

Pentagon

Un JDR moderno para jugadores veteranos

Edición Beta

*A Maria
paciencia que tiene...*

PentagonN, un JDR moderno para jugadores veteranos

Todo el material de este libro, incluido el material gráfico se encuentra bajo licencia Creative Commons BY, NC, SA



Autor: Pablo Vega Ezquieta

Primera Edición: Agosto 2012

ISBN: 978-84-616-0343-5

Maquetación: Pablo Vega Ezquieta

Ilustraciones: Javier Sánchez Nagore

Edición: BETA (30 Agosto 2012)

Licencia:

Usted Puede

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
 - **Remezclar** — transformar la obra
- Bajo las condiciones siguientes:

- **Reconocimiento** — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).
 - **No comercial** — No puede utilizar esta obra para fines comerciales.
 - **Compartir bajo la misma licencia** — Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.
- Entendiendo que:

- **Renuncia** — Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor
- **Dominio Público** — Cuando la obra o alguno de sus elementos se halle en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.
- **Otros derechos** — Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:
 - ★ Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.
 - ★ Los derechos morales del autor;
 - ★ Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.
- **Aviso** — Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Contenido

Intro, obligado capítulo acerca de qué es un juego de Rol	9
Definición.....	9
Y esto de dónde viene?.....	9
Si tienes un amigo friki que te ha pasado este libro, este epígrafe está escrito para ti.....	10
Qué es un juego de rol.....	10
Vale, pero cómo se juega a esto?	11
Sistema, módulos mecánicos, ambientación y aventuras:	12
Consejos para Directores de Juego	13
Tipos de Aventuras.....	13
Aplicando e Improvisando reglas	15
Tipos de Campañas.....	16
La tirada base	19
Los dados	19
Y esto por qué?	20
Y los críticos?.....	20
Y si saco el mismo valor en 3 dados?	21
Usando más dados.....	21
Y siempre tiene que ser el dado medio el objetivo?	22
Dificultades	22
Oposición activa, pasiva o cuándo tirar dados	26
Tirando muchos dados.....	27
Tirando pocos dados	27
Oposición Pasiva	28

Oposición Activa	28
Creando un personaje.....	30
Rasgos (y limitaciones)	30
Y la limitación, cómo funciona?	31
Atributos.....	32
Equipo	33
Vida.....	35
Qué son los puntos de vida?	35
Perdiendo rasgos.....	36
Haciendo daño	36
Puntos de Destino	38
Bueno, pero como se ganan?	39
Evolución	40
Hechos Narrativos	40
Habilidades Especiales y Plantillas de Personaje.....	43
Vale pero, qué es una sesión de juego?.....	44
Y ahora unos ejemplos de plantillas	44
Me acabo de leer toda esta sección y todavía no he visto una hoja de personaje. Dónde está?.....	46
Módulos Mecánicos.....	48
Magia taumatúrgica	49
El rasgo mágico	49
Definiendo el conjuro	50
La tirada de salvación, ese epígrafe tan poco indie.....	52
Otras maneras de dificultar un conjuro y buscarse problemas ...	53
Tener Éxito en la tirada.....	54

Fracasar en la tirada	54
Regla opcional, el dado mágico	54
Corrupción, el lado oscuro	55
Sucumbiendo a la sombra y el mal rollo.....	55
Cantidades de sombra	56
Regla opcional, la bestia interior.....	57
Perdiendo al personaje	58
Recuperando sombra	58
Locura.....	59
Situaciones de stress.....	60
Intensidad del stress	¡Error! Marcador no definido.
Efectos de la locura	61
Efectos del conocimiento.....	61
Persecuciones	63
Artes Marciales	64
Armas y Distancias.....	65
Movimientos.....	65
Ambientaciones Posibles	68
Regla opcional: paradas.....	68
Tiroteos.....	69
El Disparo Base	69
Tipos de Armas.....	70
Iniciativa y acciones	71
Apuntando.....	72
Cobertura.....	72

Modalidades de Disparo (morid bastardooooooooos!!!!!!)	73
Localización de Daño	74
Agotamiento	75
Fama	76
Adquisición de Fama	76
Recompensas para la fama.....	78
Investigación	79
La obtención de pistas	80
Las habilidades de investigación	81
Ambientaciones.....	84
Creando tus propias ambientaciones	86
Anexo A: Artes Marciales	91

Intro, obligado capítulo acerca de qué es un juego de Rol

Definición

Afrontémoslo, si estas leyendo esto es que sabes de sobra qué es un juego de rol. Entonces la pregunta sería: Qué es **este** juego de rol?

Bueno, eso es fácil, PentagoN es:

“Una herramienta sencilla para crear personajes de manera muy rápida y empezar a jugar inmediatamente, pensada para treintañeros que quieren jugar, que quieren probar cosas un poco indie, pero que no tienen tiempo ni amigos frikis y tienen que conformarse con gente que como mucho juega a juegos de mesa”

Ala, ya está definido. Así que puedes esperar un poco de indie y, sobre todo, reglas sencillas que te permiten jugar enseguida. Crear un personaje son realmente 5 minutos, incluso para un principiante.

Y esto de dónde viene?

Bueno, como sería esperable, para hacer un juego como este hay que pensar un poco y leer un mucho. Si sigues leyendo encontrarás muchas cosas que te van a sonar. Y no te equivocas. Hay varias influencias en este diseño y justo es nombrar aunque sea las más evidentes:

- ◆ Rasgos: XD6, de Eldaniel, no inventó los aspectos, cierto, pero los rasgos de aquí están calcados de este fantástico y elegante sistema.
- ◆ Tirada base: El dado objetivo de 3 dados y sus posibles ramificaciones vienen de RyF.

Si tienes un amigo friki que te ha pasado este libro, este epígrafe está escrito para ti

Lo primero, decirte que enhorabuena. Un amigo friki es un tesoro. Te arregla el ordenador, liga menos que tu... el amigo ideal. No cabe duda de que te ha pasado este libro con la mejor de sus intenciones y que deberías hacerle mucho caso porque seguro que es muy importante. En este epígrafe te contaremos qué es un juego de rol y cómo se juega.

Qué es un juego de rol

Siento decepcionarte, pero al contrario de lo que pudiera parecer viendo como trata la prensa esta afición, los juegos de rol no tienen nada de misterioso ni peligroso. Puedes jugar a rol durante años y la actividad más peligrosa a la que te enfrentas es a una indigestión por ganchitos. Dicho lo cual, cuando tu y tus amigos os sentéis a jugar a Rol lo que vais a hacer es crear una película. Pero una de las que os gustan (ahí ya, es tu gusto).

Imagínalo como un juego de tablero donde cada uno tiene una figurita que representa un personaje de la película. El jugador puede mover la figurita por un mapa e interactuar con otros jugadores y elementos. Según cómo quiera interactuar se aplicarán unas normas u otras.

Muy bien, ahora quítale las figuritas y el mapa, y ya tienes un juego de rol (y después de eso, si quieres, puedes volver a ponerlas).

En una partida de rol los jugadores no compiten, sino que juegan juntos por un objetivo común. Al final de la partida no hay un ganador y los únicos perdedores serán los personajes que hayáis imaginado. Desde este punto de vista, es un juego cooperativo.

Vale, pero cómo se juega a esto?

Jugar es fácil. Lo primero que necesitas es engañar a alguien para que haga de Director de Juego. El Director de Juego piensa una aventura antes de la partida, y cuando llega ya tiene una idea de como van a ocurrir los hechos. El DJ narra los hechos y los jugadores declaran cómo reaccionan sus personajes ante estos hechos. Cuando declaran alguna acción cuya resolución no es automática, los jugadores discutirán un rato con el DJ y al final resolución de la acción dependerá de una tirada de dado (al menos en PentagoN).

Una vez dicho esto, hay muchos estilos de juego. A algunos les gusta jugar intentando simular muy bien la realidad, tirando los dados para cada cosa. Otros prefieren centrarse en la interpretación de personajes. A algunos les gustan las historias de misterio y a otros un poco de sano mata-orcos.

No hay una manera de jugar mejor otra, no hay historias que sean más “roleras” que otras. Por descontado, lo que sí hay es una herramienta ideal para todas estas historias, que es el sistema PentagoN, faltaría más!

De cualquier manera, la peli es vuestra; disfrutadla.

Ah, si, se nos olvidaba, un par de términos roleros. PJ significa Personaje Jugador, que viene siendo todos los jugadores. PNJ significa Personaje No Jugador, que vienen siendo todos los personajes que maneja el DJ. Las tiradas de dados se expresan con una abreviación. Por ejemplo, 3D12 significa una tirada de 3 dados de 12 caras. En PentagoN la tirada básica es 1o3D12, que significa que se tiran 3 dados pero solo se toma el valor de uno de ellos.

Ah, con esto ya sabes todo lo que hace falta para empezar a pasarlo bien.

Sistema, módulos mecánicos, ambientación y aventuras:

Lo que ves a continuación es la base del sistema. No hay ambientación en principio. Sobre este sistema se pueden jugar ambientaciones y se utilizarán también módulos mecánicos. O sea, mini-sistemas modulares que pueden acoplarse o ignorarse según la ambientación, como un módulo de Magia, uno de Corrupción y Locura, Esgrima... lo que sea.

Finalmente, el juego incluye ambientaciones de prueba, con todos los elementos necesarios, e incluso aventuras. Como ves, es una especie de juego en 4 capas:

- ◆ **Sistema:** Lo más básico y genérico.
- ◆ **Módulos Mecánicos:** Grupos de reglas opcionales que representan algún tipo de situación.
- ◆ **Ambientación:** Universo completo de juego con personajes, localizaciones y una historia común. Además de eso, también se encuentra una interpretación de los módulos mecánicos y alguna mecánica exclusiva.
- ◆ **Aventuras:** Argumentos detallados que pueden ser jugados por los personajes, escenarios de acción, de investigación, aventuras lineales, tipo arenero... lo que sea.

Las ambientaciones no se incluyen en este manual, pero son necesarias para jugar. Afortunadamente esto no es mayor problema. Basta acudir a la página web de PetagoN JDR y descargarlas.

Es importante recordar que, si bien se puede empezar a jugar directamente con este manual, resulta conveniente tener alguna ambientación completa sobre la que basar el juego.

Consejos para Directores de Juego

A alguien le tiene que tocar, y te ha tocado a ti. Qué le vamos a hacer. No vamos a alargarnos demasiado con los consejos obvios, sino que nos vamos a centrar específicamente en recursos para dirigir una partida. Además de eso compartiremos algún truco para que no te toque hacer de DJ tan a menudo.

Tipos de Aventuras

En las introducciones suele decirse siempre que se puede jugar una infinidad de aventuras, que el límite es la imaginación, etc... Si bien esto puede ser cierto en teoría, también es cierto que las aventuras no son tan variadas como parece, y que pueden clasificarse en grupos. Generalmente una aventura tendrá un poco de cada uno de estos elementos:

Acción

Esto es básico. Combate, persecuciones, etc... esas cosas. La acción es la espina dorsal de muchas de las aventuras de juegos de rol. Lo bueno es que las escenas de acción son las que requieren menor preparación. Preparar escenas de acción es relativamente fácil. Los combates se generan solos (en realidad, basta con poner al alguien delante de los jugadores y no especificar que no deberían matarlo).

Una cosa importante a la hora de preparar escenas de acción es evitar la monotonía. Un combate en una habitación de una mazmorra será divertido dos o tres veces. Después de eso, hay que hacer cambios. Por ejemplo, un lagarto eléctrico sobre un suelo de agua, un combate contra seres voladores sobre un puente, una persecución en un campo de asteroides, etc...

Improvisar en este tipo de escenas es fácil. De hecho, es fácil y necesario. Resulta necesario para que no decaiga el ritmo de la acción. Intentar memorizar todas las tablas de modificadores para todas las acciones posibles es, simplemente, demasiado largo. PentagoN te lo pone fácil, con reglas bastante ligeras, para que apliques los modificadores que consideres oportunos.

En realidad, improvisar con PentagoN es muy sencillo. Primero determina si es una tirada enfrentada, o contra dificultad fija. Si es contra dificultad fija, consulta la tabla que encontrarás en la página 22 y asigna un número.

Después, aplica modificadores. Los modificadores cambiarán las posibilidades en un 8.3% (con un + o - 1). A partir de ahí, cada incremento será menos importante (alterará las posibilidades menos de un 8.3%). O sea, que un +2 no aumenta un 16.6%, sino un poco menos.

Me descuelgo del helicóptero colgado de una cuerda mientras giro sobre mi mismo disparando a los soldados de asalto.

Woa! Vale, caes y giras... -4 sin pensar!

Puedo aplicar mi rasgo "Temerario deportista (2)"?

Si claro, te quedas en un -2.

Misterio e investigación

El misterio es un poco más complicado de preparar que la acción. La parte más importante de un módulo de misterio e investigación es sabérselo muy bien. No se trata tanto de hacer la historia muy encarrilada, pero cuando los personajes hagan algo que rompa la historia (que seguramente consistirá en mata a alguien a destiempo), debes saberlo muy bien toda la aventura para poder improvisar adecuadamente.

Y para eso es importante tener estructura. Divide tu aventura por escenas, personajes y pistas. Los personajes van asociados a las escenas y las pistas también. Una buena estructura se asegurará de que las pistas clave se puedan recibir por varios caminos distintos. Si

tienes que improvisar, te será más fácil si tienes una estructura organizada así. Si algo cambia, tienes que mirar sólo qué escenas se van a ver alteradas y hacer los cambios necesarios.

Interacción Social y Exploración

A algunos jugadores les gusta mucho desarrollar historias basadas en personajes. Puesto que en este caso la libertad de los de los jugadores es total, resulta necesario estar listo para una gran dosis de improvisación. Puedes plantar la aventura en modo arenero. O sea, los PNJs se organizan como un mapa, con interrelaciones entre si. Según los PJs interactúan con los PNJs se enfrentan a mini aventuras o situaciones. Puedes preparar un par de opciones, una “positiva” y otra “negativa”, según sea la posición del PNJ respecto a los PJs.

Esto mismo vale también para lugares a explorar. Este tipo de aventuras requieren bastante improvisación, pero a la vez dan mucha libertad a los PJs, dejando semillas e ideas para aventuras continuamente.

Aplicando e Improvisando reglas

PentagoN te lo pone muy fácil para improvisar reglas. Con la información de este manual puedes improvisar reglas para cualquier situación. Simplemente tienes que seguir unas directrices simples:

- ◆ Define bien qué representa la tirada. Una sola tirada puede representar una acción única o un conjunto de acciones distintas. Puede ser dar un salto lo mismo que realizar un interrogatorio completo.
- ◆ Define la dificultad general para la tirada. Si es enfrentada o es fija. Si es fija, asigna la dificultad sin tener en cuenta las circunstancias del PJ. La dificultad debería ser igual para todos los personajes intentando esa acción en las mismas condiciones.

- ◆ A continuación, asigna modificadores a cada tirada en función de las circunstancias de los personajes.

Y con esto deberías de ser capaz de improvisar normas sobre la marcha sin problema. Las mecánicas más complejas deberían estar contempladas en la sección Módulos Mecánicos.

Tipos de Campañas

Existen varios tipos de campañas, pero lo importante es que nos enfoquemos en las campañas que te permitan dejar de ser DJ cuanto antes y pasar a jugar. Te habíamos prometido consejos buenos, verdad?

La gran campaña

Bueno, no es el target de PentagoN, claramente. Una larga saga en la que los personajes mejoran hasta convertirse en semi-dioses no es algo que case bien con el espíritu de PentagoN. De hecho, si eres un jugador veterano posiblemente no tendrás tiempo de jugar tan a menudo como para formar semejante campaña.

One shots

Aunque el juego incluye mecánicas para la evolución de personajes, esta pensado principalmente para jugar one-shots, o sea, partidas de una sola tarde (aunque nos den las mil). Esto tiene que ver con la propia definición del juego. Esta pensado para gente que no tiene tiempo y que difícilmente se juntará con un grupo de jugadores regular.

