

An abstract, expressive painting of a human face. The face is rendered in shades of grey, white, and black, with visible brushstrokes and a textured, almost sculptural quality. The face is partially obscured by large, bold, overlapping shapes in vibrant red and teal. These shapes have jagged, torn edges, suggesting a sense of conflict or fragmentation. The background is a solid, deep red. The overall composition is dynamic and intense, with strong contrasts between the colors and the textures of the paint.

SUN NOIR

JUEGO DE ROL

GUÍA DEL JUGADOR

SUN NOIR

PRIMERA EDICIÓN

3

Kiko León

Licencia CC BY-NC-SA 2.0

Valencia, España, Julio 2015

VICTORIA HACHE

00●	R	A	Z	Ó	N	●●●	●●	IMAGINACIÓN	000					
00●	F	U	E	R	Z	A	●●●	●●	DESTREZA	000				
00●	C	A	R	I	S	M	A	●●●	●●	PRESENCIA	●00			
000	P	E	R	C	E	P	C	I	Ó	N	●●●	●●	INTROSPECCIÓN	●●0

000	A	T	L	E	T	I	S	M	O	●●●	●●	M	A	Ñ	A	000							
000	C	U	L	T	U	R	A	A	C	A	D	E	M	I	C	A	000						
000	C	I	E	N	C	I	A	●●●	●●	A	R	T	E	000									
000	S	I	N	C	E	R	A	R	S	E	000	●●	E	N	G	A	Ñ	A	R	000			
000	A	G	R	E	D	I	R	●●●	●●	E	M	P	A	T	I	Z	A	R	000				
000	R	E	A	C	C	I	O	N	A	R	●●●	●●	C	O	N	T	E	M	P	L	A	R	000

P S I C H É					P N E U M A					S O M A				
□	□	□	■	■	□	□	■	□	□	■	■	■	□	□
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

ALEMÁN

00●

INGLÉS

00●

ESPAÑOL

000

RUSO

00●

PSICOLOGÍA

00●

MEDICINA

00●

TRATO CON NIÑOS

00●

PISTOLA

00●

CONducIR

00●

TÍMIDA

00●

HIDROFOBIA

00●

INT. PERSONAS

00●

EL ENEMIGO

Sun Noir es un juego de terror policíaco con tintes sobrenaturales. Los jugadores tendrán que enfrentarse a sus temores, tomar decisiones difíciles, superar sus defectos y sus errores, adentrarse en sus contradicciones.

La siniestra ambientación del juego -habrá sicarios, asesinos en serie, sectas, crimen organizado, poseídos, locos, corrupción, intrigas políticas, pasados incómodos, secretos ocultos...- será el verdadero antagonista de los personajes jugadores, que tienen que ser los héroes en un mundo corrupto. Habrá un fondo sobrenatural que permanecerá oculto y que a veces se podrá entrever en las formas de comportarse de las personas, sueños, coincidencias... los personajes, como los jugadores en la vida real, podrán o no creer en si hay algo allí detrás. El mismo sinsentido que a menudo se esconde tras el mal tendrá en el juego una cierta voluntad, como si quisiera atraer a los personajes jugadores que podrán caer en sus sombras, incluso llegar a ser "parte del problema".

7

Tanto el narrador como los jugadores hurgarán en las debilidades del carácter de los personajes, sus contradicciones y sus miedos. El enemigo se esconderá en ese rincón en que el personaje no quiere mirar. El objetivo del juego no es tanto que se resuelva la trama de una partida como poner al límite la entereza de los personajes. El jugador ganará cuando, interpretando su personaje logre resolver la partida con un destello de humanidad en el que su luz venza la oscuridad del ambiente y perderá cuando éste se vea sumido en las tinieblas y se convierta en otro actor siniestro o patético de la ambientación.

Como este juego aspira a ser un juego de verdadero terror psicológico, necesitará una dosis alta de madurez para que se cumpla la ley fundamental "*se juega para divertirse*". Los jugadores

tendrán que tomar ciertas precauciones de higiene, válidas en todos los juegos de rol pero necesarias en éste, teniendo cuidado a la hora de identificarse con el personaje. Podrá empatizar con él y aprovechar el ejercicio literario del rol para aprender cosas profundas de la condición humana, con sus luces y sus sombras y aplicar luego esas experiencias para su vida, como lo haría con los aprendizajes de un buen libro. Pero para desarrollar las situaciones del juego sin pasarlo mal es fundamental que el jugador mantenga cierta distancia con el personaje, porque es difícil que el objetivo de exploración psicológica buscando la luz entre las tinieblas se consiga sin que los personajes sufran. Y si el jugador se identifica con el personaje implicando su propio ego en el juego, cuando el narrador ponga el dedo en la llaga de sus defectos, el jugador se sentirá agredido. Y si el jugador idealiza al personaje correrá peligro de ver a su ideal desmoronarse. Esto no significa que el jugador no "intime" con el personaje, tanto la ambientación como las normas están pensadas para interpretar profundamente, animando a que el jugador no sólo se imagine lo que hace y lo que le pasa, sino también lo que piensa y cómo se siente su personaje.

8

Todos los personajes jugadores del juego tendrán sus propios demonios que se imbricarán en la trama del juego. El jugador dará al personaje como acabado cuando haya muerto, haya sucumbido a sus sombras -pasando a ser un personaje no jugador- o haya vencido a sus demonios, con lo que el mundo se le presentará de otra forma y dejará la ambientación *Sun Noir* para vivir su vida.

Se podría decir que la Novela Negra tiene algo en común con los Libros de Caballería. El dragón existe en dos niveles distintos, en el exterior, y en el interior. La lucha se da en ambos niveles. Cuando invente el personaje, el jugador tendrá que elegir un hándicap y ponerlo como una de sus particularidades, será una debilidad del personaje importante en la interpretación, y el narrador la hará parte de la trama de la partida. Si el

personaje es alcohólico, una botella aparecerá después de un fracaso, si es corrupto, le pondrán un fajo de billetes en un momento clave, cuando todo el horizonte sea gris y lo único que parezca tener sentido sea apropiarse del dinero y pasar.

EL HÁNDICAP estará entre las particularidades del personaje. Podrá ponérselo de un punto hasta tres – como el resto de particularidades que se explicarán con el sistema de juego- y el jugador tendrá que interpretarlo consecuentemente: al nivel uno el hándicap existe y amenaza la tranquilidad del personaje, afectándole. En dos es un problema constante que atormenta al personaje y en tres el personaje se acerca peligrosamente al precipicio, que puede ser la locura, el suicidio o el asesinato. Se recomienda que los personajes no tengan más de dos puntos de su hándicap en un principio. El hándicap podrá evolucionar conforme se juegue. Sólo se podrá elegir un hándicap. Proponemos los siguientes:

- *Traumado*. Desde maltrato infantil a una violación. Incluso una separación o la muerte de un ser querido. Puede llevar asociado algún trauma psicológico, fobia, manía, etc.

- *Arrepentido*. El personaje sufre una gran culpa por un error del pasado, lo que le puede provocar depresión, alcoholismo y/o otras conductas autodestructivas.

- *Enfermedad*. Sufre una enfermedad muy grave que amenaza su vida o su cordura.

- *Corrupto*. Está comprado por una mafia o debe favor.

- *Secreto*. Tiene un secreto inconfesable que le haría la vida difícil pasa a saberse.

Si a un jugador se le ocurre otro posible hándicap, se negociará con el narrador. La condición es que un hándicap es malo, es un lastre que atormenta y es oscuro, siniestro, sucio, conforme al espíritu del juego.

EL LADO SOBRENATURAL

En el juego, los poderes sobrenaturales actuarán a través de la naturaleza. Un rayo podrá caer en un lugar sorprendentemente oportuno. Un perro escarbará en un sitio donde ocurrió algo. Un cadáver aparecerá mirando hacia un sitio con un rictus beatífico. Una puerta se abrirá delatando un búnker donde pasó algo... Los personajes pueden creer lo que quieran, pero los misterios sobrenaturales siempre se mostrarán con su máscara de este mundo.

Podrán encontrar gente extraña que les habla de incoherencias que luego cobran sentido, o reconocer un paisaje en el que se ha estado en un sueño. Aparecerán sectas y sus prácticas, personas que se creen poseídas o servidores de fuerzas con las que dicen hablar. Altares siniestros, casas tapiadas durante años, sitios que parecen influir a la gente. Carreteras interminables, pueblos sombríos.

10

HABILIDADES SOBRENATURALES DE LOS PERSONAJES JUGADORES

Los personajes estarán dotados de una sensibilidad paranormal, **UNA INTUICIÓN** especial relacionada con su historia y sus traumas. De salida, por cada punto de su hándicap el personaje tendrá un punto de intuición, que también se apuntará con el resto de peculiaridades del personaje. Después se podrá subir esa intuición con la experiencia.

El personaje sólo podrá tener un tipo de intuición que le permitirá tener un sentido especial, además de una facilidad en las acciones relacionadas con su intuición. El jugador elegirá entre las siguientes intuiciones:

- *Sobre la gente.* Podrá intuir cuando alguien esconde algo malvado dentro de sí. También tendrá más fácil detectar mentiras o juzgar a los demás y a sí mismo.

- *Sobre los sitios.* Podrá intuir que en un sitio ha pasado algo malo. Tendrá mayor facilidad en estudiar la escena de un delito o una prueba. De alguna forma, las cosas y los paisajes tenderán a hablarle.

- *Sobre los sueños.* Tendrá sueños que le anunciarán, -de forma simbólica y a menudo críptica- cosas que están pasando, han pasado o pasarán. Estos personajes tendrán más facilidad en comprender enigmas.

- *Sobre la acción.* Tendrán un sentido del peligro afilado, no sólo inmediato sino dilatado en tiempo y en el espacio. Estos personajes reaccionarán más rápido que las personas sin su intuición y a veces podrán intuir la salida de una situación de peligro, si la hay.

Como con el hándicap, se podrán proponer otras intuiciones, siempre que sigan el espíritu del juego.

11

Aunque sea de una forma intuitiva, los jugadores de Sun Noir podrán hacer valer el especial olfato de sus personajes, pudiendo hacer tantas tiradas de su "Intuición" en una sesión como puntos tenga en ese valor. El narrador tendrá en cuenta a veces las intuiciones de los jugadores para inspirar su narración sin necesidad de hacer tirar a los jugadores.

Esa intuición correrá en paralelo con la sospecha de lo sobrenatural en la trama. Habrá amuletos, tatuajes mágicos, enemigos que dicen que no les pueden alcanzar las balas, ritos de sectas de todo tinte, templos, ceremonias de iniciación de bandas armadas, sacrificios humanos, drogas que causan estados alterados de conciencia, figuras monstruosas, males de ojo, brujería y un largo etcétera. Por muy evidente que pueda ser para un personaje que tras esas máscaras se mueve algo sobre-

natural nunca será objetivo y explícito para un observador externo. Un personaje jugador podrá tener visiones y señales que se cumplan, un asesino desaparecerá de entre una multitud sin que nadie le recuerde. En el juego, “son cosas que pasan”. El narrador, una vez vencido el asesino en serie, por decir un ejemplo, no explicará si estaba poseído o no. Pero la mañana siguiente será más luminosa. El hijo del detective divorciado llamará a su padre, lloverá al fin.

DEDICACIÓN DE LOS PERSONAJES

Los personajes jugadores de Sun Noir entrarán en los arquetipos de personaje de la Novela Negra en general. Dependiendo de la relación entre la variedad y el número de personajes jugadores se puede hacer difícil juntarlos en la misma partida, por lo que el narrador puede pedir a los jugadores que se hagan un arquetipo de personaje concreto que le venga bien para las partidas en grupo.

Sun Noir puede jugarse muy bien con dos jugadores, incluso con uno y el narrador. Lo difícil en esta ambientación -oscura e individualista- es juntar un variopinto grupo en una misma trama. Un truco simplificador para más de tres jugadores es que todos formen parte del mismo equipo de investigación desde el principio, pero lo ideal para un grupo grande sería que cada jugador se haga libremente su personaje -con su historia y su lugar de procedencia- y el narrador los una a todos conforme la trama los ponga en contacto.

Los personajes podrán ser de cualquier país del mundo aunque será recomendable que sepan castellano, porque el eje geográfico del juego serán los países de habla hispana. También pueden tener vínculos con algún país hispano, desde familiar hasta haber pasado unas vacaciones en la niñez. Desde el Cuerno de África, con sus “piratas somalíes” a Bruselas, de México a Ucrania, cualquier sitio puede ser una ambientación para Sun Noir. Pero querríamos asentar el juego con un tinte “Sureño” para aportar historias de Novela Negra en español.

