

ethos²
ethos₅

JUEGO DE ROL MULTIAMBIENTAL

guillem carbonell

www.ubik.bz ~ [@ubikretail](https://twitter.com/ubikretail) ~ g@ubik.bz

CC:BY

Tu aventura

Ethos es un juego de rol minimalista y multiambiental. Está pensado para ser asequible, escalable y variado; el Ethos se hace presente en la Roma de Marco Aurelio, en las ciénagas apestosas de las mazmorras de Krull, a cien mil años luz en el siglo XXVII. Para hacer presente el Ethos, bastan un grupo de jugadores, dados, papel y lápiz. Todos se reúnen con una temática consensuada. Uno de ellos será el director de juego, y narrará la historia; los otros encarnarán a los personajes dentro de esta fantasía, y negociarán con el director el resultado de la historia. Para resolver conflictos, se usarán dados y una dosis asequible de matemáticas. Si en algún momento el Ethos no explica sus reglas, el director de juego estará invitado a inventárselas, siempre que lo haga con coherencia, congruencia y honorabilidad.

Creación de personajes

Cada jugador crea y controla un personaje. Cada personaje se define por una historia, atributos que le condicionan, clichés que le diferencian, un botín, su estado y sus secretos.

Grados/Dados

Antes de iniciarse en la creativa tarea de inventar un alter ego, es necesario entender cómo se estructuran los grados de habilidad en Ethos. Tanto atributos y clichés como ciertos objetos acarrear consigo un tipo de dado que indica su nivel de competencia. De menor a mayor grado competencia, los dados que Ethos emplea son de 2, 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras. El primer grado de habilidad se representa con un dado de 2 caras (una moneda), el segundo grado con 4 (un dado en forma de tetraedro regular), el tercero con 6 caras (el tradicional dado de parchís), y así hasta el séptimo grado: 20 (¡el dado rolero por ontonomasia!).

Así, cuanto más competente sea un personaje en una tarea, mayor será el resultado potencial que pueda obtener. Por contra, acciones para las que no se está totalmente capacitado o herramientas mediocres tenderán a no alcanzar resultados espectaculares. Cuando un personaje, por cualquier motivo y avalado por el director de juego, mejora uno de sus atributos, un cliché o la calidad de un objeto en un grado, la mejora se repres-

Grado	Dado	Nivel de competencia
1	1d2	Un vez le enseñaron algo relacionado, o leyó un libro, o vio una película.
2	1d4	Iniciado. Lo hizo durante un tiempo por afición o necesidad.
3	1d6	Aprendiz. Estudia activamente la materia pero no la domina.
4	1d8	Profesional cualificado.
5	1d10	Profesional sobresaliente. Lleva mucho tiempo dedicado a ello.
6	1d12	Eminencia. Los demás encumbran y/o temen su habilidad.
7	1d20	Gurú. Quien lo pone en duda se arriesga al ridículo.
8	1d100	Deidad.

enta elevando el dado que se usaba hasta ahora al siguiente nivel de competencial. Por lo que aumentar un dado de 4 caras en un grado daría como resultado un dado de 6 (4+6), como aumentar uno de 6 en dos grados daría como resultado uno de 10 (6+8+10). Y, del mismo modo, un personaje que perdiese tres grados teniendo disponible un dado de 12 caras acabaría usando uno de 6 (12-10-8-6).

Ahora, cierra tus ojos y abre los de tu personaje:

Cuenta tu historia

Elige un nombre y una historia. Responde a quién eres, de dónde vienes y qué haces aquí. Quizás tengas un trabajo. Quizás cargues con un estigma racial. Puede que tus traumas te hayan hecho mejor persona. Todo depende de ti y del contexto en el que queráis vivir la aventura.

En un mundo gobernado por la magia, Galath es un explorador humano que carece de ella. Se vio obligado a abandonar su hogar al sur para buscar a su hermano desaparecido. Han pasado quince años, y ahora vive como mercenario itinerante.

En un universo gobernado por las corporaciones mineras, Elaya es un correo humano que transporta mensajes entre Gamma Norte y Alpha-2. Creció en una colonia nómada hasta que su pasado fue aniquilado, y vio su vida hipotecada a traficar con información en los sectores calientes de la Federación.

Atributos

Cada personaje tiene una mente, un cuerpo y una empatía que les define. Un personaje convencional tiene 12 grados por repartir entre estos tres atributos. Recuerda: el primer grado representará un dado de 2 caras, el segundo grado uno



de 4, y así sucesivamente: ...6, 8, 10, 12 y 20. La única excepción es el grado 7, que representa un dado de 20 caras; alcanzar este grado cuesta 3 grados convencionales y representa la excelencia. Un atributo debe de ser, al menos, de grado 1 (un dado de 2 caras). El director de juego puede otorgar más grados con la intención de incrementar la heroicidad épica de los personajes, o reducirlo para crear un clima mucho más fatalista.

De igual modo, el límite se puede situar en el dado de doce caras y evitar que ningún personaje sea excesivamente poderoso; esto es útil si los jugadores no son experimentados y los chichés todavía resultan demasiado polivalentes. Un personaje con 1d20 para casi todas sus acciones resulta un peligro potencial para la partida.

Galath ha amasado sus músculos en cientos de peleas y ha pasado tardes infinitas haciendo deporte en solitario, así que emplea 6 grados en su cuerpo, por lo que tendrá 1d12 para las tiradas relacionadas. Por contra, no ha pasado mucho tiempo leyendo ni le apetece pensar, así que emplea 2 grados en su mente, por lo que adquiere 1d4. Pero, en lo que atañe a su empatía, Galath ha tratado con infinidad de personas y situaciones, por lo que dedica 4 grados a hacer pat-

ente que sabe manejarse en sociedad y entender a los demás con 1d8.

En otros tiempos, Elaya tendría que haber sido una ágil escapista. Pero los correos de información, en estos tiempos, se asemejan mucho más a programadores sociópatas; por eso, Elaya no necesita más de 3 grados de competencia física, para que su cuerpo tenga 1d6. Para ella, lo importante es mantener un balance entre su atractivo y su pericia técnica para sortear todas las contramedidas: dedica 5 grados a su mente, que recibe 1d10, y los 4 restantes a su trabajada apariencia, dotándole de 1d8 en empatía.

Clichés

Un cliché es una definición generalista de lo que un personaje es o sabe debido a su historia, como una colección inespecífica de habilidades. Un cliché podría definir a un bombero o a un fotógrafo, a un ávido lector o a un cirujano. Puede ser que un personaje estuvo en Marte, o que fue nombrado caballero medieval, o samurai, o descende de una familia de alta alcurnia. Alguien podría declararse amante de los animales, dejarse la piel como boxeador de la liga callejera o vivir como hacker y cyberpunk.

También vale mago, mago de la escuela

Arcana y prestidigitador. Puede haber Ex Presidente y cazarrecompensas. Cada personaje tiene 15 grados para repartir entre los clichés que consensúe con el director de juego y que considere oportunos para describir quién será su personaje. Como en los atributos, pasar de un grado 6 a un grado 7 (12>20) costará 3 grados convencionales y podría limitarse. Un grado 3 (un dado de 6 caras) corresponde a la pericia profesional necesaria para que te paguen por ello. Al elegir los clichés, se recomienda que los jugadores traten de definir un espectro amplio de competencias físicas, intelectuales y sociales, con sus debilidades y fortalezas. De lo contrario, corren el riesgo de enclaustrarse dentro de un grupo de clichés que solucionen el mismo tipo de problema, en detrimento de la versatilidad de sus personajes.

Galath empezó siendo granjero, así que ése será su primer cliché. No aprendió mucho, pero algo sabrá de arar campos, meteorología, fauna y negociación; asigna a este cliché 3 grados (1d6). Ha viajado mucho, y eso constituye un cliché de 4º grado (1d8): todos estos años le han valido para balbucear idiomas, conocer las fronteras y atajos, detectar emboscadas, sobrevivir a la intemperie, etc. Jamás ha recibido



instrucción formal de combate, pero la lucha sucia de las calles y caminos a la que se ha visto expuesto le ha enseñado a manejar la navaja, detectar si otros llevan armas ocultas, robar el arma, desarmar, zafar e inmovilizar, pese a que no le ayude con armas a distancia; 4 grados (1d8) le ayudarán en sus encuentros cuerpo a cuerpo, con o sin filo que empuñar. También ha tenido que hacer de ladrón para comer, con 2 grados (1d4), así que sabe desempeñarse con maña y sigilo. Los 2 grados restantes (1d4) los emplea en subrayar que lleva tiempo buscando a su hermano, lo que le ha hecho saber de heráldica, historia y corruptelas.

