



ASPECTOS ESENCIALES

*Hay otros mundos, pero están en este
Hay otras vidas, pero están en ti.
Paul Éluard*

PERSONAJES

CONCEPTO

Una *palabra o frase breve* que resume la esencia del personaje. Es cómo lo describirías si solo pudieras usar dos o tres palabras.

CARACTERÍSTICAS

Capacidades primarias del personaje, divididas en cuatro bloques: dos físicos y dos mentales. Sus valores numéricos varían en función del “poder de la campaña”, pero podemos señalar un 3 como media, en personas normales.

Fortaleza (FOR)

Resume la fuerza, el aguante, la resistencia.

Reflejos (REF)

Resume la rapidez de reacción, la agilidad, el equilibrio y la coordinación. También la destreza manual.

Voluntad (VOL)

Resume la presencia, el porte, la autoconfianza, el tesón y el aplomo.

Intelecto (INT)

Resume la inteligencia, la capacidad de razonamiento, la astucia, perspicacia y memoria.

RASGOS DESCRIPTIVOS DE CARACTERÍSTICAS

Cada característica va acompañada de un rasgo descriptivo (positivo, negativo o de influencia variable) que ayuda a matizar el valor genérico de la característica y a dotar de mayor personalidad al personaje. Los rasgos descriptivos actúan como Aspectos, así que tienen influencia en la normativa de juego, más allá de su valor narrativo.

HITOS

Cada personaje cuenta con **4 Hitos** que definen momentos clave de su historia. Cobran forma de frases descriptivas sobre acontecimientos, sueños y anhelos que marcan de manera rotunda su biografía. Se trata de un tipo de Aspectos del personaje, y tienen influencia en las mecánicas. No son cualidades positivas o negativas por sí mismas y están planteados para que puedan perjudicar o beneficiar al personaje, en función del contexto.

HABILIDADES

Todos los personajes disponen de un mínimo de 7 habilidades básicas:



Forma física

Uso en cualquier situación que exija rendimiento físico y que no requiera entrenamiento marcial.



Combate

Uso en situaciones de ataque y defensa, así como el entrenamiento marcial



Interacción

Uso en situaciones sociales. Capacidad de influencia y manipulación.



Percepción

Capacidad de advertir cambios en el entorno, buscar o atisbar las intenciones de otros.



Subterfugio

Uso en situaciones que requieran ocultar intenciones, mentir o fingir.



Cultura

Conocimientos generales del personaje, acorde a su educación básica.



Profesión

Conocimientos específicos en relación a su profesión y su experiencia laboral.

Las habilidades tienen valores entre 0 y 10. Puntuaciones de 4 o más se consideran “profesionales”.

Las habilidades tienen un nombre, que indica para qué sirven y es además un Aspecto activable, en forma de *palabra o breve frase descriptiva*, que define y concreta el estilo de uso el personaje. Eso no significa que siempre deba usarla tal y como se describe en el Aspecto, pero si lo hace de ese modo podrá tener mayor influencia en las tiradas.

DRAMA

Ofrece una medida relativa del nivel de poder del personaje y su capacidad de influir en la historia. Los personajes más poderosos tienen más recursos mecánicos para afrontar los retos de la historia, pero menos influencia en la narración. En cambio, los personajes menos poderosos y más vulnerables disponen de más capacidad de influencia sobre la narración, gracias a una puntuación mayor de Drama.

Los Puntos Dramáticos permiten activar Aspectos (propios o ajenos) o evitar su activación.

Las Complicaciones (ver más adelante) o la activación de Aspectos adversos pueden otorgar Puntos Dramáticos adicionales durante la sesión.

Los Puntos Dramáticos **se recuperan al inicio de cada nueva sesión**, pero solo en base a su puntuación inicial, perdiendo cualquier punto de más acumulado gracias a Complicaciones o Aspectos adversos.

PUNTUACIONES DE COMBATE

Se utilizan en las situaciones de combate y se calculan a partir de características y habilidades.

Aguante: suma de FOR+VOL/2

Puntos de Resistencia: Aguante x 3

Defensa: REF + habilidad Física o de Combate (la más alta, si es adecuada para defender) + 5

Iniciativa: REF + la mitad de INT

Bonificación al daño Cuerpo a Cuerpo: FOR + habilidad de Combate, dividido entre 4 (redondeo hacia abajo)

Bonificación al daño a Distancia: habilidad de Combate, dividido entre 4 (redondeo hacia abajo)

COMPLICACIONES

Todos los personajes cuentan con una Complicación, un tipo de Aspecto que le sitúa en desventaja o le hacen vulnerable en ciertas situaciones. Cuando la Complicación se activa, **el personaje recibe un punto Dramático temporal**, a cambio de afrontar dicha adversidad

Lo más habitual es que sean otros jugadores o el director de juego los que activen las complicaciones de los personajes, aunque el propio jugador puede hacer un uso creativo de la misma para proponer su activación, que podrá ser activada con el beneplácito del director de juego.