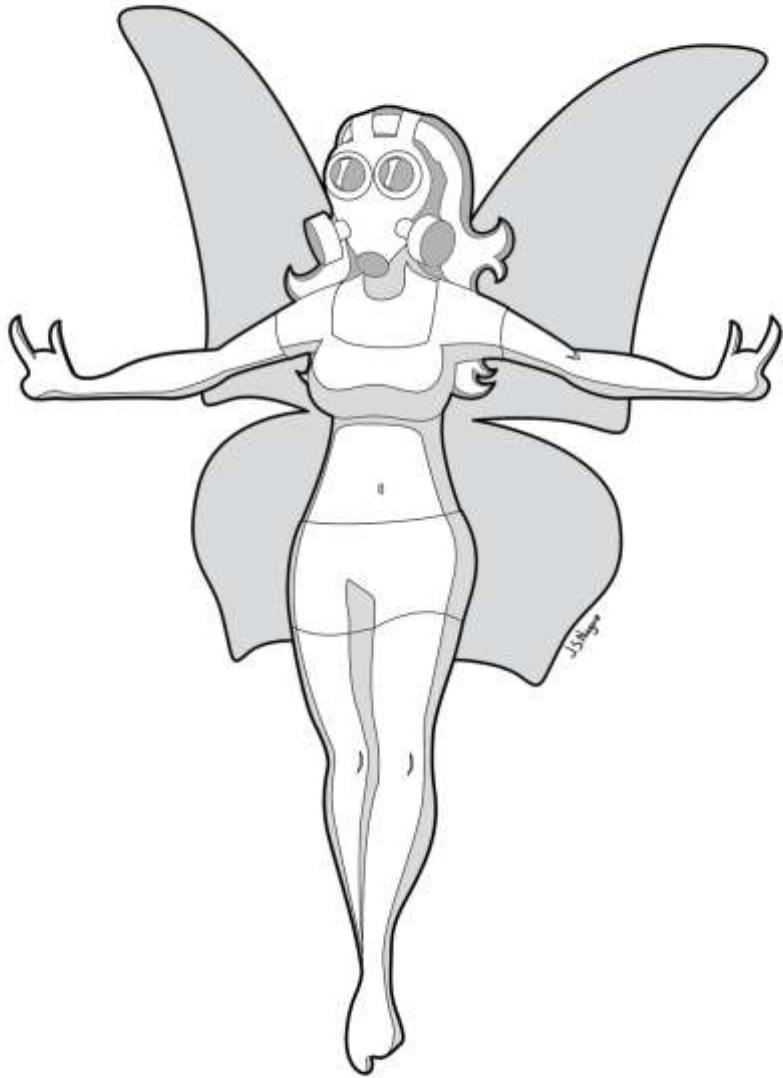
Esta forma de jugar es posiblemente la que te puedes permitir, y la que más te recomendamos. Eso si, es cierto que a todos nos gusta dar un poco de continuidad a nuestros personajes. Y para ello te ofrecemos una tercera opción.

La serie noventera

Hoy en día las series de la TV son campañas roleras clásicas, con mil capítulos que engarzan unos con otros, pero hubo un tiempo en que esto no era así. El público objetivo de este juego recordará los capítulos de Expediente X de antes del fumador. Aquellos capítulos se autoresolvían cada vez. Ese mismo espíritu puedes imitarlo con tu irregular grupo de juego.

Cada vez que os juntéis, uno hace de DJ, y cada jugador disponible lleva un jugador. Así, podéis turnar la labor de máster, manteniendo una cierta continuidad de campaña.

Gracias a esta idea, podrás jugar de vez en cuando, aunque todos sabemos que la abnegada labor del DJ es muy desagradecida y que tus jugadores conseguirán obligarte a que te prepares otra partida.



La tirada base

Los dados

La tirada base en PentagoN es 1o3d12; o sea, el valor de un dado objetivo (el de valor medio en principio) al tirar 3 dados de 12 caras. Al resultado se le suma Atributo + Rasgo + Modificadores varios. El resultado se compara o con una tirada de oposición o con una dificultad a superar o igualar.

Tiras 3 dados y obtienes 3,7,11. El resultado de la tirada es 7. Si el número de dificultad es 7 o menos, superada.

Más adelante descubrirás que los dados, aparte de dar un valor relativo entre si, pueden usarse para dirimir cuestiones de algunas mecánicas específicas. Por ello, es importante que los dados sean reconocibles entre si, o sea que uses colores diferentes y reconocibles. Para mayor comodidad, los colores deberían mantenerse de tirada a tirada.

En la siguiente lista, una sugerencia de colores para tus dados:

- ◆ Crítico: Negro con fuente blanca
- ◆ Magia: Turquesa con fuente blanca
- ◆ Locura: Verde con fuente negra
- ◆ Localización: Rojo con fuente blanca
- ◆ Normal: Blanco con fuente negra

Esto, evidentemente, es una sugerencia que tiene que ver con mi bolsa de dados que tengo en casa.

Y esto por qué?

Bueno, la distribución de resultados da una parábola truncada, pero no es muy acusada, así que es más fácil hacerse a la idea del efecto de un modificador con este sistema que con un sistema de reserva de dados. Por otro lado, el d12 es el dado más molón de todos y el más icónico de los juegos de rol, a pesar de que se utiliza muy poco. Además, tiene bastante granularidad (8.3% por cada número). De acuerdo que no tanta como el d20, pero es que ese es muy dungeonero y este es un juego indie y claro, a nosotros eso de matar orcos nos parece una vulgaridad, no?. No?

La dificultad es 7, el valor en negrita es el resultado del dado crítico:

5, 9, **12**: Crítico, ya que el dado crítico ha obtenido un 12 y la tirada ha sido superada

1, 8, 12: Superado, el dado crítico pide una pifia, pero la tirada se ha superado, éxito normal

1, **3**, 8: Prueba fallada, pero no hay pifia (el dado de crítico ha obtenido un 3)

1, 6, 12: Pifia, el dado crítico da una pifia y la tirada no se ha superado

Una vez más, la dificultad es 7 y en negrita tenemos el valor del dado crítico:

3, **12**, 12: Supercrítico, el dado crítico marca un crítico y es el dado objetivo

1, **1**, 4: Superpifia, el dado crítico marca una pifia y es el dado objetivo

1, 12, 12: Prueba superada, el dado de crítico pedía una pifia, pero la prueba se supera, así que no se aplica

Y los críticos?

La solución más sencilla para esto es elegir uno de los dados (de color negro, qué otro si no!). Si sale un 12 y se ha superado la dificultad, toma un crítico. A partir de ahí, lo que quieras, doble daño o lo que te apetezca. Las pifias funcionan igual, pero al revés.

La pifias funcionarían igual, pero con el 1.

Como regla opcional, si el dado objetivo resulta ser el dado de críticos, redobla el efecto (supercrítico o superpifia).

El lector avisado habrá observado que

las posibilidades de crítico cambian según lo fácil que sea superar la tirada. En concreto van del 8.3% (para éxitos automáticos) hasta el 2% (para tiradas que sólo se superen con un 12 en el dado). Esto está bien que sea así.

Lo que acabas de leer no es sino un módulo mecánico, solo que en este caso es tan genérico que se puede incluir en el sistema central. De todo modos, es bueno que te quedes con esta idea; en la tirada se tiene en cuenta tanto la relación de resultados (para averiguar el valor del dado objetivo) como el resultado individual de un dado (en este caso el dado crítico).

Y si saco el mismo valor en 3 dados?

Pues tu mismo. Las posibilidades son de 1 entre 1728 lo que, según el sargento Colon, es casi una certeza. De todos modos, cosas tan raras como esta no se tocan en el sistema central. Se deja abierto, sin embargo, el incluir estas coloridas combinaciones en módulos mecánicos. Por ejemplo, en una ambientación demoníaca, sacar 666 tendría que tener algún tipo de efecto, y si es una película de acción, cómo dejar pasar un 555? Y por último, realmente vamos a dejar sin consecuencia un 888 mientras paseamos por el templo de Bel-Samaroth?

Usando más dados

A veces puedes necesitar tirar más de 3 dados. Esto puede deberse a varios motivos. Por un lado puede ser que necesites aplicar daño y quieres hacerlo todo en una tirada y por otro lado puede que te hayas leído ya los módulos mecánicos (más adelante en este manual) y te gusten tanto que quieras implementarlos todos. En este caso es muy probable que estés mecanizando el juego en exceso. Quiero decir, que unos investigadores de Cthulhu al borde de la locura pero que pueden lanzar bolas de fuego mientras practican artes marciales

contra licántropos nazis... bueno la verdad es que suena divertido, Si esto es lo que quieres hacer, simplemente añade un dado más a la tirada y ese no lo cuentes para averiguar el resultado numérico de la tirada total, sino sólo para el resultado de ese dado asociado a la mecánica que le corresponda.

Y siempre tiene que ser el dado medio el objetivo?

El dado objetivo en principio es el dado medio, pero puede darse el caso de que sea el dado mayor o el dado menor. En principio, cambiar al dado mayor requiere un punto de destino (ver más adelante, en la creación de personajes).

Un cambio de dado altera enormemente las posibilidades, con lo que trata con cuidado esta opción. Personajes fuertemente drogados, por ejemplo, podrían tirar con el dado menor, pero ten por seguro que cambiar de dado hace que la tirada sea un éxito o fracaso casi automático. Para que te hagas a la idea, la posibilidad de sacar un 7 en 1o3D12 es del 12.5% si se trata del dado menor y de un 87.5% si se trata del dado mayor. En estos casos, además, los casos de supercrítico o superpifia se hacen extremos. Un 8.3% de supercrítico y 0.06% de superpifia si se usa el dado mayor y viceversa si se usa el dado menor.

Dificultades

La siguiente tabla da una idea de número objetivo:

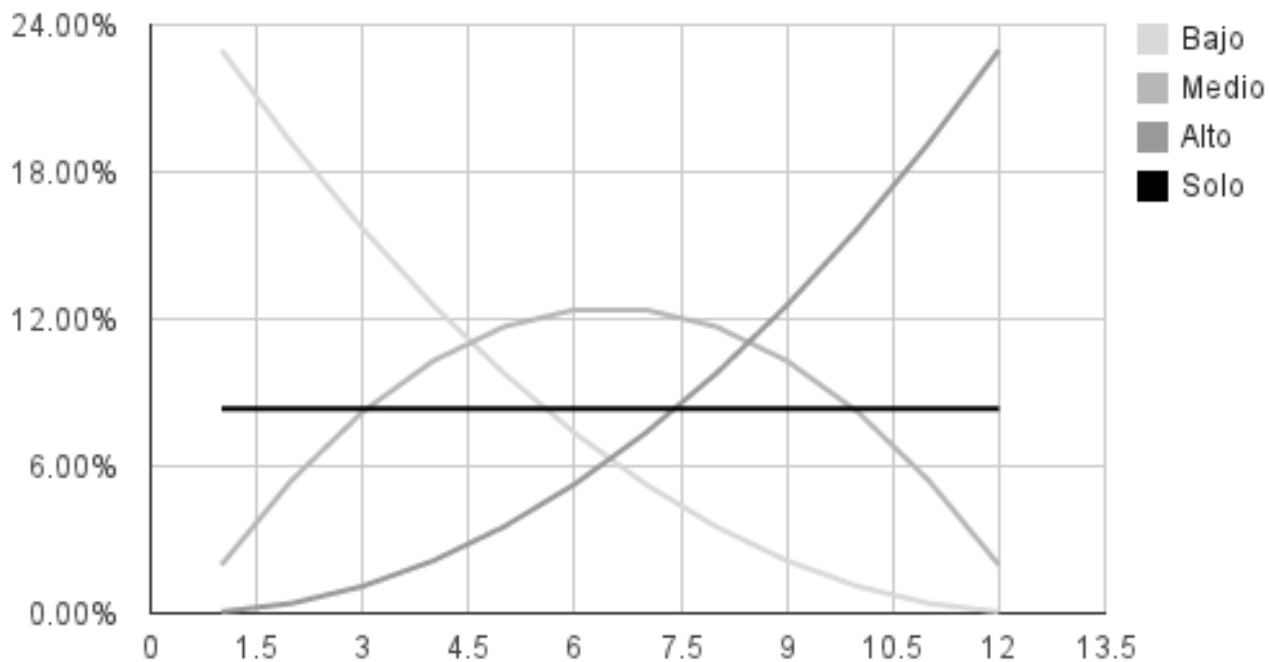
Número objetivo	Nivel de dificultad
1-2	Esta tirao
3-4	Muy fácil
5-7	Fácil
8-9	Normal
10-11	Difícil
12-14	Muy Difícil
14+	Te has pasado

Según esta tabla, una dificultad de 7 (una tarea no tan fácil, casi normal), será superada por un personaje que obtenga un 7 o más en la tirada. Esto sería un 50% para personajes que no tengan ningún modificador (ninguna habilidad ni ningún atributo que beneficie esta tirada) en la tirada.

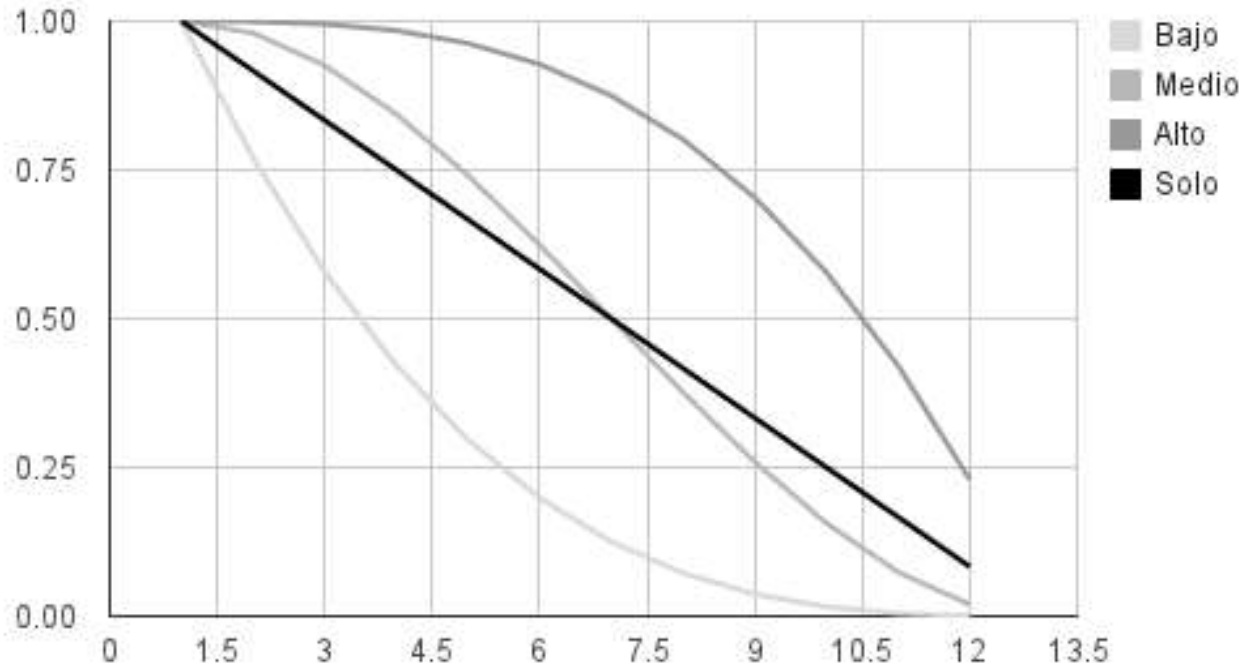
Esta pequeña desviación con respecto a la media (6-7 debería ser "Normal", no "Fácil") se debe a que normalmente los PJs contarán con algún tipo de bonificador positivo. El bonificador medio debido a los atributos es +0; mientras que lo normal es poder obtener al menos un +1 debido a los rasgos.

A continuación podéis ver unos bonitos gráficos que os ayudarán a haceros una idea de las posibilidades de superar una tirada. Con estos gráficos es fácil asignar dificultades a una tirada. Piensa qué posibilidades debería de haber de superar una situación y luego consulta en el gráfico para entender qué dificultad debería darse.

Probabilidades de obtener un determinado resultado en 1o3D12.



Probabilidades de superar un determinado resultado en 1o3D12.



Estos gráfico de arriba nos dicen que sacar un 6, por ejemplo, es probable en un 12% (approx) para el dado medio, un 5.5% en el dado mayor y un 7% en el menor. En un dado solo, es un 8%.

