

VEVENDAS

de la Vieja Posada Kartakana

MANUAL DEL JUGADOR

Versión 3.0

Introducción

LEYENDAS DE LA VIEJA POSADA KARTAKANA (O, simplemente, *Leyendas*) es un sistema universal de reglas para jugar al rol con cualquier ambientación. El reglamento está basado en Fudge, creación de Steffan O'Sullivan (ver más adelante), aunque ha sido modificado, aumentado y corregido.

El juego Fudge es mucho más amplio y general. Leyendas intenta ser una versión más básica en cuanto a las reglas fundamentales (por ejemplo, en Fudge no existe un número determinado de atributos, mientras que en Leyendas son 4, etc). Para entendernos, Fudge es una herramienta para crear reglamentos. Leyendas es un reglamento creado con Fudge.

Si quieres acceder a una copia de Fudge, dirígete a <http://www.fudge.tsx.org> para conseguir una traducción al español, o a la web oficial de Fudge, <http://www.fudgerpg.com> para la edición original en inglés.

Para obtener más material gratuito de Leyendas, consulta La Vieja Posada Kartakana (<http://go.to/posadak>). Allí encontrarás nuevos módulos, ambientaciones, reglas opcionales, etc, cuyo número irá aumentando en cada actualización de la página.

I. Aviso Legal

SOBRE FUDGE

Fudge es un juego de rol escrito por Steffan O'Sullivan, con la extensa colaboración de la comunidad de Usenet de rec.games.design. Las reglas básicas de Fudge están disponibles en internet a través de <http://www.fudgerpg.com> y en forma de libro publicado por Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. Pueden ser utilizadas con cualquier género de juego. Aunque un trabajo individual derivado de Fudge puede especificar ciertos atributos y habilidades, con Fudge son posibles muchos más. Se alienta a todo Director de Juego que utilice Fudge a añadir o ignorar cualquier rasgo de personajes. Quienquiera que desee distribuir material de este tipo de manera gratuita puede hacerlo; simplemente incluye esta nota SOBRE FUDGE y el descargo de responsabilidades (completo con el aviso de copyright de Fudge). Si deseas obtener un pago por este material, en forma distinta a un artículo en una revista u otra publicación periódica, primero debes obtener una licencia libre de royalties del autor de Fudge, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

Debes incluir al comienzo de cada trabajo derivado el siguiente descargo de responsabilidades, completado con tu nombre, en su totalidad.

DESCARGO DE RESPONSABILIDADES

Los siguientes materiales basados en Fudge, titulados "Leyendas de La Vieja Posada Kartakana", han sido creados por Alberto Casarrubios, y hechos disponibles por La Vieja Posada Kartakana <http://go.to/posadak>, y no son necesariamente apoyados en modo alguno por Steffan O'Sullivan ni ningún editor de otros materiales de Fudge. Ni Steffan O'Sullivan ni ningún editor de otros materiales de Fudge se hace responsable en modo alguno del contenido de estos materiales a menos que lo indique específicamente. Materiales originales de Fudge Copyright © 1992-1995 por Steffan O'Sullivan, Todos los derechos Reservados. Si deseas distribuir copias de la totalidad o una parte de Fudge o trabajos derivados basados en Fudge por un precio o cargo, en forma distinta a una revista u otra publicación periódica, primero debes obtener permiso escrito de:

Steffan O'Sullivan
P.O. Box 465
Plymouth, NH 03264

Creación de Personajes

Para participar en una partida de *Leyendas* como jugador, necesitarás crear un personaje. Lo primero que tienes que hacer es hablar con tu DJ para que te explique qué ambientación tendrá su partida (no es buena idea hacerse un marine espacial si la ambientación de la partida va a ser medieval...) y qué opciones va a utilizar: Si permite rasgos Legendarios, si usará magia o poderes sobrenaturales de algún tipo, etc. Una vez hecho esto, puedes empezar a crear tu personaje. Y el mejor modo de hacerlo es por el principio.

Trasfondo

El trasfondo de un personaje es una serie de datos que describen la personalidad, aspecto e historia anterior de dicho personaje. A partir del trasfondo, podrás guiarte para interpretar mejor al personaje. Para conseguir un trasfondo completo, hay que tener en cuenta los siguientes apartados:

Datos personales

Son la serie de datos que forman el “carnet de identidad” del personaje; Nombre, edad, sexo, nacionalidad y (si la ambientación incluye razas no humanas) especie. No hay mucho más que decir sobre este apartado.

Concepto

Es una descripción del personaje en una frase corta, o incluso en una palabra, por ejemplo “guerrero inculto”, “mujer fatal” o incluso nombres de personajes de obras de ficción o de la vida real (esto es especialmente útil para hacerse una rápida idea de tu personaje si no quieres pasar mucho tiempo creando una personalidad única).

Aunque esto pueda parecer en un principio demasiado general o incluso ambiguo, es perfectamente posible crear todo un personaje alrededor de un concepto. Así, si escogemos como concepto “Bárbaro supersticioso”, ya tenemos una idea bastante aproximada de cuál será el origen y personalidad del personaje, sus atributos y sus habilidades, bastante diferentes de las de un personaje con un concepto de “Científico despistado”, por ejemplo.

Conceptos de ejemplo:

Agente secreto, Truhán, Pandillero, Asesino a

sueldo, Conspirador, Paladín, Juglar, Investigador paranormal, Ratón de biblioteca, Estrella del rock, Viuda negra, Piloto temerario, Trotamundos, Ermitaño, Guerrero tribal, Fanático religioso, Señor del crimen, Guerrero retirado, Activista político, Hechicero erudito, Duende travieso, Enano gruñón...

Personalidad

La personalidad de tu personaje refleja su naturaleza interna. Es el cristal de color a través del cual el personaje ve el mundo. Generalmente basta con un simple adjetivo como “Materialista”, “Caballeroso”, “Manipulador”, “Místico”, etc, pero puede ser algo más complicado como “Busca al asesino de su padre, y recurrirá a cualquier método que le permita llevar a cabo su venganza”. Si va a ser tu primer personaje, será más sencillo utilizar sólo un adjetivo. En cualquier caso, procura que queden bien claras las motivaciones y la visión del mundo de tu personaje.

Actitud

Si la personalidad marcaba los objetivos del personaje, la actitud muestra cómo intenta cumplir esos objetivos. Sirve principalmente para hacerse una idea de cómo serán las reacciones del personaje ante un estímulo dado, o en sus relaciones con otros personajes. Nuevamente, la mayoría de las veces la actitud del personaje podrá resumirse en un adjetivo, como “Atrevido”, “Rebelde”, “Lisonjero”, “Racional”, etc.

Aunque en muchos casos la actitud y la personalidad de un personaje son muy parecidas, puede ser interesante probar con distintas combinaciones, incluso con personalidades y actitudes opuestas o contradictorias (por ejemplo, un personaje de personalidad agresiva, pero con una actitud cobarde).