Solo puede recibirse un punto dramático por escena a raíz del uso de Complicaciones, aunque la Complicación aparezca reiteradamente o provengan de Complicaciones distintas.

SISTEMA

MECÁNICA BÁSICA

Una única mecánica y tirada sirve para resolver todas las acciones. Se lanzan 3 dados de 10 caras.



Es posible que dos o tres dados tengan el mismo resultado. Esto significará tendremos dos o tres C en la tirada.

Para determinar el éxito de una acción, **se toma el valor C de la tirada y se suman la característica y habilidad aplicables**, comparando el resultado con un número objetivo que dará el director de juego: **la dificultad**.

Un resultado igual o mayor, equivale a éxito.

Un resultado menor, supone un fallo.

Dificultades de las pruebas

Categoría de dificultad	Dificultad de la prueba	Tipo de tarea
Fácil	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	23-27	La máxima dificultad. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero el día a día de los héroes.
Extremadamente difícil	28-32	Complicado incluso para un héroe, una proeza que roza lo sobrehumano.
Casi imposible	33-37	Una heroicidad entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y solo los héroes más versados pueden conseguir algún día.

Algunas circunstancias especiales pueden hacer que tengamos que considerar los dados m y M para las tiradas, o incluso puede que sumemos varios dados, cosa que se expresa de esta manera (Cm, o CM, o mC, etc.).

Obtener **un doble o triple 10** en la tirada equivale a un **crítico**.

Un **doble o triple 1** supone una **pifia**.

PRUEBAS ENFRENTADAS

Se resuelven comparando las tiradas de los personajes implicados, cada cual usando sus características/habilidades oportunas. Aquel que haya obtenido el mayor resultado, prevalece.

Si se dan tablas y la situación lo permite, ese será el resultado. Si no puede haber empate, se repiten tiradas.

ACCIONES CONJUNTAS

Si dos o más personajes quieren colaborar para mejorar sus oportunidades de éxito en una acción, primero debe elegirse un **coordinador**, que será quien tire los dados y sume su característica y habilidad apropiada, con normalidad. El resto de personajes que dispongan de una habilidad apropiada, a un nivel igual o superior a la mitad del nivel que tenga el coordinador, pueden pasar a ser **colaboradores**. La siguiente tabla expresa el bonus a la tirada que obtiene el coordinador, en función de la ayuda recibida.

Bonificaciones a acciones conjuntas

Personas cooperando	Bonificación acumulada
2 personas	+5
3 personas	+9
4 personas	+12
5 personas	+14
6 personas	+15

Los colaboradores que superen el valor de la habilidad del coordinador, aportan un +1 adicional al bonus.

TIRADAS DE ACCIÓN PROLONGADA

Cuando sea relevante conocer el tiempo que se destina a una tarea, el director anunciará la dificultad de la manera habitual, pero también la cantidad de tiradas exitosas para completar la acción, y cada cuanto tiempo de trabajo es posible realizar una nueva tirada.

De esta manera, el tiempo total que deberá destinarse es una incógnita, que irán revelando las tiradas.

ACTIVAR ASPECTOS

Hay varios tipos de Aspectos en el juego que pueden activarse, para que tengan influencia (positiva o negativa) en la historia y, de esa manera, otorgar mayor control a los jugadores sobre el curso de acción:

Aspectos propios: los que están reflejados en la propia hoja de personaje: rasgos descriptivos de característica, Hitos, descriptivo de Habilidades y Complicación.

Aspectos ajenos: aspectos de otros jugadores, que resulten conocidos.

Aspectos de situación: se encuentran en el entorno: localizaciones, objetos, escenario... Cualquier cosa que el director de juego haya usado para describir la situación.

Aspectos implícitos: aspectos que, aun no siendo explícitamente anunciados por parte del director de juego, pueden atribuirse a situaciones o personajes no jugadores, por puro sentido común.

Para activar un Aspecto, se requieren tres elementos:

- 1 - Que el Aspecto tenga sentido para lo que se quiere conseguir.
- 2 - Que encaje en la situación actual.
- 3 - Que el jugador que activa el Aspecto gaste 1 punto dramático

Afectar a una tirada positivamente:

El jugador puede repetir cuantos dados quiera de la tirada.

