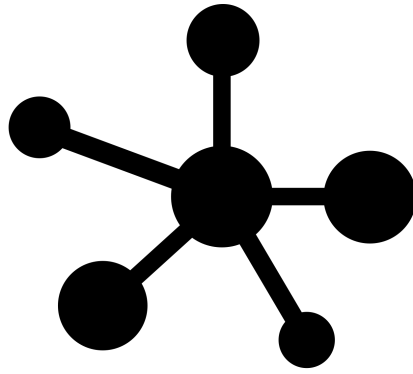




Sistema Resonancias

por Patricio González
Edición Febrero 2021



Índice

[Introducción](#)

[Personajes Jugadores](#)

[Hacer cosas](#)

[Combate](#)

[Magia y Poderes](#)

[Resonancias](#)

[Desarrollo de los Personajes](#)

[La Dinámica del Juego](#)

[Reglas para el Guía del Juego](#)

Introducción

Este sistema para juegos de rol está pensado para generar partidas donde los Personajes Jugadores son los protagonistas, explorando sus experiencias, rasgos de personalidad y metas, pero también las consecuencias de sus actos, llamadas Resonancias, que transforman el entorno e implican nuevos desafíos para los personajes.

Las mecánicas son lo suficientemente sencillas como para que cualquiera pueda arrancar a jugar su personaje con poco tiempo de preparación. También cubren una amplia gama de posibilidades como para poder interpretar distintas ambientaciones y géneros.

Este documento es lo que se conoce como un SRD (System Reference Document), para ser tomado como referencia a este sistema para juegos de rol.

¿Qué Cosas se Necesitan para Jugar?

Solo se necesitan unos dados de ocho caras (d8) o un lanzador de dados digital, las hojas de cada personaje y este manual. Si no tienes dados de ocho caras se pueden utilizar opcionalmente dados de 6 caras. En el juego cada punto equivale a un dado y viceversa. En la mayoría de las tiradas, un resultado de 5 o más se considera éxito, mientras que un resultado menor se ignora. Si se utilizan dados de seis caras un resultado de 4 o más será considerado éxito.

¿Qué experiencia de juego puedo esperar con este sistema?

El Sistema Resonancias propone un estilo de juego donde los jugadores (y sus personajes) llevan adelante las aventuras, o historias generadas, usando el Propósito de sus personajes como guía. Al mismo tiempo, el Guía del Juego se encarga de darle consistencia al mundo, y de interpretar las reacciones de ese mundo y sus habitantes ante las acciones de los Personajes Jugadores, generalmente a través de las Resonancias. En este ida y vuelta entre los Jugadores y el Guía del Juego se van tejiendo aventuras íntimamente relacionadas con los Personajes Jugadores.

¿Qué tiene de distinto con otros sistemas?

Muchas cosas, pero principalmente que, al contrario de otros juegos, el Guía del Juego (o Director de Juego, o Máster) no propone una aventura, problema, o situación en la que se involucren los Personajes Jugadores si no que los propios Jugadores actúan libremente, aunque inspirados por el Propósito de sus personajes, para ir en busca de sus deseos y objetivos. Así el Guía del Juego pasa a un rol reactivo, simplemente interpretando las consecuencias de las acciones de los Personajes Jugadores.

Dos cosas más destacan a este sistema:

- Los personajes crecen y evolucionan a través de sus experiencias (literalmente) dentro del mundo de juego, no solo en sus habilidades y pericias si no también de manera introspectiva, desarrollando rasgos de personalidad, instintos, creencias, prejuicios, etc.
- Las Resonancias (consecuencias de las acciones de los Personajes Jugadores) van tejiendo una historia íntimamente relacionada a los Personajes Jugadores, dando lugar a grandes arcos narrativos que nacen del propio acto de jugar, haciendo de los Personajes Jugadores los verdaderos protagonistas del juego.

Glosario de Términos

(•): punto que representa un dado para usar en la tirada.

1p, 2p, 3p, etc: 1 punto, 2 puntos, 3 puntos, etc. Representa lo mismo que cada punto de la entrada anterior.

-1, -2, -3: significa que restaremos esa cantidad de dados a la tirada.

+1, +2, +3: significa que sumaremos esa cantidad de dados a la tirada.

Atributos: cada uno de los elementos que definen la esencia del Personaje Jugador.

Característica: atributo innato destacable del personaje.

Combates Principales: combates contra personajes importantes o en momentos climáticos.

Combates Secundarios: combates poco relevantes.

Consecuencias de Éxito y Fallo: qué sucede en caso de tener éxito o fallar una tirada.

Dificultad: cantidad mínima de éxitos necesarios para lograr una acción.

Escena o Situación de Juego: período de tiempo y lugar flexible según los hechos ficticiales.

Estado de Salud: cómo se encuentra físicamente el personaje según la gravedad de las heridas recibidas.

Éxito: un dado cuyo resultado iguale o supere el número objetivo, generalmente de 5 (4 si se usan d6).

Éxitos de la Tirada: cantidad de dados que obtuvieron éxito.

Experiencia Principal: conocimiento o pericia propia del personaje, que lo define.

Experiencias: conocimientos o pericias del personaje adquiridas durante un tiempo previo o actual.

Fatiga: cansancio físico y mental del personaje. Se adquiere al esforzarse por alcanzar una dificultad.

Guía del Juego: jugador encargado de guiar al resto de los jugadores en la partida.

Hechizo: conjuro o ritual mágico creado generalmente por un mago o hechicero.

Intensidad: potencia o energía de un hechizo.

Intercambio de Combate: lapso de tiempo de 20 segundos en el que se divide un combate.

Jugador Conductor: jugador elegido en cada partida para conducir la temática y dirección de la aventura.

Jugador: cada una de las personas que participa del juego controlando a un personaje.

Maniobras Especiales: técnicas especiales de combate que pueden realizarse según el tipo de arma.

Nivel de Categoría: mide el alcance de aquellas características o experiencias de nivel superlativo.

Número Objetivo (NO): número que debe ser igualado o superado por el resultado de un dado para ser considerado éxito. Generalmente es 5 (4 si se usan d6).

Personaje Jugador (PJ): personaje bajo el control de uno de los jugadores.

Personaje No Jugador (PNJ): personaje que no está bajo el control de un jugador y es controlado por el Guía del Juego.

Poderes: capacidades especiales, generalmente sobrenaturales, de un personaje.

Porqués: razones o motivos que definen el comportamiento de un personaje.

Propósito: meta y deseo profundo del personaje jugador que lo guía hacia la aventura.

Protagonista: individuo o ser de importancia que lleva adelante la agenda de una Resonancia.

Puntos de Desarrollo (PD): puntos que miden el potencial de crecimiento de un personaje.

Puntos de Grupo: puntos disponibles para todos los PJs que permiten lograr acciones muy difíciles o imposibles.

Puntos de Herida: puntos que miden la cantidad de heridas de un personaje.

Puntos de Protagonista: puntos que utiliza el GJ para crear a los Protagonistas de una Resonancia.

Ramificaciones Narrativas: sucesos o hechos que se desprenden de las acciones importantes realizadas por los personajes jugadores.

Recursos: atributo que mide la riqueza y capacidad de conseguir bienes que tiene un personaje.

Resonancias: consecuencias narrativas y mecánicas de las acciones importantes de los PJs.

Tirada: lanzamiento del total de dados adecuado para determinar el resultado de una acción.

Tiradas Opuestas: tirada opuesta de dados cuyos Éxitos de la Tirada se comparan entre sí para determinar el resultado.

Valor de Combate (VC): valor abstracto que mide el poderío de un arma o protección teniendo en cuenta su capacidad de daño, resistencia, peso y efectividad general en combate.

Personajes Jugadores

Los Personajes Jugadores tienen los siguientes atributos: Características, Experiencia Principal, Experiencias, Propósito y Porqués.

Características

Las Características son aspectos destacados e innatos de un PJ. Las Características describen condiciones positivas y se suelen describir como adjetivos, aunque esto puede variar según la ambientación. Un PJ humano suele tener **una sola característica**, aquella más prominente. Alienígenas u otras especies pueden llegar a tener dos o más. Las Características generalmente son de 1 punto y suman 1d al total de dados para hacer una acción relacionada. Los humanos suelen tener alguna de estas seis características o variantes:

Ágil, Carismático, Fuerte, Inteligente, Perceptivo, Saludable

Las características también pueden representar especies o razas dentro del juego.

Características Más Poderosas

Algunas ambientaciones pueden aceptar o necesitar Características más poderosas o extremas. Las Características no pueden subir más allá de 1p pero sí pueden subir su nivel de Categoría. El nivel de Categoría básico es el 0. Cada nivel de categoría superior otorga un éxito automático. De esta manera una característica de Super-Fuerte (cat. 2) daría dos éxitos automáticos y 1d.

Experiencia Principal

El personaje hace (o hizo) algo para vivir y ese será su campo de Experiencia Principal. Puede ser interpretada como su ocupación, trabajo o tipo de personaje. Todos los personajes de una ambientación estándar **comienzan con 3 puntos** en su Experiencia Principal. Algunos ejemplos:

Arqueólogo, Bardo, Clérigo, Detective, Guerrero, Hacker, Piloto, Policía

Incrementar una Experiencia Principal

No se pueden incrementar los puntos que se poseen en la Experiencia Principal pero sí se pueden añadir otras experiencias, que se añaden a los puntos básicos de la Experiencia Principal, **a modo de especialización**.

En una ambientación fantástica tipo Calabozos y Dragones podríamos tener como experiencia principal: Guerrero, Mago, Clérigo, Bardo, Pícaro, etc.

En alguna tipo Star Wars: Cazarrecompensas, Estudiante Jedi, Princesa de Naboo, Senador de la República, etc...

Experiencias

Las Experiencias son cualquier tipo de información, habilidad, conocimiento o situación **vivida o experimentada** por el personaje. Las Experiencias siempre se escriben usando frases cortas que describan el, o los hechos donde se adquirieron.

En la última partida, Rita la periodista, mi PJ, se vio envuelta en un tiroteo entre gánsters. Para poder protegerse, Rita tomó un arma y comenzó a disparar torpemente, sin darle a nadie. Al final de la partida agregué "Tiroteo Contra Gánsters 0" a las experiencias de Rita.

Experiencias Iniciales

Los PJs comienzan con **dos Experiencias de 2p** cada una. Ambas deben representar conocimiento distinto al alcanzado por la Experiencia Principal.

Incrementar Experiencias

Luego de cada partida **las nuevas Experiencias adquiridas**, sea a través de algunas acciones, conocimiento o información recibida de primera mano, **se anotan con 0 puntos**. Si la nueva experiencia es similar a alguna que el PJ ya posea, entonces se debe modificar la descripción de la misma para incluir lo nuevo. Al resolver una Resonancia, se podrá subir el nivel de una Experiencia, de cualquier valor, usando los Puntos de Desarrollo que otorgará el GJ.

Si la nueva Experiencia está relacionada con la Experiencia Principal del personaje, se añadirán los 3 puntos de ella.

