

ECLIPSE

MÓDULO 0



JUEGO DE ROL GENÉRICO MODULAR

VERSIÓN BETA

ECLIPSE: MÓDULO 0 - VERSIÓN BETA

Diseño, escritura y maquetación: Carlos del Cerro.

Corrección: Enrique Sabariego, "Javi Solo", Pedro Camacho, Sirio Sesenra.

Pruebas de Juego: Albert Arnavat, "Ashamu X", "Belth", Diego López "Darokin", "El Coleccionista de Datos", Eliana Berdoy, Enrique Sabariego, Enrique Yáñez, "Javi Solo", "Orco Rolero", Quim "El Creador de Leyendas", Sirio Sesenra, "Toni y el Rol", Yeray López.

Ten en cuenta que este manual no corresponde en absoluto a la versión definitiva del módulo 0 de ECLIPSE. En realidad, es un documento incompleto en el que se muestra el texto del juego para su prueba, corrección y testeo. En el **Apéndice** podrás encontrar más información acerca de la fase beta de ECLIPSE.

Todo el documento de **ECLIPSE: MÓDULO 0** está bajo la licencia **CC-BY-SA**. Puedes copiar y redistribuir libremente el mismo en cualquier medio o formato y adaptar el material para cualquier finalidad, incluso la comercial. Debes reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Si se remezcla, transforma o crea a partir de este material, deberás difundir tu contribución bajo la misma licencia CC-BY-SA.

Puedes encontrar más información de la licencia en www.creativecommons.org



ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	04
¿Qué es ECLIPSE?	04
Material Necesario	05
PERSONAJES	06
Concepto	06
Trasfondo	06
Aptitudes	07
Salud	09
Puntos de Héroe	10
Ejemplo de Ficha de Personaje	11
SISTEMA DE JUEGO	12
El Dado Sol	12
El Dado Luna	12
Ventajas	13
Orden de Actuación	14
Acciones Extendidas	14
Duelos	14
APÉNDICE: PRUEBA DE JUEGO BETA	16
FICHA DE PERSONAJE	17

Nos hacemos mayores. Conforme pasan los años adquirimos más y más responsabilidades: trabajo a tiempo completo, hijos, compromisos familiares, etc. Ya no podemos dedicarnos todo lo que queríamos a nuestro hobby favorito y, cuando podemos hacerlo, estamos demasiado cansados como para complicarnos la vida.

A veces nos reunimos con unos cuantos amigos alrededor de una mesa, o a través de internet, y decidimos jugar breves partidas autoconclusivas que nos sirvan para relajarnos y romper un poco con nuestra rutina.

El método de juego de **ECLIPSE: MÓDULO 0** está creado para éste tipo de partidas, y busca molestar lo mínimo, reduciendo en lo posible las operaciones matemáticas y presentando un método simple y unificado. Además, el juego se expande con módulos de nuevas mecánicas más detalladas, rasgos y ambientaciones.

¿Qué es ECLIPSE?

Videojuegos, cartas, *wargames*, juegos de mesa... Hay un sinfín de entretenimientos que pueden ocupar nuestro ocio. Entre ellos destaca el más increíble y apasionado juego que pueda existir jamás: el rol.

Es tan ilimitado, tan difícil de definir y tan variado como nuestra propia imaginación.

La mayor parte de los juegos son más fáciles comprender, pero ninguno es tan potencialmente divertido como el rol.

Como ya se ha comentado, no es posible definir con exactitud lo que es un juego de rol. Cada año aparecen decenas de juegos que incluyen mecánicas originales y formas muy diferentes de jugar. Es tan complicado, por tanto, definir un juego de rol, que en este manual no se va a hacer. En su lugar, se intentará definir qué es **ECLIPSE**.

Imagina que alguien te cuenta un cuento. El tono de su voz y sus palabras evocan sensaciones, pensamientos y recuerdos con los que construyes una historia en tu cabeza. Imaginas qué es lo que está pasando como si fuera una película. Ponemos, en este hipotético caso, que no eres el único receptor de la historia. Otros amigos tuyos están escuchando lo mismo que tú.