Elaya es una experta en criptografía, con 5 grados (1d10) dedicados a encriptar datos, ser forense digital e infiltrarse en subredes donde la información es poder. Pese a su aparente debilidad, entrena con asiduidad natación y carrera, con 4 grados (1d8) que le permiten escapar, trepar o aguantar la respiración. Por su trabajo, se ha visto forzada a formarse como piloto de naves ligeras, con 3 grados (1d6), por lo que también puede operar trajes espaciales sencillos y sabe algo de mecánica. Los últimos 3 grados (1d6) los dedica a manejar armas cortas.



Taras

Un jugador puede adquirir más grados a cambio de asumir tantos como puntos para taras. Una tara es un cliché perjudicial para el personaje, y que sus adversarios usarán en su contra siempre que puedan. Si, por ejemplo, un jugador adquiere 3 grados para mejorar sus clichés, debería repartir 3 grados en taras. Las taras se representan junto a los clichés pero con una almohadilla delante: #manco, #charlatán, #neurotípico, etc.

Galath sabe, en realidad, mucho más de heráldica, historia y corruptelas. Eleva 2 grados su cliché lleva tiempo buscando a su hermano, que se queda en 4 grados (1d8). Por contra, Galath asume un defecto que le puede ser fatal: #le gusta la comida con muchas especias, con 2 grados (1d4), que se añadiría a la tirada de sus enemigos si estos, de saberlo, quisieran envenenarle o hacerle pasar una carne por otra.

Botín

Cada personaje posee bienes inherentes a quién es. El director de juego y los jugadores tienen que consensuar los bienes iniciales de la historia. Desde una pistola hasta una aeronave, todo cabe siempre que encaje dentro de la historia. En condiciones naturales, se asume que un personaje posee de antemano el material necesario para desempeñar sus clichés. Pero, si este material se perdiese por cualquier motivo, el Director de Juego podrá considerar la penalización.

Galath siempre lleva una espada en el cinto, y un petate con su equipo de acampada, víveres para tres días de viaje y una muda limpia. Lo que no le cuenta a nadie es que, escondido en el fajín que sujeta su vientre, descansan un lápiz y su diario de viaje.

Elaya nunca carga armas a dis-

tancia. Se vale con una terminal portátil capaz de proyectar hologramas a corta distancia. Lleva, esto sí, un pintalabios aislante con un reverso sedante que le permite dormir a quien la bese. Por si acaso, un diminuto pendiente guarda siempre una copia de seguridad de sus archivos locales.

Estado

Un personaje tiene una entereza, una cordura y una reputación que tiene que mantener para no perder la vida o la mente. La entereza de un personaje es igual al grado de su cuerpo multiplicado por 3 y representa los embites físicos que su cuerpo puede aguantar antes de caer muerto.

Así que si un personaje tuviese un cuerpo asociado a un dado de 8 caras, lo que son 4 grados ($2 \times 4 \times 6 \times 8$), poseería una entereza de $3 \times 3 = 9$ puntos.

La cordura de un personaje es igual al grado de su mente multiplicado por 3, y representa la estabilidad mental y la capacidad para sobreponerse a la adversidad psicológica de una situación.

La reputación empieza en 5, y ello corresponde al ciudadano de a pie; queda a discreción de la creatividad del director de juego cómo utilizar este valor.

El Director de Juego puede decidir cambiar los multiplicadores sobre la entereza y la cordura para un juego menos tolerante a la heroicidad o, por el contrario, más épico.

Secretos

Un personaje puede adquirir tantos secretos como le permita el director de juego. Un secreto puede ser un cuchillo oculto, un amigo con derecho a roce, o haber matado antes. Los secretos son ambiguos, y sirven para que los personajes negocien sus posturas dentro de la historia. Un secreto debe de estar

definido de manera suficientemente ambigua como para que pueda ser usado tanto a favor del personaje como contra él. Si alguien descubre un secreto, tiene la posibilidad de instrumentalizarlo para su estrategia; al mismo tiempo, si alguien tiene un secreto, esto le puede salvar de una situación complicada. Cuando un secreto es desvelado, éste se pierde y no se puede volver a recurrir a él. Un personaje puede adquirir secretos conforme avanza en su historia.

Galath siempre lleva un cuchillo escondido en la bota. Si alguna vez le desarman, puede seguir peleando como si nada. Pero, si le descubren en un control fronterizo tras haber tirado la espada al suelo por órdenes de un militar, podría ser enjuiciado.

Elaya trabaja para un sindicato relacionado con la explotación de piedras preciosas. Si alguna vez necesita que le rescaten, allí llega una vaina del sindicato, o una transferencia bancaria. No obstante, esto la convierte en un blanco goloso para otros cazadores, que desean abrir su cráneo para extraer los implantes en los que guarda la información más sensible.



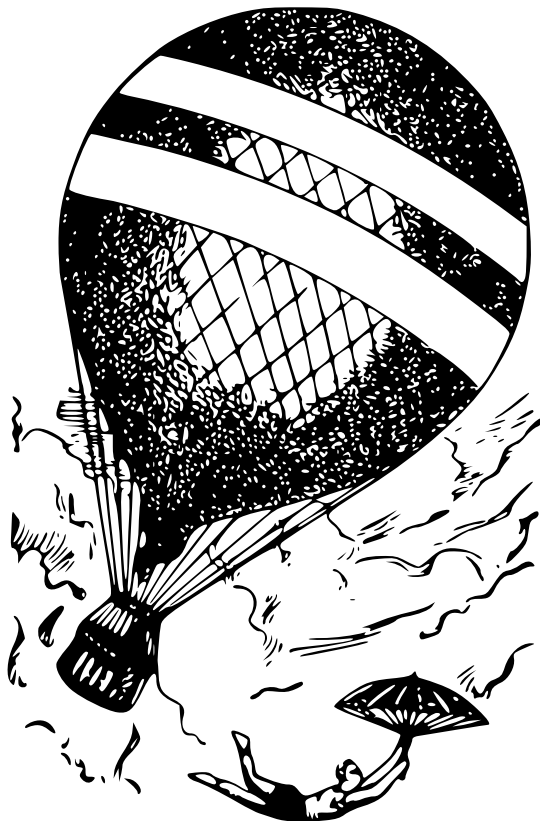
Los conflictos

Cuando los intereses y acciones de un personaje no se alinean con lo que ocurre en su entorno, sucede un conflicto. Los conflictos, generalmente, se dan cuando dos personajes compiten entre sí o cuando un personaje trata de superar un obstáculo. Para resolver cualquier conflicto, los jugadores deben justificar razonablemente los atributos, clichés y objetos que les servirán para conseguir sus objetivos. El Director de Juego es quien tiene la última palabra sobre si los argumentos presentados son suficientes o si, por el contrario, el jugador no podrá contar con los dados con los que sus atributos, clichés y objetos le beneficiarían.

Conflictos estáticos

Se da un conflicto estático cuando un personaje enfrenta una dificultad inanimada, como saltar un muro o encontrar las llaves perdidas. La dificultad viene determinada por un número que establece el Director de Juego, siendo 8 una tarea asequible para un profesional y 10 un reto para éste. Cuanto mayor sea el número, mayor será la dificultad, y viceversa. Una dificultad representada por un 4 corresponde a algo que se da por sentado pero en lo que todavía se puede fallar, mientras que una dificultad de 12 es un verdadero desafío para alguien ducho en la materia a tratar.

Galath es perseguido por un grupo de malhechores. En su camino encuentra un muro de dos metros y decide saltarlo pues, de no hacerlo, enfrenta un combate seguro. El Director de Juego asume que, para al-



guien atlético, saltar semejante masa de piedra escurridiza es posible pese a que el musgo húmedo y viscoso pueda arruinarle el intento, y le otorga 10 puntos de dificultad.

Elaya se ha topado con una memoria encriptada por uno de sus competidores. Ha pasado por las manos de un esteganógrafo experto, y para descryptarla el Director de Juego establece una dificultad de 12 puntos.

Para saber si un personaje se sale con la suya, el jugador tirará los dados por este. Para ello, elegirá el atributo que más se adecúe a sus intenciones y justificará los clichés que puedan ayudarlo, que generalmente será solo uno. Se com-

prerará la tirada con el valor de dificultad establecido por el Director de Juego, y la parte con un valor mayor será quien se salga con la suya. En caso de empate, el Director de Juego resolverá equitativamente el conflicto.