El siguiente gráfico de la siguiente página nos da la posibilidad de sacar por lo menos los siguientes valores. Como vemos, superar un valor medio, 7 por ejemplo, es bastante distinto si se tiene en cuenta el dado mayor (línea amarilla), el dado medio (línea roja) o el dado menor (línea azul).

Si no has entendido nada de esto, no importa, para eso están las tablas. Simplemente recuerda que en el dado medio (1o3D12), los valores medios son más probables, mientras que en el dado menor lo son los valores menores y en el mayor (oh!, sorpresa), los mayores.

Oposición activa, pasiva o cuándo tirar dados

Nadie mejor que vosotros mismos para definir qué representa una tirada. En los sistemas narrativos se supone que las tirada de dados son menos abundantes, aunque conviene no confundir menos abundante con menos relevante (de hecho, sería si acaso lo contrario). Esto no es desde luego un juego simulacionista así que no esperes acciones de combate ni nada de eso. Generalmente este manual esta escrito pensando que la tirada es un apoyo a la narración. O sea, los personajes dicen qué es lo que quieren hacer, se evalúa la situación, se aplican los modificadores pertinentes, y se hace una tirada. En función de este resultado los jugadores y DJ interpretan los resultados en clave narrativa.

Tirando muchos dados

Si eres como el autor de este juego, te encantará tirar dados. Cuantos más, mejor. No encontrarás en este juego ningún apartado específico de combate, no existen las rondas de acción ni nada de eso. A fin de cuentas, este es un juego narrativo, y las secuencias de acción también se pueden narrar. Si te gusta que haya presencia de muchas tiradas, cada una de las tiradas podrá significar una acción corta.

Salto por encima del seto e intento derribarlo por el cuello
Le digo al policía que me ayude urgentemente, que hay una persona herida en el callejón. Así se alejará de la puerta
Disparo contra los marines de asalto mientras corro por el pasillo

Como puedes ver en los ejemplos, cada una de estas acciones es prácticamente indivisible y lo normal sería un largo traqueteo de dados sobre la mesa durante la partida.

Tirando pocos dados

La otra opción es tirar pocos dados. *Pentagon* no es juego muy mecánico, así que la variabilidad entre tiradas no es muy alta. Por esto no es recomendable que tires demasiadas veces. Aunque a todos nos gusta el traqueteo de dados sobre la mesa, te recomendamos que pruebes a jugar con menos tiradas.

Existen algunos módulos mecánicos que podrían justificar una mayor densidad de tiradas, pero si no los vas a implementar, te aconsejamos que reduzcas las tiradas.

Los tres agentes de Gatamelatta se lanzan sobre ti. Son tres e intentan agarrarte. Les esquivo como puedo mientras hago bailar mi espada entre ellos
Vale, tiras DES + Desertor de los Tercios (2). Ellos tiran DES + matones a sueldo (1) +2 porque te superan en número. a ver... pierdes, pero solo por 2 puntos. Tus sablazos no atraviesan sus coletos de cuero y uno de ellos consigue agarrarte del brazo. No sufres daño alguno, aún, pero estás en desventaja.

Oposición Pasiva

Las tiradas con oposición pasiva se hacen contra una dificultad. Estas tiradas son las que se hacen cuando el fallo o el acierto dependen exclusivamente de quien realiza la acción. Se realizan

Disparar contra alguien a cubierto
Buscar trampas o puertas secretas
Saltar de liana y en liana
Oír un ruido de un objeto al caer
Conducir un vehículo de manera peligrosa
Interpretar un texto jeroglífico

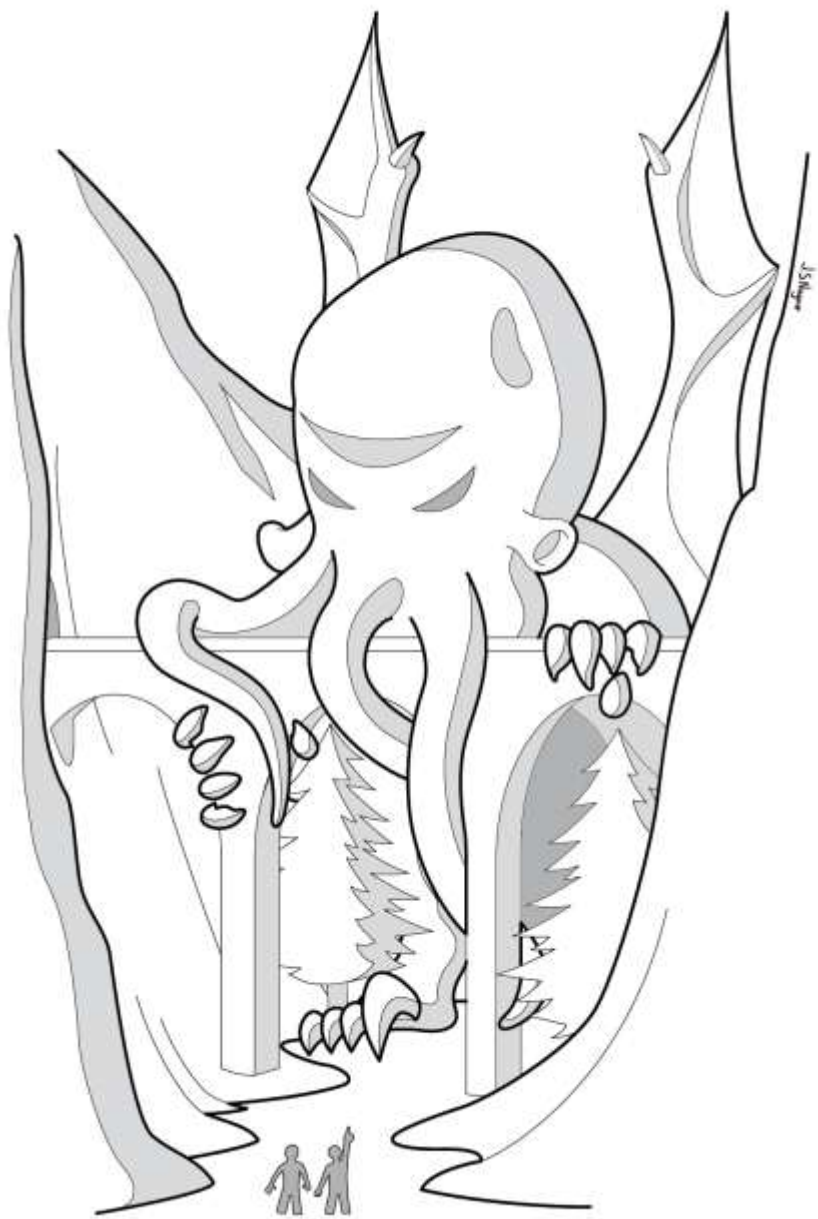
contra un nivel de dificultad, modificado según las circunstancias. Ejemplos de acciones que, a priori, se resolverían con una oposición pasiva pueden

verse en el cuadro de esta página.

Oposición Activa

Estas tiradas se realizan contra una tirada de oposición realizada por otro jugador o por un PNJ. En principio, el éxito de uno implica el fracaso del otro. Generalmente en las secuencias de combate cuerpo a cuerpo, este es el tipo de tirada (o sea, que en principio solo puede haber un daño por acción, pero eso queda a elección de la mesa). Ejemplos de acciones que se resuelven por oposición:

Mantener una puerta sujeta mientras varios orcos empujan por el otro lado (FUE vs FUE)
Disparar los cañones del caza estelar mientras el caza contrario efectúa una maniobra de esquivas (DES vs PER)
Enzarsarse en un duelo con espadas a la luz de la luna (DES vs DES)
Caminar en silencio evitando ser oído (DES vs PER)



Creando un personaje

La parte central de la mecánica del juego, la representación de tu alter ego en formato numérico. Los personajes tienen Rasgos, Atributos y finalmente Plantillas y Habilidades Especiales (esto último opcional). Los rasgos vienen a ser las habilidades (más o menos), solo que con un toque narrativo. Los atributos vienen a representar la genética del personaje en sí y sirven para que los jugadores menos indies todavía tengan algo a lo que aferrarse.

Rasgos (y limitaciones)

Los rasgos ya empiezan a ser un viejo conocido de los juegos de rol indie. PentagoN no tiene habilidades, sino que estas derivan de rasgos. Los rasgos son cosas en las que el personaje destaca. El valor que se asigna a los rasgos representa el bonificador que obtiene a la tirada el personaje si el rasgo es aplicable. Para extraer los rasgos, debes escribir dos frases para cada uno de los siguientes temas:

Pasado, Presente, Motivación, Carácter y, finalmente, Limitación.

Una vez has escrito esto, puedes extraer los rasgos, que son una

Diego Tostado nació y se crió en Bilbao, en una familia de artesanos del metal y desde niño siguió los pasos de su padre. Vivió bien hasta que su padre murió de una enfermedad degenerativa cuando era muy joven. A partir de entonces empezó a trapichear con contrabandos varios en el puerto y ahora tiene una pequeña red entre los estibadores del puerto y algún policía corrupto. Aún así, Diego ve que esta vida no es la que él quería, y le gustaría poder volver a la vida feliz que recuerda de su infancia, antes de perderlo todo. Es un tipo callado y de natural conservador, amigo de sus amigos y con miedo a los cambios bruscos. Es un tipo orgulloso y rencoroso,

frase o una palabra. Después, les deberás asignar una intensidad.

lo que a veces le hace no tomar las decisiones más sabias, sobre todo cuando tiene que tratar con miembros de las clases medias y burguesas de su ciudad.

2. *Pasado: Familia de artesanos del metal.*

3. *Presente: Contrabandista de poca monta con contactos en el puerto y la policía.*

1. *Motivación: Quiere abandonar la vida del crimen y tener una vida pacífica y normal*

2. *Carácter: No es amigo de cambios bruscos*

-2. *Limitación: Rencoroso y orgulloso*

Reparte 6 puntos entre todos, menos "Limitación". Obtén un punto extra por cada punto que asignes a "Limitación".

Y cómo se usan los rasgos? Se añaden a la tirada en función de si el rasgo está poco o muy relacionado.

La dificultad viene dada del número objetivo que puede ser fijo u obtenido de otra tirada de dado (en caso de ser una acción de oposición a otro personaje). A veces, si el rasgo no es aplicable al 100% se puede reducir su efecto. Esto no tiene que ver con la dificultad de la acción. Si Karagounis hubiese decidido (en el ejemplo en el recuadro) usar su rasgo, *Piloto estelar de la federación* (2), podrías argumentarse que solo obtiene un +1, pero la dificultad de la acción no viene modificada.

En el espacio exterior la vida es dura. Tras varias semanas intentando reparar la nave, Karagounis Drak, comerciante de la federación, ha perdido toda esperanza. Afortunadamente se encuentra en órbita de un planeta habitable y se le ha ocurrido un plan. Al más puro estilo Equipo A, decide transformar el torpedo defensivo de su nave en una cápsula de salvamento. Utiliza su rasgo Se educó como técnico en los astilleros federales (3), para realizar la transformación. La mesa decide que el rasgo es aplicable del todo, con lo que obtiene un +3.

Y la limitación, cómo funciona?

La limitación es un rasgo que no te puede dar nada positivo, sino negativo. El concepto es fácil.

Tras dos horas esperando en el bar, el agente Dylan por fin puede hablar con la bailarina de strip-tease. Pretende intimidarla para que le cuente lo que sabe, con lo que intenta usar su rasgo Es un policía con experiencia (3). Eso está bien, pero claro, para alguien con la limitación Alcohólico (2) es difícil pasar tanto tiempo en un bar sin pedir nada. El agente Dylan está visiblemente afectado por la bebida, con lo que en total obtiene solo un +1 (3-2) a su tirada para intimidar a la chica. Podría argumentarse que el hecho de haber sido víctima de su limitación y estar cocido no afecta a sus posibilidades de intimidar a la chica, pero eso lo tiene que decidir la mesa.

Generalmente será el director de juego quien proponga el uso de limitaciones, pero no tiene por qué ser así necesariamente.

Atributos

En PentagoN los atributos sirven como número base. Hay 4 atributos que son Fuerza, Destreza, Percepción e Inteligencia.

Fuerza: Ocupa todo lo que tiene que ver con la fortaleza física y la resistencia. Por ejemplo, pegar a alguien con una espada a dos manos, hacer más daño con armas de cuerpo a cuerpo, mantener cerrada una puerta mientras los zombis empujan, correr más rápido que el Primigenio que acaba de despertar...

Destreza: Ocupa todo lo que tiene que ver con ser ágil y rápido. Por ejemplo, disparar un arma de fuego, esquivar un ataque, utilizar una lanza para hacer daño a un enemigo, manteniéndolo a distancia, mantener el equilibrio en la plataforma mientras la nave atraviesa la atmósfera...

Percepción: Ocupa todas las habilidades mentales que son exteriores. La experiencia recordada, la habilidad de tratar con otra gente, la capacidad de notar cosas o las reacciones instintivas.

Por ejemplo, conducir un vehículo, oír los gemidos de un zombie en la noche, desenfundar la pistola más rápido que tu adversario, convencer al cultista de que no complete el rito que está realizando, detectar una mentira...

Inteligencia: Ocupa todas las habilidades mentales interiores. La capacidad de aprender, de resolver algo lógicamente o de mantenerse entero y motivado ante situaciones adversas. Por ejemplo, no huir ante el ataque de insectores alienígenas, obtener una pista para resolver un puzle, memorizar una secuencia de números o palabras...

Karl Dreyer es un tipo fuerte. Bueno, eso dice él, otros dicen que esta gordo, y es que los años no perdonan. El caso es que todavía resiste bastante bien el esfuerzo físico pero nunca ha sido un tipo ágil. Sus amigos lo aprecian y es una persona con buenas capacidades para comunicarse y entender a los que le rodean. Vamos a decir que:

FUE: 12 (+2)

DES: 7 (-3)

PER: 11 (+1)

INT: 10 (+0)

Los atributos sirven para modificar la tirada base, que en Pentagón es 1o3D12 como ya hemos visto. Como a nadie le gusta tener atributos negativos, digamos que la media es 10 por atributo y para conocer el modificador basta con restar 10 al valor total. Por ejemplo, fuerza 14 significa un +4 a la tirada. Para empezar, un personaje puede repartirse 40 puntos como le apetezca, aunque para ser humano debería entrar dentro del rango de 7 a 13. Si te apetece puedes hacerlo extremo, hasta 6 a 14.

Equipo

En principio puedes contar con el equipo que corresponda a tu profesión. Eso sí, habrá veces que vas a querer tener cosas raras, y

nunca vas a quererlas de antemano, sino justo cuando el marrón lo tienes encima. Tener listas de equipo es un aburrimiento mortal. Por lo tanto, cada vez que quieras algún objeto que te venga especialmente bien y no se asuma que forma parte de tu profesión deberás:

- ◆ Explicar por qué tienes ese objeto
- ◆ Superar una tirada de Inteligencia con grado de dificultad variable dependiendo de lo raro que sea el objeto en cuestión.

Las ganzúas son geniales para abrir cerraduras engrasadas y funcionales, pero esta masa de bronce oxidado no se abriría ni con la llave. Aquí lo que hace falta es martillo y cincel. Gomar, el pícaro semielfo, busca en su mochila. Ese tipo de material es pesado, pero esperable en un ladrón, así que se asigna una dificultad de 9. Gomar disfruta de una aguda inteligencia de 11, con lo que tira con un +1. Obtiene un 3 en el dado, con lo que saca un 4 en total. Por ese resultado puede encontrarse una lagartija muerta en la mochila, pero no el martillo y el cincel.

Dependiendo del tono y la ambientación algunos objetos serán imposibles, pero eso lo decide la mesa. Nada impide a los personajes utilizar sus rasgos para obtener ventajas en la tirada de equipo.

Esto, claro está, tiene que ver con el equipo secundario. Hay cierto equipo que sí que será necesario apuntar. Armamento o protección; por ejemplo, no hagas tirar a los Marines Espaciales a ver si no se olvidaron de coger el lanzamisiles en el último momento.

Esto mismo también sería aplicable a los objetos que forman parte de la historia de la partida, como llaves para una puerta concreta u objetos mágicos con una funcionalidad específica dentro de la historia.