Personalidades y actitudes de ejemplo:

Colérico, Vengativo, Curioso, Rebelde, Hedonista, Justiciero, Manipulador, Fanático, Pacifista, Altruista, Seditio de poder, Snob, Racionalista, Místico, Loco, Extravagante, Mártir, Egocéntrico, Inocente, Infantil, Obsesivo, Bufón, Atrevido, Cobarde, Tímido, Extrovertido, Líder, Reprimido, Individualista, Materialista, Liberal, Intransigente, Visionario, Enamoradizo, Sádico, Depresivo,

Aspecto

Aquí tendrás que describir físicamente a tu personaje, en unas pocas líneas. Aparte de rasgos faciales, pelo, complexión y marcas como tatuajes, cicatrices, etc, puedes incluir el modo de vestir habitual del personaje, si consideras que éste es un rasgo lo suficientemente característico como para tenerlo en cuenta.

Historial

En este último apartado es donde escribirás una pequeña historia de tu personaje. Concéntrate en los hechos cruciales de su vida, los que lo hayan marcado más profundamente, e incluye si quieres una descripción más exhaustiva de la motivación y conducta de tu personaje.

Niveles de los rasgos en Leyendas

En Leyendas, cada vez que se necesita “medir” un rasgo cualquiera (p.e. un atributo o una habilidad), se utiliza una escala de siete niveles, representados por palabras. Esto es así para que sea más sencillo visualizar exactamente qué significa cada nivel. No es lo mismo pensar en un guerrero como de “fuerza 17” que como de “fuerza superior”. Los siete niveles básicos utilizados en Leyendas son estos:

| |
|----------|
| Superior |
| Grande |
| Bueno |
| Normal |
| Mediocre |
| Pobre |
| Malo |

Niveles adicionales

Además de estos siete, existen varios niveles adicionales para utilizar en los casos en que sea necesario:

- **Legendario:** Este nivel se sitúa por encima de *Superior*, y representa una capacidad superior a la humana. Los niveles por encima de *Legendario* se anotan indicando cuántos pasos por encima de *Legendario* se encuentran; por ejemplo, un nivel tres pasos por encima de *Legendario* se anotaría *Legendario +3*. Los niveles *Legendario* y superiores se utilizan sobre todo en las campañas de tipo épico.

- **Abismal:** Este es el nivel que está por debajo de *Malo*. Generalmente, un rasgo que se encuentre a nivel *Abismal* o inferior no puede utilizarse. Sin embargo, puede darse el caso de que sea necesario llevar la cuenta de rasgos por debajo de *Abismal*. Para ello, se indicará simplemente el número de pasos por debajo de *Abismal* que se encuentra el rasgo (por ejemplo, un rasgo que se encontrara dos niveles por debajo de *Abismal*, se indicaría como *Abismal -2*)

Valor numérico de los niveles

Si quieres “traducir” los niveles a números, o si necesitas realizar operaciones con los niveles (p.e. grados de éxito, daño...), puedes utilizar su valor numérico.

El valor numérico de un rasgo es el número de niveles por encima o por debajo de *Normal* que se encuentra ese rasgo. Para niveles mayores a *Normal*, el valor numérico es positivo, y negativo para los menores. Los valores numéricos que se corresponden con los siete niveles básicos son:

| | |
|----------|----|
| Superior | +3 |
| Grande | +2 |
| Bueno | +1 |
| Normal | 0 |
| Mediocre | -1 |
| Pobre | -2 |
| Malo | -3 |

Rasgos de los Personajes

Un personaje normal de Leyendas tiene cuatro tipos de rasgos:

Atributos: Los atributos de un personaje representan sus capacidades básicas: su capacidad de razonamiento, su agilidad, etc... Todos los personajes tienen los mismos cuatro atributos: **Fortaleza, Destreza, Inteligencia y Voluntad**. Los jugadores que deseen añadir más detalle a su personaje pueden utilizar además **atributos secundarios**. Todo esto se explica con detalle más adelante.

Habilidades: Las habilidades representan qué es lo que sabe hacer su personaje, lo que ha aprendido a lo largo de su vida, en contraposición a los atributos, que son innatos. Ejemplos de habilidades pueden ser el manejo de la espada o los conocimientos de latín.

Dones: Un don es, básicamente, un rasgo que no encaja en la escala “malo-normal-superior”;

simplemente, se tiene o no se tiene. Cosas como una visión excelente, un contacto o fuente de información, o el ser ambidiestro pueden ser dones.

Limitaciones: Una limitación se podría definir como un “anti-don”. Representa un defecto o tara que limita de alguna manera al personaje (de ahí lo de “limitación”). Ejemplos de limitaciones podrían ser miopía, mala fama o secretos inconfesables.

Atributos

El reglamento de *Leyendas* utiliza cuatro atributos básicos y un número indefinido de atributos secundarios.

Los cuatro atributos básicos son los siguientes:

- **Fortaleza (FOR):** La FOR de un personaje muestra su fuerza y resistencia físicas.
- **Destreza (DES):** Es una medida de la agilidad, la rapidez de reflejos y la habilidad manual del personaje
- **Inteligencia (INT):** Capacidad de razonamiento, memoria y concentración.
- **Voluntad (VOL):** Indica la fuerza de la personalidad, carisma y capacidades mágicas del personaje.

Los atributos tienen los siguientes usos en *Leyendas*:

- Se pueden utilizar como habilidades muy generales, o en los casos en los que no exista una habilidad en concreto para la acción a realizar: El master puede pedir, por ejemplo, pruebas de Fortaleza para echar una puerta abajo, de Destreza para salir de un edificio antes de que se derrumbe, de Inteligencia para ver si el personaje recuerda algún dato importante, o de Voluntad para mantener un duelo de miradas.
- Los atributos sirven también para oponer resistencia a ciertos efectos; por ejemplo, la Fortaleza se utiliza para resistir el daño, y la Voluntad para evitar efectos mágicos o de poderes psíquicos.
- Por último, puede considerarse que los atributos forman la descripción más básica de un personaje (por ejemplo, si vemos un personaje con FOR Grande e INT Pobre, podemos imaginarnos fácilmente un guerrero poco dado al razonamiento...). En un nivel muy básico, puede llegar a jugarse anotando tan sólo los niveles de

los atributos. Esta opción puede dar buenos resultados en partidas “rápidas”, o con jugadores poco experimentados, que no deseen perderse entre montones de habilidades, dones, trasfondos y limitaciones.

Atributos Secundarios

Puede que desees darle más detalle a tu campaña añadiendo nuevos atributos. Para este propósito puedes crear atributos secundarios.

Un atributo secundario es un “apéndice” de uno de los cuatro atributos básicos, que toma una parte de las funciones de dicho atributo. El resto de funciones las continúa desempeñando el atributo básico.

Ejemplo:

Luis no está contento del todo con que su guerrero tenga simplemente un atributo de “Fortaleza”, y decide darle un atributo secundario de “Resistencia al Daño”. En las situaciones en las que el personaje de Luis tenga que enfrentarse a golpes o heridas, utilizará el valor de su Resistencia al Daño. Para todos los demás propósitos, seguirá utilizando su Fortaleza.

También puede darse el caso de que se desee crear un atributo secundario sin relación apreciable con ninguno de los cuatro atributos básicos.

Ejemplo:

Paco está preparando una campaña en la que los personajes son importantes hombres de negocios. Decide que la cantidad de recursos monetarios disponible para cada personaje es un detalle importante, y crea un atributo secundario que todos los personajes poseerán, llamado “Recursos”.