Para determinar el éxito de una acción, **se toma el valor M de la tirada** (en lugar del C habitual).

Los resultados dobles se suman y se usan en lugar del resultado de M, si el resultado es mayor. Este resultado se tiene en cuenta para todos los demás efectos, como por ejemplo, el daño que se inflinge.

Las pifias siguen teniendo efecto .

Afectar a una tirada negativamente:

El personaje “blanco” de la activación puede anular la activación gastando uno de sus propios puntos dramáticos. En ese caso, el jugador que quería activar el Aspecto, recupera el punto que quería gastar y suma el punto que ha gastado el “blanco”.

Si el blanco acepta la activación, recibe el punto que gastó el que activó el Aspecto.

El blanco deberá repetir tantos dados de su tirada como le indique la persona que activó el Aspecto.
Para determinar el éxito de una acción, **se toma el valor m de la tirada** (en lugar del C habitual)
Se considera negativo cualquier resultado doble (dos 6 equivaldrían a -6, tres 4, a -4). Si se da este resultado negativo, es el que influye en la tirada, ya que es menor que m.
Los críticos siguen teniendo efecto.

Introducir un elemento narrativo o dramático:

Con la aprobación del director de juego, pueden activarse Aspectos para introducir elementos en la historia. Se activan igual y, en función de si acaban teniendo un efecto positivo o negativo sobre algún personaje, se procede según lo explicado con anterioridad.

Agotar Aspectos cuando no quedan puntos Dramáticos:

Cuando se acaban los puntos de Drama, aun pueden activarse Aspectos, pero para ello deben “agotarse”. Eso implica que el Aspecto se activa a costa de dejarlo inactivo hasta la próxima sesión (o más tiempo, si el director de juego lo estima conveniente). El Aspecto agotado debe marcarse claramente.

El agotamiento del Aspecto debe interpretarse narrativamente, para evocar el sacrificio realizado.

Aspectos temporales:

Pueden ganarse cuando se obtiene un crítico o una pifia.

Obtener doble 1 o doble 10 otorga un Aspecto temporal que tiene efecto durante una escena.

Obtener triple 1 o triple 10 otorga un Aspecto temporal que tiene efecto durante el resto de la sesión.

Uso de los Aspectos por parte del director de juego.

El director de juego dispone de una reserva ilimitada de puntos de Drama.

Puede usar Drama siempre que lo desee, para activar cualquier tipo de Aspecto. Cuando lo hace, otorga 1 punto de Drama al personaje jugador afectado más directamente por la activación.


Puede usar Drama para cancelar la activación de algún Aspecto propuesto por un jugador, otorgándole de este modo un punto por la cancelación. No confundir esto con la posibilidad de no aceptar el uso de un Aspecto concreto, que considere inapropiado (activación ilegítima).

COMBATE

El ciclo de acción se divide en **asaltos**, que duran unos 5 segundos dentro de la narración.

Los combatientes pueden actuar **1 vez por asalto**, realizando cualquier tipo de acción que crea conveniente y que el sentido común permita ubicar en un segmento de 5 segundos.

Secuencia:

1. Al inicio de combate se considera **desprevenidos** a los atacados, lo que implica un **-2 en su Defensa**. Solo aplicable al primer asalto de combate. Si los atacados no tienen la mínima oportunidad de ser conscientes del ataque que les viene encima, da lugar un **asalto de sorpresa**, en el que **solo podrán actuar los atacantes**.
2. Tras la sorpresa, o en condiciones normales, todos realizan una **tirada de Iniciativa** (tirada normal + Iniciativa) y actúan en orden decreciente. Este valor se usa durante todo el combate.
3. Se ataca realizando una tirada de **Reflejos + habilidad de **. El número objetivo viene determinado por la **Defensa** del atacado.

Atacar a un personaje indefenso tiene una dificultad de 5. Atacar a una persona capaz de defenderse, pero desprevenida, supone el -2 a la Defensa que hemos comentado antes.

Críticos y pifias en combate:

Un crítico en combate siempre es un éxito, sin necesidad de superar la Defensa del contrincante. Además, provoca una Secuela temporal, un tipo de Aspecto específico. Si el crítico ha sido de doble 10, la Secuela dura poco tiempo (ejemplo, el arma se encasquilla); si ha sido de triple 10, la duración del efecto adverso es mayor (ejemplo: el arma se estropea y requiere reparación).

Las pifias funcionan a la inversa, recibiendo la Secuela temporal (Aspecto temporal negativo) el propio personaje. Todas las Secuelas deben encajar en el contexto de la escena y los personajes implicados, y su elección, por encima del perjuicio o beneficio que provoquen, deben hacer avanzar la historia hacia puntos interesantes.