Galath tiene 1d12 de cuerpo y 1d8 en su cliché "lucha sucia de las calles y caminos". Quien lo interpreta justifica que, además de su envidiable forma física, las peleas callejeras incluyen incontables carreras, piruetas e improvisaciones, y que habiendo vístose en tantas sería extraño que Galath no fuese capaz de saltar un muro que apenas es un poco más alto que él.

El jugador lanza 1d12 por el cuerpo y obtiene un 7, y 1d8 por el cliché y obtiene un 2; que suman 9. Como el resultado obtenido es menor a la dificultad de 10 puntos que había establecido el director de juego, Galath resbala en un acto de torpeza y al levantarse se ve rodeado por cuatro matones jadeantes.

En su historia, Elaya dedica su 1d10 en "mente" y su 1d10 como "experta en criptografía" en analizar la memoria de sus competidores. Obtiene un 8 en mente, y un 8 por su cliché. Como la suma es 16 y la dificultad se situó en 12, tiene éxito y descubre la localización de rutas de contrabando que ahora puede investigar.

Establecer una dificultad

En algunas ocasiones, son los jugadores los que necesitan generar un obstáculo. En ese caso, basta que hagan una tirada incluyendo el atributo y el o los clichés involucrados, y el resultado será la dificultad a batir.

Terriblemente magullado, Galath ha conseguido escapar saltando por una ventana y corriendo por entre los edificios y tejados. Con la ventaja de un par

de habitaciones, decide girarse e improvisar un obstáculo. Utiliza su 1d12 de "cuerpo" y 1d8 en "lucha sucia de las calles y caminos" y obtiene un resultado total de 12, que será lo que sus captores deban superar si no quieren perder de vista a su presa. En la historia, Galath echa una mirada pícara y vuelca una estantería hacia la puerta, atrancándola, mientras maldice entredientes antes de continuar la fuga. El grupo de adversarios deberá superar una dificultad de 12 puntos si no quieren perder a Galath definitivamente.

Se pueden dar situaciones progresivas donde, en lugar de una tirada de dificultad, se necesite tirar varias veces para superar el obstáculo por completo.

Galath debe cruzar el un bosque antes de el alba. Su cuerpo es 1d12 y "ha viajado mucho" 1d8, por lo que se le da bien orientarse. En Director de Juego, consciente de que el bosque está en un valle y resulta fácil orientarse, decide que será un viaje corto; una primera tirada determinará su éxito hasta el río, y otra subir la otra falda del valle hasta un pueblo desconocido. Pese a que la dificultad sea 12, el resultado de ambas tiradas es 12 y 14, por lo que a la mañana siguiente Galath aparece en la pedanía sin problema.

Elaya "entrena con asiduidad natación y carrera" hasta tener 1d8 en ese aspecto de su vida, y tiene 1d6 en su atributo "cuerpo". En esta ocasión, la base espacial se ha despresurizado, el sistema de gravedad ha empezado a fallar y todos los supervivientes corren como pollos sin cabeza vestidos con trajes espaciales. Debido a una inminente lluvia de meteoritos provocada, la estación estará hecha añicos en breve. Elaya necesita llegar a su nave, y para el Director de

Juego establece tres pruebas intermedias. La dificultad de cada una es 8. En el primer intento, la suma de ambos dados es 9, y la traficante de información consigue sortear una pila desbordada de equipajes en gravedad cero; en el segundo intento, la suma es 8, y pese a que Elaya tiene problemas con una puerta que no quiere abrirse, consigue llegar al espaciopuerto. Un éxito más haría que Elaya llegase a su nave, pero el resultado de su tercera tirada suma 5 y una piedra enorme atraviesa de parte a parte las instalaciones. Ahora, la prioridad será agarrarse a algo y asegurar la vida antes de reintentar llegar a la nave.

En suma, la mecánica es será la misma: un dado por el atributo y un dado por cada cliché involucrado (generalmente solo uno) si éste está justificado, contra un valor de dificultad o con la intención de establecer un valor de dificultad.

Conflictos dinámicos

Cuando las intenciones de dos personajes entran en conflicto, ambos jugadores tiran un dado por el atributo más adecuado y otros tantos por los clichés (y rara vez objetos) aplicables. El personaje cuya tirada suma un valor más alto se saldrá con la suya. En caso de empate, el beneficio irá para quien se esté defendiendo (si lo hubiese) y, si no, el director de juego resolverá equitativamente la situación.

Agarrada a un cable suelto, Elaya da tumbos por el casco de la estación espacial en descomposición. De entre las ruinas volantes, aparece Django el cazarrecompensas, montado en un patín espacial (una nave unipersonal abierta y ligera, con una capacidad muy limitada, pero equipada con arma-

mento básico). La intención de nuestra traficante pasa por conseguir sacar partido de su inercia natural para sortear acrobáticamente la estación con el objetivo de robarle el patín a Django; mientras que la intención de Django es perforar el traje espacial de Elaya para más tarde remolcar su cadáver.

Elaya tiene 1d6 en cuerpo y entrena con asiduidad natación y carrera(1d8). Django no tiene una mente muy capaz (1d6) pero está formado como piloto de combate (1d10).

Elaya tira 1d6+1d8, con un resultado total de 10. Django obtiene un 2 en su tirada de mente y un 6 en su tirada de combate, sumando un total de 8.

Como Elaya ha obtenido 10 puntos y Django 8, el Director de Juego resuelve que la situación se resolverá a favor de los intereses de Elaya. Así que, tras una tortuosa persecución en la que Elaya se ha visto sin sujección en el vacío un par de veces, esta acaba en medio de la nada con Django acercándose peligrosamente a ella, sin advertir que Elaya sí que había amarrado el imperceptible hilo de remolque del traje a una de las asas de la cubierta. De modo tal que, justo antes



del disparo y el posterior atropello, Elaya consigue girar sobre sí misma, esquivar el tiro, agarrarse al patín, sorprender a Django por detrás mientras le desabrocha el mosquetón de seguridad y robarle el aeropatín. Ahora Django tendrá que usar su inteligencia para conseguir ayuda, si no quiere acabar como un cadáver flotante.

Conflictos de tres o más

Los conflictos dinámicos pueden implicar a más de un par de actores, de forma que los intereses se resuelven de mayor a menor resultado. Las tiradas simultáneas sirven para resolver en muy poco tiempo conflictos muy enrevesados.

Anar el tirador, ignorando a Ranok el bárbaro, pretende disparar a Sonja la escapista. El resultado de Anar es 13, y el de Sonja, que resbala, 3. Sin embargo, y antes de que ambas tiradas se realizasen, Ranok había decidido golpear el brazo de Anar y así se lo había comunicado el jugador al Director de Juego, con un resultado de 15. De no haber estado él ahí, Sonja tendría un agujero en el vientre; pero, gracias a su intervención y porque 15 es mayor que 13, Ranok em-

puja a Anar, que falla el tiro, y Sonja puede huir con los documentos que habían venido a robar.

Acciones grupales

Un grupo de aventureros puede decidir enfrentar un conflicto estático o dinámico juntos. Para ello, el grupo designa a un líder, que será quien aporte el cliché que, siempre justificado, se aplique para resolver la situación, y al que añadirá el dado de atributo pertinente. El resto de jugadores añadirá, únicamente, su dado de atributo, que puede o no coincidir con el atributo empleado por el líder.

Las acciones en grupo tienen que estar justificadas por la narración, y el Director de Juego debe poner límite a su uso indiscriminado. En situaciones que requieran especial pericia y conocimiento, como desactivar un mecanismo o practicar cirugía, las acciones de grupo no serán aplicables.

Soras, inteligente (1d10) y conocida ingeniera (1d10), dirige el montaje de un barco para cinco personas. Para ello contrata a tres obreros, con un cuerpo de 1d8, 1d8 y 1d10 respectivamente. El Director de Juego ha fijado la dificultad de la tarea en 20, dado que es extremadamente difícil para



una sola persona.

Soras tira por su inteligencia 1d10 y obtiene un 5, y por sus conocimientos de ingeniería otro 1d10 y obtiene un 7. Los obreros, que únicamente tiran por su cuerpo, obtienen 2, 5 y 4. La suma de todos los valores es $5+7+2+5+4=23$, lo que significa que, tres dos meses de arduo trabajo y un desembolso importante de dinero, Soras tiene su embarcación lista y se dispone, ahora, a encontrar una tripulación competente en asuntos marítimos.