Vida

Y cuando decimos vida no nos referimos al tipo de vida que lleva el PJ en cuestión, sino a la mecánica que mide el estado de salud. En este caso PentagoN apuesta por el sistema más clásico de todos: los puntos de vida.

Qué son los puntos de vida?

Básicamente, qué hace falta para que un personaje muera irremisiblemente. Existen muchas manera de mecanizar la vida y, como hemos dicho, en PentagoN se usa el más clásico de todos. Sin embargo, para añadir un poco de gracia al asunto, añadiremos una mecánica de daños más centrada en los rasgos para representar los daños más permanentes.

Empezamos con los puntos de vida. Tu personaje tendrá tanta vida como FUE+INT. Esto representa que no solo su fortaleza, sino que su entrenamiento y su fuerza de voluntad influyen en su capacidad de seguir luchando. Esto son los puntos de vida. Si tu personaje llega a 0, muere (o casi). Todo lo que viene siendo daño quitará siempre puntos de vida.

Hay quien podrá argumentar que un sistema de puntos de vida tan dungeonero como este no es nada indie pero, sinceramente, este sistema es el más sencillo y versátil. Por esta vez nos refugiaremos en una solución clásica, sencilla y aceptada por todos.

Aun así, esto funciona bien como medidor de la capacidad de seguir actuando en una situación de combate, pero no como medidor de consecuencias a largo plazo. Por eso, hemos decidido añadir un sistema de daño semi-permanente.

Perdiendo rasgos

Sin embargo, también está el perder rasgos. Hay varias maneras de perder un punto de rasgo:

- ◆ Pifiar una tirada en la que un rasgo está implicado.
- ◆ Ser víctima de un crítico en una tirada de oposición en la que se ha implicado un rasgo.

Además de eso, el personaje debe explicar por qué ha perdido un punto en este rasgo. En base a su descripción, el mismo personaje tendrá que idear alguna forma de recuperar su rasgo. Cualquier idea que tenga para recuperar su punto de rasgo tendrá sus

Miramoto Homusi utiliza Código del Bushido (4) para luchar contra los salteadores de caminos. En un momento del combate falla una tirada de oposición contra los ladrones y obtiene, además, un 1 en el dado de críticos. Esta pifia hace que no solo pierda vida (como un ataque normal), sino que su rasgo Código del Bushido se reduzca a 3. Miramoto pierde confianza en el Bushido ya que unos simples ladrones pueden vencerle. El personaje decide iniciar un peregrinaje para ver a su antiguo maestro. Desea preguntarle acerca del Bushido y entrenar nuevas técnicas. El viaje en sí da para una sesión de juego. Al final, una vez cumplida la misión, Miramoto tira para recuperar su rasgo. En este caso es mental, con lo que usa PER, que tiene 11. Obtiene 10, con lo que el resultado final es 11, consigue recuperar su punto de rasgo.

tiradas pertinentes más una tirada Difícil de DES o PER. DES si se trata de un rasgo físico o PER si se trata de un rasgo mental. Si falla esta tirada, tendrá que pensar alguna otra manera de recuperar su rasgo.

Haciendo daño

La letalidad de las acciones dependerá de lo realista que sea el mundo en el que te muevas. Piensa que un personaje medio tiene 20 puntos de vida, así que una cosa que puede matarlo de un golpe debería poder quitar hasta 20 puntos de vida o más.

Este es un juego narrativo, y por tanto no vas a encontrar una lista de millones de armas, sino simplemente unas tablas con sugerencias de daños:

Arma	Daño	Arma	Daño
Puños y Patadas	1d4	Granadas	2d10
Armas blancas ligeras	2d4	Bombas	3d10
Armas blancas pesadas	2d6	Caida de 5m	2d6
Piedras	1d6	Caida de 10m	5d6
Flechas	1d8	Salpicadura de ácido de alien	2d6
Pistolas	1d12	Meter los dedos en el enchufe	1d12
Fusiles	1d20	Accidente de coche en carretera	1d20

Cada ambientación de PentagoN te proveerá con las cosas que necesites para que los PJs se hagan pupa entre si y al mundo que les rodea. Esta tabla es tan solo una referencia.

A esto podríamos añadir daños atenuados y demás, pero mejor será que lo improvises sobre la marcha en tus sesiones. Como línea de máxima, utiliza un solo dado para daños con alta variabilidad (como un disparo de pistola), y varios dados para daños más o menos regulares (como caerse de determinada altura).

Puntos de Destino

Los puntos de destino son meta-juego. Sirven para equilibrar la partida y funcionan de la siguiente manera.

Un personaje empieza con 3 puntos de destino, con los que puede:

- ◆ Cambiar el dado objetivo antes de realizar la tirada (gasto de 1 punto).
- ◆ Alterar la narración de alguna (Narrar un Hecho) manera que le favorezca (gasto de 1 o 2 puntos, dependiendo de lo que pretenda).

Es una herramienta bastante poderosa que puede servir de bastantes formas para equilibrar, o desequilibrar, la partida. Por eso conviene utilizarla con cuidado. Desde luego los jugadores pueden alterar la narración con los PD, pero como DJ no debes temer. Esta intrusión en la narración suele enriquecer el juego y muchas veces sirve para plantar semillas para otras aventuras.

Los PD son una herramienta perfecta para dirigir la motivación de los PJs. Es cierto que una situación dada los PJs deben seguir su trasfondo, pero hay una diferencia entre querer hacer algo o hacerlo por obligación. Una manera ideal de motivar a jugador a hacer algo que perjudique a su personaje es darle un PD a cambio.

El flujo de PD dependerá de vuestro gusto. Muchos puntos de destino harán PJs muy poderosos, mientras que pocos PDs harán que los personajes queden a merced de la realidad que les rodea. Si os gustan las ambientaciones de superhéroes, posiblemente deberíais jugarlas con gran cantidad de PD. Otras ambientaciones más realistas deberían limitarlos.

Bueno, pero como se ganan?

Eso es sencillo. En general recibirás puntos de destino metiéndote en problemas. Siempre que tu trasfondo (sea a través de tus Rasgos como tal o a través del texto que escribiste) te meta en algún tipo de lío o problema te ganarás un punto de destino. Básicamente se trata de una manera de estimular a los jugadores a interpretar a su personaje no solo en sus facetas buenas, sino también en sus facetas malas. Explotando las debilidades o manías de los personajes, se enriquece la historia, y la motivación para hacer esto es esta herramienta de meta-juego.

Evolución

La evolución del personaje se da en sus rasgos y sus limitaciones. Puedes hacerlo de varias maneras, dependiendo de lo épico que quieras ser.

Por un lado puedes aplicar puntos de experiencia. Éstos pueden canjearse por rasgos. Un rasgo a determinado nivel cuesta tantos puntos de experiencia como el nivel al que se quiera tener el rasgo, más todos los niveles anteriores.

Un nuevo rasgo a nivel 1 costaría 1 px. A nivel 3 costaría 6px (1+2+3). Subir un rasgo de nivel 1 a nivel 2 costaría 3 px.

La velocidad de evolución del personaje puede limitarse según la cantidad de puntos de experiencia por sesión (y aquí es donde el autor se quedó calvo pensando). Por supuesto, en la mano del director de juego está el no repartir experiencia de ningún tipo si considera que no pega con la ambientación (A ver, esto es Cthulhu, qué quieres? Si total, para lo que te va a durar...).

Hechos Narrativos

Qué es un hecho narrativo? Un hecho es una unidad de acontecimiento, aunque también puede ser una escena de flashback que permita al personaje obtener información. De cualquier manera es sin duda de las más divertidas inversiones que un jugador puede hacer con un Punto de Destino.

Si se trata de un hecho puntual, es conveniente que sea solo una frase, y sin subordinadas. Una escena de flashback seguramente necesite algo más de información (para engarzar el hecho con el trasfondo del personaje).

En definitiva, un Hecho Narrativo es una forma que tienen los personajes de intervenir directamente en la narración.

Y por qué esto es importante? Bueno, ya hemos visto que usando puntos de destino se pueden incluir hechos narrativos, así que ya solo por eso definir los hechos narrativos es importante.

Mientras desbrozáis la pared del templo podéis apreciar como el jeroglífico toma forma. Figuras extrañas se retuercen en un idioma ininteligible que provoca desasosiego en quien lo observa. Alguno de vosotros cree que podría intentar descifrarlos?

- [flashback] Durante su infancia en África, cuando su familia huyó de la rebelión de los Lingala, paso unos días en la aldea de su ama. En ella eran seguidores de un extraño culto y en el pueblo había tótems y amuletos parecidos a estos

La nave santuario había sido tomada finalmente por los marines estelares oscuros. En el centro de la capilla imperial un demonio del Caos dibuja un pentagrama con desconocidas intenciones. La entrada a la capilla esta custodiada por dos marines, y dentro es de esperar varios más. Despojados de vuestras servo-armaduras tenéis pocas posibilidades de sobrevivir en un combate directo. Qué hacéis?

[hecho narrativo] Existe una tubería de refrigeración que pasa por encima de la capilla y tiene una salida justo encima del centro [hecho narrativo], podemos usarlo y caer sobre el pentagrama para arruinar el hechizo. Luego, que El Emperador nos asista...

Pero hay más. Un hecho narrativo también puede acaecer utilizando una habilidad especial. Las habilidades especiales y las plantillas de personaje se verán más adelante.

Un hecho narrativo puede alterar bastante una partida, así que es importante que sea algo lógico y que la mesa esté de acuerdo. Vamos a poner algunos ejemplos de hechos narrativos que pueden enriquecer el juego.

Durante la fiesta del Duque, podéis observar que sus hombres están armados, y bloquean pacientemente las salidas. Deberíais haber hecho caso a los rumores de que el Duque pretendía acabar con vosotros. Es obvio que no os matará delante de todos sus invitados, pero no parece que os vaya a dejar salir

- [hecho narrativo] Durante nuestra anterior visita estuve cortejando a una camarera de Duque [hecho narrativo]. Puedo pararme a hablar con ella, simular que me he manchado y huir de su mano a la cocina con la excusa de limpiarme.

Como verás, la diferencia entre un flashback y un hecho narrativo es que el flashback es más largo. Esto es así porque en una sola frase no sería posible engarzar el hecho con el trasfondo. El hecho de que una cosa hable del pasado no significa que sea necesariamente un flashback. Los hechos del pasado que se refieran a momentos de la aventura no cuentan como escenas de flashback, sino como hechos narrativos (o sea, que tienen que ser expresados brevemente).

Entrar a definir qué es un flashback y qué es un hecho narrativo tiene que ver con buscar un límite para los PD. La idea es que un PD no puedas servir para narrar varios hechos a 2x1. Dónde radica exactamente la diferencia entre dos hechos y un hecho es algo que no es tan fácil de determinar. Esperemos que vosotros, como jugadores adultos que sois, seáis capaces de llegar a un entendimiento sin enfadaros.

O también podéis discutir durante horas, que también es una manera de pasar la tarde de lo más entretenida.

Habilidades Especiales y Plantillas de Personaje

Los personajes se diferenciarán por varias cosas y principalmente por su trasfondo. Sin embargo, a lo mejor a alguien puede interesarle especializarse de algún modo, o quieres que algún tipo de personajes tenga algún tipo de ventaja. Estas plantillas pueden ser lo que en algunos juegos se denomina como "razas", pero también valen "profesiones" o "arquetipos" y en realidad lo que quieras. En principio las plantillas tienen los siguientes efectos:

- ◆ Afectan a los atributos, subiendo y bajando sus valores. Es conveniente que estén nivelados (o sea, que las plantillas sumen un total de 0 en sus bonificadores).
- ◆ Otorgan algún tipo de habilidad especial. Esta puede ser cualquier cosa, pero para empezar te damos algunas ideas de en qué puede consistir una habilidad especial
 - ★ Narrar un Hecho: El jugador tiene la facultad, un número X de veces por sesión, de narrar un hecho sin necesidad de usar PDs. Generalmente esta habilidad especial se ve limitada por que la temática del hecho narrado no es libre, sino acorde con el arquetipo de personaje.
 - ★ Volver a tirar un dado: Un número X de veces por sesión el jugador puede volver a tirar un dado (uno en concreto o uno a elegir) dentro de la tirada de 1o3D12. Generalmente esta habilidad se ve limitada por el atributo o el rasgo implicado.
 - ★ Cambiar el dado objetivo: Un número X de veces por sesión el dado objetivo cambia. Generalmente la tirada debe de estar limitada temáticamente.

Vale pero, qué es una sesión de juego?

Una sesión de juego es el tiempo de juego que transcurre desde que se empieza a jugar y hasta que ocurra una de las siguientes dos cosas:

- ◆ Se duerma
- ◆ Se consuman alimentos calientes

Esto significa que parar para la pizza hace que se inicie una nueva sesión de juego. Lo normal en una sentada de las buenas es que caigan un par de sesiones. Los ganchitos, independientemente de la cantidad, no valen para marcar el inicio o el final de una sesión.

Y ahora unos ejemplos de plantillas

En general las plantillas las encontrarás en las ambientaciones, pero para ir haciéndote a la idea, aquí te presentamos unos ejemplos de lo que puedes encontrar. Hay que tener en cuenta que los jugadores deberían hacer que sus rasgos vayan en línea con su plantilla.

Explorador elfo

Los exploradores elfos se camuflan en la espesura y son diestros rastreadores. Obtienen un +1 a DES y un -1 a FUE. Una vez por sesión pueden Narrar un Hecho que tenga que ver con evitar problemas siempre que tenga que ver con ambientes no urbanos.

Marine espacial

Los marines espaciales son la élite guerrera de la humanidad. Son obedientes máquinas de matar. +2 a FUE, -1 DES y -1 INT. Una vez por sesión pueden Narrar un Hecho que sea de naturaleza épica y durante una escena de combate.

Bárbaro de las estepas

Los bárbaros vienen siempre de tierras lejanas donde las olas de calor del verano descongelan los ríos. Beben en cuernos y no saben leer. Obtienen un +1 a FUE y un -1 a PER. Una vez por sesión pueden dejarse llevar por una furia asesina durante un combate que le dará un +2 a todas las tiradas que impliquen infligir daño físico, al tiempo que obtendrán un -2 a todas las demás. El frenesí berserker dura el tiempo que sea dramáticamente apropiado

Rondero de Yerbosera

Los ronderos de Yerbosera son esos despojos de la sociedad que, para pagar su deuda, ingresan en el cuerpo de ronda, exponiéndose a los peligros y los elementos. Un rondero de Yerbosera obtiene un +1 a DES y un -1 a PER. Finalmente, puede Narrar un Hecho anti-épico una vez por sesión que se base en su enciclopédico conocimiento del terreno y las fieras a las que habitualmente se enfrenta.

Ninja

Los ninja son guerreros expertos en el ataque nocturno y por la espalda. Su conocimiento de artes marciales es legendario, aunque están mal considerados, sus servicios se solicitan a menudo. +1 DES, -1 INT. Dos veces por sesión pueden volver a tirar el dado de críticos en una tirada que implique DES.

Cyberpandillero

Siembran el terror en la autopistas sin ley del s. XXIII. Son violentos, son rápidos y viven al margen de la ley. +1 PER, -1 INT. Una vez por sesión puede volver a tirar el dado menor cuando esté involucrado en una persecución.

Librero ocultista

Una rata de biblioteca con un gran conocimiento acerca de lo oculto. Su mente hace tiempo que empezó a percibir lo que los humanos no

deberían conocer. +1 INT -1 FUE. Siempre que intente obtener una pista que tenga que ver con el ocultismo usará el resultado del dado mayor.