Luego de pasar algunas investigaciones usando armas de fuego contra cultistas, Rita tiene la oportunidad de incrementar el nivel de su Experiencia. Invierto los Puntos de Desarrollo necesarios y la subo en un punto más. Ahora la nueva descripción de la Experiencia es “Tiroteo Contra Gángsters y Cultistas 2”.

Límite al Nivel de las Experiencias

Las Experiencias no tienen un límite máximo, sin embargo, los puntos incrementan hasta **un tope de 5**. Cualquier mejora adicional en la Experiencia se refleja **subiendo el nivel de Categoría** de la misma. El nivel estándar es de 0. Luego de llegar a 5 puntos en la Experiencia, se sube el nivel de Categoría de a uno, a Categoría 1, luego Categoría 2, y así. Cada **nivel de Categoría equivale a un éxito automático** al momento de utilizar ese Atributo.

Propósito

El Propósito es la **meta y el deseo más profundo del personaje**. Es la razón que impulsa al personaje a actuar en su vida. El Propósito sirve como guía e inspiración para el jugador que controla las acciones del personaje. Es un elemento fundamental para el armado de las partidas, como se verá más adelante.

Dylan Thruster desea eliminar a todo el imperio interestelar de NeuroSense, la inteligencia artificial más poderosa del universo, y los culpables de absorber las mentes de sus padres científicos y dejarlos como vegetales.

Porqués

Los Porqués son las diferentes razones por las que un personaje actúa de cierta manera en cierta situación. Cada vez que un personaje jugador debe decidir qué hacer en una acción más o menos relevante, el GJ debe preguntarle por qué el personaje está actuando de esa manera. El GJ debe seguir preguntando hasta que tanto él como el propio jugador concuerden en una razón lógica válida. Una vez llegado a este punto, el jugador anota ese Porqué en la hoja de personaje.

Los Porqués funcionan como rasgos de personalidad. Cada vez que un personaje **actúa de acuerdo** a alguno de sus Porqués, **obtiene 1p adicional** en la tirada que influya. Cada vez que un personaje **actúe en contra** de uno de sus Porqués, **pierde 1p** en la tirada.

Un jugador puede optar por cambiar un Porqué por otro, pero debe existir una razón en la ficción para que esto pueda suceder. Al hacer esto, el PJ gana Puntos de Desarrollo adicionales y 3 éxitos automáticos para la acción que dispara este cambio en su personalidad.

El grupo de aventureros se encuentra en la taberna local. Gimlick, el enano guerrero decide echar suerte en una partida de dados. El GJ se siente curioso y le pregunta al jugador que controla a Gimlick por qué se pone a jugar. El jugador no sabe por qué tanto lío y responde “no sé... supongo que por que siempre es bueno ganar dinero sin trabajar jaja.” El GJ le pregunta si podría ser que le guste el dinero fácil. El jugador está de acuerdo y el GJ le indica entonces que anote en la hoja de personaje de Gimlick como Porqué “Me gusta el dinero fácil”. Gimlick puede ahora sacar provecho del dado adicional de este Porqué, pero podría convertirse en una penalización más adelante si quisiera, por ejemplo, resistir un soborno o descubrir la trampa en un trato demasiado tentador...

Recursos

Recursos representa dinero, bienes, bonos, propiedades, amigos, crédito bancario y estatus. Al crear un personaje lanzar 5 dados. Cada dado que resulte en éxito cuenta como un punto inicial en Recursos.

Los puntos de Recursos significan:

Sin puntos El PJ está quebrado y no tiene ingresos, o familia y amigos que puedan prestarle.

1 punto El PJ tiene muy poco dinero y vive día a día. Lo hace mediante changas, trabajos temporales o intercambio de favores.

2 puntos El PJ tiene dinero para vivir modestamente y adquirir algo adicional de vez en cuando. Tiene familia y amigos que podrían prestarle plata y algunos bienes que podría vender en caso de necesitarlo.

3 puntos El PJ tiene suficiente dinero como para vivir bien. Puede conseguir productos y cosas de calidad. Tiene contactos con quienes hace negocios. Puede llegar a tener un ingreso pasivo.

4 puntos El PJ es rico. Puede vivir de manera lujosa. Tiene amigos y contactos con dinero, poder e influencia. Tiene admiradores y algunos enemigos. Posee bienes de importancia y más de un ingreso pasivo.

5 puntos El PJ es una de las personas más ricas. Tiene muchas propiedades, tierras, inversiones, y una vida de lujos. Tiene contacto fluido con políticos, CEOs y otras personalidades de poder.

Al momento de crear mi personaje, para un juego de intrigas, arrojé los cinco dados y obtengo (6, 8, 2, 7, 5) ¡Cuatro éxitos! Decido convertirla en una italiana rica y ponerle el nombre de Vittoria Bonetti.

Hacer cosas

Todos los personajes pueden hacer cualquier cosa que pueda ser parte o incluirse dentro de las actividades usuales de su Experiencia Principal. Si la tarea es **algo rutinario no hay necesidad de arrojar los dados**. Si el resultado de la acción no es claro, o si la situación es apremiante o exigente, entonces sí es necesario tirar los dados.

Las Experiencias son actividades más acotadas pero funcionan de la misma manera que la Experiencia Principal del PJ. Si la nueva **acción no está contemplada en una Experiencia** existente, pero es lo **suficientemente cercana, se puede usar igualmente**, modificando su descripción. El límite de algo lo suficientemente cercano o no depende de cada grupo de juego en particular y, a veces, del género del juego. En principio **pregúntate si la Experiencia** que ya posee el personaje le **serviría de algo para llevar a cabo la acción** que desea realizar. Si la respuesta es sí, entonces puedes usar la Experiencia y añadir el nuevo uso dado a su descripción.

En un momento de la partida, mi personaje encuentra una Katana, sin embargo como Experiencia tengo: “Usé mi bate para proteger el barrio”. Luego de conversarlo, el GJ y yo coincidimos que saber usar un bate podría ser útil al momento de usar una espada, así que mi PJ puede usarla con la Experiencia anotada. Al finalizar la escena modifico su descripción a “Usé un bate y una katana para protección”.

Además, un personaje puede intentar hacer cualquier cosa que pueda hacer una persona común, incluso si no está comprendida dentro de su Experiencia Principal u otra.

Qué tirar

Si necesitas tirar...

...usando tu **Experiencia Principal**: toma 3 dados, agregale uno si tu característica es relevante a la acción que quieres realizar.

...usando una **Experiencia**: toma tantos dados como puntos tenga y añade un dado de tu característica si es relevante para la acción.

...por una **acción común en la que no tienes experiencia**: tira el dado de tu característica si es relevante a la tarea. Si no tienes una característica arroja un dado pero solo obteniendo éxito con 7 u 8 (6 si se utilizan dados de seis caras).

Además de estas reglas, puedes añadir otro dado si tu personaje actúa de acuerdo a un Porqué existente.

Fórmula para las Tiradas

(Experiencia Principal u otra)+(Característica aplicable)+(Porqué aplicable)

Número Máximo de Dados a Tirar

Existe un límite al número de dados a tirar. Por arriba de ese límite cualquier bonificación o incremento se traduce en una suba en el nivel de Categoría.

Las Experiencias tienen un límite de **cinco dados**. Por arriba de este límite se incrementará **un nivel de Categoría por punto adicional**.

Las Características tienen un límite de **un solo dado**. Por arriba de este límite se incrementará **un nivel de Categoría por punto adicional**.

Los Porqué tienen un límite de **un solo dado**. Los Porqué **no pueden** ser más elevados que un punto (y dado), de ninguna manera.

Es decir que en una tirada en la que estén involucradas las tres variables (Experiencia, Característica y Porqué) se arrojarán **como mucho siete dados**.

Consecuencias de Éxito y Fallo

Antes de arrojar los dados el jugador debe dejar en claro **qué desea lograr en caso de tener éxito en la tirada**. Basándose en ello, el GJ establece la dificultad y decide también **qué sucede** como

consecuencia **si el jugador llega a fallar la tirada**. En el caso de tiradas enfrentadas, ambos participantes declaran qué desean obtener en caso de tener éxito en la tirada, y el ganador lo obtiene.

El grupo intenta entrar a la discoteca pero un matón se puso terco (ya los conoce y sabe que pueden traer problemas). Sweetlips va a endulzar sus oídos para intentar pasar. El GJ le indica al jugador que lo controla que si llega a fallar la tirada el matón se va a encabronar.

Fatiga (para ambientaciones heroicas, pulp o súper)

Si en una tirada consigues menos de la cantidad de éxitos necesarios **puedes obtener los éxitos faltantes cambiándolos por Fatiga**. Puedes adquirir hasta 3 puntos de Fatiga en una misma tirada. Posteriormente, cada punto de Fatiga significa un -1p acumulativo para todas las tiradas durante el tiempo restante de esa misma escena o situación de juego.

Una escena o situación de juego es un período de tiempo flexible que abarca un mismo lugar, evento o proceso tal como:

- Una cena
- Toda una noche en un hotel
- Un combate entero
- El viaje entre dos ciudades
- Una excavación

La duración de la escena es determinada por el GJ, antes de que el jugador decida si su PJ adquiere Fatiga.

Puntos de Grupo (opcional)

Para una ambientación de Superhéroes, o cualquier otra que pueda tener grandes desequilibrios en el poder de los PJs, puedes optar por usar los Puntos de Grupo. Son una cantidad de puntos disponibles para todos los PJs en cualquier momento. Al contrario que con la Fatiga, los Puntos de Grupo no generan una penalización luego de ser usados, pero sí se gastan. Los Puntos de Grupo pueden recuperarse al comienzo de cada partida, o bien incrementarse al alcanzar ciertos objetivos del grupo.

Dificultad

Las acciones y tareas pueden ser más fáciles o más difíciles. Usa la siguiente tabla como referencia.

Dificultad	Cantidad de éxitos necesarios
Normal	1
Moderada	2
Difícil	3
Muy Difícil	4
Extrema	5

Dificultades “Imposibles”

Algunas acciones realmente extremas pueden necesitar más éxitos. Cualquier cosa que requiera más de 5 éxitos es considerada asombrosa, o extremadamente intensa.

Tiradas Opuestas

Cuando dos personajes tienen intenciones opuestas o compiten entre sí, las tiradas opuestas intervienen. Ambos lados tiran sus dados correspondientes y **comparan la cantidad de éxitos obtenidos**. El lado con mayor cantidad de éxitos gana. Un empate significa que ninguno de los dos ha triunfado o sacado ventaja. Si un empate es un resultado ilógico o imposible, entonces gana aquel lado que haya arrojado la mayor cantidad de dados. Si ambos lados arrojaron la misma cantidad de dados, repetir la tirada.

Nivel de Categoría

Cuando una Experiencia supera los cinco puntos (o dados) **comenzará a adquirir niveles de Categoría, uno por cada punto** que supere ese límite. Los niveles de Categoría no añaden dados sino **éxitos automáticos**.

Las Características de seres destacados o superhéroes pueden llegar a tener también niveles de Categoría. Cuando una **Característica supera un punto**, comenzará a adquirir niveles de Categoría, que funcionan de la misma manera que con las Experiencias.

