

Traducción a español del juego de acceso libre

Event

de Valerio de Sanctis



Traducción:
- Victor López Díaz -

Autor: Valerio de Sanctis.

Versión: Event, Versión 1.2.181020-EN.

Realizada bajo licencia: CC BY-NC-SA 4.0

Traducción al castellano: Víctor López Díaz.

ÍNDICE

ÍNDICE.....	3
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....	¡Error!
Marcador no definido.	
1.- Introducción	7
2.- Escenario de campaña	8
3.- Evento	8
4.- Historia	12
5.- Personajes.....	13
¿Quién soy?	14
¿Qué aspecto tengo?	15
¿Qué soy capaz de hacer?.....	17
Veto	19
6.- Acciones	22
7.- Éxitos y Fracasos.....	24
7.- Interacciones.....	33
8.- Reglas Opcionales.....	38
Habilidades y Mejoras	38

Talento Destacado	38
Dados explosivos.....	38
Desafío Total	39
Progreso de personajes	39
Dados de N-Caras	39
Reserva comunal.....	40
Reacciones	40
Tirada Temeraria	41
Dado Alocado	42
LICENCIA DE USO	43

“Un sistema (que incluye, pero no se limita a “las reglas” se define como los medios por los cuales un grupo de personas acuerda que sucederán los eventos imaginados de la partida”

-El principio Lumpley-

Vincent Baker y Emily Care Boss

1.- Introducción

Evento es un sistema de juego que ha sido diseñado para administrar de manera colectiva las *acciones* e *interacciones* de un número variable de *personajes* dirigidos por los *jugadores* y/o el *gamemáster* (o simplemente *máster*) durante un *evento* concreto. La combinación de estos factores llevará a la creación orgánica de una *historia* en este contexto de referencia, el cual llamamos *escenario de campaña*.

Este manual contiene las reglas principales para poder empezar a jugar. Ninguna de las reglas debería tomarse como obligatoria; todas las reglas pueden modificarse o revisarse mediante un acuerdo mutuo entre el máster y los jugadores, pero es recomendable jugar al menos una o dos partidas (las llamaremos *sesiones* de aquí en adelante) con las reglas básicas para poder entender las mecánicas básicas del juego.

Al final de cada párrafo encontrarás un extracto de texto que ofrece un ejemplo concreto práctico de la regla que se haya explicado.

Para poder jugar a *Evento* vas a necesitar una serie de cosas: un grupo de amigos, un puñado de dados de 6 caras, algunos folios o algo donde escribir y al menos un lápiz. Uno de los jugadores, el ya mencionado máster, definirá los elementos básicos de la historia, mientras que el resto de jugadores interpretará cada uno a un solo personaje.

2.- Escenario de campaña

El escenario de campaña, o simplemente escenario, es el contexto del entorno en el cual transcurren una o más historias. Podría ser una campaña de fantasía, histórica, de ciencia ficción o de cualquier otro tipo; puede ser un concepto original o algo basado libre (o declaradamente) en un libro, una película, otro juego de rol o cualquier otra cosa. No debemos confundir el escenario de campaña con la historia, el escenario no pretende transmitir datos, describir eventos o introducir personajes, es meramente el trasfondo para todo eso. Dicho de otro modo, el escenario de campaña define y describe el contexto histórico, geográfico, social y cultural que servirá de trasfondo a las historias.

Algunos buenos ejemplos de escenarios de campaña son la Inglaterra victoriana, la Tierra Media, la Época Oscura del Cristianismo, Nueva York en la época actual o Chiba City, de la obra *Neuromante* de William Gibson (1984).

3.- Evento

Un evento es algo de gran importancia que sucede dentro del escenario de campaña y que, además, reúne a los Personajes Jugables al comienzo de la historia. Es el único aspecto narrativo que es ajeno a la historia de la partida y por eso mismo se le puede considerar como la premisa, la causa y el motor tras la propia historia.

El evento puede ser pensado y definido por el máster, por los jugadores o por todos en conjunto, pero teniendo en mente lo siguiente:

1. Tiene que ser un solo episodio o conjunto de episodios vinculados entre sí, con un origen, causa o patrón común.

Juan es un fanático de las historias de fantasía, así que le propone a sus amigos uno de sus escenarios de campaña favoritos: la Tercera Edad de la Tierra Media, hogar de la saga de El Señor de los Anillos. Daria y Paco, sin embargo, se niegan rotundamente. Ambos preferirían un ambiente de *baja fantasía* como el de Westeros, el continente en el que transcurre Canción de Hielo y Fuego de George RR Martin. A Jenny no le importa cuál de los dos se elija, mientras puedan jugar. Juan acepta la sugerencia de sus amigos y decide que la historia transcurrirá en el Lecho de Pulgas, el barrio más pobre y desgraciado de la capital, Desembarco del Rey. Además, les comenta, los eventos sucederán durante los primeros momentos de la guerra entre los Lannister y los Stark.

Ya que todo el mundo está encantado con la idea, aceptan el escenario de campaña.

2. Tiene que haber ocurrido ya, por lo que es parte del pasado y la línea temporal del escenario de campaña para cuando la primera sesión comienza.

3. Tiene que ser tanto relevante como conocido. Todos los personajes jugables deberían haber sido influenciados por el evento, o al menos haber oído hablar de ello.

Estas líneas generales no son obligatorias, claro, el máster y los jugadores son libres de crear un evento de mil maneras distintas. No solo eso, no es necesario decidir, establecer o documentar los detalles del evento, sus causas, su gravedad o sus efectos a largo plazo.

Esto no debería sorprender a nadie, especialmente a los veteranos de los juegos de rol: todos estos detalles se pueden decidir antes de empezar o mientras se juega, dependiendo de los gustos de los jugadores y de sus estilos de juego. El evento podría describirse o explicarse al detalle, o mantenerlo con un halo de misterio, revelando solo los datos más obvios e importantes. También podrían ser los jugadores los que introducen los detalles, ya sea con una descripción detallada o un par de palabras concisas, como el titular de un periódico. Todo esto depende de si los jugadores prefieren que los detalles se hayan determinado y sean conocidos al principio de la historia, o si prefieren crearlos (o revelarlos) durante las sesiones de juego, a lo largo de la historia.