Cualquier personaje inmerso en una trama puede ser un personaje jugador de Sun Noir.

Para inspirar, proponemos estos arquetipos:

- *Detective de la policía* estatal o judicial, puede estar especializado en drogas, asesinatos, desaparición de personas o crimen organizado. Puede ser colaborador con la Interpol o verse implicado en una investigación internacional.

- *Policía local* de una ciudad central en la trama.

- *Detective privado* que puede trabajar en una agencia o por su cuenta.

- *Abogado* o ayudante de abogado que trabaja en temas sociales o que está implicado en alguna trama del juego.

- *Familiar* de una persona desaparecida o muerta en extrañas circunstancias.

- Persona en cuya *infancia* ocurrió algo traumático relacionado con la trama.

- *Periodista* por libre o para un periódico, célebre o de poca monta. De prensa escrita o de cine documental.

- *Escritor* de libros de investigación o novelas de ficción.

- *Político* o funcionario que trabaja para un político que se topa con la trama.

- *Delincuente*, de jefe de una mafia a pequeño traficante o recaudero, pasando por matón, que se ve envuelto en la trama. Ya sea como víctima, testigo o por encargo de como investigador.

FRANCÉS



INGLÉS



CASTELLANO



ÁRABE



PISTOLA



ESCENA CRIMEN



DOCUMENTACIÓN



MINERÍA DE DATOS



INFORMÁTICA



ARREPENTIDO



INTUICIÓN LUGARES

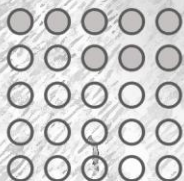


CÉSAR
LURÇAT

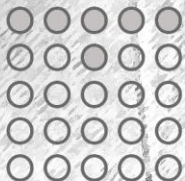
○○● R A Z Ó N ●●●● IMAGINACIÓN ○○○
○○○ F U E R Z A ●●●● DESTREZA ○○○
○○● C A R I S M A ●●●● PRESENCIA ●○○
○○○ P E R C E P C I Ó N ●●●● INTROSPECCIÓN ●○○

○○○ A T L E T I S M O ●○○● M A Ñ A ○○○
○○● C U L T U R A A C A D É M I C A ●●●● C U L T U R A P O P U L A R ●○○
○○○ C I E N C I A ●○○● A R T E ○○○
○○○ S I N C E R A R S E ●●●● E N G A Ñ A R ●●○
○○● A G R E D I R ●●●● E M P A T I Z A R ○○○
○○○ R E A C C I O N A R ●●●● C O N T E M P L A R ●○○

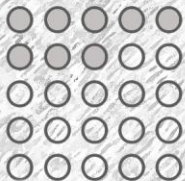
P S I C H É



P N E U M A



S Ó M A



FONDO DE CORRUPCIÓN

La sociedad del juego está podrida. No es que la gente sea mala, pero cuando llegaron el mundo estaba allí. Algunos se dejaron arrastrar al estercolero, unos pocos disfrutaban del daño que causan con cualquier excusa, y otros lo hacen porque sí, porque pueden. La mayoría sólo son víctimas sin visión ni poder para defenderse del mal que los utiliza como carnaza a base de situaciones en las que cualquier alternativa es mala.

Desapariciones de personas, corrupción política y policial, servicios secretos y operaciones clandestinas del presente y el pasado, organizaciones paramilitares, cárteles de la droga, males ligados a antiguas y nuevas creencias, abusos de los más poderosos sobre los indefensos y todo tipo de injusticias conformarán el ecosistema del mal que servirá de materia prima para las tramas del juego. Pero esta decadencia es en parte fruto del mundo en el que están inmersos los personajes y de su hándicap y el jugador superará el juego si su personaje vence al ecosistema del mal en que está inmerso. Una vez emergido del cenagal, la narración ha terminado para ese personaje, un final feliz. Aunque puede no salir nunca o quedarse por el camino.

No seremos para nada estrictos con la lógica de las organizaciones ni con los eventos históricos, pero a menudo nos inspiraremos en estos últimos, una simple noticia puede inspirar una trama. También nos basaremos en habladurías o teorías conspirativas denostadas, cualquier cosa que nos sirva para fantásticas tramas de terror sobrenatural. La realidad suele superar a la fantasía y en el juego no se trata de superar a la realidad, así que evitaremos la paranoia del totalitarismo en pro de una ambientación más glamurosa. Así que tal vez aquí no haya tantas cámaras como en el mundo real.

Para inspirar daremos algunos ejemplos de posibles casos de corrupción en España. Los narradores de otros países seguro que tienen también inspiración de sobra entre las páginas de sus periódicos. Soltamos a bocajarro una mezcla interesada entre noticias periodísticas y sospechas conspiranoicas con más o menos fundamento o más o menos disparatadas, según se mire. Tiene que quedar claro que esto es para inspirar tramas fantásticas con personajes ficticios:

- *Crimen Organizado y Estado*. Fundamental en el ambiente Sun Noir es la simbiosis entre el Crimen y el Estado, que implicará a los personajes jugadores. Desde la financiación ilegal del partido del gobierno hasta la participación de barcos de la Marina en tráfico de drogas. El juego tendrá tensión política, podemos inspirarnos en el affaire Strauss-Kahn en el que una emigrante guineana acusó al jefe del FMI francés de intento de violación o de la acusación de corrupción de menores del que fue absuelto Silvio Berlusconi para hilvanar una partida de política sucia y algo más. Los personajes podrán investigar fiestas de personas muy poderosas donde ocurren cosas muy raras, por ejemplo.

18

- *Pasado podrido que influye sobre el presente*. Por ejemplo, hay quien dice que la Red Gladio sigue activa, y que la CIA en colaboración con la ultraderecha y la mafia desde finales de la Segunda Guerra Mundial hasta ahora sigue tutelando la política europea, provocando atentados para desestabilizar países. El robo de niños en España hasta los noventa, la colaboración de las SS en los campos de concentración franquistas, el asilo a líderes nazis en nuestro país, el caso de la intoxicación del Aceite de Colza como parte de un experimento con armas biológicas, la implicación de la Casa Real y el antiguo gobierno militar con el Golpe de Estado del 23F en un posible pacto inmovilista, la muerte de Carrero Blanco, hombre fuerte del franquismo, en un atentado de ETA posiblemente supervisada por la CIA. Cualquier cosa de todo nuestro borroso pasado – en el caso de España los secretos de estado lo son a perpetuidad- puede ser-

vir para aderezar la trama de una partida donde los personajes de Sun Noir empiezan tirando de un hilo y sacan cosas feas. Es seguro que en los países latinoamericanos sobrarán casos como éstos, y que tampoco faltarán nexos entre corruptelas de ambos continentes.

-*Montajes políticos y guerra sucia.* Partidos en el gobierno que fruto de la adaptación de una dictadura militar a la vida política, partidos artificiales surgidos en épocas de inestabilidad política para tutelar el descontento, antiguos infiltrados de servicios secretos reciclados en líderes carismáticos progresistas. Think Thanks manejando líneas editoriales de periódicos. Antiguos pactos entre Iglesia y dictaduras militares. Atentados de falsa bandera. Terrorismo de Estado.

- *Grandes proyectos con intereses mafiosos.* Gentrificación con intereses inmobiliarios, moviendo la droga y la delincuencia y haciendo campaña de promoción del barrio gentrificado y de miedo e inseguridad en el barrio a gentrificar. Endeudamiento planificado con obras faraónicas -el exlíder del FMI, Rodrigo Rato, con oscuros intereses inmobiliarios sobre los terrenos del Valencia Futbol Club, por decir un ejemplo de la prensa de lo que es una práctica común- o cualquier olimpiada que se haya hecho al menos desde la de Barcelona.

Tiene que quedar claro en que para una historia de ficción el objetivo es la ficción. Nos debe importar poco el realismo. De hecho, para evitar injuriar a nadie, debemos intentar que quede claro que “cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia”. Utilizar personajes ficticios, inventarse organizaciones, pueblos, etc... es un ejercicio sano de edificante ficción oscura. Para desanimar con malas noticias y podredumbre ya están los telediaris. Aquí se trata de ambientar para ficciones de “Nove-la Negra”. Estas tramas tan grandes de corrupción serán el mar de fondo, el horizonte de la historia que nos interesa.

ELEMENTOS DE ESTILO PROPIOS DEL JUEGO

Las historias de Sun Noir serán historias humanas, pequeñas que desenmascaran grandes males de nuestro mundo. Bueno, que desenmascaran el rostro del mal.

Podemos hacer que sean pequeños casos ficticios de fondo social realista. Lo importante es que los personajes tengan rostro, historia, que cuando pase algo se sienta como real. No es un juego de aventuras donde los muertos son poco más que los puntos que se consiguen.

El estilo del juego lo marcará una atmósfera que será como un personaje no jugador más, marcada por los siguientes elementos:

-El Nihilismo. El sinsentido nihilista es un factor muy importante del juego. De repente, un tiroteo mostrará lo fácil que es morir, un hombre con autoridad rompiendo una fotografía vital para un caso, fruto de mucho sacrificio, mostrará qué difícil es hacer justicia. El mundo de Sun Noir está perdido y quiere que los Personajes Jugadores se pierdan en él. El narrador colocará escenas que, más allá de la mera ambientación, simbolizarán esa desolación sin sentido. Desde un paisaje inmenso arrasado por bungalows que no llegaron a terminarse hasta un monte incendiado que todavía escupe humo.

-La Locura. La ambientación, empujará sutilmente a los personajes hacia su locura. Las cosas de noche son raras. Clubs de alterne decrépitos con personajes salidos de los años 60, verdaderos monstruos que casi no se reconocen como humanos recorrerán las calles. Una canción en un sitio extraño. Una visión, un sueño. Operaciones de cirugía, matones hipermusculados... Habrá instantes del juego en que parecerá que se ha corrido el telón y personajes de otros mundos se están hacien-

do pasar por humanos. El narrador hará ver en ocasiones a los mismos personajes jugadores como unos monstruos más de un teatro de títeres que les invita a dejarse arrastrar por su música.

- *El glamour*. Sun Noir no trata de emular la realidad en su cruda cutrez, sino de hacer historias misteriosas e interesantes, especiales. En el juego las cosas son más estilosas, los jugadores podrán vestir mejor, hablar mejor, saber más. Habrá una banda sonora en el ambiente, una luz cuidada. Se trata de historias novelescas.

- *La acción*. En el juego habrán tiroteos, persecuciones, muertes sospechosas y todo tipo de acción trepidante y peligrosa que animará la trama cuando los jugadores menos se lo esperen, o cuando más. Se sacrificará el realismo en pro de la emoción, no es un juego de supervivencia, pero los personajes siempre podrán morir. Cuando un personaje jugador muera, el narrador podrá tener un Personaje no Jugador preparado para que lo lleve ese jugador. Ese nuevo personaje pasará a tener un protagonismo que antes no tenía.

21

- *El Suspense*. El narrador tratará de hacer historias de suspense donde los personajes estén siguiendo pistas que insinúan algo más de lo que se ve. El peligro acecha y las cosas encajan conforme la acción se acelera. Habrá momentos de tensión donde el personaje sospecha que el malo está, literalmente, a la vuelta de la esquina.

- *El Terror*. Sun Noir es ante todo un juego de terror. El narrador tratará de hacer escenas que den mucho miedo. Habrá sótanos mohosos, barcos a la deriva en la noche. Visiones con personas con cara de animal, escenarios del crimen horribles, etc.

Debido a estos elementos de la ambientación, no recomendamos el juego a menores de edad o personas sensibles.

SISTEMA DE JUEGO

Sun Noir es un juego ideal para el sistema Persona que se explica a continuación. Es un sistema sencillo y a la vez abarcante para narrar ambientaciones de terror psicológico que apoya a interpretaciones intensas de personajes profundos en situaciones complejas.

A continuación vienen las normas genéricas de Persona explicadas para cualquier Juego de Rol, que incluye incluso un anexo sobre seres sobrenaturales que no tendrá aplicación en Sun Noir. El último punto de las normas especifica las peculiaridades del sistema Persona para este juego.