Un nivel de categoría 0 es el normal para personajes humanos y similares.

Un nivel de categoría 1 se usa para personajes humanos superiores, con habilidades mejoradas como implantes cibernéticos, mejoras biológicas, superhéroes de bajo poder, o razas especiales o alienígenas.

Un nivel de categoría 2 se usa para superhéroes de nivel bajo a medio, especies poderosas, implantes de excelente calidad, etc...

Un nivel de categoría 3 es apropiado para superhéroes poderosos, especies increíbles y demás.

Categorías y Penalizaciones

En aquellos casos en los que un personaje sufra una penalización, **primero se reducirá el nivel de la Categoría y luego los dados**, si corresponde.

Diana está intentando hackear un panel de seguridad para que puedan ingresar al edificio y ponerse a resguardo de la turba atacante. Diana tiene la experiencia “Fui Hacker al servicio de la Corpo Matsushi” en un nivel de 4p, además de un implante Neurocórico que le añade 2 puntos adicionales, para un total de 6p (5 dados y un Nivel de Categoría 1). Lamentablemente le han dado con un dardo sedante y tiene una penalización de 2 puntos. Primero se baja el Nivel de Categoría y luego uno de los dados. Cuenta con 4 dados para la tirada.

Casos Especiales

Asistencia Previa

Un personaje pueda hacer algo que ayuda o facilita una tarea posterior hecha por otro personaje. Para hacer esto, **el personaje que asiste debe obtener al menos un éxito** en una tirada correspondiente. De ser así, el personaje asistido **recibe un punto adicional** para su tirada. Los personajes asistidos no pueden recibir más de un punto de esta manera. La asistencia previa no influye si el personaje asistido ya contaba con cinco puntos en su Experiencia.

Acciones Grupales

Sucede cuando más de un personaje colaboran para una misma acción. Uno de los personajes es elegido el principal para la tarea. Todos los demás personajes realizan las tiradas correspondientes de sus Experiencias. **Aquellos que obtienen uno o más éxitos le añaden un punto** al personaje principal. **Aquellos que no obtienen éxitos le restan un punto** al personaje principal. El personaje principal tira los dados último, con su propia Experiencia, y con las modificaciones que se hayan generado. Las acciones grupales no pueden elevar la cantidad de puntos del personaje principal por arriba de cinco. Si hubiera puntos adicionales éstos se pierden.

Construir Cosas

Si un personaje quiere construir, elaborar o erigir algo, el GJ debe asignar primero una dificultad basándose en la complejidad de lo que se quiere construir. Otros dos factores modifican la tirada: los materiales y herramientas, y el tiempo.

Disponibilidad de Materiales y Herramientas

Los mejores materiales, herramientas y lugar de trabajo	-1 Dificultad
Materiales, herramientas y lugar de trabajo adecuado	sin variación
Menos materiales, herramientas y taller de poca calidad	+1 Dificultad

Tiempo Dedicado

El doble o más	-1 Dificultad
Normal	sin variación
Apresurado ($\frac{3}{4}$ tiempo)	+1 Dificultad
Urgente ($\frac{1}{2}$ tiempo)	+2 Dificultad

Comerciar

Un personaje puede **comprar** cualquier cosa que cueste al menos **un punto menos que** su actual nivel de **Recursos**. Si quiere comprar algo del **mismo nivel que su Recursos**, necesita obtener **al menos un éxito en una tirada de Recursos** o pierde un punto permanentemente. Si quiere comprar algo de un **punto más caro** que su actual nivel de Recursos, **pierde automáticamente un punto**.

Alguna Experiencia en comercio, negociación o similar puede ser usada para mejorar el precio de compra o venta. **Una tirada opuesta victoriosa** permite comerciar como si el valor del bien fuera **un punto menor o mayor que el normal**, según corresponda a la situación. Los cambios en el nivel de Recursos suceden de la manera habitual con estos nuevos valores.

Combate

Un combate es una serie de **intercambios simultáneo de ataques y defensas**. Cada intercambio tiene una duración aproximada de 20 segundos. Los oponentes arrojan los dados usando las Experiencias adecuadas y el que obtenga **más éxitos que el otro** causará daño en una cantidad de **Puntos de Herida igual a la diferencia de éxitos**.

Una sola tirada cuenta para todo ese intercambio de combate y todos los enemigos, a no ser que se deba utilizar otra experiencia distinta, como por ejemplo querer simplemente esquivar un ataque proveniente de un enemigo mientras se combate a otros.

Kiro se encuentra rodeado por tres bandidos. Saca su katana y decide enfrentarlos a todos. Kiro tiene 4p en su experiencia "Pasé casi toda mi vida en el camino del Samurai" y al combatir con tres enemigos tiene que reducir en dos puntos su nivel. Hará una sola tirada usando solo dos dados para enfrentar a los tres en este primer intercambio de combate.

Declaración de Acciones

Para ordenar las acciones, **primero declaran** que van a hacer durante ese intercambio de combate los **enemigos**: a cuántos atacan, con qué armas y si hacen alguna maniobra especial. **Posteriormente** declaran los **personajes jugadores**, quienes deben establecer las mismas pautas: a cuántos atacan, con qué armas, y si hacen alguna maniobra especial.

Una vez entendida la situación general de ese intercambio de combate se procede a las tiradas de dados.

Combates Principales y Secundarios

Los combates principales van a ser aquellos de importancia, contra personajes importantes o memorables, y los secundarios serán aquellos contra enemigos de relleno, irrelevantes a los hechos.

Combates Principales

Los enemigos en un combate principal se comportan **como si fueran un personaje jugador más** y tienen la misma cantidad de heridas y reglas.

Combates Secundarios

Los enemigos en un combate secundario tendrán **solamente un nivel general** que representa al mismo tiempo su **nivel de Experiencia** para combatir y la **cantidad de heridas** que puede recibir antes de morir. Así un enemigo de nivel 3 tendrá tres dados para combatir y tres casillas de herida.

Usando los Valores de Combate

Cada combatiente suma el VC de su arma y su posible armadura o protección. **El total de VC se compara con el del enemigo**. Si uno de los dos tiene **un VC mayor**, entonces el **número objetivo habitual de 5 se reduce en una cantidad de puntos igual a la diferencia**, hasta un mínimo de 2. Si aún quedara diferencia de puntos, entonces cada punto de diferencia se suma al número objetivo del enemigo, hasta un máximo de 8. Si todavía quedara diferencia, entonces cada punto adicional incrementa en uno la cantidad de 8 necesarios para que cuenten como un solo éxito en la tirada.

Como ayuda, utiliza esta tabla

VC a favor	NO	NO del oponente
------------	----	-----------------

1	4	5
2	3	5
3	2	5
4	2	6
5	2	7
6	2	8
7	2	8 (dos dados)
8	2	8 (tres dados)
+1	2	8 (+ un dado adicional)

Si se utiliza la opción de d6 usar esta tabla. Hay que tener en cuenta que las diferencias de probabilidad por punto de VC de diferencia son un poco mayores al usar este tipo de dados.

VC a favor	NO	NO del oponente
1	3	4
2	2	4
3	2	5
4	2	6
5	2	6 (dos dados)
6	2	6 (tres dados)
+1	2	6 (+ un dado adicional)

Kiro se encuentra escapando de un palacio, solo con su katana en mano. En su recorrido se encuentra frente a frente con uno de los guardias, protegido con una armadura de cuero y armado con una espada. Kiro cuenta con 1VC de su katana y el guardia cuenta con 2VC (uno por su espada y otro por su armadura de cuero). El guardia tiene 1 punto más de VC por lo que su NO se ve reducido a 4, mientras que Kiro tendrá el NO habitual de 5.

Puntos de Herida

Cada PJ puede recibir **hasta seis Puntos de Herida** antes de tener riesgo de morir. Cuando se recibe la **séptima herida, tendrá tres intercambios** (un minuto) para recibir alguna atención médica o morir definitivamente.

Estados de Salud

Existen cinco estados de salud que dependen de la cantidad de Puntos de Herida recibidos.

Puntos de Herida recibidos	Estado de Salud
0	Sano
1 a 3	Levemente Herido
4 a 5	Herido
6	Gravemente Herido
7+	Muriendo

Curación Natural

Naturalmente los Puntos de Herida se curan de los más graves a los más leves. Estando Gravemente Herido se cura un **punto por mes**. Estando Herido se cura un **punto por semana**. Y estando Levemente Herido se cura un **punto por día**.

Curación Médica

Con el uso de una Experiencia adecuada, se puede **reducir el tiempo de curación a la mitad**. La dificultad de dicha tirada está definida por el Estado de Salud del paciente al momento de recibir el tratamiento. Si está **Muriendo la dificultad es de 3 éxitos**. Si está **Gravemente Herido, la dificultad es 2 éxitos**. Si está **Herido o Levemente Herido la dificultad es de 1 éxito**.

Curación Mágica

Depende de la ambientación, pero normalmente con **1 éxito** ya es suficiente para **reducir el tiempo de curación a la mitad**, en cualquier Estado de Salud. Esta aceleración es acumulable con una atención médica normal, pudiendo así reducir el tiempo de curación a $\frac{1}{4}$ del normal.

Armas y Protección

Las armas y protecciones cuentan con un valor llamado Valor de Combate (VC). El Valor de Combate resume la efectividad, daño, material, y otros rasgos específicos del arma, armadura u otro tipo de protección.

Arma	VC
Sin armas	0
Armas cuerpo a cuerpo	1
Armas de fuego pequeñas (pistolas, revólveres)	2
Armas de fuego grandes (rifles, escopetas, metralletas)	3
Granadas de mano	4
Dinamita	5
 Armadura	 VC

Ropas pesadas/chaleco antibalas/armadura liviana	1
Armadura de combate/armadura pesada	2
Escudo	VC
Escudo arcaico/escudo antidisturbios	1

Escudos

Los escudos tiene aplicaciones distintas según su uso:

- Otorgan **+1VC** cuando son usados **contra ataques a distancia**.
- En combate **cuerpo a cuerpo** permiten combatir con hasta **dos adversarios sin penalización**, pero no otorga bono al VC. Excepto si se toma la acción especial de Todo a la Defensiva.
- En combate **cuerpo a cuerpo** pueden usarse para realizar un **ataque con dos armas** a un solo objetivo, sin otorgar bono al VC.

Armas de Fuego

Las armas de fuego pueden tener dos modos de disparo: manual o automático.

- **Modo manual:** disparan un proyectil cada vez que se pulsa el gatillo, y cada disparo puede hacerse al mismo objetivo sin penalización, o a múltiples pero con la penalización habitual.
- **Modo automático:** pueden disparar ráfagas de proyectiles a hasta tres objetivos distintos sin penalización alguna.
- **Escopetas y otras armas de postas:** pueden disparar a un solo objetivo, dentro del alcance corto, y hasta tres si se encuentran en alcance medio o largo, sin penalización.

Maniobras Especiales Según Tipo de Arma

Las armas pueden hacer maniobras especiales. Estas maniobras **pueden activarse** cuando el combatiente realiza **ataques contra solo un objetivo** en un mismo intercambio.