Daño:

Se calcula a partir de la propia tirada de ataque. El daño que sufre el blanco es el resultado de uno de los dados o la suma de dos o más de ellos. A eso, se le suma el bono de Daño a Distancia o Cuerpo a Cuerpo del personaje.

En algunos casos, pueden añadirse a la tirada más dados de daño.

Daño provocado por armas

Categoría	Nivel de daño
Ataque de animal pequeño o enjambre de alimañas	1 punto de daño
Ataque sin armas	m
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (Cuchillos, nudilleras, <i>taser</i>)	C
Armas cuerpo a cuerpo (Espadas, hachas, bate de baseball, porra antidisturbios)	M
Armas de fuego pequeñas (Pistolas)	mM
Armas de fuego medias (Fusiles, subfusiles y escopetas)	CM
Armas de fuego grandes (Lanzacohetes, ametralladoras, granadas)	mCM
Cañones de carro de combate ligero	mCM+1d
Cañones pesados	mCM+2d
Obuses, misiles	mCM+3d

La activación de Aspectos que favorezcan/perjudiquen el ataque, supone aumentar/disminuir un rango de daño, según la tabla de Daños del juego.

Ciertos objetos, como las armaduras, ofrecen Resistencia al Daño, un valor que se resta directamente del Daño recibido. Cuanto más pesada es una armadura, más deberían activarse sus Aspectos negativos (pesada, incómoda, rígida...) por parte de los adversarios.

Control de la Salud:

El Daño se registra tachando con un aspa (/) los puntos de Resistencia.

Si el Daño recibido es **menor al Aguante** del personaje, tacha (/) tantos puntos de Resistencia como Daño sufrido.

Si el Daño recibido por un personaje es **igual o mayor a su Aguante**, debe realizar una tirada de Aguante, dif. 12.

Si la falla, recibe **daño masivo**, pierde todos sus puntos de Salud restantes y queda *Moribundo*. Si supera la tirada, pierde los puntos de Resistencia correspondientes, según el Daño recibido.

Si el personaje recibe más puntos de Daño que puntos restantes tenga en Resistencia, va consolidando sus aspas y convirtiéndolas en cruces (X).

Estado de la Salud:

Sano: el personaje no ha recibido Daño o ha tachado un valor igual o menor al de su puntuación de Aguante.

Herido: ha recibido más Daño que su puntuación de Aguante, pero menos del doble de la misma. Las tiradas tienen un penalizador de -2.

Incapacitado: El Daño supera el doble de la puntuación de Aguante, pero no supone el total de los puntos de Resistencia del personaje. Se penalizan las tiradas con un -5.

Moribundo: Cuando se pierden todos los puntos de Resistencia, el personaje no puede actuar. Cada asalto, comenzando por el mismo que cayó Moribundo, debe realizar una prueba de Aguante, dif. 15. Si la supera, puede seguir tirando, si falla, muere. Si saca un crítico, se estabiliza.

Si recibe atención externa, mediante una tirada de Intelecto + habilidad de atención médica , el sanador debe superar una prueba de 12 para estabilizar al Moribundo. Ver pag. 42 de Guía Genérica para más detalles.

Shock y Daño consolidado

Gran parte del Daño recibido tiene que ver con el shock y heridas menores, que se recuperan tras un buen descanso. Cuando el personaje pueda disfrutar de unas horas de descanso reparador, puede borrar la mitad del Daño acumulado con barras diagonales, y deja el resto marcadas con una X. Este es el Daño Consolidado, que realmente se refiere a heridas más graves, huesos rotos y todo aquello que necesite de una recuperación más prolongada.

El Daño consolidado se recupera del siguiente modo:

Sano > Se recupera toda la Resistencia tras el próximo descanso de 8 horas.

Herido > se realiza una tirada de Aguante (dif. 10) por semana. Con éxito, se recupera tantos puntos de Resistencia como marque el dado C. El proceso se repite hasta que el personaje pasa a la franja “Sano”. Un crítico, o activar un aspecto apropiado, supone recuperar según el dado M. La pifia, supone perder tantos puntos como M.

Incapacitado > se realiza una tirada de Aguante (dif. 15) por semana. Con éxito, se recupera tantos puntos de Resistencia como marque el dado m. El proceso se repite hasta que el personaje pasa a la franja “Herido”. Un crítico, o activar un aspecto apropiado, supone recuperar según el dado C. La pifia, Idem que en Herido.

No es tan grave como parece

Gastando 1 punto dramático, el personaje puede realizar una de las curaciones anteriormente comentadas, justo después de recibir Daño.