

NSD20 DE UN VISTAZO

Las reglas NSD20 utilizan una única mecánica para la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito en una acción que emprenda debe lanzarse un dado de veinte caras (d20) y añadir al resultado los modificadores aplicables (por ejemplo la puntuación de una habilidad). La suma final se compara con un número objetivo: la clase de dificultad (CD). Si el resultado modificado del dado es igual o mayor que la CD la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

La mayoría de las acciones de los personajes serán pruebas de habilidad. Escoge la habilidad apropiada del personaje tira 1d20 y añádele la puntuación en dicha habilidad. Compara el resultado con la Clase de Dificultad (CD) de la acción, determinada por el DJ (en el texto de este libro aparecen las CD de algunas acciones que muy posiblemente emprendan los personajes).

Algunas acciones no incluyen una habilidad apropiada, sino que simplemente dependen del valor de una característica. Cuando así sea, utiliza el modificador de la característica para realizar la prueba. También se utilizan pruebas de característica cuando un personaje trata de utilizar una habilidad que no tiene entrenada (no aparece en su ficha de juego). En ese caso utiliza el modificador de la característica como se ha descrito anteriormente.

TIRADAS OPUESTAS

Algunas acciones involucran a dos personajes actuando uno contra otro, como cuando tratas de engañar a alguien o tratas de moverte sin ser oído. En caso cada personaje realiza una prueba con la habilidad apropiada. El que obtenga el resultado mayor, gana la prueba enfrentada. En caso de empate se realiza de nuevo la prueba.

PRUEBAS SIN TIRADAS

No siempre es necesario tirar los dados. Solo cuando el resultado de la acción se importante o la situación sea emocionante es necesaria una tirada de dados. Incluso así, en ocasiones un jugador puede elegir no tirar los dados y en su lugar recurrir a una de estas dos opciones:

Elegir 10: un personaje que no se encuentre amenazado o distraído puede elegir 10 en lugar de tirar el dado. Simplemente suma 10 a la puntuación correspondiente para la acción y ese es su resultado.

Elegir 20: un personaje que disponga de tiempo suficiente y no se encuentre distraído ni amenazado puedes escoger 20 en lugar de tirar los dados, siempre que la acción no conlleve un perjuicio en caso de fallo. Esto significa que el personaje dedica a la acción todo el tiempo necesario para hacerlo lo mejor posible, invirtiendo 20 veces el tiempo normal que fuera necesario para la acción.

Personajes

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. En este libro encontrarás personajes creados expresamente para protagonizar las historias que contiene y sugerencias para incluir tus propios personajes creados con el reglamento NSd20. Los personajes están constituidos por una serie de puntuaciones que nos dicen como son, en que destacan y cuales son sus puntos débiles.

CARACTERÍSTICAS

Todo personaje tiene seis características que definen sus capacidades innatas:

Fuerza: la fortaleza física del personaje, sus músculos. Se utiliza para calcular el daño que el personaje hace atacando cuerpo a cuerpo.

Destreza: la agilidad, habilidad manual y coordinación del personaje. Útil para atacar a distancia o para defenderse.

Constitución: el aguante del personaje, sus resistencia y su salud. Determina el daño que el personaje puede resistir.

Inteligencia: la capacidad del personaje para razonar y también sus conocimientos.

Sabiduría: la astucia del personaje, su perspicacia y su percepción.

Carisma: el magnetismo del personaje, su atractivo, su simpatía y un reflejo de lo arrollador de su personalidad.

La media de las características es 10 u 11, pero los héroes suelen tener puntuaciones algo mejores. Las puntuaciones "normales" oscilan entre 3 y 18 y resultados mayores son propios de seres sobrehumanos. Además, cada característica tiene asociado un modificador según su valor: positivos para los valores mayores de 11 y negativos para los menores de 9.

HABILIDADES

Las habilidades representan las cosas que el personaje ha aprendido a hacer a lo largo de su vida: son destrezas o conocimientos específicos que reflejan aprendizaje o entrenamiento.