- Armas cuerpo a cuerpo pequeñas, cortas o livianas suman +1VC.
- Armas cuerpo a cuerpo grandes, largas o pesadas suman +1p a la tirada.
- Armas arrojadas o de proyectiles suman +1VC.
- Dos armas cuerpo a cuerpo permiten dos tiradas y quedarse con la mejor.
- Armas de fuego disparando el máximo de balas suman +1p a la tirada.
- Armas de francotirador suman +2p cuando apuntan a un objetivo estático durante un turno, disparando en el turno siguiente.

- Granadas y explosivos que apuntan a un solo objetivo suman +2p a la tirada.

Jashee, la ciber-guerrera de ciudad Neón, se encuentra en un callejón donde fue emboscada por dos villanos. Uno armado con un bastón espinado y otro con una vibroespada. La vibroespada es un arma terrible así que Jashee decide en este primer intercambio de combate enfocar su ataque en él. Usa sus dos cuchillas y habilita su maniobra especial. Tiene 4p en la experiencia con esas armas y 1p más por su característica Ágil. La maniobra le permite arrojar los dados dos veces y elegir la mejor tirada. En la primera obtiene (3, 7, 6, 1, 1) dos éxitos. En la segunda (7, 6, 1, 3, 5) tres éxitos. Elige la segunda tirada contra la del villano.

Munición

Luego de terminar el combate, las armas que usan munición deben arrojar 1d. Si el resultado es 1 significa que el PJ se ha quedado sin munición.

Localización de Golpes (opcional)

Hay seis localizaciones de golpe en un personaje humanoide. Cada vez que un personaje es lastimado, arroja 1d y consulta la siguiente tabla.

Tirada	Localización
8	Cabeza
4-7	Cuerpo
3	Brazo
1-2	Pierna

Tabla opcional si se usan d6

Tirada	Localización
6	Cabeza
3-5	Cuerpo
2	Brazo
1	Pierna

Si necesitas saber qué extremidad, puedes usar el dado más bajo de tu tirada de ataque: si es impar será una extremidad izquierda, si es par derecha.

Puedes sacrificar un éxito de tu tirada de combate para elegir dónde pega tu ataque.

Efecto del Daño en Localizaciones de Golpe

- Un ataque a la **cabeza** genera un -1p al siguiente turno.
- Un ataque al **cuerpo** no tiene consecuencias adicionales.
- Un ataque a una **pierna** puede hacer que el personaje caiga al suelo o frene inmediatamente si estaba en movimiento. Genera un -1p a cualquier acción que requiera el uso de piernas durante el próximo turno.
- Un ataque a un **brazo** puede hacer que el personaje suelte lo que esté cargando. Genera un -1p a cualquier acción que requiera el uso del brazo durante el próximo turno.

Las penalizaciones a una misma localización no se acumulan.

Resumen del Procedimiento en Combates

En resumen cada intercambio de combate se organiza de esta manera:

- 1) Los enemigos declaran a quiénes atacan, con qué armas y protecciones, y si realizan alguna maniobra especial
- 2) Los personajes jugadores también hacen lo mismo
- 3) El GJ arroja los dados de los combatientes enemigos
- 4) Los jugadores arrojan los dados de sus personajes
- 5) Se comparan los VC de las armas y protecciones involucradas en ese intercambio y se determinan la cantidad de éxitos de cada lado
- 6) Se asignan heridas o consecuencias según corresponda

Reglas Especiales de Combate

Atacar a Alguien Indefenso

Cuando se ataca a alguien indefenso, sea alguien atado, durmiendo, congelado, inconsciente, inmovilizado o similar, **morirá en el acto si así se desea**. Si se usa un arma **a distancia** se deberá hacer una tirada y obtener **al menos un éxito**, contando la protección el objetivo si la tuviese.

Ataque para Noquear

Un ataque que se haga con la intención de noquear o dejar inconsciente al adversario suele estar apuntado la cabeza u otra zona sensible. El ataque necesita al menos **3 éxitos de diferencia**. Sin importar el daño hecho, la víctima sólo recibe un punto de herida.

Ataque por Sorpresa

Un ataque por sorpresa necesita previamente una **tirada exitosa de sigilo o experiencia similar**. Si esto es así, solo el atacante arroja dados y cuenta éxitos. La **víctima solo puede contar con el VC de su protección** si se halla disponible.

Ataques Sin Dañar

Si el atacante no quiere herir al enemigo, **puede hacerlo sin problema**. Si además obtiene **dos o más éxitos que el enemigo** en el intercambio, **aplica un -1 por cansancio**. Si el enemigo no quiere dañar al personaje durante todo un intercambio, recupera toda la penalización.

Cambiar y Recargar Armas

Un personaje puede cambiar o recargar armas en el mismo turno en el que ataca, si es necesario, sin ningún tipo de penalización.

Cobertura

Si el objetivo se encuentra detrás de algo que cubre aproximadamente **la mitad de su cuerpo**, obtiene **+1VC**. Si la cobertura llega aproximadamente a $\frac{2}{3}$ **de su cuerpo** (o muestra solo su cabeza y brazos u hombros), obtiene **+2VC**.

Combate a Distancia

Cuando se inicia un combate a distancia primero hay que establecer la distancia relativa entre los bandos. Hay tres distancias, según su coherencia ficcional:

- **Distancia Corta:** aquellos involucrados en combate están lo suficientemente cerca como para combatir cuerpo a cuerpo si lo desean.
- **Distancia Media:** aquellos a distancia media están lejos y no pueden atacarse cuerpo a cuerpo.
- **Distancia Larga:** los involucrados en combate están muy lejos y no podrán usar sus armas cuerpo a cuerpo.

Los combatientes pueden acercarse o alejarse de una distancia a la otra. Tanto el personaje jugador como su enemigo pueden **gastar uno de sus éxitos** obtenidos para **moverse de una distancia a la otra contigua**. Solo un movimiento puede hacerse por intercambio.

Los ataques a distancia pueden ser evitados usando una experiencia de esquivar, atletismo o similar, aunque también el uso de una armadura, escudo o cobertura sirven. Un ataque con armas de proyectil o de fuego **a distancia corta no puede ser esquivado**. Sin embargo, si el atacante, haciendo un ataque a distancia ese intercambio, recibe un ataque cuerpo a cuerpo, tampoco podrá defenderse, y solo contará el VC de su armadura para protegerlo.

Combate a Distancia vs Combate Cuerpo a Cuerpo

Si se está en combate a distancia y uno de los dos bandos no tiene un arma a distancia para devolver el ataque, las tiradas solo las realiza el atacante. El **atacante** cuenta solo el **VC de su arma**, y el **defensor** solo el **VC de cualquier protección**, escudo o cobertura.

Combate desde Monturas

Alguien montando un caballo u otro animal tiene **+1p cuando combate contra enemigos de a pie**. Esta bonificación no cuenta si el combate es a distancia.

Combate desde Vehículos

Cuando se ataca desde un vehículo en movimiento se tiene una **penalización de -1p**. Si el personaje está conduciendo el vehículo al mismo tiempo, tendrá además un -1p a la tirada para conducir.

Derribo

Un personaje puede usar una experiencia para derribar a un objetivo. En el intercambio no entran en juego el VC del arma, o armadura, sólo el de un posible escudo u objeto similar. Si el personaje triunfa, el objetivo es derribado al suelo. Una persona derribada tiene una **penalización de -1p** para luchar mientras esté en esa posición.

Desarmar

Un ataque que apunte al arma del enemigo, mano o brazo, necesita una tirada de **al menos 3 éxitos de diferencia**. Sin importar el daño causado, la víctima sólo recibe un punto de herida.

Látigos y Otros Ataques que Atrapan

Ataques con látigos u otra arma que atrape no causan daño. En vez de eso **generan una penalización de -1p** a las acciones físicas hasta que el objetivo obtenga una tirada exitosa de una experiencia adecuada para liberarse.

Presa y Lucha

Usando una experiencia adecuada, un personaje puede apresar a un objetivo con la intención de inmovilizar, tumbar o herirlo. Se realiza una tirada normal de combate y si se es exitoso, la víctima queda **inmovilizada durante el siguiente turno**, o se **tumba al suelo**, o se **lastima**, usando la **diferencia de éxitos** como habitual. Si el personaje pierde el intercambio, el objetivo se libera.

Todo al Ataque

Se adopta una actitud totalmente ofensiva, mejorando la probabilidad de infligir más daño, a cambio de descuidar la defensa. En términos de juego, **se añade +1VC a los ataques** durante todo

el intercambio de combate, pero **los éxitos obtenidos no contabilizan para reducir el daño** recibido, si el enemigo obtiene más éxitos.

Todo a la Defensa

Se adopta una actitud totalmente defensiva, mejorando la probabilidad de protegerse del daño, a cambio de no atacar. En términos de juego, **se añade +1VC a las defensas** durante todo el intercambio de combate, pero **los éxitos obtenidos no contabilizan para causar daño**, si se obtiene más éxitos que el enemigo. Si se cuenta con un **escudo** se puede añadir **+1VC adicional en combate cuerpo a cuerpo, como única excepción**.

Combate Simplificado

Estas reglas de combate simplificado **resumen el combate a una sola tirada**. Esto es útil para cuando el juego no necesita un combate detallado, o cuando la mesa no tiene interés en desarrollar un combate que genere tensión.

Combates Secundarios

En este método de resolución simplificado los personajes jugadores **saldrán victoriosos siempre** en un combate secundario, y solamente deberán hacer **una tirada para saber si resultan heridos** o no.

Para saberlo, elige los Atributos apropiados y **arroja los dados**, comparándolos con el **Número Objetivo habitual**. Si obtienes **al menos un éxito**, **no habrás recibido heridas**. Si **no obtienes éxitos**, recibirás una cantidad de **heridas igual al nivel del enemigo** (ver Combates Secundarios) **menos uno**, sin importar la cantidad de enemigos enfrentados.

Combates Primarios

Los combates primarios **se van a resolver en una sola tirada**, nuevamente, pero esta vez, los enemigos también realizarán sus tiradas.

El procedimiento es **exactamente igual que para realizar un intercambio de combate habitual**, incluyendo cantidad de enemigos, con la salvedad de que **no podrán realizarse las maniobras de combate**. Antes de iniciar el combate **ambos oponentes deben declarar cuáles son las Consecuencias de Éxito** que desean obtener. A veces las Consecuencias de Éxito serán las de eliminar al enemigo por completo, aunque en su mayoría serán otras las verdaderas razones, como escapar, reducir al enemigo, dejarlos inconscientes, etc. El **resultado** del combate se determina según la **diferencia de éxitos entre el PJ y cada enemigo que participe** (de a “duelos”), consultando la siguiente tabla.

- Si el **Personaje Jugador** saca **igual o más éxitos** que el enemigo, obtiene las **Consecuencias de Éxito** establecidas.
- Si el **Personaje Jugador** saca **menos éxitos** que el **enemigo**, éste último **obtiene sus Consecuencias de Éxito**. El PJ puede negar este resultado si lo canjea por **una cantidad de heridas igual a la diferencia de éxitos**.