En una historia hay protagonistas siempre, ¿verdad? Imagina que cada uno de los oyentes del cuento se inventara un protagonista y que decidiera narrar la parcela de la trama en la que interviene dicho personaje. Ellos tomarían parte e indicarían las acciones que realiza y las frases que dice. ¿Hasta aquí todo bien?

Vamos a darle una vuelta. Vamos a imaginar que no hay guion ni historia definida, que cada personaje dice y hace lo que su oyente quiere. Perdón por la cursiva, pero ya no encaja la palabra *oyente* en esta explicación.

Lo llamaremos de otra forma... ¿Qué tal *jugador*? A fin de cuentas esto es un juego. Bien, mejor así: cada **personaje** dice y hace lo que su **jugador** quiere.

Quien contaba la historia continúa con su labor, describiendo el entorno y controlando los extras que aparecen en el camino de los personajes protagonistas. Para referirnos a dicha persona con propiedad, la definiremos como el Director o Directora de Juego —DJ en adelante.

En muchos juegos de rol, entre los que se encuentra **ECLIPSE**, el DJ crea una historia en la que los jugadores se desenvuelven. Pueden decidir que sus personajes hagan cualquier cosa que sean capaces de hacer, ya que solo están limitados por la ficción en la que se desarrolla el juego.

Esto es lo básico, pero hay mucho más.

Material Necesario

Los juegos de rol han cambiado mucho en estos últimos años con la popularización de la red y las nuevas tecnologías.

Lo único que necesitas para jugar a **ECLIPSE: MÓDULO 0**, es un método generador de tiradas aleatorias —como dados físicos o programas lanzadores de dados— y algún lugar donde anotar los rasgos de tu personaje.

Si juegas alrededor de una mesa, es posible que quieras hacer con un puñado de dados de diferentes tamaños y colores. Se recomienda que te hagas con al menos dos sets completos, cada uno de un color diferente. Cada uno de los sets deberá constar al menos de un dado de cuatro caras (d4), uno de seis caras (d6), uno de ocho caras (d8), uno de diez caras (d10), uno de doce caras (d12) y uno de veinte caras (d20).

Si por el contrario, utilizas un chat o alguna aplicación como Hangouts o Roll20 para tus partidas, tendrás que averiguar como representar estos dados. La nomenclatura XdY —siendo «X» el número de dados y «Y» el número de caras del dado— es la estándar que suele utilizarse en todas estas aplicaciones.

Podrás encontrar una hoja de personaje al final de este manual. Puedes fotocopiarla, imprimirla o descargarla desde el blog <http://www.eclipserol.com> diferentes formatos de la misma.

Todos los personajes de **ECLIPSE: MÓDULO 0**, tienen una hoja de personaje, donde se muestran una serie de campos conocidos como **rasgos**. Paralelamente a la creación de tu personaje, se irán describiendo cuáles son los rasgos y qué representa cada uno de ellos.

CONCEPTO

Cada personaje de un juego de rol es único, o debería serlo. Cuando pienses en el concepto de tu personaje, deberías conocer el tipo de ambientación que vas a jugar.

Lo primero que debes hacer es pensar en la definición conceptual del personaje. ¿Juegas una ambientación de fantasía? Podrías ser un guerrero o un mago. ¿Vas a jugar en un lejano y oscuro futuro? Quizás seas un poderoso soldado, un contrabandista o un ingeniero. ¿Se trata de una partida de horror en la universidad? Podrías llevar a un empollón con ganas de ser aceptado o a la líder de una hermandad universitaria. ¿Juegas una partida de investigación de los años veinte? Un detective, un periodista o el heredero de una gran fortuna podrían ser grandes ideas.

El concepto es importante, es la base de la creación de personaje, y va a determinar

la perspectiva global con la que afrontarás la partida, así que tómate tu tiempo para pensarlo y añade algún adjetivo que le dé cierto color y lo haga especial.

Si has pensado en utilizar un concepto sencillo, quizás deberías darle algunas vueltas y extenderte un poco más, añadiendo su procedencia —la cultura determinará seguramente parte de sus capacidades— y/o algún adjetivo extra.