Solo hay un par de reglas que deberían respetarse de forma estricta respecto al evento:

A) que todos los jugadores estén de acuerdo en que el evento de verdad ha ocurrido.

B) que tanto el escenario de la campaña y todos los jugadores han sido influenciados por el evento.

Todo lo demás puede fijarlo el máster antes de tiempo o posponerlo, será el máster quien tenga el honor (y la carga) de definir todos los detalles que falten y la información adicional, además de tener la labor de comunicarle todo a los jugadores al comienzo de la partida, si desean saberlo todo en ese momento, o a lo largo de la historia.

Tras mucho pensarlo, Juan se decide por el siguiente evento:

Mientras la guerra se recrudece en los territorios del norte del continente, se producen levás militares como nunca antes se han visto en la capital. Todos los hombres y mujeres capaces de luchar tienen que presentarse en un gran campamento de reclutamiento organizado cerca de la Colina de Rhaenys, junto al Pozo del Dragón. Esta proclama ha provocado el pánico entre los habitantes y refugiados del Lecho de Pulgas, pues saben que serán enviados a los peores y más humildes batallones de las fuerzas militares de la ciudad, esos batallones que van a recibir las peores compensaciones y... sobre todo... las misiones más arriesgadas...

Este evento es del agrado de todos. Daria y Paco comienzan a hablar de los personajes que podrían crear: dos hermanos que trabajan en el taller de un herrero en los suburbios. Este evento podría ser una gran oportunidad de redimirse para ambos. Jenny considera la idea de crear una mujer ladrona nacida en los suburbios que va a intentar por todos los medios evitar ser reclutada... o al menos no acabar luchando en las primeras líneas.

Los jugadores deciden más detalles para poder describir mejor el evento:

Los oficiales elegidos por el Rey Joffrey para reclutar a los habitantes están organizando patrullas de guardias para capturar a aquellos que tratan de escapar de la leva, llevando a los fugitivos hasta Rhaenys por la fuerza; todos los que tratan de resistirse o se niegan son sentenciados a muerte. Pero no solo eso, corre un extraño rumor en tabernas y burdeles, un rumor que habla de un misterioso compuesto alquímico que se le da a los soldados para que sean más resistentes al dolor. Algunos incluso aseguran que algunos soldados han desarrollado habilidades sobrehumanas como gran fuerza y aguante.

4.- Historia

La historia no es nada más que el registro de los eventos surgidos por las distintas acciones e interacciones de los jugadores (o más bien de los personajes que ellos juegan) y del máster. En otras palabras, es el resultado narrativo de las actividades surgidas de los esfuerzos conjuntos de jugadores y máster. Todos y cada uno de ellos va a jugar un papel en el desarrollo de la historia, dependiendo de sus dotes de actuación, su creatividad y su personalidad.

Como ya hemos dicho antes, la historia también se verá influenciada por el evento, que podría ser la premisa o trasfondo que afecta al entorno de múltiples formas, dependiendo de los deseos y elecciones del máster.

5.- Personajes

Los personajes, o Personajes Jugables (PJ), son los protagonistas principales de la historia. Cada jugador tiene el trabajo de crear, controlar e interpretar a un solo personaje. Todos los demás personajes no jugables (PNJ) los controla el máster.

El proceso de creación de cada personaje pasa por tres preguntas:

- *¿Quién soy?*
- *¿Qué aspecto tengo?*
- *¿Qué soy capaz de hacer?*

Los jugadores contestarán en voz alta estas preguntas, como si fuesen sus respectivos personajes, comenzando por el jugador a la izquierda del máster y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Las preguntas deben contestarse de una en una: cuando todos los jugadores hayan contestado a la primera pregunta, se continúa con la segunda, y así sucesivamente. Además, tanto el máster como los jugadores tienen la oportunidad de protestar cualquier respuesta que encuentren poco adecuada o fuera de contexto mediante el uso de un veto (explicado más abajo).

Cada jugador apuntará las respuestas de su personaje en una hoja de papel que llamaremos la ficha de personaje.

¿Quién soy?

Lo primero que hay que hacer es establecer la identidad de cada personaje: para responder a esta pregunta, cada jugador deberá utilizar una única frase que transmita la información de la identidad que pretenda compartir con el resto de jugadores y el *máster*. Lo correcto en la mayoría de casos es incluir el nombre completo y una breve descripción (ya sea real o exagerada) de su ocupación, habilidades y personalidad. A continuación veremos unos cuantos ejemplos de lo que sería una buena respuesta:

- Armand Foster, un biólogo molecular con amplia experiencia en enfermedades infecciosas.
- Armadillo, portero y lavaplatos ocasional en la taberna “Los Tres Cuchillos”.
- Amanda Laravel, sin trabajo en la actualidad, pero muy buena cocinando.
- Cacho, chivato de la policía y antiguo traficante de drogas y armas.

También existe la posibilidad de no proporcionar ninguna información y simplemente usar una frase misteriosa o evasiva como la siguiente:

- No quiero compartir ninguna información sobre quien soy.

La única regla a seguir es que cada jugador debe dar una respuesta razonable que condense la información que deseen compartir en una sola frase relevante: todo lo demás puede ser (y con

toda seguridad será) desvelado a lo largo de la partida, es decir, durante el transcurso de la *historia*.

Llega el momento de crear personajes. Daria está sentada a la izquierda de Juan, por lo que será la primera en responder a la primera pregunta: ¿Quién soy? Daria cuenta que su personaje es “Khan Balor, ayudante de un mercader que desea convertirse en caballero”. Después es el turno de Paco, que presenta con orgullo su creación: “Gorton Balor, también conocido como Gorton Tres Dedos, ayudante de un herrero hasta el día en que perdió varios dedos reparando un cuchillo de caza...además de ser hermano de Khan”. Tras ellos va Jenny, que se introduce así: “Valy, aprendiz del gran Igor Lysk, también conocido como Mano de Bruma, famoso y temido como ladrón y maestro asesino, hasta el día de su muerte”: “¿La muerte de quién, Valy o Igor?” pregunta de repente Paco, provocando risas generales. Bromas aparte, todo el mundo ha dado una respuesta apropiada a la pregunta, así que es el momento de pasar a la siguiente.

¿Qué aspecto tengo?