Modificadores

En ocasiones, un personaje encuentra una posición ventajosa desde la que disparar, o ha estudiado el terreno de antemano, o está apunto de robarle las llaves a un celador dormido. Todas estas situaciones peculiares en las que el contexto no es neutral a la acción afectan al resultado final de la tirada. En este caso, y antes de que se tiren los dados, el Director de Juego puede asignar un bonificador positivo o negativo al resultado final de la acción, sumando o restando un total de hasta cinco puntos a la tirada.

Mnorr es un orco resabiado que quiere colarse en la tienda del líder del clan aprovechando que el guarda se ha ido a orinar y que el Gran Jefe está dormido dentro. Tras negociar con el Director de Juego, éste le asigna un bonificador +1 a toda acción que en ese contexto se relacione con pasar desapercibido.

Andrades es un explorador humano atrapado en un cuarto en una mazomorra. El Director de Juego sabe que la dificultad para escapar de esa jaula mortal es superar los 12 puntos de dificultad que entraña desbloquear la puerta; sin embargo, y porque Andrades no ha sido precavido, el polvo

tóxico que hace escasos momentos ha empezado a emanar de los jeroglíficos hace que a Andrades le cueste concentrarse, y tendrá un penalizador de -2 en todas sus acciones hasta que salga de ahí.

Del mismo modo, tanto el equipo como las armas y armaduras pueden dotar a los personajes de modificadores que se apliquen a las acciones que requieran su uso.

Frank Ferguson es un inspector desterrado de la vida en sociedad. Sin embargo, hace uso de una guía telefónica que le provee de un +3 a la hora de encontrar a muchos de sus potenciales testigos.

Uleas Kleville es, por el contrario, un paladín ataviado con una armadura espectacular. Le dificulta el movimiento en -2 puntos, pero cuando ésta entra en combate siempre tiene un modificador de +3. Su compañero inseparable, el espadachín Robin Colibrí, tampoco se queda atrás,



porque acaba de cambiar su recio estoque por uno que le provee un +2 en la batalla.

Adecuación de los clichés

Así como el uso de equipación tiende a dar un modificador positivo, el Director de Juego puede aplicar modificadores negativos cuando el uso de un cliché sea en parte adecuado pero su funcionalidad no esté del todo justificada en el curso de la acción, en lugar de vetar su uso de manera taxativa.

Harold, que es taciturno e introvertido, ha llevado su tendencia por la autodestrucción hasta el punto de cumplir diez años en el cuerpo de bomberos. Es un tipo atractivo y musculado al que, en un momento dado, su tía Tiffany le propone participar como candidato en una puja solidaria en la que las sexagenarias ganadoras cenarán con un muchacho atractivo; todo sea por mantener activo un año más el club social del barrio, que da de comer a sintecho y aleja de las mafias a los niños. El Director de Juego entiende que Harold pueda utilizando su cliché (y su uniforme) de bombero para venderse esa noche, y a tenor de su esculpido cuerpo tampoco duda que el cliché fallase en la recaudación. Sin embargo, Harold tiene otro cliché que premia a la vez que subraya su vertiente autodestructiva, tendente al consumo de alcohol y los comentarios inoportunos, por lo que pese a tener todo a favor su trato con las ancianas tendrá un penalizador de -2 durante toda la velada.

Éxitos y pifias

Cuando el resultado de una tirada supera en 7 o más puntos al valor con el que se compara, se considera un éxito del personaje. El director de juego premi-

ará entonces al personaje ganador, bien torciendo la situación a su favor, entregándole un objeto conveniente o regalándole un bonificador adicional para su próxima acción. Cuando la diferencia entre las tiradas de las partes implicadas en un conflicto es superior a 10, se considera que la parte perdedora ha pifiado su intentona. Las funestas consecuencias de sus acciones quedan a discrección del director de juego, que determinará el destino inmediato del personaje en detrimento del mismo.

Objetos

Los objetos se registran en el botín, y pueden llevarse encima o ser grandes bienes. Cada objeto está dotado de una descripción susceptible de añadir nuevas reglas al juego (Querido Director de Juego: quieres hacer uso de esto). Un objeto, al igual que una variable del entorno, un atributo o un cliché, puede condicionar las tiradas siempre que su uso del objeto esté justificado dentro de la acción.

Un objeto se define con su nombre seguido de los modificadores adicionales: florete(+1), teléfono(+2), implante de memoria(+3). Ciertos objetos complejos pueden incluir varios modificadores si es que tienen múltiples usos: ordenador(cálculo +2, gráficos +1), cimitarra (instrumento +1, arma -2).

También se pueden considerar, de manera distinta, objetos con clichés independientes, aunque son mucho menos frecuentes y el uso del cliché está condicionado a que puedan llegar a usarlo de manera independiente.

Nerea es guardabosques, y siempre lleva un halcón como compañero animal. El halcón se define con 1d6+1d8, de modo que puede actuar independientemente de ser atacado o cuando Nerea le pida que hurte algo.

No obstante, el Director de Juego piensa que el jugador que maneja a Nerea dentro de la historia puede abusar de esta capacidad, así que obliga a Nerea a tirar por su inteligencia y su habilidad con aves contra la capacidad del halcón para sobreponerse a la autoridad de ella; si Nerea obtiene una puntuación igual o superior, el halcón dará rienda a la voluntad de Nerea pero, de sucedes lo contrario, el halcón hará lo que le plazca. Por ello, cuanto más inteligente es un compañero animal más proclive es a ser díscolo.

Argos Topolapoukos es un contrabandista de la vieja escuela. Justo antes de abandonar la base sobre el asteroide orbital, coloca una torreta 1d10 cubriendo el ángulo de salida de las instalaciones. Cuando alguien que pretenda darle caza se enfrente a esta, lo hará contra una tirada de 1d10 a riesgo de sufrir las consecuencias de un disparo secuencial con un calibre de ocho milímetros.



El combate

Para iniciar un combate, todos los jugadores tiran por su mente y comparan resultados; aquellos con resultados más altos decidirán qué hacer primero, en un orden que permanecerá mientras las condiciones no cambien.

Cuando un personaje ataca a otro, ambos jugadores resuelven un conflicto dinámico al unísono, utilizando el cuerpo o la mente dependiendo de si el ataque es físico o mental/mágico, y añaden los clichés correspondientes y modificadores pertinentes por clichés, equipo o contexto.

El perdedor recibe tantos puntos de daño como la diferencia entre la tirada ganadora y la perdedora.

Cuando la entereza restante de un personaje sea inferior a la mitad de su entereza total, este empezará a recibir penalizaciones por parte del Director de Juego en forma de penalizadores.

El personaje queda inconsciente cuando su entereza restante es igual a 1 ó 2. Si la entereza restante alcanza el 0, el personaje entra en coma y requiere atención médica y recuperación. Si la entereza es inferior a 0, el personaje muere.

El detrimento de la cordura del per-

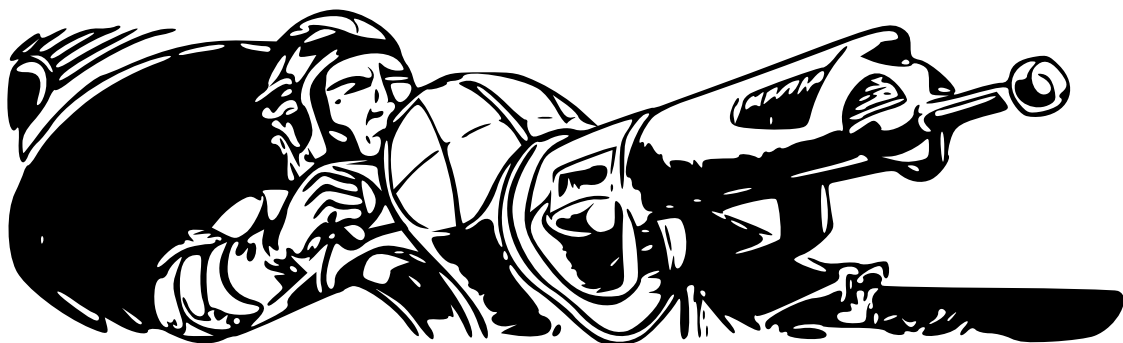
sonaje tiene una progresión idéntica, pero sus consecuencias afectan a las capacidades intelectuales. Si la cordura restante de un personaje es inferior a la mitad de su cordura total, empezará a recibir penalizadores por parte del Director de Juego. En caso de que la cordura restante alcance 1 ó 2 puntos, el personaje entrará en estado catatónico.