Ejemplo: *queremos crear un guerrero. En lugar de apuntarlo, pensamos en cómo podría ser y qué le diferenciaría del resto. Por ejemplo, podría ser un bárbaro salvaje, un monje guerrero de una lejana tierra o el maestro de armas de un castillo.*

El concepto nos otorgará determinados beneficios a las tiradas, que podrás ver más adelante.

TRASFONDO

Con el concepto en mente, es el momento de desarrollarlo.

Lo primero que debes hacer es escribir un pequeño historial, donde incluirás al menos un gancho. El gancho puede otorgártelo el **Director de Juego** o ser definido por consenso. Si el gancho involucra a otros **Personajes Jugadores (PJ)**, mejor. En todo caso, antes de escribir el gancho

asegúrate de que tiene el beneplácito del DJ.

Después, trabaja una breve descripción y la personalidad. Se recomienda que incluyas al menos un aspecto de personalidad que defina bien la interpretación del personaje.

Por último, anota tu nombre, no sin antes asegurarte de que encaja con la ambientación que ha preparado el DJ.

APTITUDES

Todos los PJs tienen una serie de rasgos básicos que determinan su capacidad para realizar determinadas tareas. Se trata de las siete aptitudes: Vigor, Agilidad, Pericia, Inteligencia, Sentidos, Carisma y Voluntad.

El **Vigor (VIG)** es la potencia y resistencia física. Se emplea para realizar tareas como correr, saltar, nadar, aguantar la respiración, trepar, empujar, pelear, acarrear peso, etc.

La **Agilidad (AGI)** representa los reflejos y el equilibrio del personaje. Se utiliza en las tiradas para defenderse, esquivar, moverse sigilosamente, realizar acrobacias, etc.

La **Pericia (PER)** es la precisión con el empleo de distintos tipos de objetos. Uti-

ABREVIATURAS DE APTITUDES

Algunas tablas que encontrarás más adelante utilizan abreviaturas para referirse a las aptitudes.

Junto a cada aptitud tienes una abreviatura de tres letras (ej. «AGI» para Agilidad). Cuando una tabla se refiera a esta abreviatura tendrás que emplear nivel de la aptitud, es decir, su valor numérico.

Otra abreviatura posible es la que se refiere al dado asociado a la aptitud. Cuando una tabla se refiera a dicho dado, lo hará añadiendo una «d» a la abreviatura

lizarás la pericia tanto para disparar un arma de fuego o empuñar una espada como para construir algo, forzar una cerradura, hacer un truco con cartas, etc.

La **Inteligencia (INT)** es la capacidad mental, su memoria, sus conocimientos y su habilidad para razonar y enlazar ideas y situaciones.

Los **Sentidos (SEN)** representan la percepción sensorial y la intuición del personaje. Sentidos es la aptitud que se usa tanto para ver u oír algo como para entender, comprender y averiguar las intenciones de alguien, utilizar artes adivinatorias, etc.

El **Carisma (CAR)** es la clave de la interacción social. Un personaje carismático

sabe cómo tratar con el resto para conseguir sus objetivos: como intimidar, seducir, engañar, etc.

La **Voluntad (VOL)** es la valentía, determinación y fortaleza mental del personaje. Se utiliza para evaluar la resistencia al miedo, al dolor, a las tentaciones, etc.

Todas las aptitudes tienen cinco niveles posibles. Cada uno de estos niveles está asociado a un dado, que será el que debe utilizarse cuando se emplee dicha aptitud en una tirada.

Como se puede ver en la **Tabla 1** anterior, cada nivel de aptitud tiene tres formas de ser representado. La primera es el **nivel** en sí, una puntuación numérica. La segunda es el **grado**, una descripción aproximada de lo válido que es el personaje en la aptitud en cuestión. Por último, la tercera forma de representarlo es mediante un **dado**.

Cuando una regla o mecánica se refiera al acrónimo de la aptitud —el acrónimo de *Voluntad* es «VOL»—, estaremos hablando siempre del valor numérico del nivel, es decir, estará entre 1 y 5. Sin embargo, cuando el acrónimo esté precedido de la letra «d» en minúscula, estaremos refiriéndonos al valor del dado.