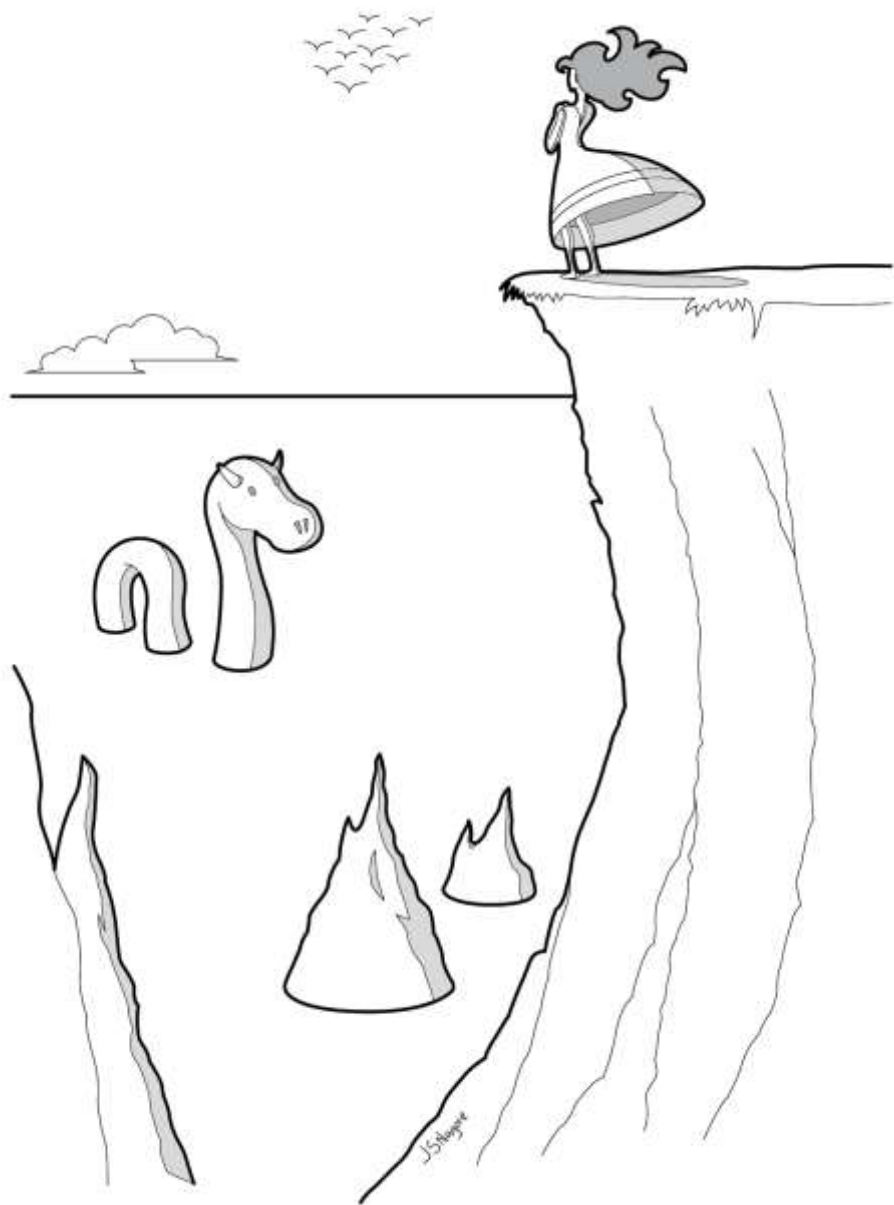
Como ves, estas plantillas afectan solo a los personajes base, con sus 4 atributos. Algunos módulos mecánicos añaden nuevas características a los jugadores (como "Locura" o "Sombra" en las mecánicas de corrupción). Las plantillas que juegues con estas nuevas características deberían aplicarse solo si esas mecánicas entran en juego (lo que, por otra parte, resulta lógico).

Me acabo de leer toda esta sección y todavía no he visto una hoja de personaje. Dónde está?

Que conste que advertido estabas de que te iba a hacer falta una Ambientación PentagoN para jugar. Las hojas de personaje se encuentran siempre en el documento de ambientación. Esto se debe a que la hoja no es siempre igual. Podría haber nuevos atributos secundarios o contadores para mecánicas específicas de la ambientación.

Y además de eso está el factor estético. Las hojas de personaje genéricas no las usa nadie. La hoja de personaje tiene una carga simbólica; es de alguna forma la primera ilustración que evoca el mundo en el que se juega.

Por todo esto, las hojas de personaje, las pantallas del Máster y demás son material de ambientación, no del núcleo básico de reglas de PentagoN.



Módulos Mecánicos

La sección de módulos mecánicos cubre los grupos de reglas que son específicos de una ambientación o de un estilo de juego. Todos son opcionales (bueno, en realidad todo lo es). La idea es mantenerlos aislados del sistema central y utilizar los que más interesan.

Los módulos mecánicos son el puente que une las mecánicas básicas con las ambientaciones. Estos módulos han sido ideados para hacer que la historia tenga un impacto sobre la manera en que se juega. De alguna manera estos módulos rompen con la base Narrativista del juego introduciendo componentes que en su mayoría simulan vivencias del mundo en que se desarrolla la acción. Te recomendamos precaución al usarlos. A fin de cuentas, introducir demasiado hará que tus partidas se sobrecarguen de reglas innecesariamente. Aunque también te recomendamos usar al menos uno, para hacer que cada mundo tenga algún toque mecánico distinto.

Algunos de los módulos que vas a leer a continuación están definidos de manera bastante concreta, y otros no tanto. En general a todos les falta un último toque que viene definido en el momento de la ambientación. Por ejemplo, las reglas de cansancio son algo genéricas. Una ambientación podría tomarlas y aplicarlas también a Sed y Hambre, con alguna modificación. Las reglas de Magia no limitan las palabras de ninguna manera, pero una ambientación en concreto podría querer hacerlo e incluir tablas de palabras.

Otras mecánicas en las que puedes pensar mientras lees esto no se han incluido por ser demasiado específicas. Por ejemplo, la lucha contra zombis merece su propia mecánica, pero eso queda para la ambientación.

Magia taumatúrgica

Este sistema de magia narrativa se basa en generar hechizos dependiendo de una lista de palabras mágicas. Estas palabras vienen derivadas de un rasgo del personaje que se considera el "Rasgo Mágico". La base de la mecánica es, por tanto:

- Un rasgo te permite practicar la magia, y te da un máximo de palabras
- Definirás conjuro y sus efectos, y eso definirá la tirada de oposición
- Una vez resuelta la tirada, habrá consecuencias. Que sean positivas o negativas, dependerá del resultado.

El rasgo mágico

Puede ser cualquier cosa, como por ejemplo, *es un reputado mago* o algo más narrativo como *se crio con la bruja del pantano*. El nivel de ese rasgo dará al hechicero un número de palabras mágicas. Estas palabras deben tener un significado y ser nombres o adjetivos. Ejemplo:

Procastos es un taimado consejero del duque. Sus poderes mágicos, que aprendió de la bruja del pantano que lo crio, los enfoca principalmente al engaño y la confusión de sus adversarios.

Habría más rasgos pero vamos a decir que el rasgo mágico es *la bruja del pantano lo crio (3)*. Vale, como sabemos

Procastos se halla en un aprieto. En un viaje diplomático se encuentra con dos ladrones que le asaltan. Intenta sobornarlos, pero claro, los ladrones no quieren parte de su dinero, sino todo. Por ello, Procastos intenta lanzar "Fantasma Mental", que mostrará a sus enemigos sus miedos más profundos para que huyan.

que la suya es una magia de ilusión y engaño, elijamos palabras acordes:

- Mente
- Niebla
- Fantasma

Cuando Procastos quiera lanzar un hechizo, deberá darle nombre basándose en una o más palabras (podrá añadir otras, pero solo con intención decorativa. O sea, que nada de “Niebla de Fuego”). Veamos un ejemplo:

Definiendo el conjuro

Definir un conjuro es relativamente sencillo. Básicamente se toman una o más palabras de la lista y se le da nombre al conjuro. Luego es necesario definir sus efectos, y eso es lo que dará la medida de la dificultad a la que se enfrenta. En un ejemplo sencillo, no hay penalización extra. Como en el ejemplo de la izquierda.

Procastos quiere que al menos uno de los ladrones huya despavorido. Por ese motivo tira con su rasgo mágico y supera dificultad base. Esto significa simple y llanamente que el conjuro, tal como lo definió, tuvo éxito.

La dificultad base la determina la mesa, en principio antes de la partida. Es de esperar que los personajes con habilidades mágicas tengan rasgos mágicos y el atributo de inteligencia (el aplicable a la tirada) bastante elevado. Un mago medianamente competente debería ser capaz de realizar hechizos sencillos. Por lo tanto, un dificultad base razonable sería 9. Incrementala o redúcela si quieres que el uso de la magia sea una práctica muy arriesgada o muy segura en tu mundo de juego.

Esta dificultad base viene modificada por varios motivos. Algunos penalizadores son genéricos:

Penalizador	Tiempo	Área
0	Inmediato	Una persona
1	Prolongado	Un grupo pequeño, una zona pequeña como una casa
2	Largo Tiempo	Un grupo grande, una zona grandecomo una colina
3	Permanente	Un grupo enorme, una zona enorme com un valle

A parte de esto, también hay otros efectos que pueden incrementar la dificultad. Al conjurar, la dificultad representa lo complicado que es de controlar la cantidad de poder mágico necesario para efectuar el sortilegio deseado.

Las resistencias especiales de las víctimas no se sumarían a la dificultad. El motivo de esto es sencillo. Simplemente, no afectar con un conjuro a una victima por su resistencia no debería tener consecuencias especialmente negativas para el mago. Fallar la tirada de conjuro, sin embargo, si que las tendría. Veamos el siguiente ejemplo:

En el salón de actos de una corte extranjera, Procastos decide la arriesgada maniobra de convencer al Rey enemigo de que sería una buena idea pactar una tregua. Parece razonable, así que lo puede intentar con un hechizo de "Cambio Mental". Uno de los consejeros es un elfo, que posee una resistencia a los hechizos de confusión mental. Su rasgo "mente resistente (2)" le otorga ese modificador para realizar una tirada contra la tirada de Procastos y así evitar el encantamiento, pero eso no afectará a la tirada de Procastos para efectuar el sortilegio, que podría afectar a otros cortesanos.

En este ejemplo hemos visto también como funciona un asunto de capital importancia y que hunde sus raíces en el rol más dungeonero. Sí, estamos hablando de la tirada de salvación.

La tirada de salvación, ese epígrafe tan poco indie

La tirada de salvación nace fundamentalmente para hacer que el uso de la magia sea un tanto impredecible. Es conveniente aplicarla de manera razonable. Esto quiere decir que solo los malos malos importantes deberían poder tirar. La carne de cañón dungeonera se come el efecto del conjuro tal cual.

La tirada de salvación es sencillísima:

$10 + 3d12 + \text{Atributo aplicable} + \text{rasgos mágicos o de protección mágica} + \text{algún objetillo}$ **vs.** Resultado de la tirada exitosa del mago + rasgo mágico del mago

Procastos lanza su "Cambio Mental". Puesto que quiere hechizar a un grupo reducido durante un tiempo prolongado, esto le añade un 2. Le vamos a dar un extra de dificultad de 1, por conjurar disimuladamente para un total de 3. $3+9=12$ de dificultad. Procastos tiene un rasgo mágico de 3 más una inteligencia de 11, así que tira con +4. Tiene un 26% de posibilidades de superar esta tirada, lo que es razonable pensando lo complicado de la situación. Tira y obtiene un $9+4=13$. Superado. Los cortesanos son mindundis aburridos y quedarán hechizados, pero el cortesano elfo podrá hacer una tirada con dificultad 16 (13 + rasgo mágico de Procastos).

En todo momento la tirada de salvación debería mitigar los efectos de los conjuros, no hacerlos desaparecer si es posible.

Otras maneras de dificultar un conjuro y buscarse problemas

Por supuesto, lo que hemos visto hasta ahora no es una definición cerrada de como se puede definir un conjuro. La dificultad se suma si el hechizo es especialmente complicado. Algunos factores que podrían complicar un conjuro, aparte de los mencionados en la anterior tabla son:

- Invocación de demonios mayores, +1.
- Hechizo poco relacionado con el tipo de magia habitual (Por ejemplo, Procastos utilizando la palabra "Fantasma" para crear un guerrero fantasmal que luche por él), +2.
- Conjurar de manera disimulada, sin que se note que se están apelando a las artes taumatúrgicas, +1.
- Conjurar bajo estrés. +1 a +3, depende de la situación. Con prisa, +1, mientras un Dragón te mastica el píloro, +3.
- Invocar a Cthulhu y ordenarle que aparezca con un lacito rosa en cada tentáculo, +5 y +1 por tentáculo con lacito.

En su afán de poder, Procastos decide invocar a un demonio menor que tenga contacto con el mundo de los muertos. Sabe que el duque mandó asesinar al joven caballero porque sabía algo, y ese algo seguro que puede otorgarle poder a nuestro mago. Decide lanzar un "Llamada Fantasmal", lo cual viene a ser forzar un poco la magia de su trasfondo (+1). Además, pretende hacer unas cuantas preguntas al demonio, no solo una, por lo que el conjuro tendrá que tener un efecto de tiempo mayor que inmediato (+1). En total tirará con su +4 base contra 11 de oposición para determinar si consigue realizar la invocación con éxito.

Tener Éxito en la tirada

Superar o igualar la dificultad en la tirada significa que el conjuro tuvo el efecto deseado. Cada vez que se supere la dificultad en 2 por encima, se permitirá al jugador narrar un hecho simple acerca del resultado del hechizo.

Fracasar en la tirada

Fracasar en la tirada implica que el hechizo no ha tenido éxito tal como lo había planteado el mago. Esto es tal cual lo contamos. Ahora bien, siempre puede haber ramificaciones que se dejan al gusto de la mesa. Por ejemplo, que una invocación no salga exactamente como la planeamos no significa que no aparezca nada, ¿no? Y si es una pifia ya ni te cuento...

Procastos intenta lanzar un "Control Mental" sobre un pequeño grupo de ladrones que le han cercado en el camino. Lanza con su +4 contra 11 de oposición (+1 de grupo pequeño más +1 de efecto prolongado) y obtiene un 13.. Superando la tirada consigue el control básico que perseguía. El éxito extra le sirve para declarar que uno de los ladrones lo ve como un verdadero amigo y le indica el camino más seguro y rápido para salir del bosque.

Regla opcional, el dado mágico

Utilizar esta regla si quieres reforzar la variabilidad de la magia. Asigna otro de los dados como "dado mágico". Una vez más, un 12 es un crítico si se supera la tirada y un 1 es una pifia si se falla la tirada. Esto se combina con el dado crítico. De esta manera, las pifias y los críticos son más probables.

Corrupción, el lado oscuro

La corrupción es algo interesantísimo y muy divertido de jugar una vez uno empieza a encariñarse más con las historias que con los personajes.

Una posible interpretación de la corrupción como lado oscuro es una tentación constante que hace que los problemas de los jugadores puedan resolverse de la manera más fácil y rápida (pero no más poderosa, que diría el maestro Yoda). Para esto lo primero que hace falta otro atributo de personaje que podemos llamar "Sombra". Si vas a jugar con esta característica los PJs deberán incluirla en su hoja de personaje. Esta característica empieza en 0 y cada vez que el personaje se deje llevar por el lado oscuro, aumenta. Y en cuanto aumenta? Bueno, eso lo decides tú, y lo veremos más adelante.

Sucumbiendo a la sombra y el mal rollo

Narrativamente hay muchas maneras de caer en la sombra, pero mecánicamente hay una manera sencilla y elegante. Cada vez que el personaje lo desee, podrá utilizar el dado mayor en vez del dado medio en la tirada. Tan sencillo como esto, y sin gastar puntos de destino ni nada. Tentador, no?

Eso sí, no vale con coger ese suculento resultado. El jugador deberá explicar de qué manera ha caído en la Sombra.

Los guardias de asalto os dan el alto. Quedan pocos minutos para que alguna patrulla llegue al sector carcelario y descubra los prisioneros que faltan. Una vez den la alarma será difícil huir de la base.

- Vale, intento convencerles con mi poder manipulación de la fuerza de que somos de fiar y... oh, mierda, un 2

....

- Bueno, voy utilizar el dado mayor, que supera la tirada. Les digo que deben inmediatamente saltar al vacío y acabar con sus vidas (ay ay...).

Dependiendo de la ambientación esto puede ocurrir de diferentes formas.

Como ves, la sombra puede ser tanto el Lado Oscuro de la fuerza o el abatimiento y la corrupción del señor oscuro (o cualquier otra cosa que vaya con la ambientación). De cualquiera, la mecánica es

Vaya!, solo me quedan 3 PV y encima se me ha reducido mi rasgo de Caballero de Gondor a 1.