SISTEMA DE JUEGO DE ROL

PERSONA

REGLAS GENÉRICAS

Actualización del sistema Imago

Persona es un sistema de Juego de Rol genérico pensado para ayudar a interpretar personajes auténticos dándoles profundidad y realismo. Sin perder la sencillez en tiradas y normas, la ficha ayuda a profundizar en la personalidad y empatizar, sirviendo de herramienta útil para inventar personajes e imaginar cómo reaccionarán a lo largo de la narración.

La ficha nos informa cualitativa y cuantitativamente de quien es el personaje que interpretamos y cómo está. Permite simular el devenir de cualquier acción, percepción o sentimiento en una tirada coherente facilitando tiradas sociales e introspectivas que ayuden a los jugadores a inspirar su interpretación. Da igual lo sutil que sea lo que queramos que nuestro personaje haga encontraremos una tirada con su ficha que nos dirá el efecto: podremos hacer que nuestro personaje lastime a otro con un chiste cruel o que ponga la mano en el hombro a un amigo cuando más lo necesite. Un personaje podrá ser carismático pero tímido, y se verá en la ficha.

25

Sin perder su valor para definir el éxito en acciones de aventura, este sistema está pensado para permitir el juego maduro facilitando una interpretación más adulta, sirviendo de muleta en situaciones complejas en que queramos dejar que las cualidades del personaje nos ayuden en el guión.

LA PERSONALIDAD

La ficha de este sistema no sólo nos habla de la capacidad de un personaje para pasar un reto con éxito, también nos ayuda a simular su carácter. Está pensada para apoyar la interpretación informando al jugador sobre cómo reacciona el personaje teniendo en cuenta cómo es.

Para simular la personalidad, la hemos desmenuzado la en factores que luego se puedan volver a integrar combinándolos en una tirada.

En la ficha existen 4 grupos de factores distintos, pero la mayoría de las acciones del juego se harán sumando a una tirada de dos dados de seis caras los puntos de un factor del grupo de Factores Nucleares más los puntos de otro factor del grupo que llamamos Factores Periféricos o Superficiales, que explicamos a continuación:

27

nucleares

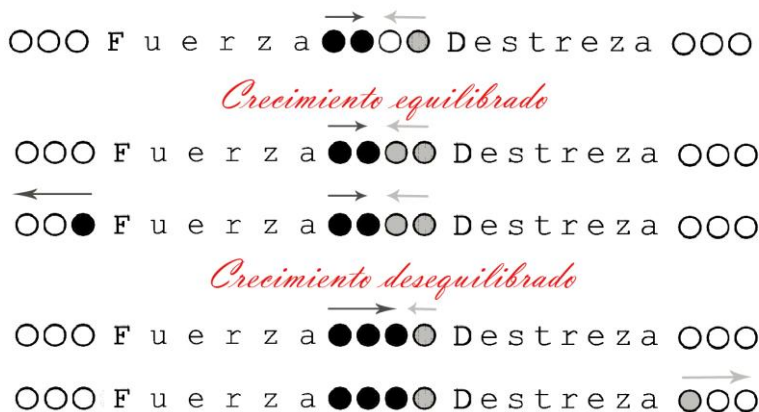
000	R	a	z	ó	n	●	000	Imaginación	000																	
000	F	u	e	r	z	a	●	000	Destreza	000																
000	C	a	r	i	s	m	a	●	000	Presencia	000															
000	P	e	r	c	e	p	c	i	ó	n	●	000	I	n	t	r	o	s	p	e	c	c	i	ó	n	000

superficiales

000	A	t	l	e	t	i	s	m	o	0000	M	a	ñ	a	000																
000	C	u	l	t	u	r	a	A	a	d	e	m	i	c	a	0000	C	u	l	t	u	r	a	P	o	p	u	l	a	r	000
000	C	i	e	n	c	i	a	0000	A	r	t	e	000																		
000	S	i	n	c	e	r	a	r	s	e	0000	E	n	g	a	ñ	a	r	000												
000	A	g	r	e	d	i	r	0000	E	m	p	a	t	i	z	a	r	000													
000	R	e	a	c	c	i	o	n	a	r	0000	C	o	n	t	e	m	p	l	a	r	000									

-FACTORES NUCLEARES. Son los cimientos de la personalidad del personaje, su núcleo levantado en el desarrollo infantil y la herencia y costosos de cambiar en la vida adulta. Están necesariamente presentes en todo personaje humano, por lo que la ficha tendrá de salida un punto en cada uno de esos factores que el jugador incrementará distribuyendo unos puntos cuando haga la ficha.

Estos factores se agrupan en cuatro pares de opuestos complementarios. En el proceso de creación del personaje primero se rellenan los círculos que hay en el centro del par, desde el punto que viene rellenado de inicio hasta el encuentro con un punto rellenado del otro par. Luego, cuando no hay ningún círculo vacío y todo el centro está ocupado por puntos de los



factores de ambos lados –rellenados en color distinto para distinguirlos- se rellenan los círculos externos del factor. Así los personajes podrán estar más o menos equilibrados en cada uno de los pares. En el ejemplo de la ilustración tenemos un caso de crecimiento equilibrado del par Fuerza-Destreza y otro desequilibrado. En ambos el resultado final es el mismo, pero viendo la ficha podemos saber cómo ha crecido el personaje.

La sobredimensión de un factor limita a su complementario. Un personaje que sea un genio en un factor no podrá serlo también en su complementario. Así aumentamos la variabilidad de los personajes muy desarrollados y damos realismo al crecimiento pues al mejorar un atributo, pone ciertos límites al posible crecimiento en otro.

Los Factores Nucleares son:

-*Par Razón-Imaginación*. La razón denota la parte de nuestra inteligencia deductiva, analítica, normativa y racional. La imaginación se refiere al conocimiento intuitivo, la creación espontánea, el pensamiento irracional y las sensaciones pensadas pero no razonadas.

-*Par Fuerza-Destreza*. La Fuerza denota la potencia corporal del personaje, a la vez que la capacidad de su físico para resistir lesiones o cansancio. La Destreza habla de la habilidad y la coordinación, la agilidad para hacer algo.

-*Par Carisma-Presencia*. El carisma denota el atractivo activo del personaje, su conversación y su carácter. La presencia denota el atractivo pasivo del personaje, su porte, sus gestos, forma de moverse y belleza.

-*Par Percepción-Introspección*. Percepción indica el grado en que nuestra atención está abierta al mundo exterior, es la agudeza, la sensibilidad de nuestros sentidos. Introspección es el grado en que nuestra atención se centra en nuestro mundo interno. Es un indicador de nuestra memoria, nuestra capacidad de concentración y del control que tenemos sobre nuestros pensamientos

- **FACTORES PERIFÉRICOS**. Organizados también en pares enfrentados de complementarios, definen mejor la historia vital y son más fruto del resultado de la voluntad del personaje sobre su ambiente. Los Factores Periféricos crecen como los

Nucleares, hacia el centro del par, pero a diferencia de éstos, puede no tenerse ningún punto en un factor. Son:

-*Par Atletismo-Maña*. Atletismo es un indicador de la preparación física del personaje, de su entrenamiento. Maña es un indicador de lo preparados que estamos para manipular objetos, utilizar herramientas y construir con las manos.

-*Par Cultura Académica-Cultura Popular*. Cultura académica es el conocimiento que nuestro personaje tiene del mundo académico, son todos aquellos conocimientos que suelen estar en los libros y que nos definen como personas cultas. Cultura Popular es el conocimiento no académico que tiene nuestro personaje del mundo en que vive.

-*Par Ciencia-Arte*. Ciencia es un indicador del conocimiento, la habilidad y la sensibilidad científica del personaje. Arte es la habilidad para la creación artística y su comprensión, disfrute y expresión.

-*Par Sincerarse-Engañar*. Sincerarse es un indicador de la capacidad para expresar sentimientos e ideas y facilitar que otros los entiendan. Engañar es la capacidad para manipular las percepciones de los demás y todo tipo de estrategias que implique argucias.

-*Par Agredir-Empatizar*. Agredir indica nuestra capacidad para alejarnos del otro, para la violencia y la agresión. Empatizar indica la capacidad para identificarnos con el otro, nuestra aptitud para comprenderle.

-*Par Reaccionar-Contemplar*. Reaccionar es la contundencia con que nuestro yo físico y mental se defiende ante un cambio repentino. Incluye desde nuestros reflejos hasta nuestra resistencia al daño. Contemplar es nuestra capacidad de centrar nuestra atención en algo. Indica lo observador que es nuestro personaje. El control que tiene sobre su percepción e introspección.

La tirada básica del juego será una de dos dados de seis caras más los puntos en un factor nuclear y otro superficial. El resultado de esa tirada, comparado con una tabla de dificultades ordenada en niveles que irán desde muy fácil (7) pasando por normal (11) hasta extremadamente difícil (20), nos dará una idea del resultado de la acción según hayamos sobrepasado el nivel requerido para lograr éxito.

Pero a la hora de conocer la dificultad de una acción dada para un personaje concreto, hay que tener en cuenta sus peculiaridades, que figuran en una columna y que pueden tener de uno a tres puntos:

- **PECULIARIDADES.** Son los conocimientos, talentos y particularidades de la persona que lo convierten en alguien diferenciado. Estos factores se eligen por el jugador siendo aquí donde figuraría un oficio, una carrera universitaria, un idioma, una técnica de meditación, una particularidad física, una enfermedad mental, un trauma que influya en sus relaciones sociales... Tienen asignados de uno a tres puntos. Quien tenga esa particularidad tendrá un punto, quien sea destacable en ella tendrá dos puntos y tres puntos tendrán los que sean verdaderos prodigios en esa peculiaridad. Todos los personajes vienen con dos círculos rellenos en su lengua materna.

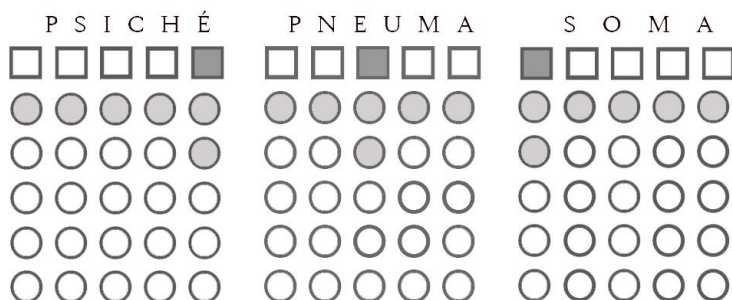
Cuando la peculiaridad afecte a acciones que pueden hacer personajes que no la tengan –manejar un cuchillo, correr...- cada punto bajará un nivel la dificultad de la tirada para ese personaje con respecto a quien no la tenga. Cuando la peculiaridad sea necesaria para realizar la acción –neurocirugía, hacker, telépata- el primer punto dará al personaje la capacidad de hacer la tirada, el segundo le reducirá un nivel la dificultad y el tercero otro. Además, en estos casos, las dificultades se estimarán teniendo en cuenta el nivel del personaje en esta peculiaridad. Un neurocirujano a nivel tres tendrá chupada una intervención rutinaria. Las peculiaridades pueden ser "negativas",

indicando un defecto que aumenta las dificultades un nivel por punto en lugar de reducirlas.

Un caso especial de peculiaridades pueden ser los hechizos en juegos de magos y los poderes en juegos de superhéroes. En esos casos los niveles pueden no sólo indicar la tenencia del poder y reducir la dificultad contra quien lo tiene a un nivel inferior, sino también marcar niveles del hechizo o el poder. Con volar a uno el personaje levitará, a dos volará como un pájaro y a tres podrá alcanzar velocidades supersónicas.

TRICOTOMÍA PSICHÉ-PNEUMA-SOMA

La personalidad de un personaje no es suficiente para explicarlo. La naturaleza humana es más compleja: por un lado su estado es voluble, por otro, la persona no se puede reducir a lo físico y psicológico. Este último grupo de factores nos sirve para completar la descripción del personaje a un nivel más “energético” y profundo. Es lo que conocemos como *Tricotomía Psiché-Pneuma-Soma*.



33

Es una agrupación de tres factores de carácter dinámico que describe la fuerza y el estado anímico, espiritual y somático de nuestro personaje. La llamamos tricotomía Psiqué-Pneuma-Soma, equivalentes a Mente/Espíritu/Vitalidad. Los círculos describen el estado que podemos movilizar —el *estar* del personaje— y los cuadrados la fuerza de nuestro personaje en su estado normal —el *ser del personaje*. Por cada cuadrado sombreado en un factor de la tricotomía, disponemos de una columna de cinco círculos que podemos utilizar para que nuestro personaje se empeñe en acciones.