Ejemplo: *tenemos una Agilidad (AGI) de nivel 3 —grado «destacado», y dado «d8»—. En un momento concreto, una mecánica de*

un poder que tenemos se refiere a nuestra AGI. Al ser el acrónimo, debemos entender que se refiere al valor numérico 3. Más adelante, se nos indica que debemos emplear dAGI. Al ser el acrónimo precedido de una «d», sabemos que se refiere a nuestro dado de agilidad, un dado de ocho caras (d8).

Tienes dos formas diferentes de generar tus aptitudes. Podrás escoger la que desees, con el beneplácito del Director de Juego.

TABLA 1: APTITUDES

Nivel	Grado	Dado
1	Poco apto	d4
2	Normal	d6
3	Destacado	d8
4	Excelente	d10
5	Insuperable	d12

Generación Aleatoria de Aptitudes

El primer método consiste en lanzar siete veces 3d6 y sumar el resultado, obteniendo siete números entre 3 a 18. Después debes asignar cada número a una aptitud y anotar su equivalente de nivel y dado.

En la **Tabla 2** podrás encontrar las equivalencias entre los resultados de tus tira-

das, el nivel de las aptitudes y el dado asociado a las mismas.

Deberías escoger este método cuando quieras generar personajes imprevisibles, aunque no se recomienda en absoluto repetir una tirada por ser demasiado baja —o alta— ni intercambiar dados para equilibrar el personaje, para eso es mejor escoger el segundo método.

TABLA 2: EQUIVALENCIA DE APTITUDES

Resultado	Nivel	Dado
3-6	1	d4
7-9	2	d6
10-12	3	d8
13-15	4	d10
16-18	5	d12

Reparto de Grados de Aptitud

La segunda opción posible, más equilibrada pero sin ningún tipo de aleatoriedad ni sorpresa, es el reparto de Puntos de Aptitud (PA).

El DJ te indicará el número de PA que tu personaje puede repartirse, en función del tipo de ambientación que se vaya a jugar. Podrás utilizar la **Tabla 3** como guía orientativa.

Una vez tengas los PA totales que puedes repartir, deberás comprar los niveles de tus siete aptitudes. La **Tabla 4** muestra los costes en PA que tiene cada nivel.

TABLA 3: PA SEGÚN EPICIDAD DE LA PARTIDA

Tipo de personaje	Grados de Aptitud
Es alguien corriente	10
Es alguien destacado en un mundo ordinario	12
Es un héroe	14
Es un superhéroe	16

TABLA 4: COSTES EN PA POR NIVEL DE APTITUD

Coste en Grados	Nivel	Dado
0	1	d4
1	2	d6
2	3	d8
3	4	d10
5	5	d12

SALUD

La salud es la integridad física y mental de un personaje.

Una vez generadas las aptitudes, deberás calcular la salud del personaje. Aun-

que en función de la ambientación puede cambiar, los personajes humanos tienen una salud igual al nivel del Vigor+4.

Siempre que un personaje reciba daño, deberá restar tantos puntos de salud como daño reciba. Si el daño recibido en un golpe es más de la mitad de la salud total del personaje, el daño provoca una herida o consecuencia, que no podrá ser curada fácilmente —quizás sea permanente.

El Director de Juego puede reducir el tipo de dado de las acciones físicas —o directamente impedir que se tire por determinadas acciones— si el personaje está herido o tiene pocos niveles de salud.

Estos penalizadores dependerán de cada caso y del criterio del DJ.

Cuando un personaje pierde todos los niveles de salud a causa del daño, el personaje muere.

PUNTOS DE HÉROE

Los Puntos de Héroe (PH) son una regla **opcional** y no se reflejan en las hojas de personaje. Son fichas, tarjetas o contado-

res con las que todos los personajes comienzan la partida.

Se puede gastar un PH para repetir una tirada que se falle. Una vez se emplee, el Punto de Héroe se perderá y no podrá volver a ser utilizado en toda la sesión de juego.

La **Tabla 5** presenta los PH recomendados en función de la duración estimada de la sesión y la dificultad de la partida.