A continuación puede verse una lista con distintos atributos secundarios de ejemplo:

Fortaleza: Complexión, Constitución, Resistencia, Fatiga, Forma, Vigor, Puntos de Vida, Músculo, Físico, Tamaño, Fuerza, Resistencia a Heridas, Salud, Brío

Destreza: Agilidad, Puntería, Equilibrio, Dureza, Coordinación, Habilidad, Destreza Manual, Rapidez, Reflejos, Velocidad

Inteligencia: Astucia, Educación, Conocimiento, Aprendizaje, Mecánica, Memoria, Percepción, Razonamiento, Agudeza, Técnica, Improvisación

Voluntad: Carisma, Encanto, Descaro, Sentido Común, Frialidad, Disposición, Motivación, Ego,

Empatía, Destino, Intuición, Suerte, Resistencia a la Magia, Potencial Mágico, Habilidad Mágica, Poder, Presencia, Psique, Cordura, Auto Control, Sociabilidad, Espiritual, Estilo, Sabiduría

Habilidades

Las habilidades indican los conocimientos del personaje, esto es, todo lo que ha aprendido a través del estudio o la experiencia. El nivel de un personaje en una habilidad, a menos que se indique lo contrario, es de Malo.

A continuación encontrarás una lista de habilidades de ejemplo. Esta lista no muestra (sería pretencioso siquiera intentarlo) todas las posibles habilidades que pueden tener los personajes; en su lugar, es más bien una guía para que jugadores y DJ se hagan una idea de qué tipos de habilidades pueden escoger. Si el DJ lo desea, puede confeccionar una lista con las habilidades más comunes o útiles en la campaña que desea dirigir, para que los jugadores escojan entre ellas.

Los nombres en **negrita** pertenecen a habilidades generales. Una habilidad general es un amplio grupo de habilidades más específicas. Para hacerte una idea de la diferencia entre una habilidad específica (lo más habitual) y una habilidad general, consulta la lista de habilidades anterior; las habilidades en cursiva son específicas; las que están en negrita, generales. Si no deseas demasiado detalle en tu campaña, puedes optar por escoger habilidades generales en lugar de específicas; o puedes utilizar ambos tipos incluso.

Agilidad: *Acrobacias, Equilibrio, Velocidad, Maniobras en Gravedad Cero, Malabarismo, Flexibilidad.*

Arte: *Actuación, Baile, Canción, Pintura, Escultura, Fotografía, Instrumento (Guitarra, Piano...), Composición (Música, Poesía, Narrativa, Teatro, Ensayo...), Falsificación.*

Carisma: *Intimidación, Persuasión, Seducción, Disfraz, Intriga, Liderazgo, Etiqueta, Discusión.*

Ciencias: *Alquimia, Biología, Botánica, Zoología, Química, Física, Informática, Geología, Matemáticas.*

Combate a distancia: *Cuchillo arrojado, Jabalina, Honda, Arco, Ballesta, Armas cortas, Armas largas, Artillería, Granadas, Desenfundado rápido.*

Combate con armas: *Daga, Espada, Hacha, Armas*

Contundentes, Armas de asta, Armas a dos manos, Látigos y Cadenas, Red, Escudo, Armas improvisadas, Finta.

Combate sin armas: *Lucha, Boxeo, Arte marcial (Kárate, Judo, Jeet Kune Do...), Lucha callejera, Esquivar.*

Conocimientos militares: *Cartografía, Explosivos, Táctica, Procedimiento militar.*

Esfuerzo: *Escalada, Natación, Salto, Remo, Carrera de fondo*

Humanidades: *Antropología, Arqueología, Historia, Leyendas, Ocultismo, Historia del arte, Historia de la literatura, Teología.*

Investigación: *Investigación, Derecho, Procedimiento policial, Rumores, Cotilleo.*

Lenguajes: *Criptografía, Lenguaje de signos, Lingüística, Lengua moderna (inglés, ruso...), Lengua antigua (latín, arameo...), Lengua oculta (hiperbóreo, élfico...)*

Medicina: *Primeros auxilios, Psiquiatría, Cirugía, Diagnóstico, Farmacología, Medicina forense, Herbalismo.*

Naturaleza: *Manejo de animales, Equitación (animales terrestres, voladores, acuáticos...), Supervivencia, Rastreo, Orientación.*

Negocios: *Burocracia, Contabilidad, Valoración, Conocimiento profesional (industria del cine, mercados financieros...).*

Percepción: *Observación, Escuchar, Detectar mentiras, Empatía, Fisionomía, Psicología.*

Sigilo: *Escondarse, Ocultar, Paso silencioso, Robar bolsillos, Allanamiento, Infiltración, Emboscada, Ocultar rastros.*

Técnica: *Artesanía (alfarería, herrería, carpintería, curtido...), Reparaciones, Cerrajería, Mecánica, Electrónica.*

Vehículos: *Automóvil, Motocicleta, Barco, Lancha, Avión, Helicóptero, Submarino, Nave espacial, Carruaje.*

Dones

Un don es un rasgo ventajoso que no parece encajar entre el rango de *malo-normal-superior* en el que

entran los atributos y habilidades. En general, si un don no está escrito en la hoja del personaje, el personaje no lo tiene.

Si tu personaje no es humano, cada cualidad que lo diferencie de un humano normal, y que no pueda reflejarse como un atributo o habilidad (como las alas de un hombre pájaro, la visión nocturna de un gato o la incorporeidad de un fantasma) es un Don, una Limitación o un Poder (ver más adelante), aunque algunas de estas capacidades pueden además necesitar una habilidad para controlarlas.

Campanilla es un hada. Como tal, tiene algunos (bastantes) rasgos que la diferencian de un humano corriente, como unas pequeñas alas de mariposa que le permiten volar. Para reflejar esta característica en concreto, en la hoja de personaje de Campanilla anotaríamos: "Don: Alas de mariposa". Además, no todas las hadas vuelan con la misma destreza o rapidez. Para representar estas diferencias, Campanilla además tendrá una habilidad de "Volar" que determine lo bien o mal que utiliza sus alas.

Ejemplos de dones pueden ser:

Dones mundanos

Dirección Absoluta; Siempre mantiene la calma; Ambidiestro; Empatía Animal; Atractivo; Voz Bella; Reflejos de Combate; Sentido del Peligro; Buena salud; Sentidos Agudos; Letrado; Afortunado; Contactos (escoger un tipo); Nunca se desorienta en Gravedad Cero; Buena memoria; Posición social; Curación Rápida; Buena reputación; Decidido; Tolerante; etc.

Dones de fantasía

Resistencia a la magia; Talento mágico (especificar); Bendito; Piel dura (1 punto de armadura); Sueños premonitorios, Inmune al control mental, Visión en la oscuridad; etc.

En la hoja del personaje, al anotar cada uno de los dones que posee tu personaje, escribe una pequeña descripción de sus efectos en el juego (nunca superiores a un modificador de +/-1 en determinadas ocasiones). Recuerda que los dones son principalmente una ayuda para ayudarte a interpretar el personaje, no un modo de hacerlo más poderoso.

En general, una buena idea para asegurarte de que tu personaje no resulta desequilibrado a causa de los dones es limitarte a escribir el nombre del don y

dejar que el DJ decida sus efectos en el juego.