Intento huir haciendo una pirueta entre mis adversarios para saltar sobre mi caballo y darle la orden de galope

- pfff, vale, intentarán impedírtelo, así que hacen una tirada, con digamos +2 porque son 3... $9+2=11$. Y tu usas tu DES +1 y Caballero de Gondor +1... 8! uyyyy

- Bueno el dado mayor ha dado un 11, lo utilizo. Cuando salto entre mis enemigos consiguen herirme y lo hacen con un puñal maldito. La herida tardará en cicatrizar y siempre me dolerá cuando haya seguidores de Saurón cerca.

la misma: tentar a los jugadores para que superen la tirada y obligarles a explicar como han dado un pasito más hacia la corrupción.

Cantidades de sombra

Como hemos mencionado antes la cantidad de Sombra que se añade es variable. Hay cierto potencial en usar la cantidad de Sombra como un nivel de dificultad en tiradas (por ejemplo, para evitar huir o para acceder a ciertos lugares). Por lo tanto el rango debería ir de 0 a 13. Ahora bien, si quieres que la Sombra sea realmente amenazante, podría aumentar 4 puntos por cada vez que el jugador cae en la tentación. Si quieres ser un poco más indulgente, 2 puntos darían hasta 6 pasos para llegar al límite.

Respecto al uso de la Sombra como un atributo, la mecánica sería la de superar o igualar el propio nivel de Sombra del personaje. Si quieres hacer esa tirada con la básica de 3D12, bien. Si no, puedes usar 1D12. Piensa que si utilizas esa opción el avance de probabilidades es regular, mientras que con 3D12 no lo es. Con 3D12 superar valores bajos de Sombra es

prácticamente automático, y valores altos es muy muy difícil. Con 1D12, cada incremento lo hace un 8.3% mas difícil.

Regla opcional, la bestia interior

Esta es una manera diferente en entender la Sombra. En este caso el jugador puede decidir antes de realizar la tirada si se deja llevar o no por su bestia interior. Esto está bien para jugar partidas de vampiros, hombres lobo y demás.

Cuando el jugador lo decida, puede sumar la mitad de su atributo de Sombra (redondeando hacia arriba) a su tirada (dado objetivo medio). Si supera la tirada, habrá utilizado sus poderes sobrenaturales pero logrará controlar a la bestia. Pero si falla... ay, si falla!! La bestia interior le domina. Durante cuánto tiempo? Bueno, tanto como sea dramáticamente necesario, pero de cualquier manera fallar estar tirada hará que su puntuación de Sombra aumente.

Con esto se consigue el efecto de que aquellos que no están muy contaminados sumen poco bonificador y tengan más posibilidades de dejarse llevar por su lado bestial. Sin embargo, aún están lejos de perder al personaje. Los personajes con un lado inhumano más desarrollado tienen más difícil dejarse llevar por la bestia, pero están más cerca de perder el personaje.

Azahel seguía el rastro de los cazadores de vampiros cuando llegó a una pequeña iglesia en los alrededores del pueblo. Entrar en recito sagrado es difícil para los vampiros como él. Tira por encima de su atributo "Sombra" (5) para poder entrar a acabar con sus enemigos. Obtiene un 7 y los pobres humanos tiemblan acurrucados tras el altar.

El uso del atributo hacer un test contra otras situaciones puede ser interesante. No dude en usarlo para evitarles la entrada a recintos sagrados o para que le afecten las armas de plata.

Perdiendo al personaje

Caer en la sombra debería hacer que se pierda el personaje. O sea, tendría que ser algo no deseado por los jugadores. Caer en la sombra es algo que debería ocurrir en el momento en que superar una tirada de Sombra no sea posible (o sea, llegue a nivel 13).

Recuperando sombra

Opcionalmente, puedes plantear la recuperación de sombra de varias maneras. O gastando un punto de destino por cada punto de sombra o como recuperándolo como si fuesen atributos perdidos. En cualquier caso, siempre puedes elegir que la pérdida sea irreversible.

Locura

La locura es también una forma de corrupción, y otra manera divertidísima de perder el personaje. Se diferencia de la otra corrupción en que es pasiva y que el jugador poco puede hacer por evitarla. Los ambientes inspirados en Lovecraft son de este estilo.

En este caso necesitamos 2 características nuevas. Locura y Conocimiento de la Realidad. Siempre podrías jugar tan solo con Locura, pero la verdad es que en todos los juegos de rol los locos son los que descubren la realidad, lo que hace el universo mucho más divertido. Esto es así para Cthulhu tanto como para Kult o Expediente X si me apuras.

De esta manera utilizaremos un dado más como Dado de la Locura. El dado de la locura entrará en efecto si el jugador está expuesto a la verdad de alguna forma (a ser posible, una forma llena de tentáculos). Cuando un personaje realice una tirada para cualquier acción dentro de una situación de stress, uno de los dados será considerado como **dado de la locura**. El DJ deberá asignar un nivel a esa situación de stress y si el dado de la locura da un valor por debajo de ese nivel de locura, la diferencia son los puntos de locura que se ganan.

Tras golpear varias veces la puerta hasta echarla abajo, la bestia tentaculada irrumpe en la habitación. Un jugador decide enfrentarse a ella mientras que el otro huye. El DJ decide asignar un estrés de 4 a esta situación.

El que huye hace una tirada de FUE y el dado de locura marca un 3, con lo que gana 1 punto de locura. El que lucha obtiene un 5, quedando sin efecto.

Tras resolver las acciones de la bestia, el DJ pide nuevas tiradas a los jugadores. El que corría vuelve a tirar y obtiene un 2, con lo que gana 1 punto más (no gana 2 porque ya había perdido uno antes). El que luchaba obtiene un 1, ganando 3 puntos de locura y la correspondiente cantidad de Conocimiento.

Es posible que debas realizar varias tiradas dentro de un mismo evento estresante, pero el máximo de locura que puedes perder será siempre igual al nivel de estrés del evento -1. O sea, que si tiras varias veces perderás tanta locura como tu peor tirada, no más que eso.

El conocimiento de la realidad aumenta de manera aleatoria. En una situación de estrés, un resultado de 12 o 1 en el dado de locura aumenta el conocimiento. Eso significa que una gran frialdad (12) o un trauma severo (1) causan un incremento de la realidad que nos rodea.

También puede ocurrir que el personaje sea totalmente pasivo en la escena y no esté haciendo nada en particular (en serio? No está huyendo despavorido?). Cuando te encuentres en uno de estos casos siempre puedes pedir una tirada de 1D12 del dado de locura sólo para determinar de qué manera afecta al PJ esta exposición a la incómoda verdad.

Situaciones de stress

Una situación de stress puede ser cualquier cosa que la mesa decida. Toda las situaciones tendrán un nivel de estrés asociado y también un conocimiento posible. Leer un libro arcano puede ser poco traumático (estrés nivel 2), pero muy revelador (conocimiento 4). Otros eventos podrían no aportar ningún conocimiento.

Sacar a pasear a tu perro de tándalos

Realizar una invocación y ver que funciona

Vivir una alucinación que se comunica directamente contigo

Ser torturado

Ser perseguido por zombis

Presenciar la transformación de un licántropo

Observar como el cielo se abre y de él salen criaturas llenas de tentáculos hacia la tierra

Ver a Cthulhu salir de las profundidades

Leerse el Necronomicón.

Ser perseguido por zombis nazis armados con motosierras

Efectos de la locura

El efecto final de la locura sería perder el personaje, porque trasciende más allá de la mentira en la que vivimos o porque pasará el resto de sus días dándose cabezazos contra acolchadas paredes. Tu mismo. También podría servir como tirada de dificultad (pero tirada sin modificar) para realizar alguna tareas. De cualquier manera, el rango es de 0 a 13

Efectos del conocimiento

El conocimiento es una característica opcional. Puedes ignorar todo lo referido al conocimiento si quieres simplemente que tus personajes se vuelvan majaras. De otra manera es posible que saques algún tipo de beneficio a esta habilidad. Eso si piensa que esta característica va también de 0 a 13 y la tirada se supera si se iguala la dificultad. Eso significa que si necesitas

Tras haber realizado un par de invocaciones exitosas y haberse leído algún que otro grimorio maligno encuadrado en auténtica polipiel humana, Mauricius el Demonólogo ya tiene bastante claro que la realidad no es lo que aparenta. Por esto cuando vio esas sombras extrañas dentro del edificio en llamas, sospechó que no se trataba del cuerpo de bomberos. Su nivel de Conocimiento es de 5. Para mantenerse en el engaño deberá obtener un 5+ en una tirada sin modificar. Si obtiene menos que eso, conseguirá adivinar en qué consistían esas sombras, y eso no le va a gustar nada.

que los personajes utilicen esta característica para obtener información acerca de la realidad, la dificultad vendrá dada por su nivel de conocimiento y representará las posibilidades de mantenerse engañado (porque mantenerse en el engaño ES BUENO).

Y por último, una posibilidad interesante de esta habilidad es la de usarla como atributo alternativo de magia. Esto es, si pretendes aceptar algún tipo de magia que permita romper el tejido de la realidad y no se parezca en nada a la magia de bolas de fuego. En principio eso significa que el hechizo que pretenda el jugador comenzaría con un fuerte penalizador (recuerda, atributo -10). Esto podría compensarse con añadidos al hechizo.

Mauricius sabe que más allá se encuentra el alma de su amigo, y sabe cómo llegar hasta ahí dejando un hilo que le permita volver. Todo eso lo sabe gracias al estudio del grimorio de Ak-Arakin (+2). Tiene preparado el altar de madera de nogal con la runas apropiadas (+2). Para su sacrificio ha conseguido una daga nepalí de rituales (+1). Ha preparado la estancia con inciensos especiales que han ardido continuamente durante una luna (+1) y para su sacrificio ha conseguido una virgen nacida en el solsticio de otoño (+2). Llegada la noche de luna llena se desnuda y se tumba sobre el altar, cogiendo con fuerza la madeja de hilo de plata (+1). La virgen encapuchada entra en la sala y alza la daga ceremonial. Su característica de Conocimiento, tratada como un atributo, le una base de -6 ($4 - 10 = -6$), pero ha conseguido muchos modificadores positivos, en total +9, con lo que tiene un +3. Ser sacrificado y morir es fácil, pero realizar un hechizo que le haga pasar al otro lado manteniendo el hilo de la vida para volver es bastante difícil (dificultad 12). La virgen alza la daga y toma aire. Mauricius cierra los ojos, gasta un punto de destino y tira los dados...

Persecuciones

Las persecuciones son siempre una escena divertida que muchas veces en los juegos de Rol se hace algo aburrida. Introduciremos una mecánica sencilla para hacerlas todo lo trepidantes que puedan ser. Las persecuciones se pueden ver como una carrera de obstáculos, o incluso como un circuito, donde hay varios caminos, compuestos de obstáculos. Los obstáculos pueden ser cualquier cosa, un puesto de frutas en el mercado, dos tipos cruzando la calle con un cristal enorme, etc... lo que quieras.

El perseguido empieza a X obstáculos del perseguidor, y tira para superar obstáculos (contra el atributo que corresponda, según la forma de superar el obstáculo). El perseguidor hace igual, siguiendo la estela de obstáculos del perseguido, a menos que pueda utilizar caminos alternativos. Fallar una tirada no implica que no se supera el obstáculo, sino que el contrario obtiene una tirada extra.

Cuando perseguidor y perseguido estén en el mismo obstáculo, Deben realizar una tirada enfrentada de DES o FUE (según la situación) para ver si el perseguidor le da caza finalmente. Si el perseguidor pierde, siguen corriendo. El que huye también será

Yi Qun saltó a través de la claraboya siguiendo a la figura encapuchada. El asesino le llevaba unos metros (digamos 1 tirada) de ventaja. En su primer turno, Yi Qun descendió por el tejado corriendo entre las tejas (superando un control de DES). El asesino saltó la estrecha calle hasta el próximo tejado. Al fallar la tirada (un control de FUE), provoca una tirada extra de Yi Qun, que sí supera el control. Ahora se encuentran en el mismo lugar y realizan una tirada enfrentada de DES. El asesino la supera, y tendrán que seguir corriendo un poco más. Por cada turno en que estén en el mismo obstáculo el asesino deberá superar a Yi Qun en tiradas de persecución para no ser alcanzado.

alcanzado si, estando en el mismo obstáculo, el perseguido falla el control y el perseguidor lo supera.

Artes Marciales

Si te gustan las películas de chinos voladores, esto es lo tuyo. De alguna forma, esto es un mini-juego. La misma mecánica la podemos adaptar también a los duelos a espada en plan mosquetero y, ya que estamos, a los combates a lanza y espada de hoplitas y legionarios romanos.

Aviso, esta mecánica está pensada para duelos épicos. La idea es emular la presión estratégica de elegir el movimiento exacto, la llave y la contra-llave, la finta maestra que abra la guardia del adversario... esas cosas. A cambio de esto, resulta una mecánica bastante engorrosa y pesada si se utiliza para acabar con masillas. Esta pensada más que nada para duelos, uno a uno, a la luz de la luna, persiguiéndose por los tejados, zurrándose dentro de una armería... lo que sea.

La mecánica se basa en un principio sencillo. El jugador elige un arma (o una posición si lucha con sus manos). Esta es pública y conocida por su adversario. Tras esto, elige en secreto un movimiento. Hay movimientos que son mejores o peores para cada arma o posición y, sobre todo, hay movimientos que son mejores o peores contra otros movimientos.

Una vez se determina mirando en la tabla los modificadores correspondientes, ambos tiran y quien vence realiza su acción, mientras que el otro sufre algún tipo de consecuencia (posiblemente un daño).

Armas y Distancias

Las armas (o posiciones) determinan la bonificación que recibirán los movimientos. Por lo tanto, debe existir una tabla que asocie armas a movimientos. Esto quiere decir que hacer un tajo con una lanza es más difícil que con una espada.

Además de esto, existen 3 distancias de combate, Corta, Media o Larga. Las manos o las dagas son corta distancia, espadas o nunchakus son media y lanzas y alabardas son larga distancia.

El combate empieza a la distancia del arma mayor. Un arma no puede hacer daño a una distancia que le supere. Sin embargo, el vencedor de una tirada elige la nueva distancia de combate. Las armas penetradoras o contundentes no pueden ser usadas a una distancia más corta. Las armas cortantes (espadas), pueden ser usadas a corta distancia con una penalización (de cuánto? bueno, no sé, depende... -2 te parece bien?).

Movimientos

Los movimientos no son públicos, no se declaran más que en el último momento, y se realizan de manera simultánea. Algunos movimientos son buenos contra otros y otros son indiferentes. Para conocer la bonificación, debe mirarse en la tabla de movimientos, donde queda expresada qué movimiento vence, y qué bonificación recibe.

La mecánica sería tal que así:

- Paso uno, los personajes declaran el arma que van a usar (en caso de las manos, que tipo de guardia eligen)
- Paso dos, deciden en secreto (escriben en un papelito, o toman algún tipo de token) el movimiento a realizar

- Lo declaran, calculan los modificadores que recibe cada uno, y a tirar dados.

Toda esta información está en una tabla encontrarás más adelante. La consulta de estas tablas desde un manual es un dolor, por lo que lo recomendable es imprimir las tablas aparte, haciendo varias copias y repartirlas para la escena de combate.

Los movimientos podrían cambiar de nombre o complicarse más según la ambientación, pero la base de la mecánica es la que se describe aquí. Los movimientos básicos son:

- Golpe Frontal: Un golpe directo hacia adelante. El efecto es aplicar el daño del arma.

- Tajo lateral: Golpe circular. El efecto es aplicar el daño del arma.

- Derribo: Derriba al enemigo sea con una carga, una llave o un barrido. Solo tiene este efecto si se hace a distancia corta. Si se está a más distancia, sin más se gana la ronda y se elige distancia de combate.

- Bloqueo: Bloquea el ataque del enemigo y da una bonificación de +1 al siguiente movimiento (+2 si el movimiento es Desarmar). No puede realizarse a una distancia más corta que la de la arma.

- Esquivar: Evita el ataque del enemigo y da una bonificación de +1 al siguiente movimiento.

