mismo tiempo tantos dados como posean en Fuerza, quedándose solo con dos de ellos. El objetivo es sacar la puntuación más alta sumando el resultado de ambos dados. Se puede hacer de una sola tirada o al mejor de tres. El ganador se lleva la plata y es tradición que grite “¡yo tengo el brazo de Thor!”

Beberse el océano

Pueden participar cuantos individuos quieran.

Cada participante deja en el medio de la mesa la plata apostada.

El objetivo del juego es ver quién es capaz de beber más antes de caer bajo los efectos del alcohol y desmayarse o vomitar. Para este juego los implicados harán tiradas de Energía + Estoicismo hasta fracasar o ser el último bebiendo.

La UE base de la cerveza será 10 y aumentará de dos en dos. En el caso de la hidromiel, la UE base será de 8 y aumentará de cuatro en cuatro.

No superar una tirada supone que el jugador vomita o se retira antes de acabarse el cuerno. En el caso de obtener una pifia en la tirada, se desmayará (lo que lo dejará en ridículo). Sea de un modo u otro, todo personaje que no supere la tirada, se le deberán aplicar los penalizadores propios de la ebriedad.

La tradición manda que el ganador grite “¡Sköll!” antes de beber un último cuerno (independientemente de cómo se encuentre tras un último cuerno, seguirá siendo el ganador).

Implicar el sistema de juego

Antes de comenzar a beber y tras haber apostado, los implicados podrán realizar una tirada de Energía + Estoicismo con una dificultad de 12 (+1 por cada implicado y +2 o +4 dependiendo de si beberán

cerveza o hidromiel). Cada implicado que supere la tirada, reducirá la UE base de la bebida en 1 punto por cada 5 en la habilidad Estoicismo, desde luego, una gran ventaja.

Fallar esta tirada, no supone penalización alguna durante el juego.

Carrera de escudos

Solo posible en un gran salón durante una festividad que haya reunido a mucha gente.

Algunos hombres retarán y dejarán en ridículo a otros, a recién llegados o compañeros de aventuras. Insultos jocosos, bromas y envalentonadas vacías darán paso a un susurro que se convertirá en un griterío “¡Escudos, escudos, escudos!”. Los hombres del lugar harán espacio y recogerán sus escudos o tomarán prestados los que encuentren, formando una “calzada redonda” alrededor del centro del salón.

Los retados participarán por Renombre subiendo a la calzada de escudos. Cada implicado se pondrá en un punto del círculo, tratando siempre de dejar espacio entre ellos y los demás. Una vez preparados, por turnos (se hace uso de la puntuación de Agilidad para determinar el orden) realizarán una tirada de Agilidad + Atletismo con una UE de 12. Por cada tirada, la UE aumentará en 1 y en 2 cada vez que den una vuelta completa.

Un fallo en la tirada, significará que el personaje ha perdido el equilibrio y por lo tanto se habrá caído.

¿Cuentas con un tablero?

Puedes dibujar en un folio a mano alzada “el camino de escudos”. Con una pieza o dado, cada jugador puede emplazar a su personaje sobre éstos. Tras el orden de los turnos, el personaje en cuestión avanzará por los escudos a razón de un escudo por cada 5 puntos en el resultado de la tirada superada. ¿Qué sucede si un personaje alcanza a otro por la espalda? En ese caso, cuando un personaje adelante a otro, el que adelanta le impondrá una penalización al otro en su siguiente tirada. La penalización será de 1 punto por cada 5 en la habilidad de Atletismo.

Ten en consideración que un tablero puede ser de gran ayuda. En caso de usarlo, ten en cuenta que los corredores solo podrán avanzar, nunca quedarse quietos o girar.

Mesa de guerra

Para este mini juego hacen falta algunos elementos externos. Un tablero de ajedrez será perfecto y tras esto, papeles con diferentes símbolos o como en mi caso, piedras con el símbolo dibujado.

Cada piedra responde a un tipo de “unidad” de combate típica de las gentes del sur, con una serie de características. El juego es básicamente un wargame muy antiguo.

Tropa	Símbolo	Vida	Mov	Alcance	Ataque	Defensa	Especial
Escudo	Escudo	3	1	Adyacente	1	1	Bloqueo
Lancero	Lanza	2	1	2 y adyacente	1	1	Flanqueo
Arquero	Arco	2	1	4	2	0	Acoso
Jinete	Herradura	2	3	Adyacente	2	0	Flanqueo
El Jarl	Corona	3	2	/	/	/	Apoyo al ataque
La dama	Bastón	1	2	/	/	/	Apoyo a la defensa
Berserkr	Hacha	5	1	Adyacente	3	0	Flanqueo

Especiales:

Bloqueo: cualquier unidad que luche contra la tropa de escudo queda bloqueada sin poder moverse la siguiente ronda.