En el caso de emplear magia, el director de juego consensuará el número de hechizos diarios y el poder de éstos. Sea por magia o por venenos, los objetos pueden no causar daño a primera vista pero tener efectos extraños a largo plazo, como alucinaciones, pérdida de la voluntad o enfermedad.

Curación y locura

Un personaje puede curar su entereza y su cordura mediante objetos que curen un número determinado de puntos, o que requieran un lanzar un dado.

En un mundo definido por la magia, el bálsamo espectral cura 1d8 puntos de entereza; la hierba solar cura 1d4 puntos de cordura por cada día de ingesta continuada; y existen templos que restauran 2 puntos al entrar, con un máximo de un uso diario.



Los personajes bondadosos también pueden curar a sus amigos, resolviendo para ello un conflicto dinámico donde el personaje que cura utiliza su atributo y cliché específicos y el personaje curado juega contra esa intención con el atributo relacionado con la cura y un cliché que represente los problemas que la biografía personal pueda representar en la curación. Como esta mecánica funciona contra los intereses del jugador, es el Director de Juego quien determina los clichés aplicables.



Silas, un monje entregado a la medicina (1d10), tiene una inteligencia 1d8. Intenta curar a Braccus, un bárbaro del norte (1d10) con una entereza considerable (1d10). La tirada de Silas suma un total de 13, lo que sería suficiente para curar a un infante; el problema que encuentra Silas es que el cruel historial de contiendas de Braccus, con todos esos músculos y esquirlas de hueso donde no deberían estar, le hace muy difícil la tarea. La tirada de Braccus suma 11, y Silas sólo puede curarle 2 puntos de entereza.

Elon, un soldado de las Brigadas Holográficas (1d8), ha perdido la razón tras una intensa lucha en el ciberespacio. Su cordura está por debajo de 0, y su inteligencia 1d10 no va a hacer fácil la tarea. Nakombe, su compañera en las Brigadas Holográficas (1d8) tiene algo más de inteligencia (1d12) emocional, e intenta hacerle entrar en razón mientras él tira por tierra media oficina. La tirada de Elon suma 8, y la de Nakombe 14, por lo que tras calmarle y darle unas cuantas bofetadas la muchacha consigue que el joven recupere 14-8=6 puntos de cordura.

Hordas y desafíos

En los juegos de rol tradicionales, basados en los juegos de guerra con miniaturas, el enfoque obliga a los jugadores a calcular los golpes y movimientos específicos de los personajes, lo que aumenta la especificidad pero reduce el poder dramático de la narración.

Ethos está pensado para que sus tiradas resuelvan acciones dramáticas en lugar de movimientos específicos, por lo que tanto el Director de Juego como los jugadores pueden concretar o generalizar el enfoque de sus actos. En otras palabras, no es necesario calcular cada uno de los enfrentamientos sino el resultado del conflicto en sí. En estos casos, todo se resuelve de igual manera, pero cambiando el número de actores en la narración.

Morgoth oth, ladrón de tumbas 1d6 con cuerpo 1d10, acaba de entrar en la de Galthor "El Tuerto". Al final de la sala está su cadáver sedente, e intuye la gran cantidad de joyas que lo cubren. Sin embargo, no repara en las pilas de huesos que rodean el trono, y que por arte de poderes ocultos recomponen varias docenas de esqueletos armados con rudimentarios escudos y espadas. El Director de Juego ha diseñado esqueletos arquetípicos cuyo cuerpo es 1d4 y su

destreza con la espada es 1d4 igualmente; pero, en lugar de resolver 1d4+1d4 contra 1d6+1d10 treinta y seis veces, decide que Morgoth realice una tirada única de 1d6+1d10 contra una orda de esqueletos 1d10+1d10 hasta llegar al trono. El resultado de la tirada de Morgoth es $5+7=12$, mientras que el de la horda es $8+8=16$. Como $16-12=4$, Morgoth llega al trono magullado tras perder 4 puntos de entereza,

aún rodeado por esqueletos hostiles. En su siguiente tirada, el Director de Juego le hará lidiar con algún que otro esqueleto individual que ascienda hasta el trono para evitar que robe las joyas, y con toda la horda en el momento en que Morgoth decida largarse.



La magia y...

Muchos personajes son capaces de trascender su persona con sus acciones: individuos con poderes mágicos, personajes capaces de construir ingenios y seres influyentes. Todos ellos pueden, en cualquier momento y bajo las circunstancias propicias, alterar el entorno y sacar partido de ello.

Magia

En un mundo poblado de magia, el Director de Juego puede permitir que los personajes que encarnan los jugadores también manejen este poder.

El uso de la magia está limitado por el poder mágico que posee un personaje, que es igual a multiplicar el grado de su inteligencia por 3, y que se restaura cada vez que el personaje descansa 8 horas. En un contexto más o menos heroico, el Director de Juego tiene la potestad de alterar este

multiplicador con el objetivo de que los personajes puedan hacer mucho más o, por contra, que su poder sea discreto y misterioso.

Cuando un personaje decide usar la magia, es condición indispensable que posea un cliché dedicado a ésta, que será el que use en las tiradas junto a su dado de inteligencia, y cuyas posibilidades están limitadas por la naturaleza del cliché. En el caso de que el cliché no justifique plenamente el efecto, el Director de Juego puede aplicar los modificadores pertinentes.

Hacer magia es tan sencillo como describir el efecto, consensuarlo con el Director de Juego (que dirimirá cómo se va a resolver la acción) y utilizar los puntos de poder mágico como modificador positivo o negativo de la tirada, restándolos del poder total hasta que el personaje pueda descansar de nuevo. La condición indispensable es que,



para hacer magia, siempre se tiene que gastar como mínimo 1 punto de poder y tiene que decirse antes de hacer la tirada.

Iris estudió en la Escuela Arcana del Fuego (1d8), y tiene una inteligencia 1d10; como el grado que representa ésta es 5, tiene $5 \times 3 = 15$ puntos de poder. Extiende sus manos apuntando a una pila de leños, y gasta 2 puntos de poder en canalizar la energía para intentar encenderla. El Director de Juego dictamina es un conflicto estático, y que para una profesional dicha acción tiene una dificultad de 8 puntos. El resultado de la tirada de Iris es $3 + 5 = 7$, a lo que suma su modificador +2 para obtener un 9. La pila de leños se envuelve en llamas, y a Iris le quedan $15 - 2 = 13$ puntos de poder que podrá recuperar durmiendo un rato.

Cerayudul es un discreto druida (1d6) con una inteligencia 1d12, que encuentra una su aliada comadreja herida de muerte. Para curarla, la comadreja lanzará $1d4 + 1d4$ debido a su cuerpo y su agilidad. Cerayudul lanzará $1d6 + 1d12$ y utilizará 5 puntos de poder. El resultado de la comadreja es $3 + 3 = 6$. Cerayudul obtiene $3 + 8$ en los dados, por lo que cura $3 + 8 + 5 - 6 = 10$ puntos de entereza de la comadreja. Tras imponerle las manos, la comadreja se despierta vital, intacta y agradecida. Como Cerayudul tiene una inteligencia de 6º grado (1d12), su poder mágico era $6 \times 3 = 18$ pero, debido a esta acción, ahora le quedan $18 - 5 = 13$ puntos de poder.

Otros efectos mágicos

Opcionalmente, el Director de Juego puede permitir que los jugadores usen sus puntos de poder para comprar dados que amplifiquen el efecto del poder, a razón de 3 puntos de poder por cada



grado que quieran sumar el dado. Esto se puede utilizar para mejorar la tirada, pero también para conseguir efectos aledaños a la intención original.

Saras el nigromante quiere revivir cuerpos. Utilizará $1d10 + 1d10$, y 5 puntos de poder. Opcionalmente, compra $1d4$ (grado 2) que le cuesta $2 \times 3 = 6$ puntos de poder y que utilizará para contabilizar los cadáveres que resucitará. El Director de Juego establece la dificultad de resucitar un cadáver en 12. El resultado de la tirada de Saras es $7 + 6 = 13$ para su habilidad más su cliché, por lo que conseguirá revivir algún muerto. El dado de cuatro caras da como resultado 3, por lo que al final de la noche Saras tiene 3 súbditos de carne putrefacta a su servicio. El precio han sido $6 + 5 = 11$ puntos de poder, por lo que Saras necesitará descansar. Por su cuenta, el Director de Juego fija los atributos de las criaturas.