En una ambientación de un año 1920 fantástico, Jimena, la guerrera callejera, es atacada por el Dr. Peste y sus esbirros. Mientras el doctor permanece a resguardo en su helimotor a vapor, Pescuezo, su guardia personal, y un Demodog caen delante de ella. El GJ establece que es un combate principal y que se usará el método simplificado. Pescuezo tiene una Experiencia en combate de 3p y obtiene un dado adicional por Forzudo (1p). No cuenta con protección, pero tiene unas nudilleras peligrosas que le otorgan 1VC. El Demodog tiene una capacidad de combate de 3p y un VC2, proveniente de sus peligrosos dientes y su gran contextura. Jimena por su parte tiene una Experiencia de combate de 4p y un dado adicional de su característica Habilidosa (1p). No tiene armadura pero sí tiene un mazo retráctil que le da 1VC. La Consecuencia de Éxito de los enemigos es atrapar a Jimena y llevarla con el Dr. Peste, y la de Jimena es de escapar dejándolos atrás para poder llegar a su destino. Como en cualquier combate normal, los enemigos declaran primero sus acciones para este intercambio de combate y arrojan sus dados. Ambos se lanzan a atacarla en simultáneo, sin ninguna maniobra especial ya que no está permitido en el combate simplificado. Pescuezo obtiene en los dados (2, 6, 7, 8), que son tres éxitos según su NO de 5. El Demodog por su parte tiene un NO de 4, por contar con un punto más de VC que Jimena. Los dados le dan (3, 5, 2), solo un éxito. Ahora es el turno de nuestra heroína. Como Jimena combate contra dos enemigos, deberá reducirse en uno sus dados. Arrojamos los cuatro dados y sacamos (5, 3, 1, 4). Comparamos el resultado contra Pescuezo y vemos que tenemos una diferencia de dos éxitos en contra. Esto quiere decir que perdemos la pelea contra él y nos capturará. Comparando con el Demodog, están iguales en cantidades de éxitos, o sea que vencemos al perro demoníaco. Como no queremos perder, canjeamos por heridas los dos éxitos negativos contra Pescuezo. Le decimos al GJ que tomamos esa decisión. Con lo que ganamos la batalla, logramos dejarlos atrás, pero quedamos Levemente Heridos con dos heridas!

Magia y Poderes

Hacer magia implica que el personaje tiene la experiencia o pericia para crear efectos mágicos. Un poder es una habilidad innata, tal vez similar a la de la magia, que opcionalmente puede activarse sin tirada. Los **éxitos** de la tirada **cuentan como puntos de Intensidad** del hechizo o poder.

Dependiendo de lo que se quiera hacer con el hechizo, los puntos de **Intensidad** se invierten en **uno u otro efecto**.

Consideraciones Generales

- Los poderes y conjuros mágicos se miden en Intensidad.
- Cuando se hace magia cada éxito significa un punto de Intensidad.
- Todos los poderes requieren de una habilidad para ser activados.
- Todos los hechizos y poderes duran mientras son mantenidos.
- Cada hechizo mágico mantenido reduce el nivel de la experiencia del hechicero o poder en un -1p.
- Los efectos permanentes, o que no necesitan de activación, cuestan cinco veces el total de puntos.

Efectos de Magia y Poderes

Los hechizos, y algunos poderes, pueden tener más de un modo de uso. El **efecto mecánico** de cada uno de esos usos **varía**. Por ejemplo una pequeña bola de fuego podría ser usada para iluminar una habitación oscura, para cocinar alimentos, o para causar daño. A continuación los posibles efectos y sus variedades.

Acelerar / Retrasar

Algunos hechizos o efectos toman su tiempo.

- Si deseas acelerar el tiempo normal, **duplica el costo** del poder por cada vez que quieras **reducir el tiempo normal a la mitad**.
- También puedes retrasar el efecto, **reduciendo el costo en 1/5** cada vez que quieras **duplicar el tiempo**.

Estos parámetros también pueden usarse para aquellos hechizos o poderes que alteren el tiempo.

Importante: todos los hechizos o poderes no permanentes **tardan un intercambio** de combate en activarse como mínimo y **sin excepción**.

Alterar Atributos

Cada punto de Intensidad suma o resta 1p a una Ocupación o Experiencia hasta un mínimo de 1p. Si se quiere alterar una Característica el costo será de dos puntos de intensidad por cada 1p que se quiera sumar o restar.

Alterar Propiedades de Combate

Cada punto de Intensidad suma o resta 1VC de armas, protecciones, hechizos o poderes, hasta un mínimo de VC0.

Causar Daño

Un punto de Intensidad otorga una nueva forma de ataque con 1p de probabilidad y 1VC. Se puede elevar el daño usando Alterar Propiedades en Combate, y subir la probabilidad con Habilidad.

Distancia y Área de Efecto

Usar un poder a distancia cuesta puntos adicionales según la distancia: 0 para Corta, 1 para Media, 2 para Larga). Un efecto de área cuesta lo mismo que las distancias y además duplica el costo total del hechizo o poder. Distancias o áreas mayores pueden costar aún más.

Habilidad

Cada punto de Intensidad otorga o aumenta en 1p la probabilidad de realizar una acción o efecto específico. A partir del quinto dado se comienza a subir de Categoría como cualquier otra Experiencia. Si no se desea obtener dados, se puede optar por comprar éxitos automáticos, costando tres puntos de Intensidad por cada uno.

Resistencia a la Magia

Algunos hechizos pueden ser evitados de manera convencional, como por ejemplo una bola de fuego puede ser esquivada. Sin embargo algunos hechizos atacan o afectan directamente a un personaje sin una aparente capacidad de resistencia. **Todos los personajes tienen la posibilidad de resistir el efecto de un hechizo usando una Característica o atributo apropiado.** En ese caso, los éxitos del efecto del hechizo son comparados con los éxitos del atributo que resiste en una tirada enfrentada. Si la **defensa** obtiene la **misma o más** cantidad de **éxitos**, el hechizo fue **resistido**. Si no, afectará con un **poder equivalente a la diferencia de éxitos**.

Hechizos de Ejemplo

Sangre Hirviente (2)

El hechicero puede incrementar la temperatura de la sangre del objetivo, causando daño a distancia.

Causar Daño VC1 (•) (1p)

Distancia Media (1p)

Bola de Fuego Lanzable (2)

Crea una bola de fuego de VC2 que puede ser arrojada por el hechicero usando una experiencia adecuada. Si el hechicero no puede arrojlarla, puede hacerlo usando solo el 1d base del hechizo.

Causar Daño VC2 (•) (2p)

Bola de Fuego Explosiva (4)

Crea una bola de fuego de VC1 que puede ser arrojada por el hechicero usando una experiencia adecuada. Si el hechicero no puede arrojlarla, puede hacerlo usando solo el 1d base del hechizo. Al tocar al objetivo explota afectando un área pequeña.

Causar Daño VC1 (•) (1p)

Distancia Media de Explosión (1p)

Efecto de Área (total x2)

Invisibilidad (variable)

Este hechizo convierte en invisible al hechicero, o quienquiera que sea el objetivo, mientras sea mantenido. El personaje invisible tiene +1p, por cada punto de intensidad usado, para cualquier acción de sigilo que intente.

Efecto Invisibilidad (variable)

Fuerza de Hierro (10)

El hechicero crea una nueva característica llamada Fuerza de Hierro que afecta a todas las acciones de fuerza del objetivo, añadiendo 1d. El efecto es permanente.

Alterar Atributo (2p)

Efecto Permanente (costo x5)

Poderes de Ejemplo

Big Data (8)

El personaje puede consultar a una fuente de información colectiva (Internet, mentes cercanas, etc.) sobre cualquier tema. Posee 3d para encontrar dicha información. El uso del poder está limitado a la existencia de esa fuente.

Habilidad para Encontrar Información (3p)

Distancia (1p Media)

Área (costo total x2)

Regeneración (12)

El personaje regenera las heridas recibidas. Tiene 1 éxito automático para curar mágicamente las heridas a 1/16 del tiempo normal: 90 minutos para cada Punto de Herida estando Levemente Herido, 10hs por cada Punto de Herida estando Herido y 2 días para cada Punto de Herida estando Gravemente Herido o “Muerto”

Éxito Automático (3p)

Acelerar (costo total x4)

Cuerpo de Goma (17)

El cuerpo del personaje tiene la consistencia y flexibilidad de la goma. Tiene 7 éxitos para alterar su cuerpo de cualquier manera que desee.

Éxitos Automáticos x5 (15p)

Nivel Categoría 2 (2p)

Dilatamiento Temporal (48)

El personaje puede alterar el flujo del tiempo en un área de su elección, excluyéndose a sí mismo, enlenteciendo hasta ¼ de la velocidad normal o acelerando hasta 4 veces más rápido. Posee 5d de efecto para alterar el tiempo en esa área.

Efecto (•••••) (5p)

Distancia (1p media)

Área (costo total x2)

Acelerar / Retrasar (costo total x4)

Resonancias

Las Resonancias son las **repercusiones de los acciones de los personajes jugadores**. Cuanto más alta la Resonancia, mayor la repercusión. Las Resonancias generadas producen hechos e hilos narrativos que transforman al mundo y a las aventuras vividas por los personajes jugadores. Además, generar Resonancias es la **principal fuente de Puntos de Desarrollo** y potencial de crecimiento de los PJs. Por otro lado, los hilos narrativos generados, terminarán afectando a los personajes quienes deberán resolverlos para poder utilizar los puntos de desarrollo acumulados y mejorar sus atributos.

Niveles de las Resonancias

Las resonancias se miden en niveles, desde 1 a 10, en orden de magnitud de las repercusiones, desde la más leve a la más extrema para esa ambientación específica. Para determinar el nivel de una

resonancia existe una tabla guía para usar de referencia. De todas maneras, cada ambientación tendrá una tabla ajustada a sus características y necesidades.

Cómo Adaptar los Niveles de Resonancias para una Ambientación Específica

Para adaptar los niveles de las resonancias debes pensar **cuál sería la consecuencia más grave o extrema para la ambientación o temática propuesta**. A esa consecuencia asígnale el nivel 10 (el máximo). A partir de ahí puedes ir elaborando los niveles en orden descendiente hasta el 1, o en el orden inverso, si lo prefieres. Describe algunos ejemplos de consecuencias adecuadas como guía, pensando en distintas posibilidades: puede ser determinada por su alcance en tamaño, por su alcance mediático, por su daño físico, por los cambios sociales que generaría, etc. Recuerda que no es necesario que el último nivel sea algo catastrófico o de proporciones gigantescas, solo tiene que representar las consecuencias más graves de la propuesta que quieren jugar.

Vamos a jugar una saga de aventuras adolescentes sobrenaturales, ambientadas en un colegio pupilo. Al momento de crear la escala de las resonancias pienso que la consecuencia más extrema sería algo que genere el cierre o destrucción de colegio. Decido construir la tabla de ahí para abajo:

Nivel 10 Cierre permanente o destrucción del colegio.

Nivel 9 Escándalo de grandes proporciones: cambio de autoridades. Expulsión de uno o más PJs. Muerte de algún PJ. Muerte de varios estudiantes. Intervención externa, legal y mediática. Presencia de las entidades mágicas más poderosas y peligrosas.