Limitaciones

Las limitaciones son cualquier cosa que hace la vida más difícil a un personaje. Las limitaciones suelen ser rasgos que restringen las acciones de un personaje o le confieren una mala reacción de los personajes no- jugadores con que se tope. Varias actitudes, neurosis y fobias son limitaciones; también hay defectos físicos y estigmas sociales. También hay "limitaciones" heroicas; un código de honor y el voto de jamás mentir restringen tus acciones de un modo importante, pero no son signos de una personalidad perturbada. Algunas limitaciones pueden ser:

Limitaciones mundanas

Distraído; Adicción; Ambicioso; Rompecorazones; Sanguinario; Rudo y sin tacto; Código de honor; Comportamiento Compulsivo; Cobarde; Curioso; Maniático; Enemigo; Fanático; Ingenuo; Humanitario (ayuda al necesitado de forma altruista); Idealista; Indeciso; Intolerante; Maníaco Depresivo; Melancólico; Personalidad Múltiple; Debe obedecer a superiores; Entrometido; Obsesión; Fuera de la ley; Prepotente; Debe favores; Fobias; Bromista; Susceptible; Quijotesco; Retraído social; Mala fama; Buen corazón; Cabezón; Susceptible; Desafortunado; Vanidoso; Violento cuando se enfada; Juramento; Acomplejado; Celoso; etc.

Limitaciones de fantasía

Vulnerable a la magia; Maldito; Pacto oscuro; Berserk cuando es herido; Perseguido por criatura sobrenatural; etc.

Puntos de Héroe

Los puntos de Héroe son una especie de "don sobrenatural" que muestra la pasta de que están hechos los personajes. Es la razón por la que son PJs y no extras de segunda. Vamos, que sirven para subirles un poquito la moral a los jugadores, y que se crean especiales...

Los Puntos de Héroe pueden utilizarse de muchos modos, dependiendo a qué nivel en la escala realista-legendario se esté jugando. Hay algunos modos sugeridos de utilizarlos -el DJ puede darles sus propios usos, por supuesto- los jugadores deben preguntarle lo que pueden hacer con ellos antes de utilizarlos.

- Un jugador puede gastar un Punto de Héroe para insertar una frase en la descripción de la escena del DJ. Por ejemplo, si el personaje del jugador está en una celda custodiada por un guarda, puede utilizar un Punto de Héroe para decir “...*El guarda estaba ligeramente borracho*”. Por supuesto, el DJ tiene la última palabra acerca de si se acepta esa frase o no. Si la frase no resulta adecuada (por ejemplo, si es “... *En ese momento, el mago malvado sufrió un ataque al corazón y cayó fulminado*”), el DJ puede – y debería – no permitirla. En tal caso, el jugador no gasta el Punto de Héroe.
- Si se juega utilizando alguna forma de azar (dados, etc), gastando un Punto de Héroe un jugador puede repetir una tirada, ya sea de su personaje o de otro personaje.
- Cuando el personaje de un jugador recibe daño, ese jugador puede gastar un Punto de Héroe para reducir el daño sufrido a un Rasguño.

Distribución de rasgos

A la hora de crear un personaje, lo primero es determinar su historia, personalidad y trasfondo. Una vez hecho esto, queda decidir los distintos rasgos del personaje de acuerdo con su descripción. Puedes guiarte por la intuición, anotando los rasgos y los niveles que creas convenientes, o seguir las normas dadas a continuación, si lo que deseas es un personaje equilibrado, que no resulte demasiado poderoso ni demasiado débil.

Atributos

- Los atributos comienzan todos en un nivel Normal. Tienes 2 niveles adicionales a distribuir entre ellos (puedes aumentar dos atributos a Bueno o uno solo a Grande).
- Después de distribuir los 2 niveles adicionales, puedes seguir variando las puntuaciones. Cada vez que aumentes en uno el nivel de un atributo, tienes que bajar nivel otro.
- Los atributos secundarios comienzan también a nivel Normal, y el modo de aumentarlos y reducirlos es el mismo que para el resto de atributos.
- Además, por cada dos atributos secundarios que utilices, podrás aumentar uno de ellos un nivel sin ningún coste.

Habilidades

- Las habilidades comienzan todas a nivel Pobre. Dispones de 20 niveles adicionales a distribuir del modo que desees.
- Cada nivel que aumentes una habilidad general cuenta como 3 niveles de habilidad normal.

Dones y Limitaciones

- Cada personaje comienza con un Don y una Limitación.
- Se pueden adquirir más Limitaciones para obtener Dones o niveles adicionales en atributos y/o habilidades. Cada Limitación permite un Don adicional, una subida de un nivel en un atributo, o tres niveles de habilidad adicionales.
- Se pueden obtener Dones adicionales reduciendo el nivel de los atributos o las habilidades. Cada reducción de un nivel de atributo, o cada 3 niveles de habilidades, proporcionan un Don adicional.

Puntos de Héroe

- Cada personaje comienza con un Punto de Héroe.
- Pueden obtenerse Puntos de Héroe adicionales adquiriendo una Limitación adicional por cada uno de ellos.
- En campañas de estilo más épico, el DJ puede otorgar más Puntos de Héroe gratuitos; igualmente, en campañas realistas, puede no permitirse utilizar Puntos de Héroe o limitar su uso de algún otro modo.

Ejemplo de distribución de rasgos

Vamos a dar vida a Jack, un investigador privado especializado en casos extraños y sobrenaturales, para una campaña de terror con una ambientación actual. Una vez determinados los datos del trasfondo del personaje, nos disponemos a asignarles valores a sus rasgos (recuerda: Primero la parte “poética” (trasfondo), y luego la “mecánica” (rasgos)).

Atributos

Jack es un tipo duro, criado en las calles, y con una especial sensibilidad para lo sobrenatural. Sus puntos flacos son su falta de tacto y su incapacidad para comprender el funcionamiento de las máquinas. Para reflejarlo utilizaremos dos atributos secundarios: “Carisma” y “Técnica”. Esto nos da un nivel de atributo adicional para

repartir, lo que hace un total de tres. Al final decidimos distribuirlos del siguiente modo:

| | |
|--------------|---------------|
| Fortaleza | Bueno (+1) |
| Destreza | Normal |
| Inteligencia | Grande (+2) |
| Voluntad | Superior (+3) |
| Carisma | Mediocre (-1) |
| Técnica | Pobre (-2) |

Habilidades

Tenemos 20 puntos a distribuir. Tras pensar un poco y repasar la lista de habilidades de ejemplo, decidimos que las que más se ajustan al historial de Jack son las siguientes: Contactos callejeros, Supervivencia urbana, Ocultismo, Parapsicología, Observación, Buscar información, Detectar mentiras, Lucha callejera e Historia; y distribuimos los 20 puntos de la siguiente manera:

| | |
|----------------------|--------------|
| Buscar información | Bueno (3) |
| Contactos callejeros | Normal (2) |
| Historia | Mediocre (1) |
| Lucha callejera | Mediocre (1) |
| Observación | Grande (4) |
| Ocultismo | Grande (4) |
| Parapsicología | Superior (5) |

Dones

En el historial de Jack decimos que de pequeño tuvo una experiencia al borde de la muerte, y que

desde entonces tiene la capacidad de sentir la presencia de lo sobrenatural. Así pues, no hay duda de que en este apartado anotaremos el Don de “Sentir lo Sobrenatural”. Hablando con el DJ acerca de cómo utilizar este Don en el juego, acabamos decidiendo que, si se concentra, Jack puede hacer una prueba de Voluntad; si la pasa (la dificultad la asignará el DJ en cada caso), sentirá si en las cercanías hay alguna presencia sobrenatural.