El siguiente paso es describir el aspecto de cada personaje, desde el punto de vista de alguien que lo vea. De nuevo, cada jugador debe responder con una frase sencilla: esta regla debería prevenir que algunos jugadores den una cantidad exagerada de información, por lo que se verán obligados a centrarse en los aspectos más distintivos de su personaje. En cuanto a la respuesta en sí, lo suyo es mencionar la

edad (ya sea real o aparente), una breve descripción física y quizá algún detalle sobre su estilo o ropajes. Veamos algunos ejemplos:

- 35 años, pelo corto y ojos verdes, siempre lleva una chaqueta oscura.
- Edad imposible de adivinar, cara sombría, siempre observa sus alrededores y parece estar muy dispuesto de empezar una discusión por (casi) cualquier motivo.
- Lleva armadura de placas y un casco ceremonial con visor completo, hasta el punto en que es casi imposible ver quién (o qué) se oculta tras tan amenazador atuendo.

De nuevo, ceñirse a respuestas simples es un requisito por defecto: esta regla existe para enfatizar la importancia de narrar los elementos más distintivos del personaje a través de las *acciones* e *interacciones*, para ello se limita la cantidad inicial de información al mínimo indispensable para comenzar a jugar.

En esta ocasión, Paco es el primero en responder y describir a Gorton Tres Dedos: “Tiene 28 años, el pelo largo y negro recogido en una coleta, alto y con buena imagen, pero de ropas sencillas” ¡Nada mal! Jenny hace lo propio con su Valy: “Tengo 19 años, mido como un metro sesenta, pelo rubio ceniza que lleva suelto: verla la cara no es fácil, siempre lleva una capa verde oscura, cerrada y con la capucha puesta”. Paco protesta porque eso son dos frases, pero Juan y Daria no están de acuerdo: la respuesta de Valy puede que sea un poco larga, pero es lo bastante buena para ser aceptado. Le toca ahora a Daria, que no duda en

describir a Khan Balor: “De 32 años de edad, alto, fuerte y musculoso, con la cabeza afeitada y siempre con ropa sucia y raída.” “¿Cómo es posible que Khan se afeite la cabeza en el Lecho de Pulgas?” pregunta Paco “Dudo que pueda permitirse una cuchilla... seguro que son carísimas”. Daria explica que la cuchilla es una herencia muy querida, de su padre. “¿Y por qué te habría dejado nuestro padre la cuchilla a ti y no a Gorton?” insiste Paco, pero Daria responde “¿Porque si se la hubiera dejado a Gorton, se habría cortado otros dos dedos!

¿Qué soy capaz de hacer?

La última, pero no menos importante, tarea es establecer las habilidades físicas, mentales y sociales de cada personaje. Esta pregunta, a diferencia de las anteriores, requiere varias respuestas que los jugadores deben contestar siguiendo los pasos que vemos a continuación:

- Cada jugador tira tres dados: el que sume más con los tres dados va primero, mientras que el resto continúa en el sentido de las agujas del reloj.
- El primer jugador elige y dice una habilidad, como por ejemplo algo que sepa hacer, un talento, poder o cualquier otro detalle físico, mental o sobrenatural que quiera asignarle a su personaje. Algunos ejemplos serían *pintar*, *trepar*, *esgrima*, *lanzar el hechizo de “relámpago”* y así sucesivamente. Cada habilidad cuenta como una respuesta, y por lo tanto puede ser vetada.

- Si la habilidad no se encuentra ya en la ficha de personaje, el jugador la añade en una nueva línea. Si ya estaba incluida, puede añadir una *mejora* a la habilidad, poniendo un símbolo más (+) tras la misma en su ficha, hasta un máximo de 6.

- El turno pasa al jugador a su izquierda, que repite los pasos hasta tener 6 habilidades o mejoras en su personaje. Si ese es el caso, ese personaje se salta y el turno pasa al jugador de su izquierda, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan elegido y apuntado 6 habilidades.

Los jugadores son libres de elegir habilidades de cualquier tipo: naturales o sobrenaturales, genéricas o específicas, relevantes o situacionales. También existe la posibilidad de discutir y plantear reglas de la casa sobre las habilidades antes de empezar con la fase de preguntas y respuestas, o durante la fase si ya se ha empezado. Por ejemplo, los jugadores pueden acordar gastar sus dos primeras respuestas en poderes sobrenaturales, como telekinesis, telepatía o volar, y las cuatro restantes en habilidades normales como *abrir cerraduras*, *cazar* o *esquivar*.

Durante esta fase el veto (que se explicará más abajo) tiene un papel decisivo, pues puede impedir que habilidades demasiado poderosas o que están fuera de lugar se apunten.

Juan explica al resto que la pregunta de “¿Qué soy capaz de hacer?” es la más larga y compleja en la creación de personaje: cada jugador deberá responder seis veces a la pregunta, una por cada habilidad que quieran asignar a su personaje.

Daria dice que en tiende qué hay que hacer y que está preparada para empezar: “Luchar” “Seguro, pero... ¿con qué arma?” pregunta Juan, a lo que Daria responde con garbo “¡Con cualquier arma!”. Como nadie tiene ninguna objeción, Daria escribe *Luchar* en su ficha. Le llega el turno a Paco, que escoge *Intimidar* y luego a Jenny, que no duda en elegir *Abrir Cerraduras*. Todo el mundo escribe las habilidades que han escogido en su ficha de personaje, finalizando así la primera de las seis rondas.

La segunda ronda comienza de nuevo con Daria, a quien le ha gustado la elección de Paco en la primera ronda, así que también escoge *Intimidar*. Después va Jenny, que esta vez elige *Carterista*, seguida de Paco que elige *Esgrima*. Nadie tiene objeciones, así que todas las habilidades se apuntan.

Y el ciclo se repite hasta que....

Veto

Durante la creación de personajes, tanto los jugadores como el *máster* tienen la opción de negarse a una respuesta diciendo en voz alta la palabra “¡**Veto!**!”. Si una respuesta recibe dos o más vetos, se la considerará inválida y el jugador que la ha dado se verá obligado a pasar turno, por lo que será el último y podrá dar una nueva respuesta después de que el resto la hayan dado.