Las habilidades se miden en rangos que reflejan lo experimentado que está el personaje en dicha habilidad. A estos rangos se le añade el modificador de la característica apropiada para dar el total de puntuación del personaje en la habilidad. Los personajes presentados en este libro ya incluyen este cálculo.

BONIFICACIONES

Las Bonificaciones te permiten evitar determinados peligros a los que hará frente tu personaje, como resistir heridas, superar enfermedades o resistirse al control mental, así como indicar lo peligroso que es él en combate.

La **Bonificación de Ataque** refleja lo versado que está el personaje en la lucha cuerpo a cuerpo o a distancia, con o sin armas. Es una medida general de lo capacitado que está para el combate. Se basa en tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Fortaleza** refleja la resistencia al daño físico y a las amenazas como venenos y enfermedades. Te servirá para determinar cómo de graves son los daños que sufre tu personaje por un ataque y también para saber si un veneno le afecta o no. Se basa en tu modificador de Constitución.

La **Bonificación de Reflejos** sirve para evitar que tus enemigos te golpeen con sus ataques, para reaccionar ante los riesgos y en general para todo lo que suponga rapidez de actuación. Se basa en tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Voluntad** refleja los redaños, fortaleza mental y estabilidad del personaje, utilizándose para cosas como resistir el estrés o el control mental. Se basa en tu modificador de Sabiduría.

DOTES

Las dotes son capacidades especiales de los personajes que no todo el mundo posee. Son como ventajas que hacen que el personaje destaque en ciertos aspectos. Cada dote tiene su propia y especial mecánica, como se describe en la tabla siguiente. En todo caso, cuando una dote da un modificador permanente a una puntuación este modificador ya se ha tenido en cuenta en las estadísticas de juego ofrecidas en este libro.

PUNTOS DE ACCIÓN

Los Puntos de Acción permiten a los personajes jugadores de NSd20 influir de manera más activa en la historia y tener mayores probabilidades de éxito en sus acciones.

Los Puntos de Acción sirven:

- Para añadir 1d20 adicional a cualquier tirada que realices.
- Activar Dotes que especifiquen que es necesario gastar un Punto de Acción.

- Con un Punto de Acción puedes estabilizar a tu personaje si está moribundo. ¡Esto te permitirá salvarle la vida, así que tenlo muy en cuenta!
- Para obtener "inspiración" por parte del Director de Juego. Si has llegado a un punto muerto en la historia puedes pedir permiso al Director de Juego para emplear un Punto de Acción para obtener alguna pista fiable basada en lo que sabe tu personaje hasta el momento o lo que puede intuir.

Combate

La acción tiene una parte destacada en los juegos de rol y en las historias incluidas en este libro especialmente, por lo que conviene proporcionar unas reglas más detalladas para las situaciones de combate.

INICIATIVA

El orden en que actúan los personajes en un asalto se determina al comienzo del combate con una prueba de Iniciativa: 1d20+valor de iniciativa del personaje. El resultado obtenido en esta prueba es el valor de iniciativa del personaje para el resto del combate. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de iniciativa más alto, siguiéndole los demás en orden descendente. En caso de empate, actúa primero el personaje con la Destreza mayor.

ACCIONES

Hay cuatro tipos de acciones: gratuitas, de movimiento, estándar y de asalto completo. En cada asalto un personaje puede realizar una acción estándar y una de movimiento (sin importar el orden), dos acciones de movimiento o una acción de asalto completo. Además puede hacer las acciones gratuitas que quiera siempre que el DJ lo considere posible.

Acción estándar: Se trata de una acción de ataque, el uso de una capacidad sobrehumana o el uso de una habilidad.

Acción de movimiento: Cualquier acción que implique moverse, coger un objeto, levantarse del suelo, etc.

Acción de asalto completo: se trata de una acción que requiere todo el asalto para ser resuelta por su complejidad u otras circunstancias.

Si en un asalto no realizas ninguna acción que implique moverse realmente de donde estabas puedes moverte un paso de 5 pies (un metro y medio) como acción gratuita.