Nivel 8 Escándalo de grandes proporciones: cambio de profesores. Expulsión de un PJ. Muerte de algún estudiante. Intervención externa, legal y mediática. Presencia de entidades mágicas más poderosas.

Nivel 7 Cambio de alguna autoridad. Cambio en el régimen educativo. Expulsión de varios alumnos. Intervención legal o externa en el colegio. Presencia de entidades mágicas leves.

Nivel 6 Conflicto interno en el colegio. Expulsión de un alumno o sanciones disciplinarias generales. Evidencias generales de uso mágico. Presencia de autoridades legales o externas.

Nivel 5 Pelea con otro curso, división o grupo social. Sanciones disciplinarias para los cursos. Citación de padres. Investigación por uso mágico evidente.

Nivel 4 Pelea con uno o más estudiantes. Sanciones disciplinarias para los PJs. Investigación por evidencia de uso mágico. Citación de padres.

Nivel 3 Pelea con otro estudiante. Sanción disciplinaria. Marca personal de un profesor o tutor.

Nivel 2 Roces con otro estudiante. Se esparcen rumores.

Nivel 1 Celos o envidia de otro estudiante. Pequeñas venganzas y habladurías.

Adjudicar un Nivel de Resonancia a una Acción

Al momento de adjudicar un nivel de resonancia a una acción, **piensa cual sería la magnitud lógica** de las consecuencias de ese acto.

Tabla Genérica de Resonancias

Nivel	Ejemplo
1	Repercusión pequeña en una zona determinada: barrio, pueblo. Afectó a una persona de importancia menor. Conflicto personal o de bandas.
2	Repercusiones en una zona media: ciudad. Afectó a un intendente, gobernador, comerciante importante, líder religioso local, personalidad local, etc. Conflicto entre un sector o clase social local.
3	Repercusiones en una zona considerable: provincia o estado. Afectó a un gobernador, comerciante importante, líder religioso, personalidad conocida en los medios, gran empresario, etc. Conflicto social o de facciones regionales.
4	Repercusiones a nivel país: Afectó a una personalidad importante, líder político local, económico o religioso, gran empresa nacional. Conflicto social interno.
5	Repercusiones a nivel país y alrededores: Afectó a una personalidad muy importante, líder político, económico o religioso internacional, empresa internacional. Conflicto social en el país y alrededores. Guerra con algún país vecino.
6	Repercusiones continentales: Afectó a un líder o ícono mundial, sea político, económico o religioso, o a una gran líder político, económico o religioso internacional, gran empresa internacional. Conflicto social, ideológico, o económico en el continente. Guerra regional entre más de dos países.
7	Repercusiones mundiales: Afectó a toda una facción, clase social o religiosa mundial. Guerra intercontinental entre varios países o bloques.
8	Repercusiones mundiales: Choque y conflicto entre distintas facciones, clases, religiones, culturas, etc. Guerra intercontinental entre varios países o bloques con consecuencias a largo plazo.
9	Repercusiones mundiales: Conflicto internacional total. Exterminios masivos, reconfiguración del orden mundial. Fin e inicio de una nueva era.
10	Repercusiones definitivas: Conflicto total sin límites ni reparos. Exterminio total del ser humano o vida apropiada en el planeta.

Variaciones en el Nivel de la Resonancia

A veces las consecuencias lógicas y esperadas de la acción realizada por los personajes jugadores pueden no llegar a terminar sucediendo. Para reflejar estas posibles variaciones se puede arrojar un dado y consultar la tabla siguiente:

Arroja 1d	Variación
1-2	-1 Nivel (1 como mínimo)
3-6	Sin variación
7-8	+1 Nivel (10 como máximo)

Si se usa opcionalmente d6

Arroja 1d	Variación
1-2	-1 Nivel (1 como mínimo)
3-4	Sin variación
5-6	+1 Nivel (10 como máximo)

Esta variación se aplica al nivel de resonancia que se había establecido inicialmente.

Los PJs descubrieron un entramado de corrupción que llega hasta el gobernador de la provincia. Viendo la tabla, el GJ establece que debería ser un Nivel de Resonancia de 3. Sin embargo el escándalo podría ser mayor, o menor, dependiendo de cómo se esparza por los medios y por los lugares de influencia. Para evaluar esta posible variación, el GJ le pide a los jugadores que arrojen 1d y obtienen un 7... aumentando el nivel a 4... Evidentemente el escándalo se va fuera de control...

Consecuencias Mecánicas de las Resonancias

Además de generar hilos narrativos e historias, las Resonancias tienen **efectos mecánicos concretos**. El GJ irá desarrollando por su cuenta los hilos narrativos de las Resonancias.

Por cada nivel, el GJ elegirá **un ser, personaje o suceso** destacado de ese hilo narrativo que pasará, o pasarán, a ser sus protagonistas.

Si se trata de personajes o seres, el GJ dispondrá de unos puntos para definir sus habilidades y poderes, de manera coherente con el nivel de la resonancia, como se explicará más adelante. Si se trata de un suceso o evento, como podría ser un gran terremoto, una tormenta mágica, o cualquier otro efecto natural o sobrenatural, el GJ simplemente establecerá el poder del suceso con una cantidad de éxitos automáticos igual al nivel de la Resonancia correspondiente.

Los **efectos de las Resonancias** no afectarán a los PJs hasta tanto **pasen una cantidad mínima de sesiones igual al nivel de la Resonancia**.

Desarrollo de los Personajes

Los personajes jugadores actuarán siguiendo sus Propósitos, generando Resonancias en el camino, y obteniendo así puntos de desarrollo que les permitirán crecer y mejorar en sus capacidades.

Cómo ganar Puntos de Desarrollo

Al finalizar cada aventura: sólo por participar de la aventura los personajes obtienen 1PD.

Realizando acciones que produzcan resonancias: estas acciones son la principal fuente de Puntos de Desarrollo.

Cuándo invertir los Puntos de Desarrollo

Las resonancias producidas tienen un nivel. Cada vez que se **resuelve** una de las consecuencias generadas por una **resonancia de un nivel hasta entonces no resuelto**, se habilitará a los personajes jugadores a utilizar los Puntos de Desarrollo acumulados hasta ese instante para mejorar sus experiencias y otros atributos.

De cualquier manera, hay límites a la cantidad de resonancias generadas simultáneamente, y sin resolver, por cada nivel.

Nivel Resonancia	Resonancias máx. simultáneas
1	8
2	7
3	6
4	5
5	4
6	3
7	2
8	1
9	1
10	1

Al comienzo del juego, los personajes jugadores **no podrán generar resonancias de niveles mayores a 5**. A medida que vayan resolviendo resonancias, podrán ir habilitando niveles más altos, a razón de un **nivel adicional por cada resonancia resuelta**.

Finalmente los PJs pudieron resolver su primera Resonancia. Esta vez de nivel 1. Eso habilita a todos los personajes a poder invertir los puntos de desarrollo acumulados

hasta el momento (21). Luego de usar algunos de los puntos el GJ anuncia que, al haber resuelto una resonancia, ahora se pueden llegar a generar resonancias de hasta nivel 6.

Evolución de los Personajes

Los Puntos de Desarrollo pueden ser gastados para comprar mejoras para el personaje. Estas mejoras pueden darse en las experiencias que tenga, o en aquellas adquiridas durante sus aventuras. Sin embargo, estas mejoras **sólo podrán realizarse** al momento de resolver una **resonancia** generada de un **nivel que no se haya vencido aún**.

Los personajes jugadores obtienen Puntos de Desarrollo a través de varias formas:

Al finalizar cada Aventura: 1PD

Haciendo un cambio radical en uno de sus Porqués: 10PD

Generando acciones de Resonancia

Resonancia de Nivel 1 = 3PD

Resonancia de Nivel 2 = 6PD

Resonancia de Nivel 3 = 9PD

Resonancia de Nivel 4 = 15PD

Resonancia de Nivel 5 = 24PD

Resonancia de Nivel 6 = 39PD

Resonancia de Nivel 7 = 63PD

Resonancia de Nivel 8 = 102PD

Resonancia de Nivel 9 = 165PD

Resonancia de Nivel 10 = 267PD

Costos en Puntos de Desarrollo

Mejorar a un personaje cuesta una cierta cantidad de Puntos de Desarrollo. Existen tres costos diferenciados según el largo de la serie de historias o total de partidas que se espera tener: serie ágil, serie media, o serie larga

Costos para una serie ágil

Mejorar una Experiencia / Poder

de () a (•) = 2PD

de (•) a (••) = 4PD

de (••) a (•••) = 6PD

de (•••) a (••••) = 10PD
de (••••) a (•••••) = 16PD
Categoría nivel 1 = 26PD
Categoría nivel 2 = 42PD
Categoría nivel 3 = 68PD
Categoría nivel 4 = 110PD
Categoría nivel 5 = 178PD

Costos para una serie media

Mejorar una Experiencia / Poder
de () a (•) = 3PD
de (•) a (••) = 6PD
de (••) a (•••) = 9PD
de (•••) a (••••) = 15PD
de (••••) a (•••••) = 24PD
Categoría nivel 1 = 39PD
Categoría nivel 2 = 63PD
Categoría nivel 3 = 102PD
Categoría nivel 4 = 165PD
Categoría nivel 5 = 267PD

Costos para una serie larga

Mejorar una Experiencia / Poder
de () a (•) = 5PD
de (•) a (••) = 10PD
de (••) a (•••) = 15PD
de (•••) a (••••) = 25PD
de (••••) a (•••••) = 40PD
Categoría nivel 1 = 65PD
Categoría nivel 2 = 105PD
Categoría nivel 3 = 170PD
Categoría nivel 4 = 275PD
Categoría nivel 5 = 445PD

Condiciones para las mejoras

Las Experiencias que puede mejorar el personaje son aquellas que haya utilizado hasta el momento de la mejora, haya tenido éxito en su uso o no. Además **ninguna experiencia puede mejorar en más de dos puntos por vez.**

La Dinámica del Juego

Los personajes jugadores actuarán siguiendo sus Propósitos, generando todo tipo de historias y aventuras. Estas aventuras causarán repercusiones o resonancias que darán movimiento al mundo y la ambientación que los rodea. Cada aventura será llamada **Capítulo**.

Capítulos

Los **Capítulos** son tramas que comienzan y terminan. Se inician con un **Objetivo** creado por el **Jugador Conductor** elegido y los demás jugadores, y pueden terminar con la concreción de ese objetivo, o no, dependiendo de cómo se sucedan los hechos de la aventura. Los capítulos pueden durar una sesión de juego o más, de nuevo, dependiendo de los sucesos de la aventura, así como la duración de cada sesión, estilo de juego de los jugadores en la mesa, etc.

El jugador conductor

Uno de los jugadores deberá ser elegido para conducir la temática del Capítulo. La elección puede ser consensuada, al azar, o como mejor le parezca a todos. El jugador conductor **será el encargado de iniciar una aventura u objetivo**, inspirándose siempre en el **Propósito de su personaje**. Este **Objetivo** puede ser construido con aporte de todos los jugadores y el GJ, de manera consensuada, aunque siempre la última palabra al respecto la tendrá el jugador conductor, con aceptación del GJ, quien debe asegurar que el objetivo **no rompa la coherencia del mundo de juego**.