Con la ayuda de la ficha se puede llegar a narrar desde la iluminación espiritual hasta la locura, la tricotomía describe desde por qué un personaje se puede sentir lleno de vida y fortaleza

cuando está enamorado o por qué nada le sale bien cuando está cansado o desanimado. Tenemos la herramienta para definir cómo un vampiro psíquico absorbe la mente de su víctima, cómo un personaje se puede convertir en un zombi o qué ocurre cuando un lugar sagrado le imbuje del Espíritu o un demonio le tienta hacia su lado la oscuridad de su alma.

Esos factores marcan también el poder sobrenatural de los personajes fantásticos y la naturaleza del ser que describe la ficha.

La tricotomía está formada por:

-PSICHÉ: Se corresponde a la naturaleza mental de nuestro personaje. Indica su grado de potencia mental, la fuerza psíquica de que dispone y el daño mental que puede llegar a sufrir antes de morir. La energía de la psiché descrita por los círculos se llama *ánimo* y los cuadrados son propiamente la Psiché indicando la potencia mental de nuestro personaje. La reserva de ánimo nos dice lo fresco, animado, cansado o desesperado que está el personaje.

-PNEUMA. El Pneuma hace referencia a la conexión del personaje con el Espíritu, entendido este como la Divinidad, lo Trascendente. Cada religión lo llamará de una forma, el Tao, Dios, el Uno. El Pneuma –los cuadrados sombreados- indica lo que lo Trascendente ha calado en el personaje, su potencia mística. Un personaje con Pneuma a cinco –todos los cuadrados sombreados- sería un Santo o un Buda, alguien que es vehículo de lo trascendente. El estado del Pneuma lo marcan los círculos que llamamos *gracia*. La gracia se pierde y se recupera mediante la meditación, los ritos, la introspección, las acciones espiritualmente significativas, las decisiones morales, los sacrificios, los encuentros con seres demoníacos,... todo de acuerdo con la naturaleza y la tradición que sigue el personaje.

- **SOMA.** Hace referencia a la naturaleza corpórea de nuestro personaje, de su vitalidad. El estrés corporal intenso y sobre todo el daño al cuerpo lo consumen. Algunos daimones (como los vampiros o los Zombis) se pueden también alimentar de él. Por cada cuadrado de Soma el personaje dispone de cinco puntos de vitalidad –los círculos de su columna correspondiente. Conforme se va gastando la vitalidad, el personaje pasa del cansancio físico al agotamiento, o del dolor al entumecimiento y la muerte. Se recupera hasta su nivel normal descansando, comiendo, durmiendo y curándose. El Soma no sólo hace referencia a la fisiología del cuerpo material, sino también al *cuerpo sutil* con el que chamanes, hadas y otras criaturas de juegos fantásticos viven en los mundos espirituales.

DINÁMICA DEL PERSONAJE

Disponemos de una columna –cinco puntos- de *ánimo, gracia o vigor* por cada punto de *Psiché, Pneuma o Soma*. Esos puntos se podrán empeñar en tiradas, sumándose a su resultado y causando cansancio: cuando gastemos una columna entera nos cansaremos en un factor nuclear o periférico, tachando un punto de ese factor hasta que nos recuperemos del cansancio. También disponemos de unos puntos para heridas –cinco más uno por cada cuadrado relleno- en cada uno de los tres factores de la tricotomía:

HERIDAS: Se puede herir al personaje en *Psiché, Pneuma o Soma*. Los puntos de heridas se representan por los círculos sombreados bajo los cuadrados que representan el valor en los factores de la tricotomía. Todos los personajes tendrán una fila de heridas por factor de la tricotomía, más un punto añadido por cada cuadrado de la tricotomía que tenga relleno. Es decir, tenemos un punto de herida por cada cuadrado de la tricotomía aunque no esté relleno al que se añade un punto más en el

caso de que tengamos un punto en su factor -cuadrado sombreado-, a mayor nivel de Psiqué, Pneuma o Soma, más heridas puede soportar el personaje.

Cuando tachemos –con un aspa- la herida -o las dos heridas en caso de que sea bajo un cuadrado sombreado- que tiene la columna sombreada de heridas, nos tacharemos también un punto en un factor nuclear que tenga que ver con los daños sufridos. Punto que no podrá sumar en siguientes curadas, hasta que el personaje se haya curado.

MUERTE Y TRAUMA: Cuando hayamos tachado todas las heridas de un factor de la tricotomía –el Soma si son ataques a nuestra salud física, la Psiqué si son ataques a nuestra salud mental o la Pneuma si son ataques a nuestra esencia espiritual- empezará el proceso de la muerte. A partir de ahí se perderán los cuadrados del factor herido incluso los de los otros dos factores de la tricotomía.

Cuando hay algún cuadrado dañado, el personaje entra en shock y comienza a morir. Las normas se han pensado para que la muerte sea narrada, interpretada y jugada, por lo que incluso cuando un personaje se está muriendo pueda “librarse” con una experiencia de tránsito no completado y posiblemente un trauma.

36

El personaje muere cuando pierde toda su Soma, su Psiché o su Pneuma. Pero tiene derecho a una tirada de gracia si la última herida no le ha tachado todos los cuadrados de la tricotomía. Es decir, si nos atacan la soma, en cuanto todos los círculos de herida han sido tocados y comienza a dañarse los cuadrados el personaje entra en shock. Si en la tirada que acaba dañando todos los cuadrados también hay daño como para tachar el resto de cuadrados de la tricotomía, el personaje muere. Si no es así, y queda algo de Psiché o Pneuma, el personaje tira una sola tirada de gracia.

La tirada de gracia será de dos dados más el número de cuadrados rellenos de la tricotomía que queden intactos, dificultad 11. Con cada éxito se recupera un cuadrado perdido y si con la tirada queda al menos un cuadrado intacto en cada factor de la tricotomía, el personaje sobrevive. Eso sí, los cuadrados perdidos en esta última tirada se perderán para siempre, quedando el personaje lisiado y cronificando la penalización en los factores primarios, un punto por cada cuadrado perdido, sin posibilidad de curación.

El trauma no sólo puede ser físico, también puede ser Psíquico o Espiritual.

CANSANCIO: Bajo cada cuadrado relleno de la tricotomía, disponemos de cinco círculos -en el cansancio se utilizan tanto los círculos sombrados como los que no lo están- de *ánimo, gracia o vigor* para que el personaje se empeñe y se canse. Estos puntos se pueden tanto utilizar para mejorar tiradas, como perder en eventos que cansan, ya sea mental, mística o físicamente. El cansancio se señala con una línea diagonal.

37

El cansancio puede ocurrir -a discreción del narrador- cuando no se supera una tirada de resistencia ya sea física o mental, ante una situación estresante.

Una vez agotada toda una columna de círculos de *ánimo, gracia o vigor*, se aplicará una penalización en un factor nuclear implicado en ese cansancio. La penalización desaparece cuando se descansa o se recupera el *ánimo* o la *gracia* y debe estar relacionada con la cualidad cansada. Por definición el cansancio no es un daño, sino una falta de energía que el personaje recupera según su naturaleza.

Se aplican de igual forma las penalizaciones que en el caso de las heridas, pero esta vez el cansancio puede tachar también un factor superficial. Punto perdido que no se podrá sumar hasta que no se descansa o se recupere el *ánimo*, el *gracia* o el *vigor*. Es decir, cuando el cansancio ocupa toda una fila de *ánimo*,

vigor o gracia, una vez tachados los cinco círculos bajo un factor de la tricotomía, se tacha un factor nuclear o periférico implicado que se asume su penalización.

Si el personaje está cansado y recibe una herida, el aspa tacha el punto de cansancio, no afectando éste la capacidad de recibir heridas. Además, al ser herido se deja de tener en cuenta la penalización de cansancio si la hubiera tantos turnos como puntos se tiene en el factor nuclear o secundario afectado en las tiradas implicadas en la acción. Esto se hace así porque en realidad el cansancio y el daño tienen naturaleza distinta, sirviendo el daño de impulso al producir un subidón de adrenalina. También se hace para que el personaje no quede anulado a base de penalizaciones y no quede anulado por el cansancio cuando ya está herido. En todo caso, cuando la acción termina, ese subidón de adrenalina pasa factura, volviendo las penalizaciones de cansancio que se habían anulado.

Habrán tiradas en la que no tenga sentido aplicar la penalización de los factores, el personaje podrá haber perdido la capacidad de razonar coherentemente sobre alguien que ha sembrado en su psique su imagen con magia, pero puede no tener mermado el factor razón a la hora de hacer un problema matemático, o en pensar una excusa para protegerlo. En todo caso eso lo decide el narrador, y está al servicio de la historia.

38

Hay que tener cuidado de descansar, y el narrador de que el descanso y la recuperación del personaje se refleje en la ficha, pero los jugadores podrán proponer recuperar puntos cansados, formando esto parte de la habilidad del jugar y descargando de trabajo al narrador.

CURACIÓN: Salvo las heridas traumáticas la borde de la muerte –los cuadrados tachados–, todas las heridas tienen curación total, dejando, en todo caso, marcas, pero nada que cause futuras penalizaciones en la ficha. El coste en tiempo y esfuerzo de la curación, y el peligro de permanecer sin la asistencia

adecuada depende de la reserva de puntos de herida que el personaje mantenga indemne. En el caso de heridas de Soma, podemos inspirarnos en la siguiente tabla:

<i>Puntos de herida indemnes</i>	<i>Tiempo de curación por punto en condiciones favorables</i>	<i>Tiempo de curación o empeoramiento por punto en condiciones desfavorables</i>
Más de 8	Inmediato	inmediato
7	1 hora	1 hora
6	3 horas	5 horas
5	6 horas	1 día
4	1 día	3 días, no recupera vigor
3	5 días	Una herida añadida cada 2 días
2	15 días	Una herida añadida cada 6 horas.
1	1 mes	Una herida añadida cada 3 horas.
0	3 meses	Una herida añadida cada hora

Cada punto recuperado disminuirá el tiempo necesario para la curación del siguiente. Los puntos de trauma –los cuadrados tachados- aunque no se recuperan, necesitan de un tiempo de curación adicional determinado por el narrador. Podrá subir esos factores pero a un coste como si el punto ausente existiera, y ese cuadrado y su penalización no los podrá recuperar nunca (le faltará un ojo, una pierna, el bazo, etc). Podremos, eso sí, subir ese factor si cabe más que el nivel que teníamos antes de ser heridos, pero nunca podremos tenerlo “lleno a tope” pues el trauma nos quitó potencial en ese factor.

Lo que sirve en el soma se aplica igual en los otros miembros de la tricotomía. La presencia de un vampiro nos puede herir mentalmente y podemos perder carisma o raciocinio, incluso hasta morir de terror. A la hora de la magia mental, un hechizo hipnótico puede herirnos la percepción, la imaginación, etc.

AGOTAMIENTO: El agotamiento se da cuando el personaje ya no tiene energía para invertir en el empeño, pero sigue esforzándose. En ese caso, el empeño lo conseguirá hiriéndose en el factor que se empeña, teniendo que superar una tirada de carisma más el factor implicado dificultad inversamente proporcional a la importancia de la acción a realizar, pero nunca menor que normal y obteniéndose tantos puntos de ánimo, gracia o vigor como éxitos haya tenido la tirada. La tirada aumenta un nivel la dificultad cada vez que se repita.

DESCANSO, AGOBIO E ÍMPETU: La ficha refleja el cómo es de nuestro personaje, el gasto de empeño genera un cansancio en ánimo, gracia o vigor, pero con el descanso apropiado nuestro personaje tiende a recuperarlos. El descanso adecuado depende de la naturaleza de nuestro personaje para una situación dada. Además, aparte del empeño que quieran poner nuestros personajes gastando puntos para sumar en tiradas, su ánimo, gracia y vigor se pueden ver mermadas por lo que llamaremos agobio, situaciones que provocan que nuestros per-

sonajes pierdan energía, igual que puede ganarse por razones diferentes al descanso, como puede ser, sencillamente, una sonrisa en un momento adecuado.