Acciones gratuitas: dejar caer un objeto, decir una frase y otras cosas similares son acciones gratuitas.

ATAQUE

Un personaje puede atacar a otro cuerpo a cuerpo o a distancia. En las fichas de los personajes aparecen las puntuaciones que tiene cada personaje con varios ataques posibles y el daño que produce si tiene éxito en dicho ataque.

La tirada de ataque se realiza como cualquier otra prueba, empleando la puntuación de ataque del personaje. Como CD de la prueba se utiliza la defensa del blanco del ataque. Si el atacante iguala o supera la Defensa, el ataque impacta haciendo el daño que corresponda. En caso contrario el ataque falla y el defensor no sufre ningún daño.

Un resultado de 20 natural en el dado es siempre un impacto certero, sin importar la defensa del blanco (además de una amenaza de crítico como veremos más adelante).

GOLPES CRÍTICOS

Algunos golpes especialmente certeros pueden ser mucho más letales afectando a órganos importantes u otros puntos débiles del blanco. Cuando un atacante obtiene un resultado natural de 20 en el dado en la tirada de ataque produce una amenaza de crítico, es decir un golpe especialmente afortunado que puede ser un golpe crítico. Para comprobarlo, se realiza una segunda tirada de ataque: si el resultado de la segunda tirada iguala o supera la Defensa del blanco, el impacto ha sido crítico. En caso contrario se considera un impacto normal.

Un impacto crítico causa doble daño: tira el doble de dados de los indicados en el ataque correspondiente.

Daño

Los disparos, explosiones, cuchilladas y demás acciones de combate tienen finalmente acciones desagradables. Todo impacto certero provoca daño en el blanco que se determina mediante la aplicación del correspondiente código de daño del ataque: el lanzamiento por parte del atacante de los dados de daño correspondientes. El resultado de esta tirada determina el efecto del ataque sobre el blanco.

UMBRALES DE DAÑO

Un personaje tiene tres umbrales de daño que dividen los cuatro estados posibles de herida y determinan que efecto le produce al personaje una determinada cantidad de daño. De este modo, el daño correspondiente a un ataque debe compararse con las puntuaciones de umbral de daño para ver en que estado deja el ataque al personaje objetivo.

El daño es...	Efecto
Inferior a Fortaleza	Herido
Igual o superior a Fortaleza	Aturdido + Malherido
Igual o superior a Fortaleza+5	Aturdido + Incapacitado
Igual o superior a Fortaleza +10	Inconsciente + Moribundo

Cada vez que el daño genera un resultado "herido" anota una marca en el espacio correspondiente. Cada resultado herido reduce en uno los umbrales de daño del personaje, por lo que con cada herida el personaje está más débil y es más fácil que el daño que reciba resulte fatal. En la práctica, sencillamente añade el número de resultados "herido" que tenga tu personaje al daño sufrido antes de compararlo con los umbrales de daño para determinar su resultado.


Cuando un personaje sufra daño, debe indicarse en el apartado correspondiente de su hoja de personaje con una marca de comprobación. Un personaje puede tener cualquier número de resultados de herido: simplemente añade una nueva marca por cada vez que el personaje reciba esa condición. Sin embargo, solo puede tener un estado de malherido, incapacitado o moribundo. Si el personaje recibe de nuevo un estado ya marcado (excepto, recordemos, herido) marca entonces la siguiente casilla libre. Por ejemplo, si un personaje incapacitado resulta nuevamente incapacitado, marca la casilla Moribundo.

La casilla Muerto no puede ser tachada directamente como resultado de un fallo en el tiro de salvación de daño (aunque el DJ puede, a su discreción asignar directamente este estado a circunstancias especiales, como caídas desde cientos de metros, inmersiones en ácido, etc.). Cuando un personaje resulta malherido, incapacitado o moribundo y la única casilla libre es la casilla Muerto, entonces muere.

Herido: Herido significa que el personaje ha sufrido alguna herida de poca importancia. Cada estado de herido impone una penalización -1 a los umbrales de daño frente a ataques adicionales.