TABLA 5: PH POR DURACIÓN Y DIFICULTAD

Duración	Dificultad	
	Normal	Fácil
1 hora	1	2
2 horas	2	3
3 horas	2	4
4 horas	3	5
5+ horas	3	6

Si se quiere utilizar una dificultad Difícil, no se recomienda el uso de Puntos de Héroe.

LA FICHA DE PERSONAJE DE ECLIPSE

Nombre del personaje y del jugador o jugadora que lo interpreta.

D4, d6, d8, d10 o d12, indican los dados asociados a cada aptitud.

Concepto del personaje

Números del 1 al 5 que representan los niveles de aptitud.

Repasa los cuadrados correspondientes a tu nivel de VIGOR + 4. Esa será tu salud. Ignora el resto

Nombre: Aseron Vientofrío
Jugador/a: _____

Concepto
Explorador de las tierras frías

ECLIPSE

MODULO 0

Aptitudes			
VIGOR	3	Destacado	d8
AGILIDAD	4	Excelente	d10
PERFECTA	4	Excelente	d10
INTUICIÓN	2	Normal	d6
SEN. BÚTOS	3	Destacado	d8
CAR. COM. A	1	Poco Apto	d4
VO. UN. F. A	2	Normal	d6

Salud
□□□□□□□□□□

Descripción

De compleción fibrosa, Aseron Vientofrío tiene el pelo largo, sucio y castaño, los ojos grises y la expresión de alguien que no tiene nada que perder. Lleva una cimitarra envainada en el cinto y un arco y un carcaj a la espalda.

Personalidad

Cualquiera que conozca a Aseron prefiere evitar que hable en situaciones comprometidas. Curioso y temerario, Aseron no es alguien de trato agradable, ya que suele hacer demasiadas cosas por su cuenta y riesgo...

Historial

Nacido en las Tierras Frías, Aseron es el séptimo hijo de la Casa Vientofrío. Heredero de nada, decidió abandonar su hogar para viajar por el mundo, decidido a reclamar el lugar en el mundo que sus hermanos le han arrebatado por derecho de nacimiento.

Su necesidad de gloria y riquezas le ha llevado a unirse a las expediciones y aventuras de la Cofradía.

Le acompaña siempre un lobo salvaje que encontró en uno de sus viajes. Le ha puesto de nombre "Deever", en honor a uno de sus antiguos compañeros, fallecido en combate.

Anota cómo es físicamente tu personaje, la ropa que lleva y la forma en la que los demás pueden verle.

Indica cómo vas a interpretar a tu personaje.

Escribe de forma breve la historia de tu personaje, contando algo interesante de él y los ganchos y motivaciones que pueda tener.

Cuando un personaje quiere hacer algo cuyo resultado puede tener consecuencias dramáticas, debe realizar una tirada.

Todas las tiradas se realizan con dos dados, uno es el Dado Sol y otro es el Dado Luna. Debes comparar la puntuación de un dado con el otro.

Si el Dado Sol arroja un resultado mayor al del Dado Luna, la acción habrá tenido éxito. En caso de empate, habrá tenido éxito si el Dado Sol es mayor que el Dado Luna. Si empatando ambos dados fueran del mismo tipo, se deberá volver a tirar para desempatar. Con cualquier otro resultado, la acción no se habrá podido realizar.

Algunas tiradas se producen como enfrentamientos entre PJs. En esos casos, cada PJ tirará el dado correspondiente a su aptitud y se compararán los resultados entre sí.

Cuando un enfrentamiento se produzca entre un PJ y un Personaje No Jugador —o PNJ, un personaje que controla el Director de Juego—, será el jugador que controle el PJ el que realizará la tirada de los dos dados. La particularidad en este caso será que el valor del Dado Luna será el valor de la aptitud aplicable del PNJ.

El Dado Sol

El **Dado Sol [DS]**, dado de acción o dado luminoso es el dado que se emplea habitualmente representando las aptitudes.

Utilízalo en la mesa preferiblemente con dados de colores vivos como el rojo, el amarillo o el blanco y en entornos digitales tíralo siempre primero.