La cantidad de *ánimo*, *gracia* o *vigor* que pueden hacer ganar o perder estas situaciones depende del personaje y del contexto situacional. Como inspiración, nos podemos fijar en esta tabla:

ACTIVIDAD	variación de VIGOR	variación de ÁNIMO	variación de GRACIA
Descanso	+1 cada hora	+1 cada 3 horas máximo 3 seguidos	+1 una sola vez
Comida	+3	+1 sólo +2 social	+1 a +3 si es ritual
Dormir sin interrupciones	+ 2 cada hora	+3	+ 1 si el sueño es sereno
Un éxito relevante	De +1 a una fila	Desde +1 a toda	+ 1 si se asume con gratitud
No dormir	-(2número de días)	- (2 núm de días)	+2 núm de días si se medita exitosamente
Un susto	De -toda a +toda	Desde -1 a toda	-
Un fracaso	-	Desde -1 a toda o tanto como psiché gastada...	Desde -toda a +toda según se afronte espiritualmente.

El narrador se puede apoyar en tiradas para determinar la forma en que el personaje jugador afronta una situación. Un vampiro puede hacer que una dama pierda todo su vigor, quedándose parada, sin que las piernas le respondan, o desmayándose. También puede hacer que un *dampiro* se recupere instintivamente del cansancio de un paseo cuando al final de la cumbre se encuentra con su enemigo natural.

Los cuadrados de *Pneuma* se rellenan seguidos, pero el jugador decide si ir rellenándolos hacia uno u otro de los otros dos factores de la tricotomía. A esto se le llamará *equilibrio o desequilibrio de la Pneuma* y determinará el coste del trasvase de gracia.

Se pueden transformar, los puntos de gracia, vigor o ánimo, unos en otros a coste de multiplicar por uno más el número de cuadrados en blanco entre sus factores de la tricotomía por cada punto. Como máximo se podrán obtener tantos puntos de Ánimo, Gracia Vigor como el nivel de su correspondiente Psiqué, Pneuma o Soma.

42

Para un iluminado que tiene Pneuma a cinco, todos los miembros de la tricotomía son idénticos y no le penaliza transformar uno al otro si lo hace con el rito adecuado. Un *cambiaformas* puede tener pneuma pegado al soma, y podrá cambiar su gracia en vigor sin ninguna penalización, aunque necesita del rito oportuno, que puede requerir tirada. Un místico sufí puede tener su Pneuma pegada a la Psiché, etc.

Cada trasvase en cada sentido requiere poner en juego el factor que se transforma, por ejemplo, un monje puede rezar para transformar su gracia en vigor y tener fuerza para pasar una prueba física, los ejercicios del yogui, por ejemplo, pueden transformar el vigor en gracia.

CONSTRUCCIÓN DE UNA FICHA

De inicio todos los jugadores tendrán una ficha vacía, salvo un círculo relleno en cada *factor nuclear* de la personalidad, uno en cada factor *de la tricotomía* y dos círculos de peculiaridad en su idioma natal.

A continuación, el jugador rellenará la ficha de la siguiente forma:

- Llenará doce círculos repartidos entre los *factores de personalidad nuclear*, siempre consecutivamente desde el nombre del factor hacia el centro y de un color diferente para cada factor del par. Una vez llenos los círculos intermedios del par, si quiere enriquecer alguno de los factores de ese par se rellenarán los del exterior anexo al factor que quiere desarrollar. El valor en un factor vendrá determinado por el número de círculos rellenos que tiene a su alrededor en un mismo color.

43

- Se rellenan de igual forma doce círculos entre los factores de personalidad *periféricos*. En este caso puede haber factores sin ningún círculo lleno o factores que ocupen todo el centro del par.

- Llenará otros catorce círculos en *peculiaridades*. Elegirá qué conocimientos, talentos o particularidades específicas tiene su personaje y hasta qué punto es un experto en ellos. Esos factores no están asociados en pares, y pueden llegar a ser tres por factor como máximo. Un círculo relleno supone conocer ese talento, un licenciado o alguien que sabe una técnica. Dos es ser experto, o profesional no mediocre, avanzado en ese conocimiento o técnica. Tres es ser destacado, un maestro o una eminencia. En el caso particularidades, de uno a tres nos indica el grado en que esta particularidad afecta al personaje. Un pa-

ranoico a uno, creará que le siguen si ve al mismo coche dos veces, o desconfiará de una llamada por teléfono errónea, y su paranoia le confundirá a menudo, pero uno a tres lo tendrá difícil para salir de casa sin ir disfrazado y se pondrá violento con casi cualquier transeúnte que le parezca que mire con disimulo y tendrá graves dificultades en sus relaciones sociales, por dar un ejemplo. Todas estas particularidades se tienen que consensuar por los jugadores y el narrador tendrá la última palabra en caso de ser imposible un consenso.

Los personajes jugadores de Sun Noir deben tener al menos un punto en castellano. Al menos un punto lo tiene que gastar en el hándicap del personaje y otro en su intuición asociada.

- Rellenará tres cuadrados en los factores de la *tricotomía pneuma-psiché-soma*. En el caso de la Psiché o el Soma, los irá poniendo a continuación de los ya rellenos, del centro de la ficha a la periferia. En caso de la pneuma, puede crecer desequilibrada hacia uno de los otros dos factores. De salida no se podrá tener más de tres cuadrados rellenos en ningún factor de la tricotomía.

- A continuación, el jugador tendrá unos puntos de edad que se podrán gastar en subir lo que queramos de la ficha del personaje sin más limitación que la de justificar esos atributos. Dispondrá de tantos puntos de edad por unidad de tiempo como nos indica la siguiente tabla:

EDAD	1- 30	30-50	50-130	cientos
Puntos x año	1	0,5	0,2	a consensuar con el narrador

-Después, con cada partida se darán *puntos de experiencia* –entre 1 a 7 por sesión-, que se podrán gastar para subir factores de la

ficha del personaje. En la siguiente tabla se especifican los puntos de inicio y su coste en puntos de edad y puntos de experiencia.

HABILIDAD	<i>Círculos a repartir al inicio</i>	<i>Coste por círculo en puntos de edad</i>	<i>Coste por círculo en puntos de experiencia</i>
Factores Nucleares de Personalidad. Centro del par	12	10	Valor actual x 12
Factores Nucleares de Personalidad. Extremo			(Valor del factor mayoritario del centro + Valor en la periferia) x 12
Factores de Perso- nalidad Superficiales. Centro del par	12	7	Valor actual x 10
Factores de Perso- nalidad Superficiales. Extremo del par			(Valor del factor mayoritario del centro + Valor en la periferia) x 10
Talentos Concretos	14	5	I(12), II (14) III (20)
Tricotomía	3	12	Valor actual x 20

El crecimiento con la experiencia tiene que estar justificado por las vivencias del personaje. En el caso de los Factores Nucleares y Periféricos, cuando se rellenen los puntos de los extremos, se tiene en cuenta el factor más desarrollado del centro a la hora de calcular el precio en experiencia para subir el valor. Esto se hace así para que resulte más difícil cambiar que seguir una inercia en el desarrollo del personaje.

LA TIRADA

Se tiran dos dados de seis caras y a su resultado se le suma el valor de un factor nuclear de la personalidad (Razón, Imaginación...) y el valor de un factor periférico de la personalidad (Atletismo, maña...). Los dos dados pueden ser de colores distintos, correspondiendo el más claro el del factor nuclear y el más oscuro el del factor periférico.

El resultado lo da el grado de éxito o fracaso al superar la tirada un umbral de dificultad dado por el narrador según la dificultad de la acción concreta. El narrador tiene en cuenta todas las circunstancias que describe y calcula la dificultad a base de sentido común. Ante esa dificultad de la acción, el jugador puede aplicar unos modificadores a esa dificultad:

- Gastando empeño de su personaje y potenciando su acción.
- Si su personaje está dotado de un talento específico aplicable en la acción, avisará al narrador para que aplique una dificultad acorde al talento. Ese talento específico puede ir de uno (dotado o iniciado) a tres (maestro), el narrador se preguntará ¿cuál es la dificultad para un médico de provincia o un afamado cirujano?

La fórmula de una tirada normal sería esta:

$$2D6 + V_N + V_P + A/G/V$$

Es decir, una tirada de dos dados de 6 caras más el valor en un factor nuclear más el de un factor periférico más si se ha gastado ánimo, gracia o vigor.

El narrador, para evitar hinchar o disminuir inconscientemente la dificultad de las acciones, siempre ha de tener presente *que*

la dificultad para una persona normal en una situación normal es normal.
Y a partir de ese principio, aplicar la siguiente tabla:

DIFICULTAD de la acción	VALOR a superar en la tirada (Umbral de dificultad)
Muy fácil (sorprendería que no hubiera éxito)	7
Rutinario (no necesita atención)	9
Normal (requiere atención)	11
Complejo (requiere esfuerzo)	13
Difícil	15
Muy difícil	17
Extremadamente difícil	20

Cuando el jugador saca en una tirada un seis en cada uno de los dos dados podrá tirar un tercero que también sumará a la tirada. En cambio, si la tirada saca dos unos, no sólo no suman, sino que tirará un tercero que restará los valores de los factores.

Como la dificultad está calibrada por niveles, el número de niveles en que superamos o quedamos por debajo de la dificultad nos dirá el resultado de la acción. Si el resultado iguala el nivel de dificultad, éste es OK, es decir, ha salido y punto. Luego, el resultado de la acción varios niveles por encima de lo necesario vendrá dado por la tabla:

UMBRALES alcanzados con respecto al Umbral de dificultad	RESULTADO de la acción
El Umbral de la dificultad	Ok
+ 1	Bien
+ 2	Muy bien
+ 3	Intachable
+ 4	Perfecto
+ 5 en adelante	Genial

Igualmente, un nivel por debajo nos habrá salido mal, dos muy mal, tres desastroso, cuatro horrible y cinco o más catastrófico.

UMBRALES alcanzados con respecto al Umbral de dificultad	RESULTADO de la acción
El Umbral de la dificultad	Ok
- 1	Mal
- 2	Muy mal
- 3	Desastroso
- 4	Horrible
- 5 en adelante	Catastrófico

El resultado de la acción será narrado por el director de juego teniendo en cuenta tanto los umbrales como la dificultad de la acción. Hacer perfectamente algo muy fácil no tiene mucho mérito, pero en casos de acciones complejas resueltas de forma perfecta o genial, el narrador podrá dar ventajas adicionales, siempre que sean comedidas y sirvan a la narración. Igualmente ocurre con las acciones resueltas negativamente.

Viendo las dificultades y los resultados podemos comprobar cómo *es normal hacer algo muy fácil muy bien*. Pues una tirada que nos hubiera servido para algo de dificultad “normal” –valor de 11- sirve para superar una tirada muy fácil –umbral de dificultad 7- con un resultado de “muy bien” -dos umbrales por encima del valor necesario.

De todas formas, aunque el sistema no es nada arbitrario a la hora de los éxitos y los fracasos, no es estricto con el efecto de las pifias y las genialidades.

A la hora de determinar la dificultad de la acción, tenemos que tener en cuenta que el personaje puede tener particularidades de su personalidad que pueden aumentar o disminuir la dificultad según la situación. A un personaje paranoico, por ejemplo, un narrador le puede bajar la dificultad para darse cuenta que le siguen, pero puede subírsela para que deduzca que alguien es de confianza. En una tirada determinada, no se pueden sumar distintas peculiaridades.

51

Se pueden equiparar, como un atajo, los *niveles de peculiaridad* a los *niveles de dificultad* para con cada punto de un talento concreto bajar un nivel la dificultad con respecto a la dificultad que tendría si no tuviera ese talento. En el caso de talentos que son necesarios para que el personaje sea capaz de realizar una acción, el nivel uno del talento tendrá la dificultad básica, bajando un nivel por cada punto añadido que se tenga en ese talento.

Cuando se hace una tirada enfrentada, se comparan los éxitos de cada personaje según la dificultad de esa acción, que puede ser diferente -cuando hay talentos o peculiaridades por medio- para cada personaje enfrentado. Las diferencias en las dificultades entre personajes con distintos niveles de un mismo talento se corresponden a un nivel por punto de diferencia.

El jugador ha de tener presentes los talentos de su personaje para pedir una modificación de la dificultad de su tirada cuando se dé el caso, pero el narrador puede tenerlo en cuenta de an-

temano, sobre todo si la tirada no da información sobre la acción para mantener el suspense, por ejemplo, si el narrador sabe que el personaje jugador es “paranoico” en sus talentos directamente puede bajar la dificultad con respecto a la que sería para alguien normal y tras la tirada, narrar según el resultado.