- Patada Alta: Golpea al enemigo y aplica el daño.

- Desarmar: Solo tiene este efecto si se hace a la distancia del arma. Si se está a más distancia o menos, sin más se gana la ronda y se elige distancia de combate.

Vamos a poner un ejemplo de duelo a muerte:

- Por fin me encuentras, hombre-pájaro
- Prepárate a morir, Ashimoto
- vale, lucha de espada contra espada, qué movimiento eliges?
- Golpe Frontal
- Vale, el malvado Ashimoto elige bloquear con lo que... empate a bonificadores (+0), aunque Golpe Frontal recibe un +1 y Bloqueo no por tipo de arma. Tira DES + rasgo + 1 contra DES + rasgo... oooh, mala suerte 12 contra 10, Ashimoto bloquea tu glope, recibe un +1 en la siguiente, o un +2 si intenta desarmar, siguiente ronda.
- Bueno, seguramente intentará desarmarme, así que voy a... Derribarle
- Vale, efectivamente, Ashimoto intenta desarmarte. Recibe un +2 y un +1 por Espada Larga, total +3. Tu tienes un -1 por Espada Larga, y un +1 por movimiento, +0...15 contra 11, tu espada vuela por los aires para clavarse en el suelo a unos metros de distancia, siguiente ronda.
- Vale, me pongo en Guardia Media e intento Esquivar
- Ashimoto intenta un golpe frontal. Tiene un +1 por el arma, y tu un +1 por tu elección de movimiento... 8 contra 9, le vences. Puedes elegir nueva distancia de combate
- Vale, ahora estamos a corta distancia
- Ashimoto tira su espada, mejor eso que luchar con un -2
- ...

Y así hasta que a alguien le de por gastarse todos los puntos de vida. Se pueden añadir más movimiento y, por supuesto, más armas, pero para el básico esto está bien. Cualquier ambientación que decida implementar esta mecánica debería enriquecer estas tablas.

Ambientaciones Posibles

Aunque esto está escrito pensando en artes marciales orientales, en realidad vale también para duelos de espadas a los mosquetero, o zurriagazos con lanzas y espadas a lo hoplita heroico. Cada ambientación debería introducir las modificaciones pertinentes, incluyendo, si fuese necesario, algún tipo de regla opcional más (como apoyos por luchar con dos armas, y así).

Regla opcional: paradas

Lo cierto es que en las películas que no son de Bud Spencer las bofetadas suelen ser bastante letales y en general el héroe y el villano se pasan el rato esquivando y parando. Si quieres emular ese tipo de combate en que un arma es muy mortífera pero es difícil hacer daño con ella, puedes hacer lo siguiente.

Una vez se consiga un impacto, da una oportunidad con un control de PER (sin modificar por los rasgos) contra una dificultad igual al efecto de la tirada x2. Ejemplo.

- Vale, tajo lateral contra golpe frontal...
12 contra 9, te gana por 3. Haz un control de PER contra 6 (3x2), si lo superas, evitas el daño.

Tiroteos

Una mecánica para tiroteos es divertida a veces. Si tienes a tus personajes encerrados en un banco y con los hombres de negro descolgándose por la azotea es posible que quieras implementar algunas mecánicas que te permitan dar un poco de juego a la situación. Si quieres hacer algo más táctico, siempre puedes sacar minis y utilizar algún reglamento de juegos de escaramuzas, que los hay. Si quieres mantener cierto componente narrativo, puedes usar este módulo mecánico.

El primer paso, este módulo va de la mano con el de localización de daño, así que deberás dedicar un dado a la localización de daño, tal como se explica más adelante en este manual.

El Disparo Base

El disparo base depende de DES + Rasgo aplicable. Con ello deberá superar una dificultad que dependerá de las condiciones en las que se realiza el disparo. Las condiciones externas afectan al nivel de dificultad. La tirada viene modificada por la modalidad de disparo.

dificultad	Condiciones
-------------------	--------------------

7	visibilidad perfecta
----------	----------------------

8	buena visibilidad
----------	-------------------

9	arbustos, atardecer
----------	---------------------

10	vegetación, niebla
-----------	--------------------

11	mucho vegetación, niebla espesa, crepúsculo
-----------	---

12	noche cerrada, tormenta de arena
-----------	----------------------------------

Tipos de Armas

Las armas en particular dependerán de la ambientación, pero todas ellas deben tener una serie de propiedades, que son las siguientes:

- *alcance*

Cada arma tendrá una cifra de alcance, y en consecuencia existen 3 distancias posibles que modifican tanto la dificultad de impacto, como el daño

A quemarropa: +2 impacto, daño x2

Dentro de Alcance: normal, daño normal

Fuera de Alcance: -1 y no se puede apuntar, daño normal

- *daño*

El daño por unidad de cargador (o sea, por bala para armas de fuego convencionales).

- *cargador*

Número de cargas. Por supuesto, dependiendo de tu estilo de juego esto puede ser opcional. Todo el mundo sabe que los héroes de películas de acción sólo recargan cuando es dramáticamente necesario.

- *fuego automático*

Básicamente, el número de cargas que se gastan por ronda cuando se aprieta el gatillo y se grita "morid bastardoos!!!!!"

- a dos manos

Si el arma requiere, o no, dos manos para ser usada.

Por ejemplo

Arma	Alcance	Daño	Cargador	Automático	2 manos
Colt	35m	2d6	6	-	no
Desert Eagle	40m	2d6+3	14	3	en automático
AK-47	60m	2d6+3	30	8	si

Iniciativa y acciones

Opcionalmente puedes decidir que las acciones por ronda no son simultáneas. Esto es especialmente cierto en duelo tipo far west. La iniciativa es una tirada de PER + rasgo apropiada, todos tiran y actúan en orden. Sencillo, verdad?

En balaceras locas con mucha ultra-violencia y casquillos volando recomendaría acciones simultáneas. En una ronda un personaje puede elegir entre:

- componer una coplilla pegadiza con referencias a ferias y chulapos
- moverse
- disparar

Resuelve todas las acciones como si ocurrieran a la vez. Eso significa que podrían morir dos disparándose entre sí. Si esto te parece raro, mira la escena final de Reservoir Dogs y me lo cuentas.

Apuntando

Puedes apuntar a una parte en concreto, pero eso te costará precisión y modificará tu tirada negativamente. Aplica un -2 a tu tirada si apuntas a una parte concreta del cuerpo. No podrás apuntar si estás disparando a lo loco o si te encuentras fuera del alcance del arma.

Cobertura

La cobertura es sencilla. Si te cubres con algo, ese algo te cubrirá alguna parte del cuerpo. Si el impacto es en una parte cubierta no

El pick-up avanzaba por el camino traqueteando. El informador había jurado y per-jurado que el ídolo lo había llevado el Dr Lappas al aeródromo de Katanga, con la esperanza de huir del país. Creer en informadores es un error clásico de los jugadores, así que a los pocos kilómetros de salir cayeron en una emboscada. El DJ decide que los asaltantes (probablemente mercenarios pagados por el malvado Dr Lappas), tendrán una rondita de disparos gratis mientras los PJs controlan en vehículo. Disparar a los PJs dentro de una furgoneta es fácil, aunque el objetivo está en movimiento. 4 mercenarios disparan contra dificultad 9. Los PJs tienen cobertura, y solo muestran la cabeza, el torso y el brazo derecho. Para cada disparo habrá que ver si se supera la tirada, y la localización en el dado de disparos para determinar impactos. Por ejemplo, de los 4 mercenarios, solo dos sacan 9 y 11. En esas dos tiradas, determinamos el lugar de impacto con el dado asignado a localización de impacto. Obtenemos pierna izquierda y brazo derecho. Sólo el de brazo derecho impacta.

Una vez se bajen, tendrá la cobertura de la furgoneta (abdomen y piernas), pero los mercenarios tienen ocultación. Los PJs deberán superar una dificultad de 10, mientras que los mercenarios deberán superar un 8 (no un 9 porque ya no se están moviendo)

te hace daño. La ocultación funciona de manera distinta. La ocultación afecta a la tirada de dificultad de tu oponente. Puede consultarlo en la sección El Disparo Base.

Modalidades de Disparo (morid bastardoooooooooos!!!!!!)

Se puede disparar o normal, o apretando el gatillo a lo loco para arrasar una habitación. En este caso, el sistema funciona de la siguiente forma.

- Primero, un -3 a la tirada
- Segundo, un +1 por cada objetivo dentro de alcance, un +2 si están a quemarropa.
- Tiras contra dificultad y, por cada 2 puntos por los que superas la tirada de dificultad, una bala extra ha impactado. Máximo, el número de balas en "automático" del arma.
- Tira el daño y reparte los impactos aleatoriamente

En un arranque de astucia sin precedentes, los personajes han conseguido juntar a los narcotraficantes en una habitación. Ahora solo tienen que entrar con un AK-47 y descargar un infierno en el pequeño cuarto del Hotel Palmeras y darse el piro inmediatamente.

Patada en la puerta y apretar el gatillo. Hay 4 personas en la habitación, 1 de ellas a quemarropa, lo que da un +5 a la tirada, con un -3 de base, eso da un +2. La dificultad es fácil, 8. Así pues, DES+ rasgo + 2. El pj obtiene un 8 en el dado, lo que le da un 12 en total. Eso es 4 más que la dificultad, lo que da 2 impactos extra, o sea, 3 impactos.

Las 3 balas se reparten aleatoriamente entre los 4 narcos. 8 balas se gastan en el cargador, saltan muchos casquillos y se hace un montón de ruido divertido.

Localización de Daño

Opcionalmente, puedes usar la siguiente tabla para localizar impactos. Puedes usar uno de los 3 dados para determinar el lugar de un daño:

Resultado	Localización	efecto en el daño
1-2	pierna derecha	-1
3-4	pierna izquierda	-1
5-6	brazo derecho	-1
7-8	brazo izquierdo	-1
9-10	torso	+3
11	abdomen	+4
12	cabeza	+6

Por supuesto, esta es una mecánica muy ludista y la dejamos como opcional. Esta mecánica puede ser divertida si se aplica en escenas de tiroteos.

Agotamiento

A veces puede resultar interesante ver como los personajes se cansan y empiezan a fallar tiradas, viéndose obligado a gastar más y más puntos de destino. La mecánica de agotamiento no requiere del uso de ningún dado especial y además, es relativamente simple. Básicamente, un jugador pasa por varios estadios de cansancio:

Normal

Sin consecuencias

Cansado

-1 FUE,

Agotado

-2 FUE, -1 DES, -1 PER

Exhausto

-4 FUE, -2 DES, -1 PER, -1 INT

Para cambiar de estado puedes usar marcadores de algún tipo. El cambio de estado se produce realizando chequeos en momentos particularmente dramáticos. Los puntos de vida ya son una representación de forma física y mental (FUE+INT) a lo que se añade la temporalidad que se les supone. Por lo tanto, son una buena medida para estas tiradas. Básicamente, una tirada contra cansancio recibirá un +1 por cada 5 puntos de vida.

La mecánica de las tiradas es la siguiente: $103d12 + (+1/5pv)$ vs. Dificultad. La dificultad va in crescendo conforme se requieran más tiradas (en momentos dramáticamente oportunos). Un personaje puede ayuda a otro transfiriendo puntos en la tirada (su compañero sumará 1 por cada 1 que se reste).

Finalmente, los personajes volverán a estado Normal cuando hayan descansado lo que sea dramáticamente suficiente.

Un combate contra zombis es una tarea agotadora. Destrozar 4 cráneos es una tarea hercúlea. Spencer y Trash han combatido hasta el final. Spencer está en perfecto estado, con sus 19 puntos de vida, mientras que Trash sufrió una caída que le dejó en 13. Cuando apenas han terminado, oyen unos gruñidos provenientes de la esquina. Una banda de varios zombis gira la esquina y se dirigen a ellos.

Inmediatamente tirar contra dificultad 10 para ver si están cansados. Spencer tira con +3 y Trash con +2, y obtienen cada uno 10 y 12 respectivamente. Se encuentran bien, pero saben que los zombis son demasiados y toca huir. Antes de poder despistarlos deben poner suficiente distancia, para lo que tendrán que correr. El DJ cree que será dramáticamente interesante tirar una vez más contra dificultad 11. Obtienen 14 y 9 respectivamente. Ahora Trash está Cansado. Si vuelven a hacer otro control de cansancio la dificultad habrá aumentado y Spencer podrá quedar cansado, mientras que Trash podrá quedar agotado. Spencer puede bajar a +2 o +1 para que Trash suba a +3 o +4 en su tirada (esto representa que se lo sube al hombro, o lo arrastra).

Fama

La fama está presente en varias ambientaciones y juegos. Los jugadores van obteniendo fama y eso les da algunos beneficios. Ejemplos de ambientaciones donde esto tenga sentido serían de piratas, medieval fantástica o de bailarines ochenteros (que hay gente para todo en este mundo).

Dicho esto, la fama primero se adquiere, y luego se obtienen beneficios por ella.

Adquisición de Fama

Cada ambientación debería decidir los motivos por los que se obtiene fama, y cuánta fama se obtiene (para simplificar, un punto de fama). Eso si, la fama solo se obtiene si es demostrable. A saber, una grabación, la canción de un bardo, un objeto mágico, la piel de un animal, muchos testigos... Engañar a una esfinge mientras se lucha a

brazo partido con un contemplador puede sonar muy heroico, pero si nadie lo ve, no cuenta.

En la siguiente tabla encontramos una lista de ejemplos de cosas que podrían dar fama:

La tabla de la fama

Robar una gran cantidad de oro

Asestar el golpe mortal a una criatura muy peligrosa (si, la fama es injusta, lo sabemos)

Terminar un dungeon

Crear un ardid de gran inteligencia que permite superar una prueba haciéndolo todo mucho más simple

Sobrevivir a una muerte segura

Castigar de manera particularmente cruel a un enemigo

Traicionar a tus amigos

Como ves, no hemos considerado la fama como una cosa buena o mala. A fin de cuentas, que sea bueno o malo dependerá de quien opine. Por ejemplo, para un pirata, robar oro lo coloca en un buen lugar en una taberna de Kingston, pero lo acerca al cadalso en Maracaibo.

Con respecto a la prueba necesaria para demostrar que ha realizado esta hazaña, bueno... ahí lo dejamos a la imaginación del Máster, pero no dejes pasar la oportunidad de darle la vuelta a la tortilla. La prueba de haber robado mucho oro puede ser, por ejemplo, malgastarlo de manera obscena y a la vista de todos. Asestar el golpe mortal a una criatura vale si uno se hace un abrigo con su piel, por ejemplo.

Recompensas para la fama

Las recompensas también deberían ir especificadas dentro de la ambientación, pero hay algunas opciones que podrían ser interesantes.

Fama como experiencia

Cada punto de fama cuenta para la evolución de personaje igual que si fuesen puntos de experiencia, tal como se describen en la evolución del personaje. Preferiblemente, los nuevos rasgos debería tener que ver con lo que les dio sus puntos de fama.

Fama como legado

En divertidas partidas donde la mortalidad es abundante, la fama como legado puede ser interesante. Los puntos de fama podrían otorgar un sobrenombre o apodo. Es conveniente que sea cada ambientación la que defina los adjetivos, pero aquí van unas ideas.

La tabla de los sobrenombres (a elegir por fila)

El patético	El ridículo
El pusilánime	El cobarde
El inútil	El incapaz
El soso	El tonto
El de los pies ligeros	El agudo
El capaz	El listo
El hábil	El resistente
El audaz	El que responde

El valiente	El sabio
El poderoso	El cruel
El magnífico	El terrible
El divino	

Aparte de un sobrenombre, dependiendo de la ambientación, este legado podría incluir otras recompensas, como tierra para sus vástagos, pasar a formar parte de leyendas locales, etc...

Otras opciones de fama

Acumular fama tiene otras opciones que deberán de ser explotadas por las ambientaciones. Algunas ambientaciones contemplan la vida después de la muerte, así que la fama podría indicar algo acerca de esa vida.

También existe la posibilidad de sub-dividir los puntos de fama y asignarlos a categorías según la naturaleza de la acción. Por ejemplo, Bien, Mal, Ley, Caos. La proporción final podría dar una idea de por qué es conocido el jugador, o en qué infierno despertará (porque todos los PJs van al infierno, eso lo sabemos todos).