Las razones detrás de un veto pueden ser muchas, pero en general se dará por respuestas incorrectas, inapropiadas o que se salen del contexto, dependiendo del *escenario de campaña* escogido. No

hay un límite al número de vetos, o de respuestas consecutivas que pueden ser vetadas: lo único que es importante de recordar es que hacen falta al menos dos vetos para negar una respuesta.

Para limitar abusos y juicios injustos, los jugadores y el máster deberían considerar seriamente el aplicar los siguientes principios:

- Cualquier respuesta que sea muy parecida o idéntica a una que ya haya sido aprobada no debería ser vetada
- Cualquier respuesta que sea muy parecida o idéntica a una que ya haya sido vetada debería vetarse también.

Los vetos pueden, y en general deben, provocar el debate entre los jugadores, y deberían considerarse como una gran oportunidad para explicar o clarificar los puntos de vista de los distintos jugadores respecto a la respuesta vetada, el *escenario de campaña* o la propia *historia*. Los vetos pueden ser retirados por el jugador que los ha invocado y, de ser así, el veto desaparecería como si nunca hubiera ocurrido.

Antes de comenzar la cuarta ronda, Daria pregunta a sus amigos si les parece bien añadir habilidades sobrenaturales. Juan y Jenny aceptan: ¡es hora de ponerse fuertes! Paco preferiría que no se hiciera, pero le parece bien aceptar la decisión de la mayoría... con la condición de que cada uno elija solo una, y que no sea posible mejorarlas. El resto aceptan la condición.

Daria comienza la cuarta ronda, la ronda sobrenatural, y elija la suya: *Regeneración*. Juan pregunta como funcionaría y Daria explica que su

intención es que sea un talento que permita a su personaje recuperarse mucho más rápido de cualquier herida física, como Lobežno de los X-Men. Paco declara su veto, alegando que esa habilidad está fuera de lugar en el escenario de campaña: nadie posee *Regeneración* en Canción de Hielo y Fuego, por lo que el personaje de Daria sería uno de los guerreros más poderosos de Westeros. “¡Eso es justo lo que quiero!” exclama Daria con una risa. Por desgracia para ella, Jenny y Juan se suman al veto. Están de acuerdo con Paco, por lo que Daria se ve obligada a olvidarse de la *Regeneración* y pasar turno.

El siguiente en hablar es Paco, que elige *Curación* x3. “¿Qué quieres decir?” pregunta Juan. Paco explica que dicha habilidad permitiría a Gorton recuperarse tres veces más rápido de las heridas que el resto de personas. Una buena ventaja, seguro, pero ciertamente menos poderosa que la regeneración de Lobežno. Jenny ejerce su veto, explicando que está en contra de cualquier tipo de regeneración o curación acelerada, pero nadie más la apoya, por lo que Paco apunta su nueva habilidad en la ficha de personaje.

Llega el turno de Jenny, que escoge *Cambiar de forma*, explicando que quiere darle a Valy la misma habilidad que tienen los Hombres sin Rostro de Braavos, capaces de cambiar su aspecto físico a voluntad. Daria no duda en ejercer su veto diciendo que es demasiado poderoso. Valy le pide que se explique, a lo que Daria responde que ningún personaje debería ser capaz de adoptar el aspecto de otros en un escenario de campaña en el que los DNI no existen, porque el personaje de Jenny sería capaz de hacerse pasar por cualquier otra persona y eso sería una increíble ventaja.

Jenny niega con la cabeza y explica “sería solo un truco para alterar temporalmente el aspecto de su cara para evitar ser reconocida.” Tras la explicación, Daria acepta la propuesta y retira su veto... pero Paco y Juan ejercen el suyo: no ven una razón por la cual una aprendiz de ladrón como Valy debería tener una habilidad de alto nivel que solo los Hombres sin Rostro son capaces de aprender. Jenny se ve obligada a pasar el turno, por lo que escogerá después de Daria.

6.- Acciones

Las actividades de los personajes, ya sean provocadas por la voluntad de un jugador o requeridas por el *máster*, se conocen como **acciones**. Algunos ejemplos habituales de *acciones* son coger un objeto, abrir una puerta, pedir bebidas en una posada, buscar información, desenvainar la espada, intentar seducir a alguien... Las acciones son sin duda alguna el aspecto más importante de un juego de rol: podría decirse que la *historia* no es más que una secuencia de *acciones* realizadas por los diferentes actores, ya sean personajes o PNJs, que son parte de la propia *historia*... una secuencia de *acciones* y sus consecuencias.

Cada vez que se produce una *acción*, el *máster* tiene que asignarle un nivel de complejidad: *trivial* (1), *fácil* (2), *común* (3), *complicado* (4), *difícil*(5), *muy difícil* (6). El número entre paréntesis es el valor de dificultad del nivel de complejidad, al cual nos referiremos como *dificultad* de aquí en adelante.

Las *acciones triviales* son aquellas que, salvo eventos impredecibles u ocurrencias extrañas, deberían tener una probabilidad de fracaso mínima. Serían acciones tales como peinarse, andar, abrir

una puerta, beberse un vaso de agua, coger algo de una mochila, desenvainar una espada, cocinar algo sencillo, etc.

Las *acciones fáciles y comunes* son aquellas que requieren cierto nivel de habilidad, práctica o experiencia para poder ser realizadas sin posibilidad de fallo, como por ejemplo: saltar una verja, derribar una puerta cerrada, montar a caballo, pilotar una lancha, etc.

Las *acciones complicadas, difíciles y muy difíciles* son aquellas que requieren la combinación de práctica, habilidad y experiencia: estas acciones tienen una probabilidad considerable de salir mal incluso cuando las realizan expertos. Algunos ejemplos a tener en cuenta serían: trepar una montaña, forzar la cerradura de una puerta de seguridad, andar por una cuerda, desarmar una bomba, etc.

Resulta obvio que el nivel de complejidad de una *acción* no depende únicamente de su dificultad intrínseca, sino también de distintas variables provocadas por el contexto y el entorno: sacar algo de una mochila puede ser normalmente una *acción fácil*, pero si el personaje se ve obligado a hacerlo con prisas, mientras monta en bicicleta o con un brazo roto... pues es razonable que su dificultad se eleve hasta ser *común, complicado* o incluso más. Desarmar una bomba sería una *acción complicada o difícil* en general, pero un personaje al cual se le han dado instrucciones detalladas sobre qué hacer y cómo cortar los cables apropiadamente puede ver que la dificultad se reduce a *común, fácil* o incluso *trivial*.