En el caso de las intuiciones sobrenaturales, o que impliquen percepciones sobrenaturales, la tirada de dos dados de seis sumará un factor nuclear más un factor de la tricotomía.

La diferencia entre el resultado de la tirada y la dificultad que ha imaginado el narrador describirá el resultado de la acción, que si es positivo llamaremos éxitos. En caso de enfrentamiento, la diferencia entre los éxitos de los que se han enfrentado informará del éxito del vencedor.

TIRADAS SOBRENATURALES: Desde las intuiciones que puede tener una persona normal hasta la magia de los archPersonas del renacimiento, pueden ser plasmadas en una tirada de dados. Para estos casos la tirada es la suma de dos dados de seis más el factor de la tricotomía implicado.

La tirada sería esta:

$$2d6 + Ps/Pn/Sm + a/g/v$$

Pudiéndose empeñar con el ánimo, la gracia o el vigor independientemente de con qué factor de la tricotomía se esté haciendo la acción sobrenatural. Un templario de un juego medieval que hace Teurgia usaría su Pneuma en la magia. Un telépata, en cambio, utilizaría el poder de su mente para mover los objetos, haciendo las tiradas con su Psiqué, mientras que un superhéroe con superfuerza haría sus tiradas sobrenaturales implicando el valor de su Soma.

LA RECOMPENSA DEL EMPEÑO: Podemos cansarnos por el empeño, utilizando puntos de cansancio a voluntad del jugador para empeñarlos en mejorar una acción, gastando ánimo, gracia o vigor. No se pueden gastar a la vez puntos de distintos factores de la tricotomía. Ni se puede uno empeñar en más puntos que el valor del factor de la tricotomía con que uno se empeña. Hay dos formas de empeñarse en una acción:

- *Potenciarla.* Se potencia una acción sumando a uno de los factores de su tirada el número de puntos que uno empeñe en la acción a costa de sufrir un cansancio, siendo más probable superar el umbral de la dificultad. No se puede potenciar con más puntos que el valor del factor potenciado.

- *Matizarla.* También podemos matizar una acción de forma que ésta se realiza añadiendo un sentido diferente al de la tirada inicial, un resultado más a ésta. No se trata de hacerlo mejor sino más bien añadirle un adjetivo (hacer *x y-mente*). Podemos, por ejemplo, pegar a alguien haciéndole saber que si no se rinde lo vamos a matar en serio, o hacer un chiste mordaz mostrándonos a su vez caballerosos, o montar a caballo de una forma muy femenina, etc.

Si en una tirada normal tiramos dos dados de seis, representando cada dado un valor nuclear y uno periférico, en estas tiradas se añade un tercer dado de seis, que implica un nuevo factor que puede ser periférico o nuclear y la tirada se leerá desdoblada. La tirada original por un lado, y el factor del matiz más su complementario de la tirada original por el otro, sumando en cada caso los valores respectivos de los factores involucrados. En el caso del matiz, el valor del factor con que se matice estará limitado por el número de puntos de ánimo, gracia o vigor que gastemos, por el valor del factor con el que matizamos y el del factor de la tricotomía con el que nos hayamos empeñado.

AMPLITUD DE LA TIRADA. Una tirada es la realización de una situación, esa situación puede ser desde una acción de décimas de segundo hasta una labor de años. Hay veces, como en el Rol por Correo, que tenderán a hacerse tiradas más abarcales para simplificar el mecanismo y resolver en menos turnos. Una pelea en Rol por Web, por ejemplo, se puede resolver con una sola tirada, ya sea superando una dificultad indicada por el narrador para vencerla, o en una única tirada enfrentada entre dos personajes. Pero en Rol de Mesa normalmente será mejor discriminar cada acción en pasos, resolviendo en acciones concretas la iniciativa, el golpe, el daño potencial del agresor y la resistencia de la víctima.

También se podrá hacer que los personajes pasen a otra escena resolviendo con una tirada lo que ha pasado entre medias. Si dos Personajes Jugadores se van de fiesta y el grupo quiere pasar ya al día siguiente sin esperar a cada cosa que les ocurra a esos dos, el narrador podrá hacerles tirar *presencia + cultura popular* -por decir una posibilidad- para resolver la noche. Si pifian el día siguiente empezarán con que los demás les pagan la fianza porque se emborracharon y acabaron en comisaría.

EJEMPLOS DE TIRADAS: La forma combinatoria de todos los factores da lugar a más de cien tiradas distintas que pueden describir todas las acciones humanas. El sistema Persona está pensado para poder tirar en variedad de tiradas sociales, incluso tiradas introspectivas o sentimentales. A menudo una misma acción podrá describirse con distintas tiradas posibles, el jugador decidirá qué factores de su personaje quiere poner en práctica y el narrador le dará el resultado de la tirada conforme a esos factores. No es lo mismo resolver una situación para saber si alguien miente con *Razón + Engañar* que con *Imaginación + Empatizar*.

A continuación proponemos algunas tiradas para inspirar:

Percepción + *Reaccionar* para reaccionar rápidamente a un estímulo que puede no percibirse como un sonido o un animal que se cruza en la carretera. *Percepción* + *Engañar* para saber que lo que nos apunta con una pistola es el reflejo en un espejo. *Percepción* + *Psiqué* para sentir mal rollo en una habitación donde ocurren cosas muy malas, *Percepción* + *Empatizar* para ver que alguien ha llorado.

Razón + *Arte* para conocer a un autor, sus obras, su biografía, sus críticas. *Introspección* + *Arte* para saber si ese artista nos ha calado y qué sentido cobra su obra en nosotros. *Imaginación* + *Arte* para sugerir significados simbólicos posibles, intuir qué quería decir el artista. *Presencia* + *Arte* para el saludo de un bailarín.

Fuerza + *Maña* para mover un piano sin romper nada. *Fuerza* + *Atletismo* para pegar un buen salto, *Fuerza* + *Agredir* para embestir a alguien matizándola con *Presencia* (otra tirada de *Presencia* más *Agredir* dentro de la misma tirada) para parecer una auténtica mole. *Fuerza* + *Engañar* para vencer en una carrera de montaña sorprendiendo a todos en un sprint.

Carisma + *Agredir* para dañar a alguien haciéndole sentir que te ha fallado. *Carisma* + *Empatizar* para resultarle atractivo a alguien. *Presencia* + *Cultura Popular* para parecer en la forma de vestirse y moverse miembro de la cultura local. *Presencia* + *Agredir* para ofender con una forma de presentarse en un sitio. *Presencia* + *Maña* para parecer que se sabe lo que se hace en una obra. *Destreza* + *Contemplar* para fijarse en unos movimientos de un arte marcial, *Introspección* + *Atletismo* para recuperar ánimo haciendo footing por la mañana. *Destreza* + *Arte* para hacer buena letra. *Destreza* + *Agredir* para luchar con un cuchillo. *Percepción* + *Cultura Popular* para escabullirse por las callejuelas escondiéndose cuando se presenta la oportunidad.



ALPHONSE NKUNDA

FRANCÉS

●●●

LINGALA

●●●

CASTELLANO

●●●

FUSIL

●●●

PISTOLA

●●●

PELEA

●●●

PILOTAR

●●●

POLÍTICA

●●●

CRIMEN ORGANIZADO

●●●

TRAUMATIZADO

●●●

INTUICIÓN SUEÑOS

●●●

○○● R A Z Ó N ●●●● IMAGINACIÓN ○○○

○○● F U E R Z A ●●●● DESTREZA ○○○

○○● C A R I S M A ●●●● PRESENCIA ●○○

○○● P E R C E P C I Ó N ●●●● INTROSPECCIÓN ●○○

○○○ A T L E T I S M O ●●●● M A Ñ A ○○○

○○○ C U L T U R A A C A D É M I C A ●●●● C U L T U R A P O P U L A R ○○○

○○○ C I E N C I A ○○○● A R T E ○○○

○○○ S I N C E R A R S E ●●●● E N G A Ñ A R ○○○

○○○ A G R E D I R ●●●● E M P A T I Z A R ○○○

○○○ R E A C C I O N A R ●●●● C O N T E M P L A R ○○○

P S I C H É

□□□■□

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

P N E U M A

□□■□■

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

S O M A

■□■□□

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

○○○○○○

EL DAÑO

En un enfrentamiento el narrador tendrá las distintas dificultades según las cualidades y la situación de cada personaje, que puede estar marcada por tiradas anteriores de iniciativa, cobertura, etc. El daño final será el resultado de dos pasos consecutivos:

1.-La diferencia de éxitos en el enfrentamiento determinará la dificultad de una nueva tirada de "*potencia de la agresión*" que tendrá que hacer el ganador:

<i>Diferencia de éxitos en el enfrentamiento</i>	DIFICULTAD de la tirada de potencia de la agresión
0-1	11
2-3	10
4-5	9
6 o más	8

59

Los factores de la tirada de "potencia de la agresión" dependerán del tipo de ataque que se realizó (con armas, cuerpo a cuerpo, humillación, mágico...).

En la siguiente tabla, unas cuantas posibles tiradas para el caso de que se pretenda daño al Soma:

TIPO DE ATAQUE	TIRADA DE POTENCIA DE LA AGRESIÓN
<i>Puñetazo, codazo</i>	$2d6 + fuerza$
<i>Patada, cabezazo</i>	$2d6 + fuerza + 1$
<i>Pistola pequeña</i>	$2d6 + 2$
<i>Pistola normal</i>	$2d6 + 4$
<i>Pistola de gran calibre</i>	$2d6 + 5$
<i>Escopeta, rifle</i>	$2d6 + 6$
<i>Granada normal</i>	$2d6 + 10 - (1 \text{ por metro de distancia})$
<i>Arco</i>	$2d6 + fuerza + 2$
<i>Navaja pequeña</i>	$2d6 + fuerza$
<i>Cuchillo grande</i>	$2d6 + fuerza + 1$
<i>Machete, daga</i>	
<i>Espada</i>	$2d6 + fuerza + 2$

Las agresiones de la Psiqué o la Pneuma suelen ser de naturaleza diferente. En la mayoría de las agresiones a la Psiqué entre

humanos no se pueden hacer dos tiradas en la misma escena, por lo que el daño es el fruto de una acción prolongada en el tiempo. El objetivo de muchos ataques psíquicos es la merma en las facultades de la víctima, es decir, las propias penalizaciones, aunque un ataque sostenido durante años, o de una forma muy intensa por una personalidad muy fuerte a otra muy débil o en mal momento, puede causar muerte o locura.. La siguiente tabla da ejemplos de tiradas de este ámbito:

TIPO DE ATAQUE	TIRADA DE POTENCIA DE LA AGRESIÓN
<i>Humillar</i>	$2d6 + \text{carisma}$
<i>Acobardar con un arma</i>	$2d6 + \text{presencia} + 1 \text{ a } 3 \text{ según el arma}$
<i>Enloquecer</i>	$2d6 + \text{Razón}$
<i>Aparición fantasmal</i>	$2d6 + \text{Psiqué}$
<i>Depresión</i>	$2d6 + \text{Carisma}$
<i>Indefensión</i>	$2d6 + \text{Razón}$
<i>Condicionar</i>	$2d6 + \text{Razón}$
<i>Encantar (badas)</i>	$2d6 + \text{Presencia}$

Los éxitos de esta tirada de "potencia de la agresión" nos dan una idea del daño que puede llegar a sufrir la víctima.

2.- Para calcular *el daño*, el agredido hace una tirada de "resistencia" a ese daño cuyos factores implicados y dificultad dependen del tipo de daño que se le haya hecho. La tirada es un factor nuclear relacionado con el aguante a la agresión más el factor de la tricotomía agredido. Por ejemplo, al daño provocado por un cuchillo el personaje se resistirá con una tirada de *Fuerza + Soma*, al daño hecho por el encuentro con un fantasma que sale por la televisión se resistirá con *Intróspección + Psíqué*, y al causado por un demonio que le tienta con *Intróspección + Pneuma*.