Por lo general, cuando lanzamos los dados, el Dado Sol tendrá tantas caras como indique la aptitud relacionada con la tirada.

El Dado Luna

El Dado Luna [DL], dado de reacción o dado oscuro es el dado que se emplea habitualmente representando las dificultades.

Utilízalo en la mesa preferiblemente con dados de colores fríos como el azul, el verde, o el negro y en entornos digitales tíralo siempre después del Dado Sol.

Habitualmente el Dado Luna tendrá tantas caras como indique la dificultad de la acción o la aptitud de la víctima de la acción.

La **Tabla 6** muestra el dado que corresponde a las dificultades de cada acción.

TABLA 6: DIFICULTADES

Grado Dificultad	Dado
Fácil	d4
Normal	d6
Complicado	d8
Muy difícil	d10
Épico	d12
Casi imposible	d20

Ventajas

Pero las tiradas en **ECLIPSE: MÓDULO 0** no siempre son de dos dados. En ocasiones, una circunstancia o habilidad otorga ventaja a un personaje.

Cuando un personaje realice algo que por su concepto o historia debería ser capaz de hacer especialmente bien obtendrá una **Ventaja**.

Ejemplo: un ingeniero aeroespacial debería tener cierta facilidad para arreglar una nave, por lo que tendrá una gran ventaja cuando intente hacerlo.

Por otro lado, cuando una acción tiene una circunstancia ocasional por la cual una de las partes se puede ver beneficiada, se aplicará una **Ventaja Circunstancial**.

Ejemplo: en un duelo de sables de luz, acabas de cortarle una mano a tu contrin-

cante. El dolor que siente y la imposibilidad de usar bien uno de sus brazos te proporcionan una ventaja circunstancial cuando volvéis a entrechocar vuestras armas...

Además, si un personaje está siendo objeto de una acción —está utilizando el Dado Luna—, también puede aplicar ventajas, si aplican a la situación.

Ejemplo: tu personaje es un mercenario testarudo, por lo que quizás pueda aplicar una gran ventaja al Dado Luna cuando un hechicero intente realizar un encantamiento sobre él.

Como sea, cuando se aplica una **Ventaja** a un dado, se tirarán en su lugar dos dados, y se utilizará el resultado más alto.

Ejemplo: en una tirada debes tirar un Dado Sol de d10. Como tienes gran ventaja, tiras dos dados de diez caras, y consigues los resultados: 2 y 7. El 7 es el resultado más alto y será el que uses para compararlo con el Dado Luna.

Si se trata de una **Ventaja Circunstancial**, se tirará un dado de un nivel superior al que debería haberse tirado.

Ejemplo: en la tirada anterior debías haber tirado un Dado Sol de d10. Si en lugar de gran ventaja tuvieras una ventaja circunstancial, tendrías que tirar un dado un nivel mayor, es decir, utilizarías el dado de doce caras, d12.

Orden de Actuación

Suele suceder que, en las escenas de acción o combate, varios personajes quieren actuar al mismo tiempo. Cuando esto suceda, será el Director de Juego quien indique el orden de actuación.

Por lo general, siempre actuarán primero los Personajes Jugadores, salvo que el DJ considere lo contrario —por ejemplo, si se produce una emboscada.

Se puede optar por lanzar los dados. Cada participante lanzará su dado de Agilidad y su dado de Sentidos y se quedará con el resultado mayor. Los personajes actuarán de mayor resultado a menor resultado.

En este último método, es posible aplicar la ventaja del Concepto a uno de los dos dados, pero nunca a ambos.

Acciones Extendidas

En ocasiones debe realizarse una acción en la que el tiempo es importante. En lugar de hacer la misma tirada varias veces seguidas, representando el esfuerzo que se realiza cada cierto tiempo, se realizará una única tirada y no será diferente a las tiradas habituales. De otro modo, el juego se ralentizaría demasiado.

Si la tirada se hiciera con especial prisa, el Dado Luna debería aumentar en un nivel, mientras que tener todo el tiempo del mundo puede permitir una reducción de nivel.