Flanqueo: en caso de atacar a una unidad por el lateral o la espalda suma un +2 a su ataque.

Acoso: las unidades bajo ataque de la unidad, reduce en 2 el resultado de sus tiradas.

Apoyo al ataque: mientras esté presente la unidad, +1 dado a la tirada de ataque de todas las unidades aliadas.

Apoyo a la defensa: mientras esté presente la unidad, +1 dado a la tirada de defensa de todas las unidades aliadas (en caso de no tener defensa suma igualmente un dado).

Pueden participar cuantos individuos quieran pero siempre en número par (uno contra uno, dos contra dos, etc) y siempre formando equipos. Cada participante puede poner dos unidades de combate en juego, con las que deberá acabar con las del contrario. Las estrategias pueden llegar a ser muy complejas,

pero nunca se debería de alargarse demasiado la partida ni jugarse demasiadas mientras otros jugadores no hacen nada.

El sistema es sencillo, cada unidad posee unas características propias. Cada tropa puede moverse como desee por el tablero siendo cada movimiento una casilla. Para atacar, se lanzan cuantos dados tenga en ataque, quedándose con el número más alto, mientras que el objetivo se defiende con los dados que tenga, quedándose con el número más alto. En caso de empate, el defensor siempre gana. En caso de que el atacante gane la tirada, el defensor pierde una vida y éstas solo pueden ser restadas mediante el ataque. Cada unidad puede primero moverse y después atacar.

La recompensa por ganar en estos juegos puede ser plata, pero también Reputación. Los grandes jugadores de Mesa de Guerra, son considerados expertos estrategas.

Implicar el sistema de juego

Cada ronda que se inicie durante la partida, cada implicado puede hacer una tirada de Intelecto + Táctica con una UE base de 10 y un aumento en la UE de +2 por cada jugador contrario (que se disminuirá al dejar fuera de combate las piezas de otro jugador y aumentará al perder aliados). Si supera la tirada, obtendrá un +1 por cada 5 puntos en la habilidad Táctica, que podrá usar para sumar o restar el resultado de sus tiradas, de las de sus aliados o de las de sus contrarios (nunca podrá sumar a un dado si en éste obtiene un 10 o restar, si obtiene un 1, norma que también se aplica con los bonificadores de los especiales).

Duelo de insultos

Pueden participar dos individuos, que se enfrentarán entre sí.

Para llevar a cabo éste juego, se requiere de una inmersión más profunda, dado que el jugador que participe ha de conocer a su contrincante (algo que también deberá suceder con el contrario). Un modo de obtener información sería haciendo uso de Sagas, sobre todo si la reputación de los implicados es elevada. Otro modo es ser creativo, aunque siempre con cuidado de no pasar de hiriente o faltar al honor del contrario. Su aspecto, trabajo, carencias o cualquier otro detalle es un arma útil en un duelo de insultos.

Dejando claro lo anterior, el duelo se rige por una serie de rondas en la que los participantes, por turnos, harán gala de su suspicacia y picaresca (e interpretación por parte del jugador). El sistema para determinar el éxito deberá ser aplicado con justicia por parte del Director (igual que definir cuándo los insultos has ido más allá de lo que el honor de los implicados puede soportar). Cada implicado deberá realizar una tirada de Tenacidad + Desafíos sociales cada vez que reciban un insulto. Ambos implicados comienzan con una UE de 0, que aumentará tras cada insulto en 2, si el insulto no ha sido bueno; en 4 si ha sido decente u original; en 8 si ha sido demoledor, pero dentro del buen gusto. En el momento que uno de los participantes no superase la tirada puede retirarse del duelo, perdiendo. En caso de pifia, se iniciará un combate a puños, lo que repercutirá negativamente en la reputación de éste.

Implicar el sistema de juego

Se requiere de un medidor de tiempo, ya sea un reloj de arena o un cronometro para aplicar el sistema de juego.

Antes de comenzar el duelo de insultos, ambos participantes realizarán una tirada de Intelecto + Empatía, sopesando a su adversario y sus propios conocimientos sobre éste. La dificultad media será de 12, aunque si lo conocen bien, bajará en 4 o si no lo conocen bien subirá en 4. Si superan la tirada, obtendrán un contador por cada 5 puntos en Empatía.

Gracias a estos contadores, se delimita el tiempo de espera entre insulto e insulto, muy útil sobre todo al participar jugadores indecisos. Cada turno, cada implicado tiene un contador, que puede amentar hasta 5 siguiendo la norma descrita anteriormente. Si no contestan dentro de dicho tiempo, pierden el duelo (y lo mismo sucedería con el participante que interprete el director).

En mi caso siempre aplico contadores de 2 minutos.