Juzgar el nivel de complejidad de cualquier acción es parte del trabajo del *máster*, al igual que lo es el decidir si los resultados posibles (*éxito absoluto, éxito, fallo o fallo catastrófico*) pueden decidirse de una manera narrativa y sin dados, o si deberían realizarse tiradas para decidirlo. Siempre que el *máster* se decida por las tiradas de dados, debe hacerlo siguiendo las reglas que se explican en el siguiente párrafo.

Los nuevos reclutas del Ejército de Desembarco del Rey han recibido órdenes de marchar hacia las tierras del Cruce Rojo, hacia la frontera sur del río Tridente junto a la Carretera del Río. La zona ya está abarrotada de tropas comandadas por sir Gregor Clegane, que se dispone a lanzar un ataque decisivo contra lo que queda de las defensas de la Casa Bracken del Seto de Piedra. Según los veteranos, la tarea que se le asigna a los “novatos”, que es como llaman a la escuadra de los reclutas, es impedir que cualquier fugitivo cruce el río y llegue hasta el pueblo de Buenmercado, o que escapen hacia los territorios norteños.

Los oficiales pretenden que los “novatos” lleguen a la Posada del Cruce de Caminos en menos de tres días, lo cual no es una tarea sencilla, especialmente por los días lluviosos: el barro y las botas húmedas serán un auténtico infierno para aquellos poco acostumbrados a las marchas forzosas. Por esta misma razón, aunque “marchar” se podría considerar una *acción trivial*, Juan decide elevar la dificultad hasta *común*.

7.- Éxitos y Fracasos

Siempre que el *máster* quiera comprobar el resultado de una acción realizada por un personaje mediante una tirada de dado debe declarar el número correspondiente a la dificultad que ha elegido para dicha *acción*, de un mínimo de 1 a un máximo de 6.

Una vez decidida, el jugador cuyo personaje está intentando la acción coge un dado de seis caras (1d6), pero, además:

- Puede coger otro dado si su personaje tiene una *habilidad* directamente relacionada con la acción que pretende realizar.
- Tantos dados adicionales como *mejoras* tenga en esa *habilidad*.

Si el personaje tiene dos o más habilidades que podrían aplicarse, el jugador puede decidir escoger la que tenga mayor número de *mejoras*, obteniendo así más dados para la tirada.

Daria consulta con Juan si puede coger 2 dados adicionales (además de su 1d6 habitual), ya que su Khan tiene *Resistencia* + (la habilidad de Resistencia con una mejora), y dicha habilidad debería estar relacionada con la *acción* de marchar. Juan está de acuerdo, por lo que Daria hace una tirada con un total de 3d6. Como ni Gorton, el personaje de Paco, ni Valy, el personaje de Jenny, tienen una *habilidad* que sea aplicable a la acción de marchar, solo tirarán 1d6.

Si la dificultad de la acción es menor que el número de dados que el jugador tiene disponibles en la tirada, el jugador logra de forma automática un *éxito absoluto*; si el número es igual, el jugador puede elegir entre lograr un *éxito parcial* o realizar la *tirada*; si la dificultad de la *acción* es mayor que el número de dados, el jugador puede elegir entre lograr un *fracaso* o realizar la *tirada*.

Los jugadores deben enfrentarse a una *acción* de marchar con un nivel de complejidad de 3. Khan tiene 3 dados, por lo que podría lograr automáticamente un *éxito parcial* sin hacer nada; sin embargo, Daria decide intentar la *tirada*, esperando lograr un *éxito absoluto*. Paco y Jenny, que solo tienen un dado, pueden elegir entre quedarse con un *fallo* o intentar la *tirada*, lo cual podría hacerles alcanzar el *éxito...* o llevarlos a un *fallo crítico*.

La *tirada* se realiza con todos los dados a la vez, y se comparan los resultados con las siguientes condiciones, parando cuando se logre la primera y ejecutando los resultados:

- Si dos o más dados han sacado un número igual o mayor que el nivel de complejidad de la *acción*: *éxito absoluto*.
- Si solo un dado ha sacado un número igual o mayor que el nivel de complejidad de la *acción*: *éxito parcial*.
- Si todos los dados han sacado un 1: *fallo crítico*.
- En cualquier otra situación: *fallo*.

Daria hace su tirada con 3 dados y saca un 2, un 4 y un 6, por lo que logra un *éxito absoluto* (2 de las tiradas han sido iguales o superiores que el nivel de complejidad de la *acción*, que es de 3). Paco saca un 3, por lo que logra un *éxito parcial*.

La pobre Jenny no tiene tanta suerte: ha sacado un 1,
¡es un *fallo crítico*!

Como podemos ver, cada acción puede tener *cuatro* resultados diferentes, que desde luego tendrán un impacto diferente en la *historia*:

- *Éxito absoluto*: El personaje logra realizar la acción y el jugador se gana el derecho a narrar los detalles, describiendo qué sucede y cómo sucede (aunque con algunas limitaciones que veremos más abajo)
- *Éxito parcial*: El personaje logra realizar la acción, pero será el *máster* quien narre los detalles, describa qué sucede y más importante aún, cómo sucede.
- *Fallo*: La acción fracasa, pero sin efectos secundarios que lo empeoren: el *máster* se encargará de narrar los detalles, describiendo qué ocurre y como ocurre. El resultado general puede ser trivial, serio o incluso letal, dependiendo del riesgo que involucre la propia acción.
- *Fallo crítico*: La acción fracasa de forma total y absoluta, con un resultado dramático más allá de lo que podría esperarse de un *fallo* normal y corriente. El *máster* se encargará de narrar los detalles, describiendo qué ocurre y cómo ocurre.

La resolución de los resultados de las acciones comienza con el personaje que sacó el peor resultado y continua hasta el que obtuvo el resultado más satisfactorio.

