

Huida de último minuto

Por Manuel Óscar Sánchez Yagüe

Datos

Partida jugada usando:

Sistema: Everspark por Cezar Capacle (<https://capacle.itch.io/everspark>)

Originadores: Random Realities for the Roving Raconteur por Cezar Capacle (<https://capacle.itch.io/random-realities>)

Local: Es el típico mundo de fantasía.

Oráculos: Random Realities for the Roving Raconteur por Cezar Capacle (<https://capacle.itch.io/random-realities>)

Sobre Everspark: es un juego en el que se usan 1d20 y 1d6. Cuando se lanza el 1d20, no se le suma ninguna bonificación ni se le resta nada.

El éxito o fracaso de la tirada se hace a ojo. El 1d6 se usa para las "chispas" (sparks), que vienen a ser contadores de progreso. Para más información (en inglés):

<https://capacle.itch.io/everspark>

Sobre Random Realities...: es un oráculo general con cierto toque de fantasía que ofrece 36 páginas de resultados para casi cualquier cosa. Yo hice la aplicación web, que aporta más variedad al mezclar los resultados de esas páginas. Cualquier cosa que genere con este oráculo irá entre corchetes y en negrita. Ejemplo: **[perro][ataca][dueño]**.

Partida

Decido que mi personaje sea un:

Ascendencia: (1) Humano

Transfondo: (7) Artista -> uso el oráculo de gente: **[cuentacuentos]**

Clase: (1) Campeón (guerrero)

Le busco un nombre usando el oráculo de Gente: **[Kyris Morel]**.

Debido a mi elección, mi personaje va a ir equipado con una espada, un escudo, una armadura ligera y su ropa.

Decido generar aleatoriamente un incidente inicial con el que empezar mi partida usando el oráculo de escena:

Desafío: **[Extremo] [Batalla]**

Reacción: **[Perder] [Determinación]**

Sentidos: **[Lluvia fresca] [Silencio espeluznante]**

Actividad: **[Persecución desesperada]**

Desarrollo: **[Se activa una trampa]**

Complicación: **[Romper (herramienta, miembro, vínculo, confianza, flujo, promesa)]**

Me pongo en situación, creo que Kyris, siendo un guerrero, pertenece a un ejército más o menos regular y acaba de sobrevivir a una batalla en las que sus posibilidades eran más bien escasas. Ha salido vivo, pero está huyendo junto con otros camaradas y les están persiguiendo. Si les atrapan, van a ejecutarlos. Como está corriendo por su vida, eso explica que no lleve ningún otro equipo ni esté preparado para lo que le espera.

Voy a hacer una tirada de detectar trampas para ver si en su huida se topa con una o no. Si falla, quedará separado de su grupo de compañeros y tendrá que arreglárselas solo. Como está lloviendo y está huyendo a la desesperada, voy a tratar el resultado como un nivel menor.

[12] -> Está más cerca de 10 que de 15 así que 10 = pasable -> Éxito con un coste, pero como he dicho que lo trataría como un nivel inferior... 5 = **MAL** -> **Éxito con un coste muy alto o fallo con un pequeño contratiempo.**

Está claro que no se da cuenta de la trampa y cae en ella. ¿Qué tipo de trampa es? Uso el oráculo de Creación:

Propósito: **[Defensa]**

Rasgo: **[Ensamblaje entrelazado]**

¿Defensa de qué si estaba en un campo de batalla? Me imagino que la trampa es una especie de red para atrapar animales y que ya estaba allí antes de la batalla. Le deja atrapado y sus compañeros siguen sin darse cuenta de que ya no está con ellos... o a lo peor es que no les importa. Que cada palo porte su estandarte y todo eso.

Intenta librarse de la trampa -> **[13]** -> **BIEN.**

Consigue cortar la red con su espada de un tajo.