El jugador conductor, y el resto de la mesa, tienen **libertad creativa** al momento de inventar el **Objetivo y otros detalles** de la aventura. Esto quiere decir que, mientras se mantenga la coherencia de los propios personajes (sus Ocupaciones, Propósitos, Experiencias, Porqués, etc.) y la coherencia de la ambientación, **se pueden añadir los detalles, elementos, seres y conflictos** que puedan ser de interés para todos los jugadores. Por ejemplo se puede inventar un contacto de alguno de los personajes que posee información importante sobre el contenido de un servidor para que sea hackeado por el grupo de PJs. O tal vez crear un pueblo cercano con algún secreto. O inventar que justo en el lugar donde están ubicados los personajes se encuentra un hechicero importante que tiene el hechizo buscado por el personaje del jugador conductor.

Se recomienda que en la aventura se apunte a generar **al menos una resonancia**. Otra opción posible es que el jugador conductor quiera generar una resonancia determinada y, junto con el GJ, elaboren un objetivo acorde.

Una vez determinado el objetivo de la partida, los jugadores pueden, opcionalmente, sugerir algún “gancho argumental”, suceso o motivo que haga que los personajes jugadores conozcan, se enteren, sean tentados o forzados a ir hacia el objetivo establecido. Normalmente el GJ inventará ese enganche y lo presentará a los jugadores dentro del mundo de juego una vez iniciada la partida, aunque también puede acordarse previamente entre todos.

Vale recalcar que el personaje del jugador conductor es el que tiene la iniciativa y va en busca de su Propósito. Lo importante es tener el primer impulso y echar a rodar la pelota. El resto de la aventura se irá revelando sola: el movimiento se demuestra andando.

Comenzamos una nueva partida de nuestra campaña de fantasía estilo Espada y Planeta (Sword and Planet en inglés). Elegimos a Sandra como Jugador Conductor. El personaje de Sandra se llama Emily, su Propósito es “Derrocar al imperio del hechicero Ming”. Los personajes jugadores se encuentran actualmente en Nathraz, una ciudad-depósito de chatarra. El GJ le pregunta a Sandra qué piensa hacer Emily, y que preferentemente haga una interpretación dentro de la ficción del juego.

Sandra: Ok, nos encontramos todos en la taberna de Sam, donde quedamos la partida pasada. “Sabéis... ¡todavía no he podido hacer mucho contra el maldito Ming! pero creo que entre toda esta chatarra podría encontrar algo que me sirva. Podemos visitar al depósito municipal y ver si podemos conseguir algún material especial... algún arma u objeto único que pueda darnos una ventaja.”

GJ: Muy bien, es una buena propuesta. (Internamente el GJ ya piensa un posible disparador de resonancias. Tal vez alguien del depósito pueda dar voz del grupo de aventureros y lo que están buscando).

Así ya está plantada la semilla inicial de lo que va a ser la partida actual.

Cuándo se elige un nuevo Jugador Conductor

Habitualmente se elegirá un nuevo Jugador Conductor cuando el Capítulo actual llegue a una conclusión. Esto puede suceder al cabo de una sesión (reunión de jugadores) o dos, o las que sean necesarias. Cada grupo de jugadores tendrá su dinámica particular. Puede ser que las partidas sean más cortas en un grupo que otro, puede ser que en un grupo se disfrute detallando mucho las acciones e interpretando cada escena de los personajes, mientras que otro prefiere aventuras vertiginosas. Otro factor a tener en cuenta es la ambientación y la propuesta del juego en particular; no es lo mismo una ambientación de *espada y brujería* que una de intrigas políticas, por ejemplo.

Los demás jugadores

Una vez definido el Objetivo del Capítulo, los demás jugadores pueden crear motivos por los cuales sus personajes estén interesados en participar, sean excusas para ayudar al otro personaje o posibles beneficios materiales o ramificaciones de la trama principal generada por el jugador conductor y su personaje, siempre **usando sus propios Propósitos como incentivo**. En esta instancia **se sigue teniendo la libertad creativa** para introducir factores o excusas en el mundo ficcional, siempre y cuando no vaya en contra de la coherencia de la ambientación.

Otros dos jugadores acompañan a Sandra.

Martín juega con un pirata llamado Roland cuyo Propósito es “Hacer suficiente dinero y vivir en mi propia fortaleza”.

Roland: “Muy bien Emily, quizás encuentre algo valioso para mí también, algo que pueda convertir en dinero, jeje.”

Laura, por su parte, interpreta a una científica llamada Mila cuyo Propósito es “Encontrar toda la información posible sobre el Planeta Azul”.

Mila: “Como ya saben, tengo la teoría de que originalmente provenimos del Planeta Azul, escuché rumores que en este depósito hay algunos objetos muy antiguos que nadie sabe qué son. Tal vez puedan tener relación con ese asunto.”

Qué hace un jugador durante la aventura

Interpretación del Personaje

Se espera que los jugadores interpreten a sus personajes teniendo en cuenta los elementos presentes en su creación. En detalle:

Característica: hay que recordar que la característica es lo más destacado del personaje y es algo que está presente en todo momento. Si la característica es alguna especie no humana, hay que entender e interpretar, lo mejor posible, esos rasgos extraños y ajenos al humano común.

Experiencia Principal: es el área en la que el personaje tiene más experiencia y comodidad. La mayoría de las acciones del personaje estarán cubiertas aquí. Abarca las acciones que instintivamente haría el personaje.

Experiencias: son pericias que el personaje desarrolló y desarrolla durante las aventuras. La evolución y agregado de experiencias nuevas es una buena fuente de registro de lo que el personaje fue viviendo.

Porqués: los porqués son los rasgos de personalidad más profundos del personaje. No solo son fuente de una bonificación (o penalización) en el juego si no que deberían ser tenidos en cuenta en la interpretación habitual del PJ.

Propósito: es la razón más profunda por la cual el personaje hace lo que hace. No necesariamente tiene que estar expuesto el propósito al momento de interpretar, pero es importante que el jugador la tenga presente en todo momento.

Resonancias: las resonancias que fueron resueltas dejan una huella en el personaje. Citar experiencias previas de aquellas aventuras genera un buen clima de charla y recuerdos.

Qué hace el Guía del Juego

Aplicar las reglas

La tarea básica del Guía del Juego es saber bien y **aplicar las reglas del juego** en los momentos que lo requieran. Aplicar las reglas adecuadamente y de la **misma forma para todos** garantiza un juego claro y sin injusticias. En caso de existir una duda o disputa de reglas entre los jugadores, el GJ es el que, usando las reglas como referencias, decidirá en última instancia cómo aplicarlas.

Escuchar a los jugadores

Es esencial escuchar a los jugadores tanto en sus interpretaciones de personaje como en sus propuestas narrativas. En este sistema, el Guía del Juego tiene una **tarea reactiva**, que depende de las acciones e iniciativa de los jugadores y sus personajes. Es por eso que **es muy importante que el GJ escuche atentamente, entienda las intenciones y el sentido** de lo que los jugadores describen.

Describir el entorno e interpretar a los personajes no jugadores

Quizás la tarea más importante del GJ es la de describir el mundo a los jugadores. Describir lo que rodea a los personajes jugadores es esencial ya que permite que todos los jugadores comprendan en dónde y en qué situaciones se encuentran sus personajes.

Si se describe muy poco del entorno, el mundo puede perder sustancia y además los jugadores tendrán menos referencias con las cuales interactuar. Comparar “Se encuentran en la plaza central de la ciudad” con “Están en la plaza central de la ciudad. En el medio se encuentra una fuente y se puede escuchar a un hombre dar alguna especie de discurso. También pueden observarse varias tiendas de feria donde comerciantes venden todo tipo de cosas, desde alimentos hasta vestimentas y algunas piezas de joyería. Hacia un costado, por la calle, ven pasar lentamente a unos guardias montados que revisan la escena con su mirada.”

Por otra parte, describir en demasía o en exceso de detalle puede resultar aburrido, o dar más datos de los que normalmente percibirían los personajes jugadores, y ahí está la clave. Lo ideal es

describir lo que los personajes podrían percibir en una primera y breve impresión. No solo representará mejor la situación de los personajes dentro de la ficción sino que además dejará lugar para que los jugadores y sus personajes puedan analizar en mayor detalle las cosas que les interesen y descartar el resto.

Por último, en lo que respecta a la descripción, es importante ser lo más claro posible, especialmente en situaciones tensas o riesgosas. Las decisiones se toman en base a la descripción oral de lo que sucede y lo que cada uno entiende. Una mala descripción puede dar lugar a una mala decisión.

La interpretación de los personajes no jugadores también es algo para destacar. Como en el caso de los jugadores, el GJ deberá interpretar a los personajes que interactúen de alguna manera con los personajes jugadores. Es clave armarse una breve pero concisa motivación para el PNJ. Todos estarán haciendo algo: durmiendo, trabajando, apurados por llegar a otro lado, emborrachándose, tomando sol, etc. Por ejemplo un guardia ante una puerta hará tareas de guardia. Un tabernero atenderá a los clientes, servirá bebidas y cobrará. Una vendedora intentará vender sus productos. En caso de ser necesario o interesante, se puede profundizar un poco más a cada personaje, dándole algún toque particular. Por ejemplo, el guardia puede estar algo cansado por las horas de trabajo, acalorado por el sol del mediodía, o nervioso, si se trata de un novato. Esta segunda capa de detalle le dará más vida al personaje y servirá para que el GJ pueda interpretar mejor sus motivaciones y reacciones. Al mismo tiempo, los PJs pueden aprovechar esos detalles, tomando ventaja del guardia novato por ejemplo, o acercándole un poco de agua fresca al acalorado guardia, a cambio de un poco de charla interesante.

Guía de juego reactiva

Este sistema usa un método de guía de juego llamada reactiva. Esto quiere decir que normalmente **el Guía del Juego no diseña una aventura** previamente o no presenta a los personajes jugadores con una situación que los lleve a actuar. En este juego el caso es el inverso. Los jugadores tienen libertad de acción, sus personajes tienen motivos para actuar y son personas con “vida propia” dentro del mundo de juego. **Los personajes actuarán de acuerdo a sus Propósitos, y el Guía del Juego reaccionará a esas acciones** interpretando y describiendo qué es lo que generan. Esta mecánica es claramente acentuada en el uso de las Resonancias donde, nuevamente, el Guía del Juego pone su foco en la reacción del mundo ante lo que van provocando los personajes.

Evaluar las resonancias

Una de las tareas precisas del Guía del Juego es la de **pensar siempre en las consecuencias posibles de cada acto de los personajes**. Pensar en las consecuencias permite darle consistencia y realidad a un mundo que no permanece pasivo ante las acciones de los personajes jugadores. Paralelamente hace que los jugadores sientan que sus personajes tienen una presencia real y concreta en el mundo.

