

Insurrection es un JDR diseñado para contar historias sobre héroes de una organización dispuesta a rebelarse contra el poder, no darse por vencidos y enfrentar sus ideales para cambiar el mundo. Exploramos las historias de aquellos que avanzan el camino hacia la revolución: Sus valores, sus motivaciones y sus dudas. Pondremos a prueba sus convicciones mientras contamos una historia de aventura y acción. A la hora de la verdad ¿Te mantendrás fiel a tus Principios o los corromperás por la causa? ¿Cuanto estás dispuesto a dar por la resistencia? ¿Cómo cambiará el mundo por tus acciones?

Los jugadores y el Guía construyen dos organizaciones, entidades, grupos o eventos que representan el "Orden establecido", llevado por el Guía, y la "Resistencia", llevada por los jugadores con sus Protagonistas.

El Orden Establecido se compondrá de Ideales, Virulencia y Grupos de Poder. Sus Ideales son declaraciones filosóficas, morales, sociales o ideológicas del mundo. Los Grupos de poder son grupos organizados o no que responden a al menos uno de los Ideales del Orden. Dependiendo del Grupo de Poder al que los Protagonistas se enfrenten, la dificultad será un valor u otro. Es su virulencia la que te permite usar de manera activa un Grupo de Poder u otro: Cuanta mayor Virulencia, más poder podrá expresar este bando contra la Resistencia y sus Héroes. Esta hoja también marca las maneras de lograr Puntos de Experiencia, que permitirán al Guía crear figuras de Poder (con reglas un tanto diferentes), u obtener Recursos (son una reserva de puntos que te permitirá añadir Orbes a la resolución)

La Resistencia se compone de Ideales y Recursos. Los ideales deben ser contrarios o al menos opuestos en algún sentido a los del Orden Establecido. Los Recursos tienen el mismo uso que en el caso del Orden Establecido.

Todos los personajes controlados por los jugadores son Protagonistas. Serán el foco del juego. Contaremos la historia de estas aventuras a través de sus fortunas y desgracias.

Los Protagonistas están compuestos de tres Principios, que su motor centrales Estos son Rebeldía, Deber y Esperanza. Cada principio se compone de un Ideal (Declaración que expresa lo que ese Principios significa para el Protagonista), Vivencias (Rasgos del Personaje que están vinculados en el recuerdo al Principio), una puntuación de Convicción (Un valor que simboliza lo difícil que es que el Protagonista corrompa su Principio, ocurra lo que ocurra). Fuera de los Principios tenemos la Resiliencia, que conforma el aguante al daño

Un conflicto de interés entre dos participantes de la mesa, con potencial para tener un resultado interesante en la ficción, cuyo resultado haga a la historia progresar en algún sentido, se resuelve en un Conflicto.

Las Vivencias Explican momentos que lo convirtieron en lo que hoy es, y están relacionados con uno de estos Principios. Tu visión del Principio se convierte en lo que es gracias a estas Vivencias. Es por ello que el Ideal puede cambiar, debido a que, aunque no cambien las Vivencias, nuevos eventos ocurren y reconfiguran las vivencias en relación al Ideal. Resolver o cambiar un Ideal no afecta a las Vivencias sobre este Principio.

"Me convertí en ladrón por necesidad en los Distritos de Jade" es una buena Vivencia, siempre y cuando su jugador nos explique por qué es relevante para uno de sus Principios.

Mecanicamente, generan un orbe de éxito (Mas adelante sobre esto) por cada Vivencia que aplique. También se usan para calcular la Resiliencia del Protagonista.

Los Ideales son el motor que impulsa a los Protagonistas a tomar acción en el mundo. Nos informan de las cosas que les importa a estos personajes, y los lugares que les interesa explorar a los jugadores. Definen los Principios, y les dan sentido. Cada Principio tiene su Ideal. Estos pueden cambiar al final de cada capítulo.

The Guide's job is to build situations that challenge the Protagonist's Paths, ensure their choices and answers move the story forward into new, unknown places, make sure that the story is being built as a collective, thrilling process, and have fun reacting and creating like any other participant of the table.

Adventures are not pre-written, but built over Bangs that generates reactions in the Protagonists.

El juego funciona bajo un sistema de orbes. Los orbes son fichas, piedrecitas, canicas, incluso papelitos. El único requisito es que sean de colores diferentes. Para Umbria sencillamente lo simularemos con una tirada, que es mucho menos visual, pero igual de efectivo.

La resolución básica, sin meternos en enfrentamientos contra Antagonistas ni cosas más complejas, va así:

- El jugador expresa qué ocurrirá en la situación si tiene éxito. Cuanto más alto y ambicioso sea, mayor será la dificultad, o más se pondrá en juego si pierde.

- El Director expresa qué ocurrirá en la situación si fracasa. Además expresa la dificultad, acorde a varios parámetros: Los obstáculos a superar, si el personaje se encuentra en desventaja...

- En este momento, tenemos que imaginarnos 4 tipos de Orbe para entender bien el sistema. El orbe de Superación el Orbe de duda, El orbe de Obstáculo y el Orbe de Daño. Tenemos un pequeño saquito o cualquier tipo de bolsa en la que no podamos ver lo que hay en su interior y que podamos sacudir un poco para no saber qué sacamos.