Limitaciones

La vida en los suburbios es dura, y la gente busca refugio y evasión de la cruda realidad de cualquier forma. Jack cree haberla encontrado en un vaso de whisky. Para reflejarlo, escogemos la limitación de “Alcohólico”, y el DJ nos dice que, cuando Jack se encuentre en una situación tensa o sufra un impacto emocional y falle una prueba de Voluntad, tendrá que beber algo inmediatamente o sufrirá un -1 a todas sus acciones hasta que lo haga.

Ahora podríamos añadir Limitaciones adicionales para aumentar otros rasgos o adquirir más dones, pero estamos contentos con los resultados actuales.

Puntos de Héroe

Jack, por el mero hecho de existir, recibe 1 Punto de Héroe. El Destino decidirá si consigue más a lo largo de la campaña o si no vive lo suficiente...

Poderes sobrenaturales

El capítulo anterior muestra todo lo necesario para crear un personaje válido para cualquier campaña de tipo realista. Sin embargo, en muchas campañas, aparecen elementos como magia, superpoderes, implantes cibernéticos, etc, que no se recogen en el capítulo anterior por razones de sencillez. A continuación se exponen los elementos sobrenaturales más comunes que pueden encontrarse en ambientaciones de fantasía.

Llamamos “magia” a cualquier manipulación de la realidad realizada por medios “sobrenaturales”. No hay una definición “verdadera” de la magia, porque existen muchos tipos de magia distintos. Por ejemplo, entra dentro de los límites de la magia:

- Un vidente que adivina el futuro en una bola de cristal
- Un hombre-medicina indio que realiza danzas y cánticos para curar a un enfermo
- Un clérigo que invoca los poderes de su dios para resucitar a un compañero caído en combate
- Un místico que está en contacto con la energía que conecta a todos los seres vivos y puede manipularla.
- Un oscuro ocultista que invoca a un ser de más allá del tiempo y el espacio.
- Un anciano envuelto en una túnica que lanza bolas de fuego con un movimiento de la mano.
- Un héroe enmascarado que vuela y lanza rayos por los ojos.
- Una niña alterada genéticamente para mover objetos con la mente.
- Etc.

Y así podríamos seguir hasta el infinito. Como no resulta práctico intentar crear un sistema para cada tipo o visión distinta de la magia, lo mejor es diseñar un sistema que, con pocas variaciones, sirva para cualquier estilo de magia.

Personajes con magia

Los personajes capaces de utilizar la magia (hechiceros, chamanes, ilusionistas...) tienen que tener, al menos, los siguientes rasgos:

- El Don “Talento Mágico”
- Una habilidad de control

El Don de “Talento Mágico” debe especificarse, indicando en qué consiste exactamente ese talento mágico, por ejemplo “Talento Mágico:

Adivinación”, “Talento Mágico: Magia de Fuego” o “Talento Mágico: Favor Divino”. Si se disponen de varias capacidades mágicas distintas (por ejemplo, leer mentes y lanzar rayos), el personaje deberá adquirir un Talento Mágico para cada una de ellas.

Igualmente, cada habilidad de control afecta exclusivamente a una capacidad mágica. Esta habilidad se adquiere y aumenta del modo normal.

Utilización de la magia

Cuando un personaje quiere realizar cualquier tipo de efecto mágico (y tiene el correspondiente Talento Mágico), seguirá el siguiente procedimiento:

- El jugador decide qué es exactamente lo que desea conseguir (por ejemplo: “Utilizo mi magia de fuego para crear un muro de llamas que bloquee la salida”).
- El DJ, en base a la descripción del jugador, determina la dificultad. Esta dependerá tanto de la potencia del efecto que se intenta, como de la cantidad de magia que desea el DJ en su campaña. Cuanto más realista sea una campaña, mayores serán las dificultades para los efectos mágicos.
- El jugador hace una prueba, enfrentando su habilidad de control a la dificultad. Si pasa la prueba, consigue el efecto que pretendía. Si la falla, el efecto no tiene lugar o lo hace de forma errónea. Un fallo por más de 3 niveles hace que el efecto se vuelva contra el lanzador (por ejemplo, el muro de llamas se crearía en torno a él, etc).

Como verás, se trata básicamente de los mismos pasos a seguir para realizar cualquier prueba de habilidad o atributo. Mejor esto que tener que memorizar más y más reglas...

Capacidades mágicas de ejemplo:

Agua, Aire, Fuego, Tierra, Plantas, Animales, Mente, Ilusión, Invocación, Adivinación, Clima, Favor divino, Magia popular, Chamanismo, Forjar objetos mágicos, Transporte, Tiempo, Curación, Nigromancia, Control Mental, Alquimia, Magia blanca, Magia negra, Fuerza, Vudú...

Dificultad de los efectos mágicos

Para determinar la dificultad de un determinado efecto mágico, el DJ se puede guiar por su instinto o, si prefiere un sistema más rígido, guiarse por las siguientes reglas:

Potencia del efecto

La potencia del efecto depende de varios factores. El más importante es el resultado del efecto en sí, es decir, lo que se pretende conseguir. Según lo mucho que altere las leyes de la Realidad este resultado, la potencia básica del hechizo será mayor o menor. Ejemplos de potencias básicas y sus resultados correspondientes pueden ser:

| Potencia | Resultado |
|--------------|---|
| Pobre | Manipular levemente las probabilidades naturales. (Hacer que salga determinado número en un dado, apagar la llama de una vela con un soplo de brisa...) |
| Mediocre | Acontecimiento inusual, pero poco relevante (Encender una vela, abrir una puerta no cerrada con llave, hacer aparecer una carta) |
| Normal | Hecho asombroso, cambio leve de las leyes físicas (Sacar un conejo de una chistera, mover un jarrón con la mente, dormir a una persona) |
| Bueno | Manipulación moderada de las leyes físicas (Convertir el agua en vino, levitar, lanzar una flecha de energía). |
| Grande | Hecho espectacular (Hacer estallar un coche, volar, convertir a un hombre en sapo). |
| Superior | Demostración absoluta de poder (Viajar entre dimensiones, invocar a un Ser Superior, crear un oasis en medio del desierto) |
| Legendario + | Efecto de proporciones históricas (Crear una dimensión paralela, viajar en el tiempo, convertirse en inmortal) |

A este nivel básico de potencia se le aplicarán modificadores, basados en los demás detalles del efecto. Cada variable capaz de influir en la potencia de un hechizo nos dará un modificador entre -3 y +3. Ejemplos de distintas variables son:

| Alcance | |
|--|----|
| Sobre uno mismo | -3 |
| Al alcance de la vista | 0 |
| A mundos de distancia | +3 |
| Área de efecto | |
| Una caja de cerillas | -3 |
| Una persona | 0 |
| Un bloque de edificios | +3 |
| Duración | |
| Instantáneo | -3 |
| Una escena | 0 |
| Permanente | +3 |
| Ritual | |
| Ceremonia de días de duración, materiales caros y raros | -3 |
| Se utiliza un foco, ademanes y palabras mágicas (una escena) | 0 |
| Simplemente se piensa en el efecto deseado (una acción) | +3 |

El DJ puede aplicar también otros modificadores que crea adecuados en su ambientación. Ejemplos de variables que pueden influir son la fecha, el lugar, la naturaleza del objetivo...