Jenny es la primera en saber las consecuencias del *fallo crítico* de Valy, narradas y descritas por Juan como sigue:

La Posada en el Cruce de Caminos está solo a un par de millas, pero te das cuenta de que nunca llegarás hasta allí en estas condiciones: tus pies están helados, hasta el punto de que no puedes ni sentirlos. De repente, sientes que el suelo cede bajo tus pies y te caes de forma lastimosa al suelo, llenándote la cara, las manos y todo el cuerpo con el frío y húmedo barro. “Levanta el culo, novato, o te entierro ahí mismo” te grita un oficial. Cuando logras hacer fuerza para levantarte, te das cuenta de que tus pies están cubiertos de poco más que andrajos de cuero. Tus lamentos llaman la atención del sargento de instrucción: puedes notar su mirada cuando gira su rostro hacia ti, negando con la cabeza. “Si es que lo sabía: esto es lo que pasa cuando te ves forzado a reclutar a estos niños inútiles. Te voy a dar una buena razón para que te quejes, pequeña e insolente pu...”

Juan para y se gira a Paco, comenzando a narrar el *éxito parcial* de Gorton:

Estás cansado, pero tus piernas aguantan. No puedes esperar a llegar a la posada y meterte algo caliente en el cuerpo. Quién sabe, quizá incluso haya un baño caliente...

Y ahora es el turno de Daria para narrar ella misma el *éxito absoluto* de Khan:

Gracias a mi buen entrenamiento alcanzo el frente de la columna. Cuando llego me giro a mis compañeros de armas y les grito lo siguiente: “¡Vamos, zánganos! Ya habéis oído al sargento, ¿no es así? Intentemos llegar a ese cuchitril que llaman posada antes de que esas nubes caigan sobre nuestras cabezas”. Mis palabras agradan al sargento de instrucción y logran distraerle de Valy, dejándola estar.

Jenny suspira con alivio y le da las gracias a Daria por haber usado el *éxito absoluto* de Khan para ayudar a Valy. Para salvar la situación, Jenny le pide a Juan el realizar una acción de *atletismo* para levantarse. Juan acepta, pero asigna una dificultad de 4 al intento porque Valy está exhausta tras su *fallo crítico*. Por suerte, Jenny tiene 4d6 dado que Valy tiene *Atletismo++* (dos *mejoras*). Jenny elige no tirar para evitar más riesgos, por lo que obtiene un *éxito parcial* sin realizar la *tirada*. La labor de narrar vuelve a Juan:

Sacando fuerzas de flaqueza, al final logras levantarte del barro y comienzas a andar de nuevo. Por suerte para ti, el sargento no parece seguir interesado en ti y tus desgracias: te has librado de problemas, al menos por ahora...

Como hemos visto, un *éxito absoluto* permite al jugador tomar de forma temporal el control de los aspectos narrativos de la *historia*, por lo que tiene la oportunidad no solo de obtener el resultado que esperaba, sino de añadir aspectos y detalles importantes que podrían desempeñar un papel relevante.

El resultado de una acción puede afectar a un personaje o a cualquier otro individuo que esté involucrado directa o indirectamente, incluidos aquellos que estén lo bastante cerca de la escena, como espectadores y viandantes (si es que los hay): esto es importante que se entienda bien, pues le da al jugador que está narrando la oportunidad de determinar cómo van a impactar, influir o afectar las acciones de su personaje al mundo que le rodea. No hace falta ser un genio para entender que el *éxito absoluto* es una herramienta poderosa: todos sabemos que un gran poder conlleva una gran responsabilidad. Por esto mismo, cuando un jugador narre y describa la resolución de un *éxito absoluto* debe tener en cuenta las siguientes limitaciones:

- **Principio de minimización:** No es posible causar daños u otras consecuencias permanentes, ya sean positivas o negativas, a otros personajes jugables y no jugables, salvo que estos pudieran ser consecuencias razonables del resultado de la acción; se pueden crear riesgos, problemas o efectos positivos menores como efecto secundario del resultado, siempre y cuando a los individuos involucrados (y/o sus oponentes) se les de la oportunidad de reaccionar o tratar de solventar con otra acción.

- **Principio de integridad:** No es posible volver atrás o reescribir el pasado, como por ejemplo al volver a contar algo que ya ha ocurrido, modificando el resultado de acciones previas ya resueltas, o alterando de ninguna manera la *historia* que ya ha sido contada. Cualquier detalle que se añada debe mezclarse con la historia sin problemas, o no podrá ser añadido.

- **Principio de fiabilidad:** No es posible salirse del contexto actual narrando algo que no es parte de, o que no esté estrictamente relacionado con, la descripción de la acción y su resolución, como describir las acciones de otras personas, imponer comportamientos físicos o mentales a otros personajes (incluidos

juicios de valor, reacciones o puntos de vista) ni tampoco es posible resolver otras acciones y similares.

Al principio de la partida, los jugadores y el *máster* pueden decidir que se aplicará la regla del **veto** también a los *éxitos absolutos*: esto ayudará en gran medida a evitar errores inocentes de jugadores sin experiencia, pero también a prevenir abusos potenciales por parte de jugadores más experimentados... y ambiciosos. Cuando la resolución de un *éxito absoluto* reciba dos o más vetos, el jugador tendrá la oportunidad de o bien tratar de *defender su postura* o *reformularla*: si aun así sigue siendo vetado, el *éxito absoluto* pasará a ser un *éxito parcial* y será tarea del *máster* resolverlo, impidiendo así que el jugador impacte negativamente la *historia*.

Gorton, el personaje de Paco, está a punto de meterse en un peligroso enfrentamiento con Horace Glaston, un soldado veterano que antaño servía en el ejército de Aguasdulces pero que tras desertar se ha unido a un grupo de individuos que se ganan la vida atacando caravanas y viajeros que pasan por el Vado Rubí. Juan describe a Horace como un hombre más bien viejo, pero que todavía puede suponer un problema para novatos como Gorton.

Horace, a través de la voz de Juan, se burla de su oponente: *Tira ese palo, muchacho, y quizá solo te vacíe los bolsillos, pero te deje vivir.*

Paco/Gorton no tiene intención de dejarse intimidar por las palabras de Horace: *Veo que tienes una gran boca, viejo: veamos si también tienes maña con esa espada.* Inmediatamente tras eso, Gorton desenvaina su espada y Paco informa al *máster* de que quiere tratar de

asustar a Horace usando la habilidad de *Intimidar* de Gorton. Juan le informa de que la dificultad de dicha acción sería 5, pues Horace tiene fe en su habilidad con la espada. Paco coge sus dos dados y hace la *tirada*... y es lo bastante afortunado para conseguir un par de 5 y por lo tanto un *éxito absoluto*.