Muchas de las acciones de los personajes jugadores no van a producir resonancias y generalmente serán acciones intermedias hasta llegar a alguna acción o evento que desate la resonancia importante.

Para determinar una resonancia el GJ tiene que pensar **cuál serían las consecuencias lógicas de un determinado evento**, a mediano o corto plazo. Esa será la resonancia percibida, es decir, lo que podríamos esperar como posible consecuencia lógica. Luego se hace una sencilla tirada de un dado para determinar si la resonancia resulta mayor, igual o menor a lo esperado. A veces algo ominoso puede terminar teniendo pocas consecuencias y otras, por el contrario, algo que parece intrascendente puede terminar teniendo consecuencias imprevistas.

Además de una dificultad mecánica, la resonancia causada tendrá un desarrollo narrativo que nace como consecuencia del evento causado por los personajes jugadores y que adquirirá vida propia, para luego volver a dar con los personajes jugadores en otro momento.

Manejar el protagonismo de los jugadores

Si bien existe un jugador conductor que es el que impulsa la aventura, durante el juego es importante que participen todos los jugadores de la mesa, en proporción lo más equitativa posible y en momentos alternados, para que no haya largas esperas de un jugador aguardando el momento de actuar. Como consejo, tratar siempre de **seguir un sentido horario** (o antihorario) en el orden de los jugadores de la mesa. Con este método seguro no nos saltaremos a ningún jugador, especialmente en algún momento muy participativo donde puede haber un poco de desorden. Otro consejo es tratar de ser consciente del propio interés en la participación de un mismo jugador. Cuando empieces a ponerte impaciente o con **ganas de que suceda algo, cambia de jugador**, cuidando de no cortar una acción o intervención por la mitad.

Modalidad de Partida Única (One Shot)

Puede suceder que estén con poco tiempo, o ganas, de jugar una serie de aventuras a lo largo de más de una sesión de juego. En esos casos en los que se quiera jugar una única aventura o sesión recomiendo las siguientes pautas para tener en cuenta.

- En la partida deberán generarse una o más **Resonancias que impactarán a los Personajes Jugadores en la misma aventura**, sin importar el nivel de la Resonancia.
- Definir la ambientación, género y tipo de personajes que vayan a usarse.
- Teniendo en cuenta el punto anterior, definir la “escala de poder” de los Personajes Jugadores. Esto puede hacerse viendo qué nivel de Resonancias podrían generarse en dicha aventura, teniendo en cuenta la ambientación, género y tipo de personajes a usar.

Establecer la “Escala de Poder” de los Personajes Jugadores

La intención acá es crear personajes que estén a la altura del tipo de partida que se desea jugar. La mejor manera de hacerlo es imaginarse qué tipo de acciones harían los PJs y **qué nivel de Resonancias provocarían**. Como sabemos, mayores Resonancias implican mayores dificultades a enfrentar por parte de los Personajes Jugadores. Es por eso que tendremos que mejorar las condiciones y la experiencia con la que comienzan. A continuación una guía con algunos rangos de Niveles de Resonancias establecidos y las modificaciones a la “escala de poder” con la que comienzan los Personajes Jugadores.

Resonancias de Nivel 1 a 2

A este nivel, no amerita ninguna modificación a las experiencias iniciales.

Resonancias de Nivel 3 a 4

Comenzar con:

- Una especialización de 4p de la Experiencia Principal
- Una Experiencia de 4p
- Una Experiencia de 3p
- Dos Experiencias de 2p

Resonancias de Nivel 5 a 6

Comenzar con:

- Una especialización de Categoría 1 de la Experiencia Principal
- Una especialización de 5p de la Experiencia Principal
- Una Experiencias de 5p
- Dos Experiencias de 4p
- Tres Experiencias de 3p

Resonancias de Nivel 7 a 8

Comenzar con:

- Una especialización de Categoría 2 de la Experiencia Principal
- Una especialización de Categoría 1 de la Experiencia Principal
- Una especialización de 5p de la Experiencia Principal
- Dos Experiencias de Categoría 1
- Dos Experiencias de 5p
- Tres Experiencias de 4p

Resonancias de Nivel 9 a 10

Comenzar con:

- Una especialización de Categoría 3 de la Experiencia Principal

- Una especialización de Categoría 2 de la Experiencia Principal
- Una especialización de Categoría 1 de la Experiencia Principal
- Tres Experiencias de Categoría 1
- Tres Experiencias de 5p
- Dos Experiencias de 4p

Reglas para el Guía del Juego

Ramificaciones Narrativas

Cada vez que se produce una resonancia se generan ramificaciones narrativas. Esas ramificaciones son, nada más ni nada menos, que los sucesos y repercusiones en la historia, consecuencia de los actos resonantes hechos por los personajes jugadores.

Cuando los personajes jugadores generen alguna resonancia hay que tomar en cuenta cuál fue la acción o motivo que disparó dicha resonancia, a quiénes incentivó a tomar un nuevo curso de acción, de qué se trata esa trama y como se irá desarrollando. Puede sonar a mucho, pero no es necesario elaborar un texto largo, con tan solo anotar unos breves puntos será suficiente. Estas ramificaciones tendrán una dificultad más elevada de lo normal, y hay que tener en cuenta eso al momento de pensar en todo lo que sucederá en ese hilo narrativo.

Los personajes jugadores no serán conscientes de lo que generan, y se podrán enterar tiempo después. Una vez enterados podrán afrontar el problema o ignorarlo. Si lo ignoran, la ramificación seguirá su curso y en algún momento llegará hasta los personajes jugadores. Es posible que los personajes jugadores terminen generando varias ramificaciones en simultáneo. El GJ deberá tomar nota de cada una e ir tomando nota de sus avances, en términos narrativos, de cómo van evolucionando sus acciones, algo como una especie de diario de ramificaciones.

Desarrollar las ramificaciones narrativas

El primer paso para desarrollar la ramificación narrativa es anotar los siguientes puntos.

Nivel

Simplemente anotar el nivel de la resonancia. Recordemos que el **nivel es también la cantidad mínima de partidas** que deben pasar hasta que la resonancia, o las consecuencias de los actos de los PJs tomen forma y puedan afectarlos.

Evento inicial

Aquí describiremos qué fue lo que sucedió o hicieron los personajes jugadores que causó dicha resonancia.

Protagonistas

Aquí anotaremos la información sobre los seres, personajes o eventos que protagonizan y llevan adelante la ramificación narrativa. La cantidad de éstos no debe superar el nivel de la resonancia, y pueden ser en cualquier combinación.

Los protagonistas serán personajes principales y tendrán que ser anotados como cualquier PNJ importante o personaje jugador. Los eventos simplemente se anotarán su dificultad o “habilidad” para generar lo que deban.

Cómo Crear Protagonistas

El poder de los protagonistas depende del nivel de resonancia en el que se vean involucrados. Se sugiere armar personajes o seres coherentes con el desarrollo narrativo de la resonancia correspondiente y no solo guiarse por el poderío aparente. Las siguientes pautas son encaradas desde un punto de vista genérico y para aprovecharlas al máximo es ideal ajustar a cada ambientación en particular. Para ayudar al GJ a crear protagonistas de poder acorde a la resonancia generada consultar los siguientes puntos.

Seres Protagonistas

Cada Ser Protagonista contará con su característica y su experiencia principal en un nivel de (•••••). Además dispondrá de **1PP (Punto de Protagonista)** por cada nivel de resonancia para elegir invertir en las siguientes mejoras.

Gastando 1PP:

- Una nueva experiencia a nivel (•••••)
- Subir una experiencia de mínimo (•••••) en un nivel de Categoría
- Un nuevo poder a nivel (•••••)
- Subir un poder de mínimo (•••••) en un nivel de Categoría
- Un punto de Recursos adicional
- Adquirir conocimiento de 2 recursos mágicos (hechizos, runas, invocaciones, etc.)

Gastando 2PP:

- Poseer un objeto mágico o tecnológico de avanzada y poderoso

Gastando 3PP:

- Poseer un objeto mágico o tecnológico único y muy poderoso

Otro tipo de cosas protagonistas

Pueden existir eventos climáticos, cósmicos, mágicos espontáneos, sin un ser que los cause. Para ese tipo de cosas protagónicas simplemente usar el **nivel de la Resonancia en éxitos automáticos** para ese evento.

Meta

Además de tener un evento inicial, las ramificaciones narrativas también tendrán su propia meta. Dependiendo de la magnitud de la resonancia, la meta será más concreta o más ambiciosa y difícil de alcanzar.

Qué pasa en cada partida

Lo que pasa con una ramificación narrativa en cada partida queda a cargo del GJ. Lo recomendable es llevar unos breves ítems o puntos que resuman lo destacado que vaya sucediendo. Si el GJ lo desea, puede llevar un desarrollo más detallado de los sucesos narrativos de la Resonancia.

En caso de metas concretas, como la del ejemplo, una vez alcanzadas las siguientes partidas pueden tener menos detalle en cuanto al desarrollo descriptivo. Si la meta es de proporciones mayores, es probable que se sigan elaborando sucesos narrativos una vez superada la cantidad de partidas mínima para poder afectar a los personajes jugadores. En estos casos sí será necesario continuar con la descripción partida a partida.

En caso de necesitar algún impulso para las ideas a desarrollar, se puede arrojar 1d y consultar la siguiente tabla:

1d	Interpretación
1-3	Sin mayores cambios
4-5	La Resonancia se refuerza en cosas materiales y avanza en algo concreto
6-7	La Resonancia se refuerza en cosas inmateriales y cambia en algo su camino
8	Mejoras en los Protagonistas. Ganan 1p para invertir en mejoras

Usando dados de seis caras

1d	Interpretación
1-3	Sin mayores cambios
4	La Resonancia se refuerza en cosas materiales y avanza en algo concreto
5	La Resonancia se refuerza en cosas inmateriales y cambia en algo su camino
6	Mejoras en los Protagonistas. Ganan 1p para invertir en mejoras

Cuándo afectan las resonancias a los personajes jugadores

Cada ramificación narrativa será como un juego paralelo que tendrá que ir haciendo el Guía del Juego. Una vez causada una resonancia, el GJ tendrá que **elaborar una descripción de lo que sucede y cómo se va desarrollando**, para cada partida siguiente. El momento exacto para hacerlas entrar en escena tendrá que manejarlo él según las descripciones de la evolución de las ramificaciones narrativas que vaya anotando, para saber si es lógica o adecuada su aparición, o al menos si es climática su presencia. Los propios jugadores pueden decidir ir en su busca y afrontar las consecuencias de sus actos, es decir, en busca de aquellas resonancias que provocaron algunas partidas antes. En ese caso, las anotaciones que fue haciendo el Guía del Juego son vitales para establecer la situación actual de ese hilo narrativo, aunque mecánicamente sus consecuencias serán las mismas, pase el tiempo que pase.

Para introducir estas ramificaciones narrativas el Guía del Juego puede anunciarlo antes del comienzo de la partida y describir las situaciones que involucrarán a los jugadores en ellas, o bien podrá hacerlo de manera “imprevista” en el medio de alguna aventura en curso, tal vez entrometiéndose en el camino de los personajes.