Investigación

La investigación es todo un subtipo de aventura rolera. Y no solo eso, sino que es un tipo que da ciertas complicaciones a la mesa. La temática clásica de investigación rolera, el mundo de Lovecraft, ya recibió su dosis de revolución cuando salió al mercado "El Rastro de Cthulhu" con un sistema novedoso de obtención de pistas. La idea de fondo es que una buena aventura no se puede detener porque falte

alguna pista, con lo que la obtención de pistas no debería hacerse al azar. PentagoN recoge esta idea, e intenta implementarla dentro este sistema.

La obtención de pistas

Efectivamente, la idea de que una partida pueda bloquearse por una cuestión de azar es de lo más aburrido. El problema es que si extrapolamos esto hasta el infinito llega un momento en que ya no tiramos dado alguno y entonces la sesión de rol se convierte en teatro improvisado.

Es muy cierto que existen juegos de rol muy

En la habitación secreta del estudio encuentras un libro ocultista que reconoces perfectamente. En él encuentras información valiosa que apunta al lugar y momento en que se realizará el ritual. En las página del final (tiara acertada), un hechizo indica como realizar un amuleto de protección. Si hubiese fallado la tirada, no habría encontrado ese hechizo y el enfrentamiento final habría sido más complicado.

modernos que investigan formas

de juego que van mucho más allá de un DJ, una historia y unos dados. Eso si, este es un buen momento para recordar que el objetivo de este juego es hacer accesible el rol al jugador veterano que ya no tiene tiempo. Un toque de modernidad está bien, pero por lo pronto nos vamos a ceñir a lo básico.

Por esto es importante que, como DJ, pienses bien cuándo debes de requerir una tirada. Si no estas dispuesto a aceptar un fracaso, no la pidas. Ahora bien, obtener una pista no tiene por qué ser tan sencillo como superar la tirada o no.

Lo recomendable es que la obtención de una pista vaya asociada a una tirada en la que el fracaso otorga la pista, pero da algún tipo de

Buscas con atención dentro del dormitorio en busca de alguna pista. Tira y... fallo! Encuentras una caja de metal con un candado. Encontrar las herramientas adecuadas y forzarla os llevará medio día. En su interior hay un mapa que os da la pista de donde se encuentra el niño secuestrado. Ese tiempo es precioso en el desarrollo de la aventura. Si hubiese acertado la tirada, el mapa habría estado accesible en un cajón.

ventaja al antagonista de la partida. De esta manera, el azar todavía nos influye, las tiradas se pueden modificar según lo listos que sean los jugadores y el éxito nunca es automático. Lo único que el fracaso no bloquea la partida, sino que da ventajas a lo que sea que se estén enfrentando los PJs, haciendo el éxito de la partida más difícil.

Dicho esto, también es cierto que sería lógico distribuir el protagonismo de la investigación entre varios personajes. La ambientación te dará las plantillas de personaje más apropiadas, pero a cada plantilla debería corresponder una habilidad especial de investigación. Cuando un personaje intente obtener una pista utilizando esa habilidad, toma como dado objetivo el dado mayor.

Las habilidades de investigación

Para simplificar, proponemos un esquema sencillo de 4 habilidades de investigación abstractas. La idea es que cada jugador tenga un arquetipo que controle una de las habilidades. Si juegas con un número diferente, puedes agrupar o subdividir las habilidades a tu gusto.

Forense

Controlas a la perfección las técnicas policiales para obtención de pruebas. Recogida de pruebas, huellas dactilares, medicina forense, supervivencia, etc...

Los bajorrelieves del templo podrían ser reconocibles para mi personaje, a fin de cuentas, estudié Historia Antigua en la universidad y su Habilidad de Investigación es cultural. Si en ese momento el jugador hace una tirada y es el momento de otorgar una pista, contará el dado mayor como dado objetivo.

Interpersonal

Discernir la verdad de la mentira, interrogar, ganarse la confianza de un extraño o intimidarlo, sortear trámites burocracias o conocer el funcionamiento interno de servicios públicos, como la policía. Todo esto no tiene misterio para ti y obtener pistas por estos métodos no es un problema.

Científicas

Astronomía, Física, Química, Geología, Biología... te apasionan las disciplinas científicas y eres capaz de obtener pistas aplicando tus vastos conocimientos del mundo de las ciencias.

Culturales

Sumergirse en los archivos, conocer culturas ancestrales, saber de historia del arte o arqueología, tener nociones de ocultismo o fundamentos de derecho son cosas que forma parte de tu acervo y que te ayudan a obtener pistas clave en una investigación.



Ambientaciones

Las ambientaciones en PentagoN son independientes del sistema, pero no del todo. Una ambientación se basa en este sistema, pero añade algunas cosas. Una cosa muy clara es que para jugar bien, es necesario tener una ambientación. Sin ambientación se puede improvisar, de acuerdo, pero un poco de trabajo previo hará que el mundo sea mucho más vívido y el juego más divertido.

En concreto, para generar una ambientación serían necesarios los siguientes elementos:

- **Una historia común:** Los más fácil es ambientarlo todo en un mundo conocido, sea de película, cómic, histórico, distópico...
- **Localizaciones de Juego:** El juego en si no tiene fronteras, pero una ambientación si. Cuáles son? el viejo continente?, una macrociudad vertical del año 30000?, el planeta tierra? Una ambientación incluirá descripciones de lugar dentro de estas fronteras
- **Plantillas de Juego:** Esta es la base de una buena ambientación. Las plantillas de juego representan profesiones y/o razas. Añaden sabor a la ambientación mediante su explicación y la inclusión de habilidades especiales. Estas habilidades especiales pueden ser cualquier cosa. Por ejemplo, en una ambientación de ninjas voladores, las habilidades especiales deberían enfocarse a mecánicas de combate, como volver a tirar dados y cosas así.
- **Módulos Mecánicos:** Una ambientación tomará y rechazará algunos módulos mecánicos del juego pero, más importante, interpretará esos módulos explicando qué significa cada cosa. Por ejemplo, una ambientación de zombies podría tomar las reglas de "Locura", pero rechazar el uso de la característica "Conocimiento".

Una ambientación de Cthulhu sí aceptaría “Conocimiento”, pero no permitiría realizar hechizos.

- **Listas de Recursos:** Una ambientación debería proveer a los jugadores con algunas listas de recursos, como tablas de armas, equipo especial, transporte o hechizos e invocaciones que se pueden realizar

- **Mecánicas específicas:** Finalmente, algunas mecánicas son tan específicas que deben quedar en la ambientación. Por ejemplo, un combate con zombis lentos pero persistentes es algo que debe desarrollarse solo en una ambientación de zombis.

Y esto es básicamente lo que puedes esperar de una ambientación de PentagoN. Es importante contar con alguna ambientación antes de jugar. Con las reglas básicas se puede jugar una partida, cierto, pero los sistemas genéricos suelen ser aburridos de jugar por ser, precisamente, demasiado genéricos.

Cuando jugamos a rol queremos meternos en un mundo imaginado que sea tangible, que tenga una lógica y una coherencia interna. Y toda esa lógica debe por fuerza tener un impacto en las reglas de juego. Y si, ahora viene la frase menos indie de todo el manual, las reglas son necesarias para la experiencia de juego de rol. Jugar a rol sin reglas es algo que es divertido cuando tienes 4 años o si formas parte de un grupo de teatro. Si estás con tus amigos alrededor de una mesa (recuerda, jugadores veteranos, nada del suelo del cuarto) quieres declarar acciones, quieres tirar dados para que el azar te cruja, y quieres que tus decisiones tengan matices, que las tiradas no sean siempre iguales, que los personajes marquen la diferencia.

Y por todo esto es importante que una partida de PentagoN en una ciudad infestada de zombis no se juegue igual que una en la

que se aproxima la manifestación de un primigenio. Y es por esto que todas las ambientaciones deben incluir algunas mecánicas específicas.

Y como se encajan los módulos mecánicos en todo esto? Pues para no tener que escribir la misma cosa mil veces. Muchos de los módulos mecánicos son comunes a varias ambientaciones. Por ejemplo, un tiroteo del s.XXI o del s.CCIV funcionará con una mecánica parecida. Los actores declararán acciones parecidas, y la sensación de acción será análoga. Ahí, lo único que cambia son las armas. Por eso existe un módulo mecánico de tiroteos en este manual, y las tablas de armas te las encontrarás en las diferentes ambientaciones.

Creando tus propias ambientaciones

Dicho todo lo anterior, puede que te quedes con ganas de jugar a PentagoN con tu ambientación favorita que, casual de los casuales, no ha sido publicada todavía. Pues nada, manos a la obra, y a crear tu propia ambientación.

Como ves, anteriormente, hemos hecho una pequeña lista de los elementos que componen una ambientación oficial de PentagoN. Es recomendable que sigas este esquema. Te facilitará la producción y mantendrá la lógica de PentagoN de módulos aislados e independientes.

Una historia común

La parte de ambientación propiamente dicha, sin mecánica alguna. Puesto que este es un juego para veteranos, seguramente la nostalgia tendrá el mayor nivel de éxito entre tus jugadores. No es necesario que sea así, pero es más posible que tu tribu de mataorcos retirada esté dispuesta a empuñar las armas de nuevo

si es para emular algún recuerdo de infancia lo suficientemente jugoso.

Además, las ambientaciones fusiladas tienen la ventaja de que los jugadores ya las conocen y no hay que andar explicando que en tu maravilloso mundo, los saltos hiperespaciales son en realidad desdoblamientos del espacio-tiempo que tan solo pueden ser realizado por una raza alienígena con aspecto de sepia a la plancha tras un par de horas de meditación.

Localizaciones de Juego

Parece una tontería, pero esto es importante. Para entendernos, la Historia Común es lo que abarca, mientras que las localizaciones de juego son lo que aprieta. Y es que el mundo de juego queda muy bien, pero no suele ser jugable. Las localizaciones de juego aportan el primer paso para hacer las ambientaciones un entorno de juego.

En esta parte debes de ser escueto y proporcionar material directo, que funcione bien. Da igual que tu galaxia se componga de 150 planetas. De verdad esperas 150 sesiones de juego en tu ambientación? En este punto debes describir un puñado de localizaciones semi-genéricas que te servirán para cuando tengas que jugar. Unos niveles de dungeon genéricos, un par de ciudades o planetas, una gasolinera o un instituto, etc... cosas así. Algo que ya sea inmediatamente jugable. Quiero decir, que si vas a echar una de piratas, vale que pueden navegar por los 7 mares, pero un mapa de Port Au Prince, dos mapas genéricos y planos de un par de barcos y una taberna deberían de ser suficientes.

Plantillas de Juego

En PentagoN, porque somos muy modernos y nos gusta innovar, llamamos plantillas a las clases de toda la vida. También eso es porque en realidad no se llaman “clases” en todos los juegos. Aquí es donde van los arquetipos. El cazarrecompensas, la animadora, el bárbaro... Esto son los arquetipos que van a escoger tus jugadores. Esta es la parte de la ambientación sobre la que primero van a hincar el diente. También este es el lugar donde poner los PNJs genéricos o monstruos varios.

Cuando diseñes una plantilla de juego tienes que decidir de antemano si quieres que sea una para PJs o no. Si es para PJs. Sigue los siguientes consejos:

- **Atributos.** Lo recomendable es sumar o restar a algunos atributos. Siempre siendo la suma total de bonificadores un 0. Por ejemplo, FUE +1, INT -1.
A veces no hay justificación posible y la suma total da un número negativo. En ese caso, se puede equilibrar con un Rasgo a nivel doble del valor negativo final. O sea, una plantilla que tenga PER -1 puede equilibrarse con un rasgo a nivel 2 gratis.
- **Habilidades especiales:** Para dar color, aparte de retocar los atributos, puedes añadir algunas habilidades especiales. Estas son difíciles de equilibrar porque son muy variadas, pero intenta poner habilidades que no van a ser constantemente usadas. Estas habilidades se dividen en:
 - **Sentidos desarrollados:** Ver en la oscuridad, Oír lo inaudible, Olfatear rastros, etc...
 - **Narración de Hechos:** Una vez por sesión el jugador puede narrar un hecho gratis (sin gasto de puntos de destino) acerca de un tema en cuestión. La idea es

que el tema sea lo suficientemente específico y relacionado con el arquetipo de personaje

- Nuevos Dados: Una vez por sesión el personaje puede volver a tirar uno de los 3 dados en una tirada de (a escoger), FUE, DES, PER, INT, un tema concreto, un rasgo aplicable al 100%, etc...

Y esto es básicamente para PJs. Para PNJs, monstruos y demás es mucho más fácil. Tú no te cortes. Añade bonificadores a los atributos como te apetezca y habilidades especiales sin preocuparte de nivelarlos. Si es muy positivo, seguramente será un gran desafío para los PJ; si es muy negativo, serán masilla para ser descuartizada por los sanguinarios jugadores que conforman el grupo estándar de roleo.

Módulos Mecánicos

Esta es la parte en la que vuelves a leerte bien el manual. Mira bien los módulos que incluimos y piensa si esas mecánicas te sirven de algo. A lo mejor van perfectas y las puedes incluir tal cual. O a lo mejor debes reinterpretarlas un poco para que encajen mejor en tu ambientación. De cualquier manera, intenta primero adaptar lo existente antes de lanzarte a crear tus propias mecánicas.

Listas de Recursos

Armas, equipo, encuentros aleatorios, PNJs secundarios, naves espaciales, nombres molones que dan mucho ambiente, etc... Esta es la parte de la ambientación donde vienen todas las tablas que tanto nos gustan a los jugadores de rol y lo que diferencia la literatura rolera de la demás.

Estos recursos son, además, una parte importante de la ambientación ya que es la parte con la que los personajes interactúan de verdad, por lo que es importante cuidarla.

Mecánicas Específicas

Finalmente, si los módulos mecánicos no pueden ser adaptados de ninguna manera, este es el lugar para incluir las mecánicas que solo sean de esta ambientación. Combates navales a vela, lucha contra zombis, reencarnaciones y vida después de la muerte... esas cosas que sólo forman parte de la ambientación van aquí.

Las mecánicas específicas son importantes. Todas las ambientaciones deberían tener al menos una. O sea, algo de la ambientación que impacte en la mecánica de juego. Esto es importante para que la experiencia de juego no sea siempre igual independientemente de la ambientación.

Anexo A: Artes Marciales

Aquí encontrarás las tablas que tienes que imprimir para utilizar el anexo de artes marciales.

Tabla de Bonificaciones según el arma o posición y el movimiento elegido:

	Golpe Frontal	Tajo lateral	Derribo	Bloqueo	Esquivar	Patada Alta	Desarmar
Guardia Baja (corta)	-1	+0	+1	+1	+0	-1	+0
Guardia Media (corta)	+1	-1	-1	+0	+0	+1	+0
Guardia Alta (corta)	+0	+1	+0	-1	+0	-1	+1
Sable (media)	-1	+1	-1	+0	+1	+0	+0
Espada larga (media)	+1	+0	-1	+0	+0	-1	+1
Nunchako (media)	-1	+1	-1	+1	-1	+0	+1
Lanza (larga)	+1	-1	+1	-1	-1	+1	+0

Tabla de Relación entre movimientos:

	Golpe Frontal	Tajo lateral	Derribo	Bloqueo	Esquivar	Patada Alta	Desarmar
Golpe Frontal	-	Golpe Frontal +1	Golpe Frontal +1	+0	Esquivar +1	+0	Desarmar +1
Tajo lateral	Golpe Frontal +1	-	Derribo +1	Golpe lateral +1	Golpe lateral +1	+0	+0
Derribo	Golpe Frontal +1	Derribo +1	-	Bloqueo +1	Esquivar +1	Derribo +1	Derribo +1
Bloqueo	+0	Golpe lateral +1	Bloqueo +1	-	+0	Bloqueo +1	Desarmar +1
Esquivar	Esquivar +1	Golpe lateral +1	Esquivar +1	+0	-	Patada alta +1	+0
Patada Alta	+0	+0	Derribo +1	Bloqueo +1	Patada alta +1	-	Patada alta +1
Desarmar	Desarmar +1	+0	Derribo +1	Desarmar +1	+0	Patada alta +1	-