Esto significa que tiene derecho a narrar la acción él mismo, incluyendo cualquier detalle que le apetezca, y esto es lo que se le ocurre:

Horace se pone pálido mientras una gota de sudor le cae por la mejilla... ¡como si hubiera visto un fantasma! Primero tiembla, pero rápidamente se da la vuelta y huye corriendo, dejando tras de sí su espada, su bolsa de dinero y gran parte de su equipo...

Juan niega con la cabeza y proclama “¡Veto!” antes de explicar que la resolución de Paco no es aceptable: el resultado de la acción no puede transformar a Horace en un cobarde, ni le puede forzar a realizar acciones ilógicas e irracionales como dejar atrás objetos valiosos... especialmente la bolsa de dinero, que además parece un detalle a posteriori solo para darle a Gorton un beneficio añadido. Jenny está de acuerdo y añade su veto.

Paco escoge *defender su postura*, intentando explicar por qué ha buscado esa resolución: en su opinión, sería perfectamente lógico para un hombre aterrado el abandonar todas sus pertenencias para escapar de un peligro inmediato. En cuanto a la bolsa de dinero que deja caer, es claramente un intento de distraer la atención de su perseguidor o de retrasarlo lo suficiente como para escapar.

La defensa de Paco no parece convencer a nadie: Horace no está frente a un dragón o un grupo de bandidos, por lo que no tiene motivos para sobrereaccionar. Juan y Jenny confirman sus vetos y, como Paco decidió *defender su postura* en lugar de *reformularla*, el *éxito absoluto* de Gorton se transforma en un *éxito parcial*, que Juan describe así:

Horace parece impresionado por tus palabras: parece estar considerando el riesgo de ser derrotado por un soldado mucho más joven que él. “Muy bien”, te dice al rato, envainando su espada “tú y los otros podéis pasar, pero ya te aviso... la próxima vez que os vea no seré tan misericordioso.”

7.- Interacciones

Llamamos **interacciones** a las acciones que requieran un enfrentamiento o prueba entre dos o más personajes, como por ejemplo una pelea, un enfrentamiento, una carrera, una competición, etc. A diferencia de las *acciones* habituales, que tienen un *nivel de complejidad* fijo y por lo tanto una *dificultad* correspondiente, el resultado de una interacción se da por un mecanismo al que llamaremos *desafío*, y que funciona como sigue:

- Los jugadores cogen un número de dados siguiendo las reglas de las *acciones* normales: un dado, uno adicional si tienen una *habilidad* relacionada con la *acción* y un dado más por cada *mejora* que posean en esa habilidad.

- Todos los jugadores dividen su reserva de dados en sus manos, en secreto, y señalan con el *puño izquierdo* a su oponente, mientras mantienen su *puño derecho* cerca de su cuerpo.

- Cuando están listos, todos los jugadores enseñan su *puño izquierdo*: el jugador que tenga más dados gana el *desafío*. En caso de empate, los jugadores deben hacer una tirada con los dados de su mano, teniendo en cuenta solo el dado más alto: quien tenga el número más alto gana el enfrentamiento. En caso de que se produzca un nuevo empate, la interacción se considera un *empate*.

- Tras resolver los dados del *puño izquierdo*, los jugadores abren su *mano derecha*: el jugador con más dados tendrá derecho a narrar el resultado del *desafío*, incluso si no ha sido quien lo ha ganado. Esta tarea la deberá realizar con las mismas reglas que las de un *éxito absoluto*. De nuevo, si se produce un empate, los jugadores tirarán los dados y se quedarán con el más alto, comparándolos para determinar el ganador y por lo tanto narrador. Si se produce un segundo empate entonces lo que sucederá será una *narración conjunta*: la tarea de narrador se dividirá a partes iguales entre los jugadores empatados, con la ayuda del *máster* en caso de dudas, debates o disputas.

Es importante tener en cuenta esto, pues cada interacción tiene dos aspectos clave: quien gana el *desafío* y quien va a narrar lo que pasa en concreto. Cada jugador tiene la oportunidad de adoptar uno, o ambos aspectos, dependiendo del número de dados de los que disponga... y de lo que quieran lograr en el *desafío*.

Mientras buscaban refugio para esa noche, el grupo se encuentra con algo escabroso: el cadáver de un hombre oculto en un gran arbusto de bayas silvestres. No hay duda de la causa de la muerte: un corte profundo en su garganta, probablemente hecho por una espada. “Parece un trabajo de profesionales”, dice Valy. Gorton asiente, señalando el cuerpo: “saquémoslo, quizá llevase algo que ya no va a necesitar, pero que a nosotros nos venga bien...” El grupo coincide y, tras unos minutos, el cuerpo del hombre muerto se encuentra en el suelo frente a ellos, listo para el saqueo: el *máster* les informa de que cada jugador deberá realizar una *acción de Buscar* con una dificultad de 3 para determinar qué encuentran... y quién lo encuentra.

Paco saca un 2, que es un *fracaso*. “¡Maldita sea!”, exclama Gorton negando con la cabeza, “este pobre infeliz no tenía nada, igual que nosotros...”. Jenny y Daria sacan las dos un 4, que es suficiente para un *éxito parcial*: “¡Bingo!” exclaman las dos con avaricia, por lo que Juan revela la presencia de una bolsa de terciopelo en uno de los bolsillos del cadáver. Las dos jugadoras se miran entre sí: ¿quién será, entre Valy y Khan, quien se lo quede? Así que le preguntan al *máster*, que no tarda en responder: “... ¿No es obvio? ¡Será el primero en cogerlo!”

Esta competición entre Valy y Khan provoca una *interacción*. El *máster* explica que la habilidad requerida será *Destreza*: por lo tanto, Jenny y Daria tienen que coger el número correcto de dados. Jenny le recuerda al *máster* que Valy tiene la habilidad de *Carterista*, que definitivamente parece apropiada, y el

máster está de acuerdo, por lo que Jenny coge dos dados; Khan no tiene *habilidades* apropiadas en su *ficha de personaje*, por lo que Daria coge un solo dado.