- Frente a nosotros se ponen 3 orbes de superación y, 3 orbes a elección del Director entre daño y obstáculo. Esta es la primera fila

- En una fila inferior, se ponen los orbes que vayan a modificar la "Tirada básica". La llamaremos segunda fila. Las vivencias del protagonista que se puedan aplicar a la tirada, generan un orbe de superación por cada una aplicable. La dificultad que dije antes se añade también, ya sea como orbes de obstáculo o como orbes de fracaso, dependiendo de la razón por la que la dificultad aumenta.

-Finalmente, el jugador decide si su personaje utiliza su convicción. Si lo hace, puede tomar tantos orbes de duda como quiera. La peculiaridad de estos orbes es que una vez entran en la mesa, primero empiezan empujando a los orbes de superación de la primera fila hacia la segunda. Una

vez hay cuatro orbes de duda en la primera fila, el resto de orbes de duda se añaden a la segunda fila, como los orbes de superación por vivencias y demás.

En la segunda fila, los orbes de superación y duda se contrarrestan con los orbes de daño y obstáculo. Por cada orbe de superación o duda, un orbe menos de daño u obstáculo. Es el jugador el que elige.

Una vez haya terminado esto, si queda algún orbe que no ha sido contrarrestado, se añade a la primera fila. Los orbes de la primera fila se añaden al saco

Del saco se extraen la mitad, redondeando hacia arriba, de los orbes. Puede haber 4 posibles resultados:

- **Si los orbes de éxito y/o duda superan a los orbes de daño y los de obstáculo**, se ha logrado lo que se pretendía y no se recibe daño en el intento. Se narra cómo el jugador logra lo que se propone.

- **Si los orbes de éxito y/o duda igualan a los orbes de daño, pero no igualan ni superan los de obstáculo**, no se recibe daño en el intento, pero lo que ocurre es lo que había establecido el director si la tirada fracasaba, porque el obstáculo ha superado al protagonista.

- **Si los orbes de éxito y/o duda igualan a superan a los de daño, e igualan a los de obstáculo**, el jugador habra conseguido lo que desea, pero el director puede incluir una complicación o una elección difícil como resultado.

- **Si los orbes de éxito y/o duda superan a los orbes de obstáculo, pero no de daño**, ocurre lo que el jugador había establecido, pero el Protagonista recibe tanto daño como el número de orbes de daño que no han sido contrarrestados. Si supera una cantidad determinada de daño, el personaje queda inconsciente o fuera de juego, y cuenta como haber fallado la tirada.

Si un protagonista saca uno o más Orbes de Duda, estos se añadirían al lado de la Convicción del Protagonista en el Principio utilizado para esta acción. Su convicción en cada Principio es lo único que es un numerito, y representa cómo de importantes son cada uno de los Principios para el Protagonista. Esta sección volverá a cero cada vez que se comience una nueva misión o se cumplan ciertos requisitos. Una vez el personaje llega al límite de duda que puede tener, que depende de su convicción en un Principio, el Principio se corrompe. Esto quiere decir que el personaje ha sufrido algún tipo de cambio en su forma de pensar que modifica la manera en que ahora ve ese Principio. El jugador deberá cambiar el Ideal siguiendo unas directrices que ya estarán explicadas en su momento, pero lo que debéis saber es que si esto ocurre tres veces sin que os hayais recuperado de la corrupción (y recuperarse ocurrirá en contadas ocasiones), el personaje pierde su camino y deja de ser un Protagonista.

Existen reglas especiales diseñadas para Antagonistas, con un poco mas de complejidad, pero, en general, las acciones se resolverán con una tirada y moverán la ficción hacia delante.

El Objetivo Personal es algo que un Protagonista quiere lograr en un capítulo. Nos informan del tipo de historia que este jugador quiere contar con su personaje. Cambian al final de cada capítulo, y deben tener conexión directa. al menos, con uno de sus Ideales. La frase se construye de este modo: [Aspiración] + [Objetivo].

“Me sentaré en el Trono Dorado y gobernaré todo bajo el Cielo. Para conseguirlo, probaré mi valía al Rey”.

“Quiero salvar a los inocentes de esta ciudad. Rescataré al Hijo de Jason de las garras del Imperio Carmesí”.

Los Puntos de Experiencia se consiguen perseverando en los propios Ideales pese a los riesgos (Perseverar significa darlo todo pese a las consecuencias en la ficción, llegar hasta el final por tu Ideal)

Los Puntos de Resistencia se recompensan por perseverar en los Ideales de la Resistencia (lo mismo que arriba) y algunos otros eventos relacionados con esto. Al final del capítulo, como grupo, veremos cuántos puntos se han conseguido, y ello resultará en el crecimiento de la resistencia.

Todas estas mecánicas se sujetan por una regla de oro: Pasa página. Si algo queda establecido en la ficción, se mantiene así a menos que algo ocurra que cambie el statu quo y haga lógico tratar de intentarlo de nuevo. Se aplica a tiradas (No hay tiradas en cadena), se aplica a Ideales (Cuando los cambias, el anterior no vuelve a menos que pase algo que lo justifique en ficción) y se aplica a los Objetivos (Si has tratado de lograrlo pero no lo has conseguido, no puedes intentar de nuevo lo mismo a menos que las circunstancias cambien de manera clara.