Una vez determinada la dificultad del efecto mágico deseado, el personaje no tiene más que realizar una prueba de rasgo, utilizando la habilidad ligada a su Talento Mágico. Si la pasa, el efecto tiene lugar. Si no, no ocurre nada... En el mejor de los casos.

El DJ puede determinar que un fallo importante (3 niveles o más) al intentar conseguir un efecto mágico tenga consecuencias para el lanzador (el efecto funciona al revés, el lanzador sufre heridas a causa de las fuerzas mágicas, etc).

Resolución de Acciones

Este capítulo trata de cómo determinar cuándo un personaje ha tenido éxito intentando una acción. En capítulos anteriores, los rasgos de los personajes se definían en términos de niveles: Superior, Grande, Bueno, etc. En este se explica cómo estos niveles afectan a la probabilidad de éxito que tiene un personaje al realizar una acción, ya sea luchar con un gigante o rastrear una pista. Algunas veces un resultado Normal es suficiente para completar una tarea y otras veces será necesario un resultado Bueno o mejor. Cuanto mejor sea tu nivel en un rasgo, mayores posibilidades tienes de obtener estos resultados más altos.

Medida del tiempo

El tiempo se mide en un juego de rol de un modo diferente al tiempo real. En lugar de preocuparnos por las unidades de segundos, horas, etc, tenemos unas unidades de medida basadas en su función dentro de una historia.

Por supuesto, en el mundo de juego siguen pasando las horas, los días y los años, pero además, los jugadores y el DJ utilizan estos otros términos para referirse a ciertos aspectos del juego:

Turnos: Básicamente, un turno es el tiempo que tarda un personaje en realizar una acción. Generalmente dura unos pocos segundos, pero puede durar algo más, dependiendo de la acción. Las escenas más trepidantes, como las de combate o persecuciones, miden el tiempo como una sucesión de turnos, durante las que cada personaje involucrado realiza una acción. Cuando todos los personajes hayan tenido oportunidad de actuar, se pasa al siguiente turno, y así hasta llegar a una conclusión.

Escenas: Una escena es una sucesión de turnos como un combate o una persecución completas. También es una escena toda una conversación con un PNJ, o el registro de una casa deshabitada. El concepto de “escena” se utiliza en otros medios, como el cine, que marca casi siempre las distintas escenas con un fundido en negro entre una y otra.

Historias: Una historia es una agrupación de escenas con un tema común. Por ejemplo, todo el rescate de una princesa, desde que el rey informa a los personajes hasta que la princesa está de nuevo sana y salva en el castillo de su padre, se considera una historia. En distintos juegos, a esto se le llama a menudo también “aventura” o “módulo”.

Campañas: Una campaña es un conjunto de historias que tienen en común la participación de los mismos PJ (y a veces algunos de los PNJ principales). Es el equivalente en el rol a una serie de TV o una colección de cómics.

Acciones automáticas

Cualquier acción que no requiera de ningún tipo de habilidad, conocimiento o esfuerzo (vamos, que pueda hacer hasta el más inútil) tiene éxito automáticamente. Bajo esta definición se encuentran cosas como andar, abrir una puerta, subir una escalera, hablar el idioma materno, etc. En la vida real siempre existe una posibilidad de error (todos hemos tropezado alguna vez andando, o se nos ha trabado la lengua, etc), pero aplicar esto a una partida de rol haría el juego aburrido y tedioso (¿te imaginas tener que tirar un dado cada vez que un personaje da un paso o pronuncia una palabra...?).

Igualmente, si un personaje no se encuentra bajo ningún tipo de tensión, o si la acción resulta más o menos trivial (esto es, no tiene excesiva importancia: No es lo mismo (en cuanto al desarrollo de la historia concierne) regatear con un tendero por el precio de una naranja que intentar golpear al monstruo que te está atacando...), el DJ puede decidir que el personaje también tiene éxito automático.

Todas las demás acciones se resuelven mediante una prueba de rasgo.

Pruebas de rasgo

El método básico para la resolución de las acciones no automáticas es la **prueba de rasgo**. Una prueba de rasgo consiste básicamente en una comparación entre uno de los rasgos del personaje y una dificultad impuesta por el master o un rasgo de otro personaje. Los pasos a seguir son:

Seleccionar el rasgo concreto

Una vez el jugador le explica al master lo que su personaje va a hacer, el master debe decidir cuál de los rasgos del personaje es el pertinente. Lo más habitual es que se trate de una habilidad, pero pueden ser otras cosas como atributos o trasfondos.

Pruebas múltiples

En algunos casos, para realizar una acción son necesarias pruebas en varias habilidades distintas. Un ejemplo sería un personaje intentando disparar desde un caballo. Serían necesarias pruebas de Montar y de Disparo. En estos casos, se realizará una sola prueba, escogiendo el rasgo que tenga un valor más bajo.

Asignar una dificultad

El master ahora determinará la dificultad de la acción. Esta consiste en un nivel en la escala de *Leyendas*, como si se tratase de un rasgo más. En la mayoría de los casos la dificultad de las pruebas será Normal, pero el master puede escoger la que crea más adecuada para cada situación. Por ejemplo, una prueba de "Piratería informática" podría ser de dificultad Mediocre para adivinar la contraseña de la cuenta de e-mail de un usuario cualquiera, o de dificultad Superior o mayor para introducirse en los archivos de una megacorporación.

En el caso de acciones opuestas, la dificultad será el nivel de un rasgo del personaje al que se enfrenta; sin embargo, en determinados casos el master puede variar el nivel de uno de los dos rasgos para la prueba por razones de situación, entorno, etc. Un ejemplo claro de esto son las diversas situaciones, ventajas y tácticas que pueden darse durante un combate.

Acciones opuestas

Una acción opuesta es lo que ocurre cuando las acciones de dos o más personajes se enfrentan entre sí. Un ejemplo claro de acción opuesta es el combate, en el que un personaje enfrenta su habilidad con armas a la de otro.

En este caso, la acción se resuelve del modo normal (esto es, cada jugador toma su nivel en el rasgo pertinente y aplica los modificadores que el DJ considere oportunos). El jugador que obtenga un mayor resultado será el que tenga éxito. Si el resultado es un empate, ninguno de los personajes consigue lo que pretendía, y es posible que tenga que repetirse el procedimiento el siguiente turno.

Volviendo al ejemplo del combate, si dos personajes en la Francia del siglo XVII están batiéndose en duelo, realizarán una prueba enfrentada de *Esgrima*. El que obtenga un mayor resultado, habrá acertado a su contrincante, y se pasará a determinar el daño que éste sufre.