¿Qué pasa ahora? Uso el oráculo de escena:

Desafío: **[Extremo] [Carrera]**

Reacción: **[Adentrarse] [Aliado]**

Sentidos: **[Brisa mentolada] [Cosecha de telas]**

Actividad: **[Llegada de viajeros]**

Desarrollo: **[Un cambio repentino en el entorno dificulta el progreso]**

Vale, Kyris sale corriendo y trata de volver a encontrarse con sus compañeros, los guerreros enemigos le pisan los talones. Es un guerrero así que está en buena forma física, pero también es un guerrero que acaba de perder una batalla, que está siendo perseguido, que está bajo la lluvia... Tiene sentido que el nivel del desafío sea extremo. Voy a crear una chispa para narrar la persecución (una contest spark):

| | |
|---------------------|-----------------------------|
| Kyris consigue huir | Sus enemigos le dan alcance |
| | |

20: Avanzo 2 rayos la chispa de Kyris, o avanzo 1 rayo y Kyris gana una oportunidad..

Cercano a 15: avanzo 1 rayo.

Cercano a 10: avanzo 1 rayo con una complicación, o no avanzo y gana una oportunidad.

Cercano a 5: avanzo 1 rayo con una complicación seria o no avanzo y me enfrento a una complicación menor.

1: No avanzo, y me enfrento a una complicación seria.

Primera tirada: **[9]** -> decido avanzar 1 rayo y enfrentarme a **[Exponer (secreto, mentira, plan, debilidad, ubicación, intención)]**.

Está claro que uno de los guerreros enemigos le ha visto y avisa a otros: "¡Por aquí va uno!", "¡A por él!". Ya no es una persecución en general, ahora Kyris está en el punto de mira. Al menos, les lleva algo de ventaja.

Dibujó un rayo en su estrella de cinco puntas y tiró el dado 1d6.

| | |
|---------------------|-----------------------------|
| Kyris consigue huir | Sus enemigos le dan alcance |
| 1 | 0 |

Si sale 1, se escapará. Si no, seguimos: **[3]**. No tiene suerte.

Segunda tirada 1d20: [7] -> MAL. Quiero avanzar lo posible así acepto una complicación seria: **[Aumentar (tensión, riesgo, amenaza, emoción, sospecha, ruido)]**.

¡Le están disparando! No le da tiempo a saber si son flechas o virotes, pero si le da alguno, tampoco le va a importar cuál.

Voy a hacer una tirada 1d20 para esquivar los proyectiles: **[2]** -> Algo se le clava en la espalda. Ahí el escudo no le sirve de nada y su armadura es ligera y ya ha sufrido mucho en la batalla inicial. Voy a crear una chispa para marcar su vida.

| | |
|--------------|------------------------------------|
| Nombre | Vida de Kyris |
| Avance | Cada vez que le acierte un impacto |
| Comprobación | Con cada impacto |

| | |
|---------------------|--|
| Hecho | Lo matan o lo hieren de gravedad y lo capturan |
| sObreponerse | Saca fuerzas de flaqueza y huye |
| eSpecial | Si puede usar su escudo, cuenta como un rayo menos una vez |

| | | |
|---------------------|-----------------------------|---------------|
| Kyris consigue huir | Sus enemigos le dan alcance | Vida de Kyris |
| 2 | 0 | 1 |

Lanzo el 1d6 para ver qué le ocurre tras el impacto: [6] -> Sigue huyendo.

Lanzo el 1d6 para ver qué ocurre con su huida: [4] -> Sigue la persecución.

Tercera tirada del 1d20: [13] -> avanza un rayo

| | | |
|---------------------|-----------------------------|---------------|
| Kyris consigue huir | Sus enemigos le dan alcance | Vida de Kyris |
| 3 | 0 | 1 |

Lanzo el 1d6 para ver qué ocurre con su huida: [2] -> Cierro la chispa y Kyris consigue huir.

¡Menos mal que huyó antes de las 23:59 del 28 de febrero!