



Resumen de Reglas 1/3

PARTIDA DE LEYENDA

Escenario (p. 18): Director: antes de la partida, lee y prepara un escenario del libro, o *Crea un Escenario* nuevo.

Introducción (p. 19): Director: explica la Introducción, Valores de la comunidad y Premisa. Jugador: crea tu PJ.

Acto (p. 19-20): Director: cada PJ debe protagonizar al menos una *Escena*. Jugador: Perseguí la Motivación de tu PJ. Cuando termine, pasen a un interludio.

Interludio (pp. 20, 26-27): Jugador: ¿reescribir Origen y/o Motivación? Jugador y Director: ¿reescribir Rasgo Legendario? Coro: comentar Acto, PJs, Valores y Premisa: ¿Se respondió? Si sí, al Epílogo; si no, a un nuevo Acto.

Epílogo (pp. 20, 27): Jugador: narrá una escena final para tu PJ. Coro: definan el Arquetipo Legendario que corresponde a cada PJ y el Tipo de Leyenda que jugaron.

ENMARCAR UNA ESCENA

Abrirla (pp. 68-69): Director: describí la situación (inspiración: tus Jugadas, o las PS del Escenario): ¿dónde, cuándo, quiénes, qué hacen, qué hay ahí, qué perciben los PJs de todo eso?

Modificarla (p. 70): Jugador: describí las Acciones de tu PJ, y el efecto que querés que provoquen (tu Intención). Director: ¿amerita una *Prueba*? Si no, describí el efecto más adecuado para la Acción. Todos: Pregunten para clarificar, y (re)negocien. Repitan hasta...

Cerrarla (p. 71): cuando cambian de Lugar, pasa el Tiempo, se Resuelve la situación, Fracasan los PJs, se Agota el interés de la situación, o luego de una Prueba.

Trucos: que los Jugadores abran alguna Escena. Enmarcá Escenas pasadas (flashbacks o analepsis), futuras (flashforward o catalepsis), u oníricas (en sueños).

EL ROL DEL DIRECTOR

Objetivos Personales (p. 61): ¿para qué jugás Leyenda?

¡Diversión para mí y para todos!

¡Creación de una leyenda!

¡Colaboración con los demás!

¡Arbitraje imparcial y justo de las reglas!

Objetivos Lúdicos (pp. 62-63): ¿a qué apuntás al jugar?

¡Juego para hacer que el mundo sea real y legendario!

¡Juego para hacer que los PJs experimenten leyendas!

¡Juego para descubrir qué pasa a continuación!

Páginas útiles: si los resúmenes de reglas no bastan...

Abrir una Escena: p. 68-69

Modificar una Escena: p. 70

Cerrar una Escena: p. 71

Pruebas: p. 24, 26, 30-39

Criterios para pedir Pruebas: p. 31

Dificultades de los obstáculos: p. 32

Reglas Especiales: p. 90

JUGADAS DEL DIRECTOR (p. 65)

Describí *las posibles consecuencias*.

¡Presentá una decisión difícil, anticipando las consecuencias!

Retrasá o poné una pausa en el conflicto o situación.

¡Separá a los PJs! ¡Dejá latente la Escena, pasá a otra, y volvé!

Convergé los conflictos, o que los Jugadores lo hagan.

¡Reuní a los PJs! ¡Describí cómo una Escena afecta a otra!

Describí *una oportunidad*, con o sin coste.

¡Alguien ofrece algo, quizás a cambio de otra cosa!

Describí cómo alguien termina en **un aprieto**.

¡Es capturado! ¡Sufre daño (es decir, una Secuela)! ¡Pierde sus cosas! ¡Su intención se vuelve en su contra!

Describí algo relevante o peligroso **fuera de Escena**.

Luego de tu Jugada, **preguntá:** “¿qué hacés?”



Resumen de Reglas 2/3

PRUEBAS (pp. 30-39)

0) **Prueba = Incierta + (Legendaria y/o Motivada).**

1) **Acción e Intención:** Jugador: decidí Capacidad (Consenso, Práctica, Ritual, Violencia) de tu PJ para una Acción que provoque tu Intención. Director: decidí Tipo de Intención. Todos: negocien.

2) **Dados y Dificultad:** Jugador: tomá dado de Capacidad. Director: decidí Dificultad: decente=4, alta=6, extrema=8 o legendaria=10. Todos: (re)negocien.

3) **Tirada y Resultado:** Jugador: tirá el dado (si más de uno, elegí cuál quedarte). Éxito: describe jugador. Fallo: describe Director. No más negociación.

4) **Secuelas y Aprendizaje:** Director: asigná Secuelas según corresponda. Jugador: marcá Aprendizaje en Tipo de Intención si falló. Continúa la Escena.

MODIFICACIONES A PRUEBAS 1


La Intención es lo que Cuenta (p. 37): Jugador: si en (3) hay Fallo, en (4) marcá aprendizaje en el Tipo de Intención de la Prueba. Si ya hay 2 Aprendizajes, no marques. Si en (3) hay Fallo Legendario, en (4) marcá dos veces, repartidas donde quieras.


La Tercera es la Vencida (p. 37): Jugador: luego de tirar en (3), antes de los resultados, si tenés 2 Aprendizajes en el Tipo de Intención de la Prueba, podés borrarlos para sumar +3 al dado de Capacidad de tu PJ.


Volver a Intentar (p. 38): Jugador en (4), luego de marcar Secuelas y Aprendizajes, podés pedir Volver a Intentar la misma Prueba. Director: describí una *Consecuencia* negativa de reintentar. Todos: repitan pasos (1) a (4), sin cambiar de Intención y sin repetir Capacidad.