Construir y socializar

De forma análoga a la magia, los personajes pueden usar su grado de cuerpo para calcular sus puntos de construcción y su grado de empatía para sus puntos de influencia. Bajo las mismas reglas, los puntos de construcción se pueden usar para obrar ingenios siempre que se

tengan los recursos y el tiempo necesarios; del mismo modo, un personaje con puntos de influencia y un cliché que justifique sus acciones puede encontrar aliados allá donde los necesite. La excepción es que estos puntos se recargan cada 7 jornadas, en lugar de cada 8 horas.

A diferencia de la magia, se recomienda que este uso sea más comedido.

Gran parte de lo que se puede conseguir por estos medios se podría resolver como un conflicto estático; en este caso, estos puntos tan sólo añadirían bonificadores positivos a acciones determinadas. Un personaje con una dilatada vida de relaciones y política podría usarlos para encontrar un viejo conocido en una posada, mientras que un aventurero podría asegurar un puente antes de cruzarlo. Usados profusamente, el mismo aventurero sería capaz de construir un ingenio volador que le ayudase a cruzar, y la lengua de serpiente del dialogante le granjearía el favor de la multitud en contra de su adversario.

Reglas modulares

Y sí, "faltan reglas", pero Ethos no está hecho para que tengas que estar buscando soluciones en un manual. Basándoos en los atributos, los clichés, la diferencia entre las tiradas, la dificultad fija y los puntos canjeables, tú y tus amigos tenéis las herramientas necesarias para definir las nuevas situaciones.

Lo que pase, de ahora en adelante, depende de vuestra creatividad.



Los adversarios

Sería conveniente que tuvieses una referencia de cómo son los personajes que enfrentaréis en cualquier aventura.

Este capítulo es una colección de posibles enemigos. Cada uno viene acompañado por el nombre seguido de una descripción. Inmediatamente después verás el valor de uno o más dados; es el dado genérico que ese personaje empleará para todos sus clichés. Si existe algún cliché especialmente distinto, lo encontrarás a continuación y muchas veces escrito de forma abierta para que tú puedes concretarlo. A esto tendrás que sumarle los dados por los atributos, abreviados como C (cuerpo), M (mente) y K (carisma). Otras abreviaturas son E (ente-reza), X (cordura), PM (poder mágico), PC (puntos de construcción) y PI (puntos de influencia).

Alieno

Enanos y grisáceos, con ojos prominentes y ausencia de nariz. Proceden de los confines del espacio y sus perversos fines permanecen ocultos a los humanos. Nutren las historias de abducciones, y utilizan a los seres terrestres como ganado para sus experimentos.

1d6. C: 1d4, M: 1d12, K: 1d6, E: 9, X: 18. Anatomía 1d10, tecnología 1d12.

Bandido

Multitud de clanes practican el latrocinio. El bandido común sabe ganarse la vida a costa de condenar la de los demás. Frecuentan caminos y posadas.

1d6. C: 1d8, M: 1d4, K: 1d4, E: 10, X: 9. PI: 10. Arma corta 1d8, robo 1d8.

Centinela

Sirviente mercenario u honorario de un poder superior al suyo. Su labor es vigilar instalaciones, reportar problemas y combatir acriticamente a sus adversarios. Obedecen órdenes.

1d6. C: 1d8, M: 1d6, K: 1d2, E: 12, X: 9. Arma a distancia 1d8, combate cuerpo a cuerpo 1d4.

Demonio

Criaturas de otras dimensiones que acuden a la llamada de los tratos de favor. Ayudan todo tipo de criaturas a cambio de su futura servidumbre. Cada demonio sirve a una fuerza elemental (agua, tierra, fuego, aire, veneno, espíritu, etc.)

1d8. C: 1d12, M: 1d10, K: 1d10, E: 40, X: 20, PM: 15. Corromper 1d8, Seducir 1d6.

Djinn

Seres legendarios, apenas observados en un mundo postapocalíptico. Hay quien los relaciona con visitantes de las estre-



llas, mientras que otros los señalan como humanos mutantes. Viven ocultos en ruinas abandonadas, practican el misticismo y parece que tienen ciertos poderes telequinéticos y mentales.

1d6. C: 1d10, M: 1d8, K: 1d2, E: 15, X: 12, PM: 5. Poder oculto 1d4, sobrevivir 1d10.

Elfo

Humanoides altos y esbeltos. Divididos en multitud de tribus longevas, son criaturas refinadas y pacíficas. Viven volcados en la cultura y la magia benéfica. Su actitud hacia los extraños va desde la condescendencia a la arrogancia.

1d8. C: 1d6, M: 1d8, K: 1d8, E: 12, X: 12, PM: 25, Pl: 10. Tocar un instrumento 1d6, medicina y botánica 1d4, escuela de magia 1d10.

Esqueleto

La Nigromancia ha traído a muchos muertos de vuelta al mundo de los vivos. Los esqueletos moran y vigilan las mazmorras de los reyes caídos, cuando no sirven al amo que les convocó. Son endebles, pero tras la sonrisa impeterrita y su equipo oxidado carecen de escrúpulos. Parecen recomponerse tras cada golpe.

1d6. C: 1d4, M: 1d4, K: 1d2, E: 10. Manejo de la espada 1d6, historia pasada 1d8.

Exógeno

Criaturas que recuerdan a cucarachas del tamaño de un humano. Su exoesqueleto les permite sobrevivir en el vacío sideral, y su biología se adapta a gran cantidad de condiciones planetarias. Viven por y para la Mente Colmena que les controla, cuyo único fin es sobreponerse sobre el resto.

1d6. C: 1d10, M: 1d4, K: 1d2, E: 20. Armamento innato 1d12.

Hechicero

Procedentes de muy distintas escuelas, son introvertidos y reúnen a sus acólitos al margen de la sociedad. Viven bajo tierra o en castillos, con el fin de engrandecer el saber de su escuela o consumir una venganza. Es frecuente que pierdan la cordura y se den a la egocéntrica tarea de abrazar poderes que les sobrepasan.

1d6. C: 1d4, M: 1d12, K: 1d4, E: 8, X: 18, PM: 20. Escuela de magia 1d12, historia 1d6, pociones y botánica 1d8.

Mente Colmena

Una criatura ancestral del tamaño de un cometa, que migra herrante por el cosmos, capaz de autopropulsarse, mutar y reproducirse a sí misma o a una horda de Exógenos voraces y obedientes. Las Mentes Colmena raramente llegan a aliarse, salvo por razones reproductivas o instrumentales. Sus lentos tentáculos le permiten adherirse a multitud de superficies, y es frecuente encontrar estaciones espaciales en ruinas de las que todavía son tiránicos huéspedes. Su poder mágico consiste en invadir el espacio mental de sus víctimas.

1d2. C: 1d10, M: 1d12, K: 1d2, E: 100, X: 40, PM: 25. Poder psíquico 1d20, mutar 1d10, viajar 1d10.

Orco

Enjutos pero muy fuertes, los orcos son híbridos que nacieron a partir de elfos corruptos. Son criaturas tribales, que por lo general sólo dominan su idioma y tienden a resolver los conflictos de manera violenta y egoísta. Los más inteligentes se ven obligados a huir, desterrados por los suyos y rechazados por un mundo que los teme.

1d6. C: 1d8, M: 1d4, K: 1d6, E: 9, X: 7. Sentir la magia 1d8, supervivencia 1d8.

Pesadilla

Criaturas volátiles de origen extraño, carentes de cuerpo, que medan la moral de quien las padece. Visitan los sueños de sus presas y se alimentan de ellos.

1d4. C: -, M: 1d8, K: -, E: -, X: 12. Provocar terror 1d6, indagar en el pasado 1d6, hacerse visible a los ojos 1d8.

Político

Animal social ávido de poder. Tejen redes de información e influencia y manejan su entorno como un tablero en el que han de prevalecer sus intereses. Se codean con el poder financiero y militar.

1d6. C: 1d6, M: 1d6, K: 1d12, E: 8, X: 9, Pl: 15. Lugar de origen 1d8, dialéctica demagógica 1d10.

Trasgo

Orcos menores, de aproximadamente un metro de altura y tendentes a confundir el humor y el riesgo. Carecen de una moral más allá de respetar aquello que temen y les da de comer. No obstante, perspicaces y tienen un talento innato para aprovecharse de la situación.

1d4. C: 1d4, M: 1d6, K: 1d4, E: 5, X: 5. Sentir la magia 1d6, supervivencia 1d8.