Malherido: Un personaje malherido ha sufrido una herida de gravedad y se encuentra dolorido. El personaje recibe una penalización de -2 a todos sus chequeos. Adicionalmente, un personaje malherido resulta aturdido durante un asalto inmediatamente después de ser malherido: no puede actuar durante un turno y su bonificación de Reflejos y otros modificadores por esquiva no se aplican a su Defensa, recibiendo un -2 adicional a la Defensa.

Incapacitado: Un personaje incapacitado se encuentra consciente y es capaz de actuar, pero está gravemente herido. Si un perso-



naje incapacitado realiza cualquier acción agotadora, el estado del personaje pasa a ser moribundo en el siguiente asalto. Las acciones agotadoras incluyen moverse a fondo, atacar o usar cualquier capacidad que requiera esfuerzo mental o físico.

Moribundo: Un personaje moribundo se encuentra a las puertas de la muerte. Debe realizar un tiro de salvación inmediato de Fortaleza y uno adicional cada hora (CD 10 + 1 por cada salvación previa realizada). Si una salvación falla, el personaje muere. Si la salvación tiene éxito, el personaje permanece moribundo durante una hora más. Si la salvación tiene éxito por 10 o más, o la tirada es un 20 natural, el estado del personaje se estabiliza: borra el estado de moribundo. El personaje se encuentra ahora inconsciente e incapacitado (y puede recuperarse con normalidad de ambos estados).

Otro personaje puede estabilizar a uno moribundo con un uso exitoso de la habilidad Medicina (CD 15). La prueba de la habilidad de Medicina para estabilizar a un personaje moribundo puede realizarse no-entrenado (como una prueba de Sabiduría a CD 15).

Muerto: descanse en paz. Tu personaje ha fallecido y, salvo que el Director de Juego tenga en mente otra cosa, deberías ir pensando en crearte uno nuevo.

Miedo

En ocasiones los personajes pueden sentir que la situación se escapa de sus manos y caer presas del miedo. Esto se traduce a términos de juego como un tiro de salvación de Voluntad con una CD acorde con el estímulo que provoca el miedo y las circunstancias derivadas de ello: una CD10 para algo que causa una situación incómoda, una CD15 para algo no deseado, una CD20

para algo potencialmente peligroso y CD superiores para cosas verdaderamente peligrosas para la integridad del personaje. Así, encontrarse con una araña sería CD10 para alguien que le da "repelús" esa criatura, CD15 si la persona padece aracnofobia e incluso podría ser una CD20 si el personaje hubiera sido picado por una y él fuera alérgico a tales picaduras.

Los efectos del miedo son diferentes según la tirada. Si el personaje la supera entonces logra sobreponerse a su miedo. Pero si falla... si falla no le quedará más remedio que perder en parte el control, siendo el efecto más grave cuanto más grande sea el fallo: por cada cinco puntos por los que falle la tirada se aplicará uno de los siguientes estadios de miedo:

Estremecido (fallo por 1-4 puntos): -2 a todas las tiradas de Habilidad.

Asustado (fallo por 5-9 puntos): como el anterior, sólo que además el personaje trata de huir de lo que le provoca el miedo. Cuando se haya alejado lo suficiente podrá realizar de nuevo un tiro de salvación con idéntica dificultad para recuperar el control, pero si falla no le quedará otro remedio que seguir huyendo.

Despavorido (fallo por 10-14 puntos): como el anterior, sólo que le personaje suelta todo lo que tuviera en las manos y es capaz de abandonar todo lo que estuviera haciendo para alejarse de lo que le provoca el miedo. En este caso no hay tirada una vez que se ha alejado del estímulo: el personaje seguirá huyendo hasta que sea totalmente imposible que le haya seguido hasta allí.

Aterrorizado (fallo por 15 o más puntos): como el anterior, pero además el personaje gana un trastorno mental instantáneamente.

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create

Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Benson.

NSD20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría

El Maizal is Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Author s Frank Guerra and Manuel J. Sueiro