Determinación del éxito

Una vez establecidos el rasgo que va a realizar la prueba, y el nivel de dificultad, ambos se comparan. Si el rasgo del personaje es igual o mayor que el nivel de dificultad, la acción tiene éxito. En caso contrario, el personaje habrá fallado.

Se puede determinar el grado exacto de éxito o fracaso mediante el **Grado relativo**. Esto consiste simplemente en observar la diferencia de niveles entre el rasgo y la dificultad, expresándola mediante un número. Un grado relativo positivo muy alto indica que el personaje no sólo logró su propósito, sino que además lo hizo mejor de lo que esperaba. Por el contrario, un grado relativo de -3 o peor indica que el personaje fracasó estrepitosamente, sufriendo probablemente consecuencias negativas. Sería lo que en muchos juegos de rol se conoce como "pifia".

Manejando los empates en las acciones opuestas

En algunos casos, cuando se realiza una acción opuesta no se puede admitir un resultado de empate. Si los personajes que toman parte en una acción opuesta obtienen el mismo resultado en su prueba de rasgo, y por cualquier razón el resultado de empate no es satisfactorio, gana el que tiene:

- Mayor nivel en el rasgo empleado para realizar la prueba.
- Mayor nivel en el atributo más adecuado para la acción realizada.
- Más puntos de Héroe sin utilizar.
- El que obtenga mayor resultado en una tirada de 1d6.

Los criterios están listados en orden de mayor a menor importancia; es decir, si uno de los personajes tiene mayor nivel en el rasgo empleado para la prueba que el otro (primer criterio), ya no es necesario seguir buscando en los siguientes criterios: Ese personaje es el ganador de la acción opuesta.

Variaciones

Si el sistema para realizar las pruebas de rasgos se limitara a la comparación de niveles, el juego pronto acabaría cayendo en la monotonía; los mismos personajes tendrían siempre éxito en las mismas cosas. Para evitarlo existen varios sistemas. A continuación se describen dos de ellos: el Modificador Dramático y los Dados. Puedes usar uno, ambos o ninguno de estos métodos, o incluso crear tu propio método si te convence más.

Modificador Dramático

El Modificador Dramático (MD) es una herramienta del master para evitar la monotonía en las acciones de los personajes. El MD consiste en una variación en el nivel uno de los rasgos del personaje, a efectos de resolver una prueba. El master se basará para determinar el MD de una acción en la descripción del jugador. Una explicación detallada y que se corresponda a una buena interpretación del personaje puede merecer un MD de hasta +3. Por el otro lado, una explicación confusa, o que se contradice con la naturaleza del personaje, puede verse castigada con un MD de hasta -3.

Hay otros muchos factores que afectan al MD. Por ejemplo, un enfrentamiento con un enemigo poco importante (un “extra” de la historia) puede tener un MD de +1 ó +2. Las acciones que puedan entorpecer la trama o hacerla concluir demasiado pronto pueden tener un MD de -1 ó -2.

Manteniendo el control

El Modificador Dramático es un arma de doble filo. Por un lado aporta diversidad al juego, y le da un aire “cinematográfico” sin necesidad de elementos externos como pueden ser los dados. Sin embargo, en algunos casos puede molestar a los jugadores si se sienten demasiado dirigidos, en caso de que se les impida frecuentemente realizar acciones a causa de modificadores dramáticos negativos.

Una opción puede ser asignar el modificador dramático por votación. Una vez un jugador ha descrito la acción de su personaje, se pide al resto de jugadores que propongan cada uno un MD para dicha acción entre -3 y +3 (sería conveniente que esta votación fuera en secreto y por escrito). El master también participa en la votación. El MD más votado será el que se aplique a la prueba. en caso de empate entre varios MD, el master decidirá cuál de ellos se utiliza.

Dados

Este sistema refleja los caprichos del azar. Utilizando este método, el nivel de dificultad puede variar enormemente. Se recomienda sobre todo en campañas con mucha acción, ya que aporta incertidumbre sin necesidad de derrochar mucho tiempo para resolver cada prueba, manteniendo el ritmo de la historia.

Se tiran 4 dados de 6 caras; 2 de un color (o tamaño) y otros 2 de otro. Primero se declara qué dos dados son los positivos y cuáles son los negativos, y después se tiran todos. Ahora se retiran de la mesa todos los dados menos el menor (o

menores si hay más de uno con el mismo valor). Si sólo quedan dados de un color sobre la mesa, el resultado es éste; un dado positivo con “1” es un +1, por ejemplo. Si hay aún dados de ambos colores, el resultado es “0”. Por último, suma (o resta) el valor obtenido al nivel del rasgo del personaje, y obtendrás el nivel a utilizar durante la prueba.

Daño

Cada vez que un personaje recibe daño de cualquier tipo, se sigue el mismo procedimiento:

Primero se asigna un valor al daño. Este será un nivel igual que el de los atributos y habilidades, y en general estará indicado para cada tipo de daño.

- En el caso del daño procedente de ataques físicos, el nivel del daño será el indicado por el arma y el grado relativo de la prueba de ataque.

| Tipo de arma | Daño |
|------------------------------------|------------|
| Ataques cuerpo a cuerpo | |
| Sin armas | Malo |
| Artes marciales, nudilleras | Pobre |
| Una daga, una porra | Mediocre |
| Armas de mano | Normal |
| Armas a dos manos | Bueno |
| Si el arma tiene filo | +1 |
| Arma improvisada | -1 |
| FOR superior a la del defensor | +1* |
| FOR inferior a la del defensor | -1* |
| Ataques a distancia | |
| Dardo, estrella arrojada | Mediocre |
| Arco, ballesta, pistola | Normal |
| Pistola de alto calibre, láser | Bueno |
| Fusil, escopeta | Grande |
| Ametralladora | Superior |
| Arma de gran calibre (bazuca, etc) | Legendario |

*: Sólo para armas impulsadas por músculo.

- Para el daño procedente de cualquier otra fuente, el DJ escogerá un nivel apropiado (Malo para un simple arañazo; Normal para caerse de bruces al suelo; Superior para ser atropellado...)

Después, se comparará ese nivel con la FOR del personaje que reciba el daño, y se consulta la diferencia de niveles en la siguiente tabla:

| Grado relativo | Efecto |
|----------------|--|
| 0 ó menor | Sin efecto. El golpe no produce daño alguno. |

| | |
|------------|--------------------|
| +1 a +2 | Rasguño |
| +3 a +4 | Herido |
| +5 a +6 | Herido grave |
| +7 a +8 | Incapacitado |
| +9 ó mayor | Herido mortalmente |

Una vez determinado el efecto del daño, se tacha la casilla correspondiente del módulo de daño del personaje. El módulo de daño debería tener este aspecto (o similar):

| | 1-2 | 3-4 | 5-6 | 7-8 | 9+ |
|----------------|---------|-----------|----------|------------|-----------|
| Heridas | Rasguño | Herido -1 | Grave -2 | Incapacit. | H. Mortal |
| | O O O | O | O | O | O |

Si la casilla correspondiente al tipo de herida recibida ya está tachada, se tacha la siguiente casilla libre. Por ejemplo, si un personaje ya ha recibido tres *Rasguños* y recibe otro más, tachará la casilla de *Herido*. Si después de ello recibe un rasguño o una herida, tachará la casilla de *Herido grave* (la siguiente libre).