Serpiente

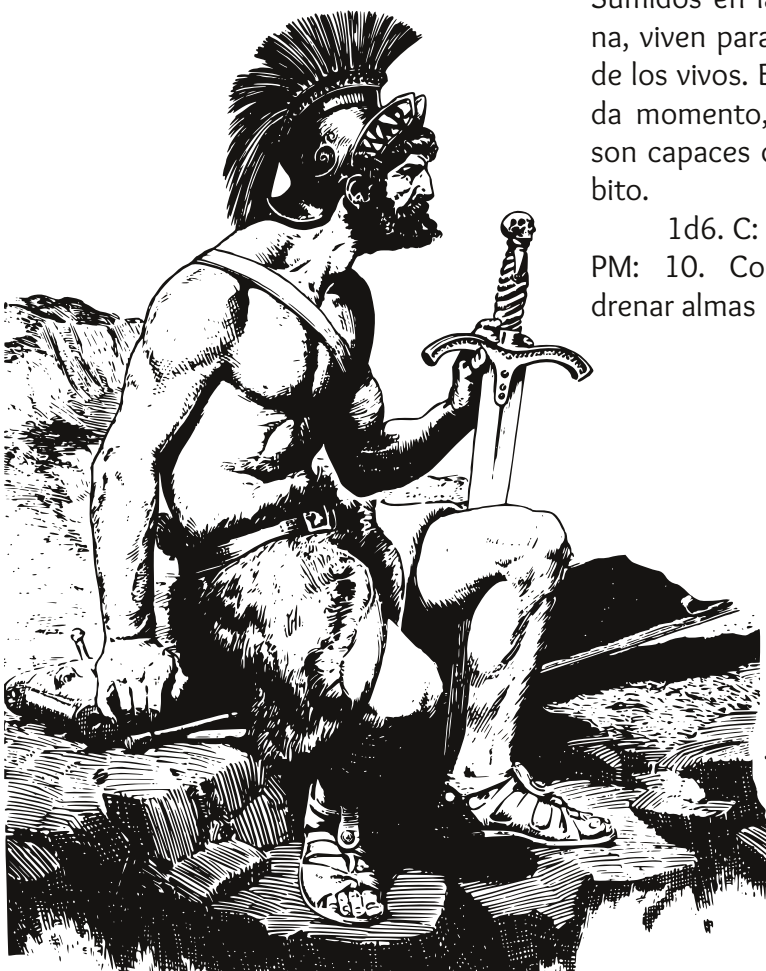
Repta sin apenas hacer ruido. Si es venenosa, una picadura causará 1d4 puntos de daño cada hora hasta que se tome el antídoto.

1d4. C: 1d2, M: 1d4, K: 1d2, E: 3.

Vampiro

Sumidos en la maldición de la vida eterna, viven para drenar la sangre y energía de los vivos. El sol les provoca dolor a cada momento, aunque los más longevos son capaces de resistirlo sin arder de súbito.

1d6. C: 1d8, M: 1d10, K: 1d4, E: 10, PM: 10. Convocar las sombras 1d8, drenar almas 1d10.



Al Director de Juego

No todo el mundo estudia ludología, emplea un tiempo enfermizo en explorar otros manuales ni tiene un talento especial para contar historias. Si crees que este es tu caso, no te preocupes: la inmensa mayoría nos damos contra un muro hasta que lo atravesamos.

Si eres quien ha tomado la iniciativa de dirigir una partida pero te invade un sentimiento de desorientación, aquí encontrarás una colección informal de consejos para mejorar la calidad de vuestra experiencia.

El nombre lo es todo

Un portón, una escotilla o una trampilla son formas de moverse de un lugar a otro, y sin embargo ninguna es una "puerta". La riqueza del vocabulario es el color de la imaginación. Para ganar viveza y posibilidades, llenad vuestras descripciones de matices. Del mismo modo, "Director de Juego" es una definición genérica. Dependiendo de la temática, esta figura puede pasar a ser "Amo del Calabozo", "Narrador Estelar" o "Cronista", por ejemplo.

Recursos narrativos

Si no sabes cómo tramar una aventura, piensa que una historia clásica esta compuesta por un planteamiento que se trunca cuando un evento involucra a los personajes dentro de un problema; el primer intento por resolverlo les llevara al equinocio de la historia y al error; y la segunda mitad constituirá una oportunidad para redimirse, aprender de los errores y trazar un plan mejor que conduzca a un

desenlace deseado.

En tu caja de herramientas narrativas hay subtramas, personajes recurrentes, situaciones cómicas genéricas, problemas de pensar y problemas de luchar, pistas falsas, eventos y objetos triviales que más adelante podrían ser muy útiles, etc.

Utiliza todo esto a tu favor, y siéntete libre de copiar lo que hayas visto en otras partes. La finalidad es divertirse, y nadie te va a poner un pleito por plagio.

Pistas que llevan a pistas

En ningún momento la historia debe quedar vacía de problemas por resolver. Una buena pista lleva a otra mejor, y esta corriente que empuja a los jugadores a seguir disfrutando sus personajes no debe interrumpirse salvo que sea porque el grupo ha conseguido sus objetivos. Una pista puede ser clara como una nota, una leyenda o un chivatazo; u ofuscada como un jeroglífico dentro de una mazmorra infestada de trampas indicando dónde está el verdadero tesoro, o los rastros confusos de una pista que se intentó borrar de la escena del delito.

Las semillas son elementos de la historia que aparecen como bombas de relojería al principio, y que podrían sorprender al final, cuando todos los jugadores se hayan olvidado de ello.

Y, como director... creativo, siéntete libre de hacer que los personajes pierdan su espada cuando fallen, descubran un objeto crucial convenientemente colocado en una estantería, o encuentren a su archienemigo en el segundo bar

que visiten. Todos estos dinamizadores empujan la historia en ausencia de objetivos claros.

Cinemática

Todo veterano sabe que una partida de rol más enfocada en la socialización que en la narración tiende a perder estructura conforme todos los participantes se divierten y relajan. Pese a que esto no es inherentemente malo, puede originar periodos en los que la situación se estanque, la narración se vuelva ambigua o los combates pierdan congruencia. El director de juego es el responsable de detectar estas lagunas narrativas y mantener el ritmo de la historia, sea cual sea el ritmo de los jugadores. Un recurso común consiste en, sibilamente, detonar nuevas situaciones cuando los jugadores no son capaces de llegar a ellas; también en casos donde se lidie con jugadores que acaparen un protagonismo desmedido o que tiendan a desviar el centro de atención hacia sus propios intereses. Por otra parte, conviene que los combates se realicen de manera ordenada, donde cada jugador sea capaz de sintetizar la acción inmediata de su personaje sin entrar en debates que, dentro de la ficción, no se darian. Si esto se combina con una narración honesta y cierta improvisación argumental, se puede alcanzar el objetivo de muchos directores de juego frustrados: cinemática o, en otras palabras, que la sensación sea tan emocionante como vivir en una película.

La estrategia del jugador

Dado que cada personaje está dotado de singularidad, estos no deberían actuar gratuitamente sin consecuencias.

Antes de cada tirada, el Director de Juego debe clarificar las posibles consecuencias para cualquier resultado que puedan tener las acciones. La estrategia

del jugador pasa por considerar qué situaciones pueden otorgarle ventajas estratégicas dentro de sus competencias. Un jugador experimentado no lo intenta todo, puesto que podría fallar e interrumpir el avance del grupo por negligencia. Un jugador competente trata de alinear sus puntos fuertes con puntos débiles dentro de la narración, y en consecuencia espera ser premiado por ello cuando encuentra una variable del entorno favorable.

El director de juego puede aplicar penalizaciones cuando los jugadores, en vez de seguir esta filosofía, se den al ludismo y abandonen la estrategia en favor del caos y la arbitrariedad, o cuando practiquen el famoso “metajuego” (en lugar de disfrutar y contribuir en la historia, tratar de adivinar la estructura que el Director de Juego ha pensado con la intención de dinamitarla).



Multiaventura

Este apartado es un pequeño homenaje a la improvisación. Lanza un dado de veinte caras, busca el resultado en esta tabla y tendrás el tema principal de tu aventura. ¡Reuníos, cread personajes y a jugar!

1

Un pueblo está siendo víctima de criaturas que atacan por la noche. Se comenta que hay una mazmorra milenaria en las inmediaciones, y las profecías hablan del retorno de la hambruna. Un grupo de aventureros llega atraído por la recompensa.

2

Una tripulación practicará el contrabando con su nave espacial. Distintas facciones políticas se disputan los sistemas solares, y los piratas son una amenaza constante.

3

En un colegio de secundaria los alumnos han empezado a desaparecer. El claustro de profesores se niega a informar a los alumnos, y los padres no le dan mucha importancia al asunto. Un grupo de quinceañeros investigará por su cuenta y riesgo.