MODIFICACIONES A PRUEBAS 2

Dado Legendario (p. 36): Jugador: si en (1) Rasgo Legendario ayuda, en (2) tomá el Dado Legendario, y en (3) elegí solo un dado. Si es el Legendario, las caras significan:

 (1-7): vale tanto como la cantidad de caras de tu dado de Capacidad. Si > o = dificultad, éxito. Si no, *Fallo Legendario*.

 (8-9): Éxito Parcial: éxito + *Consecuencia* negativa.

 (10-12): Éxito Legendario: éxito + *Consecuencia* positiva.




Fallo Legendario (p. 36): si en (3) hubo Fallo Legendario, Director: describí el peor y más trágico fallo posible, digno de leyenda. En (4), Jugador: repartí dos marcas de Aprendizaje como quieras.

Consecuencias (p. 37): Director: una **positiva** mejora la situación del PJ y/o la Intención del Jugador, una **negativa** la empeora. Una negativa puede ser una *Secuela*.

MODIFICACIONES A PRUEBAS 3

Secuelas (p. 38): cada Secuela afecta a una Capacidad. A las 3 Secuelas el PJ queda Incapacitado (no puede usar esa Capacidad) hasta recuperarse de al menos 1.

Cooperación (p. 38): cada PJ puede sumar su Acción a la Intención; su Jugador suma su dado de Capacidad. Sólo un PJ puede aportar su Dado Legendario. En (3) elijan uno de los dados tirados. Todos sufren los resultados.

Pruebas Enfrentadas (p. 38): Jugador: en (1) declará Intención o Acción enfrentada a la de otro. En (2), la dificultad de cada uno es la tirada del otro de (3). ¿Empate? Todos la consiguen, nadie la consigue, o *Vuelven a Intentar*, lo que tenga más sentido. ¿Alguien elige su Dado Legendario? Éxito Legendario  > Éxito Parcial  > otros resultados.  se compara contra la tirada del otro (i.e.: la dificultad).



Resumen de Reglas 3/3

EL ROL DEL JUGADOR

Objetivos Personales (p. 51): ¿para qué jugás Leyenda JDR?

¡Diversión para mí y para todos!

¡Creación de una leyenda!

¡Colaboración con los demás!

¡Exploración de mi visión y mi PJ!

Objetivos Lúdicos (p. 52): ¿a qué apuntás al jugar?

¡Juego para construir la leyenda de mi PJ!

¡Juego a mi PJ como si fuera real!

¡Juego para descubrir qué pasa a continuación!

Creación de tu PJ (p. 22): elegí un Trasfondo. De sus opciones, elegí un Origen, un Rasgo Legendario, una Motivación, y una Relación (preguntá o elegí a otro PJ).

La Acción de tu PJ (pp. 24-25): lo que tu PJ empieza a hacer.

Tu Intención (pp. 24-25): el efecto que deseás para tu Acción.

EL ROL DEL CORO

Objetivos Personales (p. 83): ¿para qué jugás Leyenda JDR?

¡Diversión para mí y para todos!

¡Creación de una leyenda!

¡Colaboración con los demás!

Objetivos Lúdicos (pp. 84-85): ¿a qué apuntás al jugar?

¡Juego para descubrir qué sucede con la comunidad!

¡Juego para descubrir qué sucede con sus Valores!

¡Juego para descubrir qué sucede con la Premisa!

Variantes (p. 86): personaje que representa la comunidad; erudito comentando desde un futuro lejano.

Coro a coro (p. 86): si más de un participante es Coro, negocien entre sí qué decir, cómo aportar a la partida.

Múltiples roles (p. 86): si sos Director o Jugador además de Coro, elegí qué rol cumplir, sin superponerlos.

CAPACIDADES (p. 22)

Consenso (social). **Práctica** (default si no aplica otra). **Ritual** (mágico o tecnológico). **Violencia** (física o no).

TIPOS DE INTENCIÓN

Eliminar (pp. 34, 58): con éxito en Eliminar, el PNJ objetivo ya no puede afectar la ficción. ¿PJ objetivo? Sufrir Secuela.

Ejemplos: matar, humillar, desterrar, enloquecer, capturar, adormecer, envenenar, etc.

Evitar o Reducir (pp. 34, 58): si no se puede Evitar el peligro o Secuela, quizá se puedan Reducir sus efectos.

Ejemplos: pasar desapercibido, huir, esquivar, mantener la compostura o el equilibrio, etc.

Influir (pp. 35, 59): el dueño del PJ o PNJ importante puede negarse yéndose de la Escena o intentando Eliminar a tu PJ.

Ejemplos: engañar, convencer, pedir, intimidar, etc.

Obtener (pp. 35, 59): un beneficio, recurso o información.

Ejemplos: crear, encontrar, robar, comprar, etc.

TIPOS DE LEYENDA (p. 28)

Comedia ❖ **Épica** ❖ **Ironía** ❖ **Tragedia**

ARQUETIPOS LEGENDARIOS (p. 29)

❖ Alquimista	❖ Juez
❖ Amante	❖ Jugado
❖ Artista	❖ Legador
❖ Bufón	❖ Líder
❖ Confabulador	❖ Mártir
❖ Conformista	❖ Místico
❖ Conservador	❖ Niño
❖ Desgraciado	❖ Protector
❖ Dictador	❖ Rebelde
❖ Explorador	❖ Sociable
❖ Fanático	❖ Solitario
❖ Hosco	❖ Superviviente
❖ Inocente	❖ Visionario
❖ Introvertido	❖ Vividor
❖ Filósofo	❖ _____