Efectos de las heridas

Rasguño: Un Rasguño es una pequeña rozadura o golpe, más molesto que otra cosa. Los Rasguños no tienen efecto en el juego (hasta que se convierten en una Herida)

Herida: Un personaje herido tiene un -1 a todas sus acciones.

Herida grave: Una herida grave da un -2 a todas las acciones del personaje.

Incapacitado: El personaje está inconsciente o muy gravemente herido. No puede realizar acción alguna.

Herida mortal: Un personaje mortalmente herido está a un paso del otro barrio. En realidad, es decisión del DJ si ese personaje muere o no. Si un personaje mortalmente herido tiene que tachar otra casilla de "Herida mortal", ve pensando en un personaje nuevo.

Armaduras

Un personaje puede decidir llevar encima algún tipo de armadura para protegerle del daño. Cada armadura posee un valor llamado Factor de Protección (FP). Ese valor es el modificador que se aplicará a la FOR del personaje cada vez que reciba daño. Así, un personaje con una FOR Buena y una armadura de FP 2, resistiría el daño como si tuviera

una FOR Superior.

El FP de una armadura está casi siempre entre 1 (para la armadura ligera más común en la campaña, como un peto de cuero o un chaleco antibalas) y 3 (para una armadura completa y resistente, como una armadura de placas o una servoarmadura de un marine espacial). Puede darse el caso de armaduras con FP de 4 o mayor, pero generalmente no se recomienda excepto en los casos de armaduras mágicas o de tecnología experimental.

El concepto de armadura está pensado en un principio para proteger del daño físico, pero en ciertas ambientaciones de fantasía puede darse el caso de armaduras que protejan contra el daño mental o de otro tipo.

Recuperación

El tiempo de recuperación más habitual es el siguiente:

Rasguños: Se borran todos tras una escena.

Herida: Una herida se borra en una semana.

Herida grave: Una herida grave tarda en curarse todo un mes

Incapacitado: Un personaje Incapacitado puede curarse de este tipo de herida en tres meses.

Herido mortalmente: La curación o no de este tipo de herida depende del DJ, pero lo más probable es que el personaje no se recupere nunca... (es muy difícil mejorar de la condición de "muerto")

Estos tiempos suponen un periodo de descanso mientras las heridas se curan. Si el personaje está activo durante este tiempo, las cantidades se doblan (es decir, una Herida se curará en 2 semanas, etc). Además, el tiempo de acumulación es acumulativo. Un personaje que esté Incapacitado y Herido grave a la vez, tardará un total de 4 meses (3+1) en curarse por completo. Las heridas que se borran antes son las menos graves.

Puntos de Héroe

Los Puntos de Héroe son el modo que tienen los jugadores de participar en la narración sin limitarse a la interpretación de sus personajes. Los puntos de Héroe tienen un uso durante el juego, y otro distinto entre historias. Además, son una medida del progreso de los personajes y de la experiencia que van adquiriendo.

Puntos de Héroe durante el juego

Durante el juego, los Puntos de Héroe se pueden utilizar para repetir cualquier tirada, la haya realizado el jugador u otra persona. También pueden utilizarse para insertar una frase, que generalmente beneficia al personaje del jugador, en la narración. Ejemplos de inserciones pueden ser:

“Los soldados no se dieron cuenta de que estaban situados justamente sobre la lámpara”

“Sobre la mesa del escritorio había un abrecartas”

“Casualmente, la guardia de la ciudad pasaba por ahí en ese momento, haciendo la ronda nocturna”

Como norma general, una inserción no tendrá un efecto inmediato, sino que sirve para incluir un detalle en la escena que puede ser aprovechado para beneficio de los jugadores. El DJ, de todos modos, tiene siempre la última palabra para aceptar o rechazar una inserción de los jugadores, aunque se aconseja que sólo censure las que desequilibren o perjudiquen radicalmente el curso de la historia, como “De pronto, un rayo cayó del cielo, acabando con la bestia que asolaba el pueblo”. Si el DJ no permite la inserción, el Punto de Héroe no se gasta. Sin embargo, los jugadores siempre podrán utilizar sus Puntos de Héroe para repetir tiradas.

Un modo más prosaico de utilizar los Puntos de Héroe es hacerlo para repetir tiradas. Un jugador puede gastar uno de los Puntos de Héroe de su personaje para hacer que se repita cualquier tirada de dados, la haya hecho quien la haya hecho.

Además de estos usos, los Puntos de Héroe pueden utilizarse para hacer que los personajes duren un poquito más; cuando un personaje recibe daño de cualquier tipo, puede utilizar un Punto de Héroe para reducir el daño a un Rasguño (o el equivalente en el caso de otros tipos de daño), sea cual sea la gravedad original del daño. Por supuesto, si todas las casillas de Rasguño han sido tachadas, se seguirá el procedimiento habitual, con lo que ni el personaje con más Puntos de Héroe está totalmente a salvo...

El DJ puede decidir añadir más usos para los Puntos de Héroe, o limitar su utilización, según crea más conveniente para el estilo de su campaña.

Puntos de Héroe entre historias

Una vez terminada la historia, un jugador puede utilizar los Puntos de Héroe de su personaje para mejorar sus rasgos. Elevar el nivel de una habilidad en un grado (por ejemplo, de Bueno a Grande) cuesta 1 Punto de Héroe. Hacer lo mismo con un

atributo cuesta 3 Puntos de Héroe. Si quieres elevar una habilidad o atributo por encima de Superior, tendrás que consultar primero con el DJ si permite rasgos Legendarios en su campaña.

Existe una condición más para elevar el nivel de un personaje en sus rasgos mediante Puntos de Héroe: un mismo rasgo no puede subir más de un nivel entre historia e historia. Además, el DJ puede pedir al jugador que explique la causa de la mejora de su personaje en ese rasgo en concreto, algo así como “A ver, Felipín, explícame cómo ha conseguido Tronak aumentar su habilidad de *Arreglo Floral* en la lucha contra el ejército orco...”

También puedes utilizar 3 Puntos de Héroe para adquirir un nuevo Don o eliminar una de tus Limitaciones. En cualquiera de estos casos deberás consultar antes con el DJ si te lo permite o no.

Adquirir puntos de Héroe

A lo largo del juego, cada vez que un personaje haga algo realmente importante o espectacular, el DJ podrá otorgarle un Punto de Héroe, que el jugador anotará en la hoja de personaje inmediatamente.

Ejemplos de motivos para otorgar puntos de héroe son:

- Tener una idea original que ayude al grupo a conseguir sus objetivos
- Hacer una buena interpretación del personaje, aunque esto le suponga una desventaja en el juego (por ejemplo, un personaje bravucón y confiado que luche con una mano a la espalda, menospreciando al enemigo, o un caballero piadoso que done al pueblo el tesoro del dragón que ha matado...)
- Cumplir un objetivo personal, si ha sido de manera activa (es decir, si no se ha limitado a aprovechar una oportunidad servida en bandeja de plata).
- Además, al final de cada historia cada personaje recibe de 1 a 3 Puntos de Héroe, en función del peligro de la misma.

En cualquier caso, se desaconseja otorgar más de 5 Puntos de Héroe en una sola historia, a no ser que ésta hubiese alcanzado proporciones épicas.