4

Nadie sabe quién es la muchacha de la isla. En el poblado marítimo cuentan que se la ve saludar desde la playa, pero nadie se ha atrevido a visitar la isla. Un grupo de parapsicólogos pondrá los pies en esa orilla.

5

Los zombies han venido para arruinarnos el día aún más. El contagio será lento y sibilino, y la gente se volverá egoísta. Un grupo compuesto por empleados no cualificados enfrentará la situación.

6

Todo el mundo compite por el ascenso que se anunciará en la cena de Navidad. Es hora de que alguien de la oficina sea el nuevo supervisor, y el jefe no acaba de decidirse. Un grupo de colegas aupará a su amigo frente al resto de familias políticas de la organización.

7

Alguien ha matado a alguien y nadie sabe quién ha sido. El asesino debe de haber cometido algún error, y una buena pista llevará a la siguiente. Un grupo de investigadores trabajará en el caso.

8

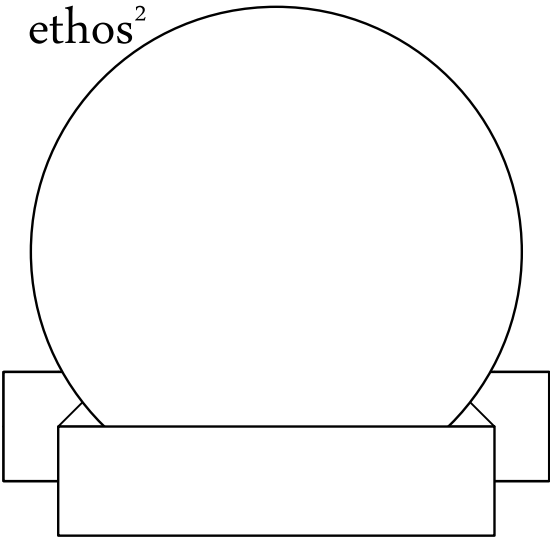
Alguien ha encontrado el mapa del tesoro. Un pirata legendario enterró su fortuna, su licor y la mano que le cortaron. Un grupo de navegantes seguirá las huellas en busca del botín.

9

Las autoridades se niegan a contener la pandemia en los sectores más pobres de Ciudad Alpha. Los hospitales custodian medicinas, y las vacunas viajan en furgonetas por la autopista. Un grupo de exaltados perpetrará un robo legítimo.

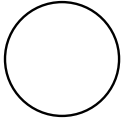
- 10**
Un avión se ha accidentado en mitad de la nada. El aparato guarda víveres para varias semanas, y la radio no funciona. Un grupo de supervivientes buscará ayuda.
- 11**
Una llamada solar ha inutilizado las comunicaciones y la sociedad ha vuelto a su estado primigenio. Conseguir comida, defender tu hogar o ajustar cuentas son parte del día a día. Los jugadores lucharán por vivir un día más hasta que el Gobierno vuelva a tomar las riendas.
- 12**
Un terror ancestral mora en un lugar arraigado. Criaturas que escapan a nuestra comprensión, que se manejan en muchas más dimensiones y realidades, desafiarán la cordura de quienes se las encuentren. Un grupo de intelectuales enfrentará el miedo que vino desde las tinieblas del espacio y el tiempo.
- 13**
Un grupo de famosos encerrado en una mansión luchará por salir. Las razones para no poder hacerlo son absurdas, pero las reacciones de los famosos también. Las tiradas más altas serán las que den peores resultados, pero los jugadores estarán obligados a usar sus bonificaciones.
- 14**
El Príncipe de los de Abajo ha sido secuestrado por el Patriarca Felino. El mundo de los pequeños mamíferos está lleno de intrigas políticas, duelos de honor y vibrisas. Un grupo de alimañas irá en busca del ratón que heredara la corona.
- 15**
Algo ha salido mal en el experimento. Se conoce el fallo pero se desconocen los resultados. Un equipo científico enfrentará las consecuencias.
- 16**
Una estación espacial abandonada es descubierta. Se desconoce qué ha sido de la tripulación, y hay otra nave atracada. Un equipo de piratas querrá saquear la estructura en busca de bienes que puedan revender.
- 17**
Nada es perfecto. El gerente de la prisión no es infalible, y todos los guardias tienen vicios y virudes. Un grupo de presidiarios traza y ejecuta un plan para escapar.
- 18**
La mafia y el delito asolan la ciudad. Políticos y policía están comprados, y los medios no informan por miedo. Un grupo de superhéroes anónimos combatirá el crimen.
- 19**
El ejército enemigo tiene un secreto que desequilibrará el conflicto. Se conoce el paredero de los planos del ingenio, y un prisionero declaró los códigos de acceso. Un equipo de espías se infiltrará en las instalaciones y robará los datos.
- 20**
Una tribu todavía desconoce el secreto del fuego. La tribu vecina se niega a dárselo, y pese a ello un comité de embajadores seguirá intentándolo de todas las formas posibles. Los jugadores querrán impresionar, luego convencer, luego intercambiar y luego robar. En este modo especial, los personajes sólo conocen un número de palabras igual al valor máximo de su dado de mente.

ethos²

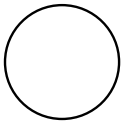


Historia

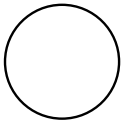
Cuerpo



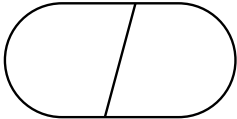
Mente



Carisma



Entereza



Cordura



Poder

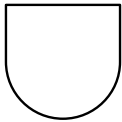


Clichés

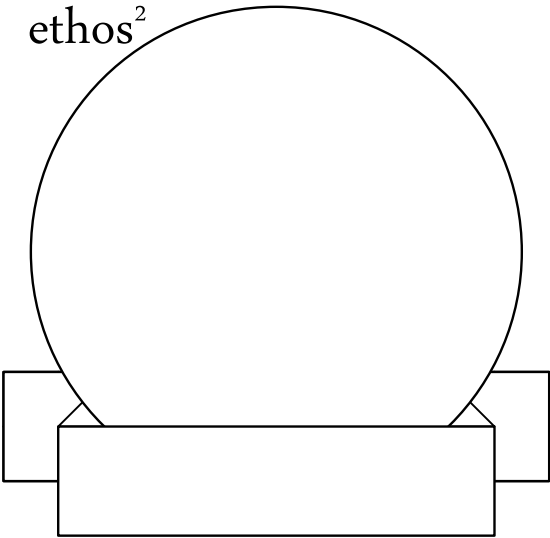
Botín

Secretos

Fama

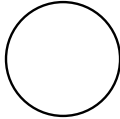


ethos²

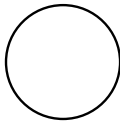


Historia

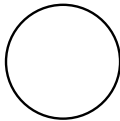
Cuerpo



Mente



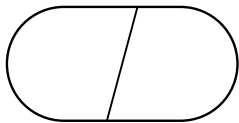
Carisma



Entereza



Cordura



Poder

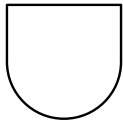


Clichés

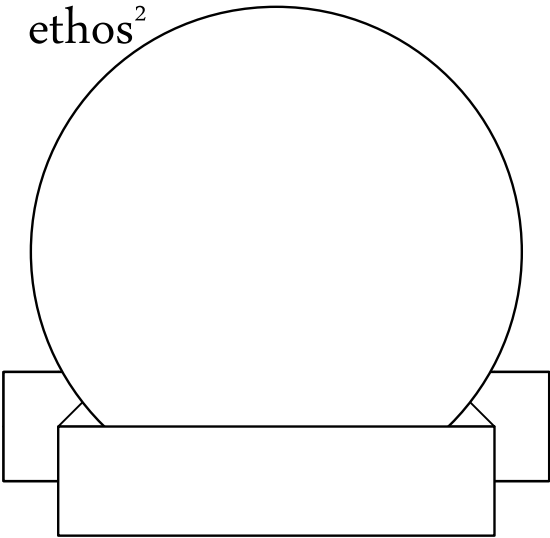
Botín

Secretos

Fama

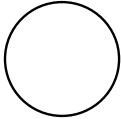


ethos²

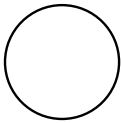


Historia

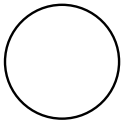
Cuerpo



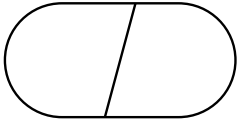
Mente



Carisma



Entereza



Cordura



Poder



Clichés

Botín

Secretos

Fama