TIPO DE DAÑO	DIFICULTAD DE LA TIRADA DE RESISTENCIA
<i>Pequeños golpes y caídas sin cortes ni torceduras, pequeñas intoxicaciones</i>	7
<i>Indigestión, constipados, enfermedades comunes</i>	8
<i>Torceduras, caídas elevadas, golpes contundentes</i>	11
<i>Cortes, caídas contra aristas</i>	12
<i>Punzadas, disparos</i>	13
<i>Fuego, electrocución, ácidos, venenos fuertes</i>	14

<i>Combinación del anterior con otros tipos de daño</i>	<i>15</i>
<i>Humillaciones de alguien apreciado</i>	<i>7</i>
<i>Condicionamiento por al- guien con autoridad</i>	<i>8</i>
<i>Aparición fantasmal terrorífica</i>	<i>11</i>

Los éxitos de esta tirada de resistencia se restarán a la potencia de agresión dándonos el resultado final de daño.

$$\text{Daño} = \text{Potencia agresión} - \text{Resistencia}$$

63

Si el daño supera a la suma de los factores de la tirada de resistencia, el personaje queda aturdido y sólo podrá defenderse confusamente.

EJEMPLOS DE ESCENAS CON SUS TIRADAS

DE ENFRENTAMIENTO CON DAÑO

A continuación expondremos detalladamente el ejemplo de una de las situaciones más enrevesadas para el sistema. Un enfrentamiento violento con distintas ventajas, asimetría en habilidades, heridas penalizadas y esfuerzo.

Dos pistoleros se enfrentan. Uno está apostado en un tercer piso y dispara por un ventanuco y el otro sale corriendo para dispararle. El que tiene cobertura desde la ventana es mejor pistolero (pistola a 2 frente a pistola 1 del descubierto). Es una mañana soleada y el tiroteo ha empezado hace unos minutos.

El jugador que lleva el pistolero sin cobertura ha declarado que sale corriendo cruzando la calle para disparar al otro, por lo que tiene ventaja en la iniciativa, sólo un nivel, pues el otro le está esperando —estamos en pleno tiroteo. Además, al final del turno, si no le dan, el jugador sin cobertura quiere que su personaje acabe fuera de la zona de disparo del apostado, dispuesto a entrar en el edificio.

64

Para la iniciativa, el jugador del personaje sin cobertura pide tirar la *Percepción* + *Atletismo* pues su personaje corre y apunta a la vez. Al narrador le parece bien. El jugador del personaje de la ventana tira *Percepción* + *Reaccionar*. Cada uno de los jugadores tira dos dados de 6 caras (2D6) y suma los valores de su tirada marcados en sus fichas. El narrador decide poner la dificultad normal 11 para la iniciativa del apostado y un nivel más fácil -9- para el que se lanza a dispararle. El cubierto saca 12 —dos éxitos- y el que cruza saca 11 —tres éxitos, pues su dificultad es 9- sacando un éxito más y por tanto ganando la iniciativa por poco, por lo que el otro actuará inmediatamente después de que dispare.

El personaje descubierto dispara con una tirada de *Percepción+Agredir* y una dificultad muy difícil -17-, pues el objetivo está cubierto, él está moviéndose rápido y no ha tenido tiempo de apunar. Tira sus dados y suma sus valores, sacando un 13, quedándose dos niveles por debajo y fallando. Inmediatamente dispara el apostado. Tira también su *percepción más agredir*, es difícil, pues es un blanco móvil que le está disparando, pero como tiene Disparar a dos, le baja un nivel la dificultad, siendo para un tirador de su categoría la dificultad “complejo” -13- darle a ese blanco. El resultado de la tirada de 2D6 más los factores es 15, por lo que ha superado con 3 éxitos su umbral de dificultad.

Ahora el agresor hará su tirada de “Potencia de la Agresión”, siendo su dificultad estipulada en la tabla 10 –ha superado por 3 éxitos el umbral- y la tirada $2d6+4$ que es la potencia de agresión que corresponde a una pistola normal según la tabla. Al tirar dos dados y sumar le da un resultado de 12, con lo que su máximo potencial de daño es de 3 puntos de herida.

65

La víctima hace su tirada de resistencia al daño, que por ser un disparo tiene una dificultad estipulada de 13. La tirada de resistencia contra el impacto de una bala es de *Fuerza+Soma*. La víctima hace su tirada sacando un éxito justo, 13. Por lo que le la potencia del daño 3 le resta la tirada de resistencia -1-, quedando el daño en 2. El personaje ha recibido un disparo en una pierna, tachándose los dos círculos sombreados debajo de su primer cuadrado de Soma. Al haber gastado toda una columna de heridas de Soma tiene que penalizar un Factor Nuclear, por lo que el narrador le dice que se tache –anulándolo hasta que se cure- un círculo de su Fuerza.

Su personaje cojea, y el narrador le pide una tirada de *Fuerza+Atletismo* dificultad 11 para llegar fuera de la línea de fuego. Si falla, harán otro turno donde el de la ventana le podrá disparar, si queda 2 umbrales o más por debajo del umbral pifiará cayendo al suelo y resultando un blanco más fácil y si tiene

éxito estará fuera del alcance de la ventana. El personaje se empeña gastando dos puntos de ánimo en potenciar su carrera hasta la zona segura ignorando el dolor de la bala. Tras la tirada, sumando el ánimo, logra un 14 a pesar de la penalización de Fuerza, llegar a la zona segura, eso sí, herido.

A continuación ponemos un ejemplo de escena dramática. Es en las escenas emotivas, comunicativas, introspectivas y sociales -que en realidad ocupan la mayor parte del tiempo del juego- donde se ve su verdadero potencial.

ACCIÓN DRAMÁTICA

Ponemos un ejemplo en que dos personajes jugadores -Teo y Berta- están en la cubierta de una patrullera buscando un carguero que se vio ayer por esta zona, a la deriva, con unas cincuenta personas a bordo, supuestamente emigrantes que se dirigían a las costas de Tarifa. Está amaneciendo cuando un marinero encuentra algo en el mar, una silueta. Al avanzar unos metros la silueta resulta ser el cadáver de una mujer que flota de espaldas. En seguida se ven más, algunos golpean levemente el casco de la patrullera. Ordenan parar los motores y se hace el silencio. El juego: Sun Noir.

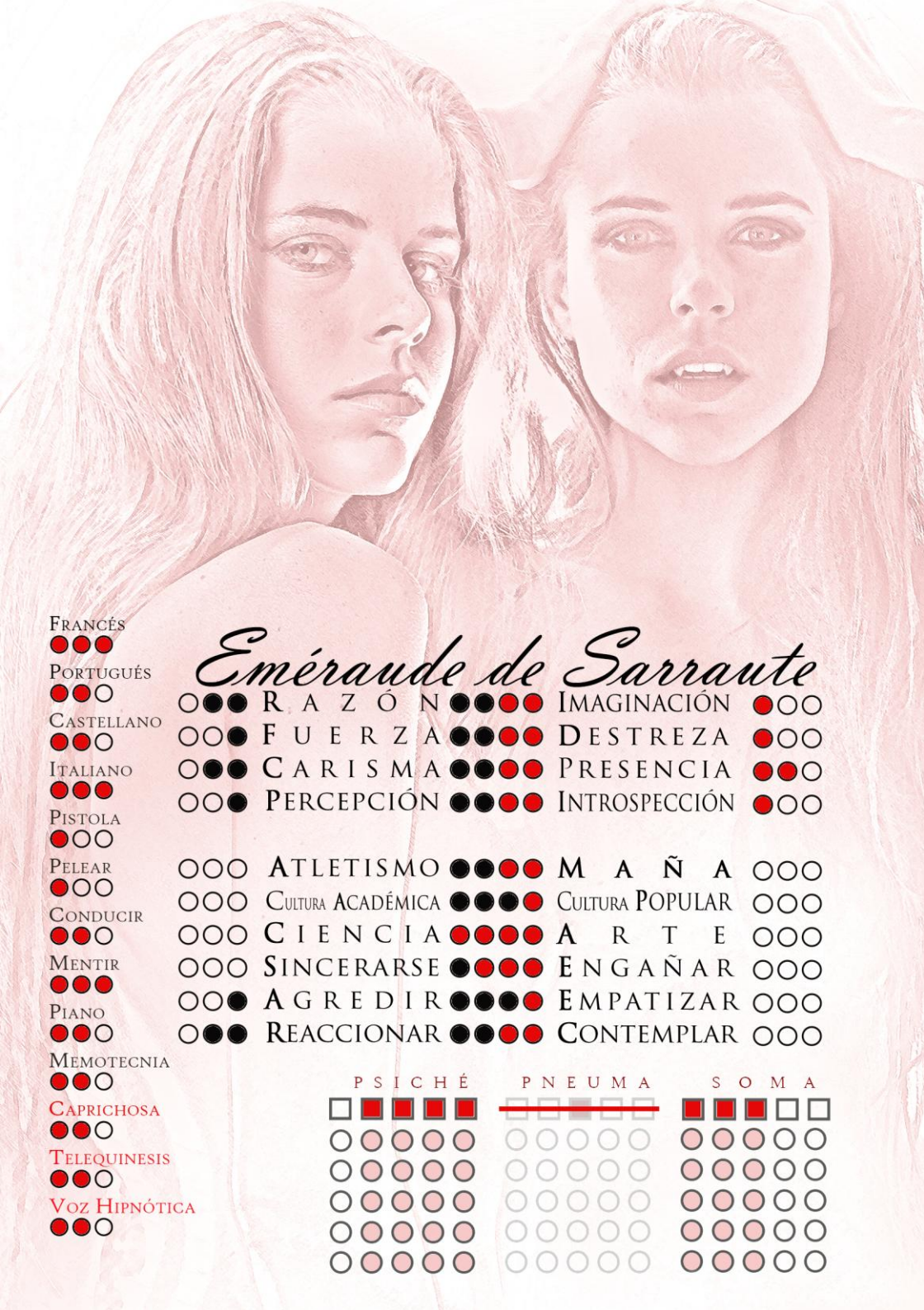
El jugador que lleva a Teo interpreta que se agarra muy fuerte a la baranda, aterrado. El narrador, teniendo en cuenta la personalidad de Teo le pide que tire *carisma + reaccionar* “complejo” -13- para saber si pierde ánimo en esta situación, sacando el jugador un 9 en la tirada. El narrador recalca que el Sol está saliendo y en el mar brillan decenas de cadáveres sobre la enorme sombra del barco hundido. En lugar de ir al fondo el carguero se ha quedado a pocos metros de la superficie, como si fuera una ballena que acompaña a los muertos. El narrador indica que Teo ha perdido tanto ánimo como los puntos que ha quedado su tirada de carisma del éxito: cinco, obteniendo con ello una penalización por cansancio en un Factor de la

ficha, el narrador decide que Razón; el jugador tacha un punto de Razón que no podrá utilizar en las tiradas hasta que recupere el ánimo.

Además, como ha perdido de un golpe más ánimo que su valor de Psiqué, el personaje sufre un shock. El narrador dice que el personaje queda helado, sin poder reaccionar, ni moverse. Un niño ahogado se hunde frente a él, de repente, dejando sólo unas hondas en la superficie, lisa y brillante como un espejo, y la escena se queda grabada en Teo para siempre.

Berta se acerca a Teo y trata de sacarle del horrible trance, zarandeándolo, pidiendo el jugador que la interpreta una tirada de *Carisma* + *Agredir* dificultad, teniendo en cuenta que ambos personajes se conocen y se caen bien, pero que la situación es muy dura, difícil -15-, ante lo que el jugador que actúa con Berta gasta tres puntos de ánimo, sacando finalmente en la tirada un éxito justo. Así que Berta zarandeo a Teo girándolo hacia ella. Teo, que parece estar volviéndose loco, de repente cae en la cuenta de que Berta está allí, y rompe a llorar, ante lo que el narrador le permite recuperar un punto de ánimo y librarse de la penalización.

Si Berta no hubiera actuado así, tal vez el daño sobre Teo no hubiera sido evidente, pero podría ser más grave que un disparo. No sólo a la hora de la interpretación y el desarrollo de la personalidad futura de Teo, sino también en la ficha, como daño de Psiché. Si Berta, en lugar de preocuparse por Teo en ese momento, hubiera llamado por radio a base, por ejemplo., el narrador podría, dado su estado de Shock, haber hecho tirar a Teo *Introspección* + *Reaccionar* y si el jugador sacara una mala tirada, podría haber sufrido daño de Psiché con la consecuente herida y su penalización. Quizá Teo no hubiera podido volver a pensar con la misma claridad que antes –penalizada su Razón por la herida- ni dormir sin despertarse gritando hasta que no se hubiera recuperado, y recuperarse de ese daño hubiera sido mucho más difícil que recuperar el ánimo.