Duelos

Cuando dos personajes se enfrentan física o intelectualmente, se produce un duelo. En el duelo, ambos personajes son activos, atacando y defendiendo al mismo tiempo, buscando lograr su objetivo. Cada uno debe decidir la forma que utilizará para obtener el éxito.

En la **Tabla 7** puedes encontrar algunos ejemplos y el dado de aptitud asociado a cada tipo de actividad.

TABLA 7: ACTIVIDADES

Modo de Ofensiva	Dado
Arma punzante o cortante	dPER
Arma contundente o desarmado	dVIG
Arma a distancia	dPER
Conjuro, poder o magia	dVOL
Evasión o huída	dAGI
Ingenio	dINT

Habitualmente, un duelo estará protagonizado por un PJ y un PNJ. La tirada se resolverá como la clásica tirada de enfrentamiento: el PJ utilizará el Dado Sol y el PNJ el Dado Luna.

Será el jugador del PJ quién lanzará los dados. En el raro caso de que sean dos PJs quienes se enfrenten, cada uno lanzará uno de los dados.

Si un contendiente del duelo realiza una acción que potencialmente pueda dañar al otro, deberá tirar un dado de daño y causará tanto daño como resultado arroje dicho dado.

El dado dependerá del tipo de arma empleada. En la **Tabla 8** tienes más información al respecto.

El daño del dado de 2 caras

Siempre que tengas que tirar por un daño normal (d2) y no tengas un dado de dos caras, tira cualquier dado. Un resultado impar será equivalente a un resultado de 1 en 1d2, mientras que un resultado par será igual a 2.

Puedes también lanzar una moneda al aire. Un resultado de cara será igual a 1 y un resultado de cruz será equivalente a un 2.

TABLA 8: DAÑO

Fuente de Daño	Daño
Normal	
<i>Golpe fuerte desarmado</i>	d2
<i>Armas básicas contundentes</i>	
Peligroso	
<i>Armas grandes contundentes</i>	
<i>Hechizos dañinos menores</i>	
<i>Armas básicas punzantes o cortantes</i>	d4
<i>Explosiones</i>	
Letal	
<i>Armas grandes punzantes o cortantes</i>	d6
<i>Hechizos dañinos mayores</i>	
<i>Armas básicas de fuego</i>	
Vital	
<i>Hechizos dañinos superpoderosos</i>	d8
<i>Armas de fuego pesadas</i>	
<i>Epicentro de una explosión</i>	

Ante todo: muchas gracias. Gracias por descargar este manual, por leerlo y, si lo haces, gracias por llevarlo a tu mesa de juego.

Tu opinión es muy importante para mí y, siendo como es un juego en versión beta, me gustaría conseguir algo de *feedback*.

¿Encuentras alguna errata? ¿Alguna regla no está del todo clara? ¿Hay una mecánica que no te convence y tienes sugerencias sobre cómo mejorarla?

Envíame un correo a:

roleclipse@gmail.com

Puedes contarme lo que consideres necesario. También, si has jugado **ECLIPSE** y quieres, puedes darme tu nombre —o alias— para añadirte a la lista de *testers* de la versión beta, que aparecerá en la versión final del juego.

¡Un Saludo!

Carlos del Cerro

Nombre: _____

Jugador/a: _____

Concepto

ECLIPSE

MÓDULO 0

Aptitudes

VIG VIGOR			
AGI AGILIDAD			
PER PERICIA			
INT INTELIGENCIA			
SEN SENTIDOS			
CAR CARISMA			
VOL VOLUNTAD			
APTITUD	NIVEL	GRADO	DADO

Descripción

Personalidad

Salud

Historial

ECLIPSE

MÓDULO 0

Puedes encontrar más información y módulos adicionales en

<http://www.eclipserol.com>

Todo el documento de **ECLIPSE: MÓDULO 0** está bajo la licencia **CC-BY-SA**. Puedes copiar y redistribuir libremente el mismo en cualquier medio o formato y adaptar el material para cualquier finalidad, incluso la comercial. Debes reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Si se remezcla, transforma o crea a partir de este material, deberás difundir tu contribución bajo la misma licencia CC-BY-SA.

Puedes encontrar más información de la licencia en www.creativecommons.org