Eméraude de Sarraute

FRANCÉS



PORTUGUÉS



CASTELLANO



ITALIANO



PISTOLA



PELEAR



CONducir



MENTIR



PIANO



MEMOTECNIA



CAPRICHOSA



TELEQUINESIS



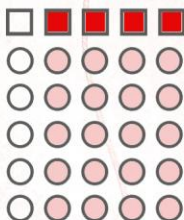
VOZ HIPNÓTICA



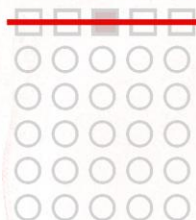
○○○ R A Z Ó N ●●●●● IMAGINACIÓN ●○○
○○○ F U E R Z A ●●●●● DESTREZA ●○○
○○○ C A R I S M A ●●●●● PRESENCIA ●●○
○○○ P E R C E P C I Ó N ●●●●● INTROSPECCIÓN ●○○

○○○ A T L E T I S M O ●●●●● M A Ñ A ○○○
○○○ C U L T U R A A C A D É M I C A ●●●●● C U L T U R A P O P U L A R ○○○
○○○ C I E N C I A ●●●●● A R T E ○○○
○○○ S I N C E R A R S E ●●●●● E N G A Ñ A R ○○○
○○○ A G R E D I R ●●●●● E M P A T I Z A R ○○○
○○○ R E A C C I O N A R ●●●●● C O N T E M P L A R ○○○

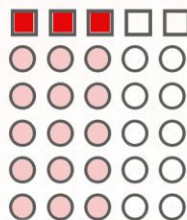
P S I C H É



P N E U M A



S O M A



TIPOS DE SERES

La ficha del sistema también describe qué tipo de personaje es el de la ficha. Como norma general los seres no humanos de juegos de fantasía han perdido alguno o varios factores de la Tricotomía y necesitan nutrirse de otros para recuperarse del cansancio.

LOS HUMANOS. Tienen como mínimo un punto en cada factor de la Tricotomía. Para poder jugar tienen que tener también al menos un punto en cada factor nuclear. Si por traumas se quedaran sin ninguno, perderían libre albedrío. Un personaje sin nada en Inteligencia sería un loco total, sin absolutamente ninguna coherencia, sin fuerza, le mantendrían vivo por respiración con máquinas y no podría ni despertar....

71

LOS VAMPIROS: Dejaron de ser humanos cuando la maldición les arrebató el Espíritu provocándoles la muerte en vida, por lo que no tienen Pneuma. Como el Pneuma reside en el corazón, su corazón no late. Como el Pneuma es la fuente del calor, son fríos. Tienen cuerpo, pero están muertos. Como están abandonados por el Espíritu, el mundo no les nutre, de ahí su ansia y su melancolía. Tienen que arrevatar el vigor y el ánimo directamente de sus víctimas, sin poder recuperarlo espontáneamente. Cuando los vampiros chupan sangre, lo hacen a costa de los puntos de herida de la víctima, absorben tanto el vigor de la víctima como su ánimo.

A diferencia de los humanos, no distinguen cansancio de herida, estando sombreados todos los círculos bajo su Psiché y su Soma. En condiciones ideales pueden ser mucho más fuertes pero literalmente les hace daño lo que a los humanos sólo

les cansa, lo que les vuelve irascibles y variables, sensibles y maniáticos. No tienen derecho a la tirada de gracia.

Consumen tanto ánimo o vigor como su nivel de Psiché y Soma cada día. Su magia puede ser tanto de Psiché como de Soma. Tienen toda la Pneuma que tuvieron en vida tachada.

LOS FANTASMAS. Al morir un personaje, puede pasar que éste pierda toda su Soma -con ella su vigor-, su Pneuma -y con ella su gracia- quedando solamente su Psiqué. Los fantasmas son sombras de quienes fueron que se han quedado a menudo con una idea fija relacionada con el motivo de su muerte o una desesperación en vida que dejó una huella psíquicamente animada.

El poder de los fantasmas depende de su ánimo, que está íntimamente relacionado con las emociones que les mueven, a menudo el odio o la venganza. Pueden cobrar forma visible gastando un punto de ánimo por turno. Cuando un fantasma deja de esforzarse en su manifestación, deja de ser visible.

72

Tienen la Psiché que se quedó tras su muerte, pero su nivel de puede crecer con los años. Se nutren del ánimo de los humanos, ya sea el que desprenden cuando lo pierden en su presencia, o el que han dejado en un lugar o un objeto. Se les mata hiriendo su Psiché, cosa que se suele hacer resolviendo el motivo que les mantiene aquí, su razón de existir.

Construyen los hechizos como en el caso de los magos, pero sólo tienen magia de Psiché.

Las Egrégoras son un caso de fantasma pero en lugar de ser una huella de un humano, son seres generados por un pensamiento muy intenso, psiqué que ha cobrado vida coherente y que pueden ser monstruos que pueden manifestarse con forma, o ideas-fuerza, más sutiles, pero que pueden llegar a absorber psiché a los humanos.

LOS ZOMBIS: Fueron humanos y han perdido la Psiqué y la Pneuma, por lo que no se nutren más que de el vigor de los que devoran. Al no tener Psiqué son dementes.

LOS SERES CON CUERPO SUTIL

Hemos de puntualizar que el Soma no es el “ámbito físico, tangible, de un ser” sino más bien la vitalidad que le da cuerpo.

Los tanto, los chamanes y otros magos pueden viajar por el *mundo sutil*, el otro lado, exaltando la naturaleza espiritual de su Soma, que es *cuerpo vital*, pero también *cuerpo sutil* en los mundos sutiles, como el sueño. Mundos donde serán tangibles, como tangibles son los espíritus en los mundos espirituales, y su salud puede sufrir en estos mundos como sufre en el mundo normal. La exaltación de lo sutil en el cuerpo vital puede correr paralela a la transformación del Soma de éste en un cuerpo animal, en el nahual del chamán, por ejemplo. El mago no deja de estar vivo, y es con su cuerpo vivo con el que viaja por el mundo espiritual.

73

Hay seres cuyo soma no necesita exaltar su naturaleza sutil pues son seres también de esos otros mundos. A diferencia de los seres sin soma, son seres completos que pueden cruzar entre mundos. Algunos de estos seres los enumeraremos a continuación:

LOS ESPÍRITUS: Son almas cuya Soma es *Cuerpo Sutil*. Se nutren de gracia, ánimo o vigor que pueden tomar de ofrendas o arrebatarlo como los fantasmas o los demonios. También se recuperan del cansancio a su manera. Sus hechizos pueden ser de Psyché, Pneuma o Soma.

Un caso de espíritu son las almas de alguien que ha muerto y vuelve, con su Soma transformada en Cuerpo Sutil, normalmente a comunicarse con un ser querido, por lo que a veces pueden confundirse con fantasmas.

LOS ÁNGELES: Integramos en esta categoría desde los arcángeles hasta los ángeles de la guarda y seres de naturaleza angélica como *las Fravarti* o la *Dahena*. Son enviados de la deidad de naturaleza bondadosa, aunque pueden ser la manifestación de la ira divina, por lo que su aparición puede ser terrible, aunque de ningún modo maléfica.

Suelen tener varias formas de manifestarse, y su magia se vehiculiza con su Pneuma, les nutre la gracia, pero no se la tienen que arrebatar a nadie pues la pueden tomar del Espíritu del que nunca se han separado. Su poder viene indicado por su nivel de Pneuma. A veces se pueden manifestar de formas tan sutiles como signos y sueños.

LOS DEMONIOS: Desde los príncipes de legiones infernales hasta los incubos y otros demonios menores de naturaleza monstruosa, son ángeles heridos gravemente en su Pneuma, por lo que su sufrimiento es absoluto. Tienen más puntos de Pneuma tachados que intactos, y el número de puntos tachados que tienen indica su poder demoníaco.

Bajo los cuadrados de Pneuma tachados, se condensa la gracia que otros rechazan, alimentando su rabia y sufriendo continuamente la por su pérdida, pues no pueden contener gracia en las columnas de su Pneuma herida, pero la pueden utilizar para sus hechizos. Este "sangrado de gracia" es el proceso de su castigo. Siendo parte a menudo de su Ira. Los puntos de Pneuma intactos constatan su naturaleza angelical, que pueden utilizar también para mostrar quienes fueron antes de la caída.

Los seres de naturaleza angelical que tienen el mismo número de puntos de Pneuma tachados que intactos son un tipo de

Demonios que no participaron en la lucha de los Caídos. Son los ambiguos *Ángeles Neutrales*.

LAS HADAS: Los seres feéricos son muy variados, se podría decir que son “otras versiones de humanos” de mundos que dicen ser anteriores y que ahora se han ocultado en el mundo sutil, por el que se mueven con toda naturalidad. Pueden ser de naturaleza monstruosa, o tener varias formas. Su magia puede ser de Psiché, Pneuma o Soma. Pueden estar malditos o no.

ADAPTACIÓN DEL SISTEMA PERSONA A SUN NOIR

En Sun Noir no aparecerán, al menos literalmente, seres sobrenaturales.

Los Personajes Jugadores son sensibles, tienen una intuición especial que se incluye dentro de las peculiaridades, como si de un poder se tratara. De inicio, por cada punto que hayan elegido en su hándicap, tendrán uno en su "Intuición". Luego, con el desarrollo, el personaje podrá cultivar su intuición, caer en las profundidades de su hándicap.

La *tirada de intuición* del personaje se hace tirando dos dados de seis a los que se les suma un *Factor Nuclear* de la personalidad más el *Factor de la Tricotomía -Psiché, Pneuma o Soma-* implicado en su intuición. La dificultad de la tirada vendrá dada por lo patente que sea la presencia a intuir.

SUN NOIR

<i>El Enemigo</i>	7
<i>Hándicap</i>	9
<i>El lado sobrenatural. Intuición</i>	10
<i>Dedicación de los Personajes</i>	13
<i>Fondo de Corrupción</i>	17
<i>Elementos de estilo propios del juego</i>	20
<i>Sistema de Juego</i> ..	22

PERSONA

77


<i>Introducción</i>	25
<i>Modelo de Ficha</i>	26
<i>La Personalidad</i>	27
<i>Tricotomía Psiché-Pneuma-Soma</i>	33
<i>Construcción de una ficha</i>	43
<i>La Tirada</i>	47
<i>El Daño</i>	59
<i>Ejemplos de escenas con sus tiradas</i>	64
<i>Tipos de seres (otros juegos)</i>	71
<i>Adaptación del Sistema Persona a Suin Noir</i>	76

A TODOS LOS QUE TODAVÍA JUEGAN



Este libro está bajo licencia Creative Commons CC BY-NC-SA 2.0. Puedes compartirlo, transformarlo y hacer obras derivadas siempre que nombres el autor y mantengas la licencia.

Las ilustraciones han sido realizadas a partir de otras obras con licencia libre que permiten la modificación: en la portada He utilizado [la fotografía del Toro de Osborne](#) licencia CC 2.0 BY de Keydo y [el autorretrato](#) de Danny O'Connor, autor este último también del [dibujo](#) de la contraportada, ambos con licencia CC BY-NC-SA 2.0. En la ficha de Victoria Hache he utilizado dos [retratos de Juliette](#) obra de Jay DeFehr con licencia CC BY-SA 2.0. En la ficha de César Lurçat he usado [un retrato](#) obra de Alt Summlt CC BY-NC 2.0. Para la ficha de Alphonse Nkunda he utilizado dos [retratos de Lawrence](#) por Mónica Antonelli CC BY-NC-SA 2.0 y para la ficha de Émeraude de Sarraute he utilizado [dos fotografías](#) obra de digital_rex don licencia CC BY-NC-SA 2.0. A todos ellos les agradezco que decidieran compartir su trabajo.



Sun Noir es un juego de rol policíaco de tinte sobrenatural pensado para explorar las luces y las sombras de los personajes que luchan contra sus propias miserias en un ambiente de corrupción y violencia.

El verdadero antagonista es la misma ambientación siempre dispuesta a digerir a los personajes hasta hacerlos parte de su ecosistema del mal.

Este juego está inspirado en la novela de Roberto Bolaño "2666", en series como "Twin Peaks" y "True Detective", en el manga de Naoki Urasawa "Monster", en los films "La Isla Mínima", "Prisoners" y "Zodiac" y en las obras del llamado Nordic Noir, como "Forbrudelsen" o su homóloga americana "The Killing"

KIKO LEÓN