Los jugadores proceden a dividir su reserva de dados entre sus manos para el *desafío*. Jenny quiere que Valy coja la bolsa a cualquier precio, por lo que (sabiendo que Daria tiene solo un dado), elige coger todos los dados en su *puño izquierdo*, dejando su *puño derecho* vacío. Daria, sabiendo que no tiene posibilidad de ganar el *desafío*, decide intentar quedarse con el aspecto narrativo, por lo que deja su *puño izquierdo* vacío y pone su único dado en su *puño derecho*.

Cuando los jugadores dicen que están listos, el *máster* les pide que abran su *puño izquierdo*: Jenny gana el *desafío* 2-0, lo cual significa que Valy cogerá la bolsa. Sin embargo, los detalles y hechos serán pensados y narrados por Daria, pues gana el enfrentamiento del *puño derecho* 1-0.

Daria, antes de empezar, le pide al *máster* que le diga los contenidos de la bolsa: Juan acepta, pues es información que Daria necesitará para la parte narrativa, y la informa de que la bolsa contiene 10 monedas de oro. Daria sonrío con avaricia y comienza a narrar:

Valy se mueve de forma impresionante, cogiendo la bolsa antes de que Khan pueda hacer nada. Pero la pobre muchacha no se da cuenta de que el cordón de la bolsa está suelto, y la mayoría de las monedas se caen al suelo, justo delante de...

“¡Veto!” exclama Jenny, explicando que la narración de Daria sería abusiva: dado que Valy ha ganado el *desafío*, el resultado debería ser un éxito para ella.... no el fallo descrito por Daria, que además es una falta de respeto a Valy, pues se burla de sus habilidades como ladrona.

Juan está de acuerdo con Jenny, por lo que se suma al veto, así que Daria se ve forzada a elegir entre *defender su postura* o *reformularla*. Daria piensa al respecto y se decanta por la segunda opción:

Valy se mueve de forma impresionante, cogiendo la bolsa antes de que Khan pueda hacer nada. El cordón de la bolsa está suelto, pero la muchacha tiene la suficiente experiencia como para impedir que lo que hay dentro de la bolsa se caiga... con la única excepción de una moneda, que se le escapa y rebota en el suelo.

El nuevo resultado es del agrado de todos: Jenny está contenta, pues Valy ha conseguido 9 de las 10 monedas; Daria también está contenta e informa al máster de que Khan se dispone a coger la moneda caída, que es mejor que nada...

“¡Un momento!”, exclama Paco “Gorton también quiere echarle mano a esa moneda” Juan se encoge de hombros y señala a los dados: es el momento de una nueva interacción...

8.- Reglas Opcionales

A continuación hay una lista de reglas alternativas, o avanzadas, que se pueden utilizar en lugar de (o junto a) las reglas descritas en los capítulos anteriores: los jugadores y el *máster* pueden elegir o votar cuáles usar y cuáles no. Es recomendable no usarlas en la primera partida, pues requieren algo de experiencia con el sistema de juego.

Habilidades y Mejoras

Los jugadores y el *máster* pueden elegir cambiar el número máximo de *habilidades y mejoras*, que de base es 6. El nuevo número puede ser mayor o menor, dependiendo de los gustos de los personajes, pero tened en cuenta: cuanto mayor sea, más podrán influir los personajes en la *historia*.

Talento Destacado

Al final de la parte de preguntas de *¿qué soy capaz de hacer?*, cada jugador tiene derecho a marcar una de sus *habilidades*. Esta habilidad será el *talento* de su personaje. Cuando su *talento* se use para una *tirada*, el jugador tendrá derecho a repetir la tirada de uno de los dados, por lo tanto ganando una segunda oportunidad de conseguir un buen resultado. Esta segunda tirada siempre se mantiene, aunque sea más baja que la primera.

Dados explosivos

Cuando un dado saca el máximo (un 6 en el caso de dados de seis caras), el jugador o el *máster* pueden tirar un dado adicional, añadiéndolo al número total de dados tirados. Esta regla se puede

aplicar a todas las tiradas del juego o solo a las de **Acciones** y/o **Interacciones**.

Desafío Total

Cuando haya un empate durante un *desafío*, ya sea del *puño izquierdo* o el *puño derecho*, los jugadores enfrentados tiran sus dados: sin embargo, en lugar de solo tener en cuenta la tirada más alta de todas, comparan todos los resultados uno a uno: el más alto con el más alto, el segundo con el segundo y así sucesivamente, como ocurre en el juego de mesa *Risk!*. Cada jugador ganará un punto por cada comparación que gane y, en caso de empate, ambos ganarán un punto. El jugador con más puntos gana el enfrentamiento, pero, en caso de un empate de puntos, habrá un *empate* (para el *puño izquierdo*) o una *narración conjunta* (para el *puño derecho*), que se resolverá según las reglas normales.

Progreso de personajes

Al final de cada *sesión* o *arco argumental* (a juicio del máster), cada jugador podrá elegir una nueva *habilidad* o *mejora* y añadirla a su *ficha de personaje*. Esta regla se asegura de que haya una progresión continua de los personajes y sus habilidades a lo largo de toda la *historia*.

Dados de N-Caras

En lugar de utilizar el clásico de 6 caras, se puede utilizar dados de N caras, siendo N 8, 10, 12 o cualquier otro número, siempre que haya dados de ese número de caras disponibles. Al cambiar el número de caras de los dados, los valores de dificultad de las *acciones* también deben cambiarse de forma acorde. Por ejemplo, si se utilizan dados de

10 caras: *trivial* (1), *fácil* (2-3), *común* (4-5), *complicado* (6-7), *difícil*(8-9), *muy difícil* (10). No hace falta mencionar que esta regla influye en gran manera en muchos aspectos del juego, como la probabilidad de conseguir un *fallo crítico* o los *finales abiertos* (véase más abajo): por esta razón, los jugadores deberían entender y analizar las implicaciones de esta regla antes de utilizarla.

Reserva comunal

Al principio de cada sesión, el *máster*, coloca un cierto número de dados en un lugar concreto, como en mitad de la mesa: este lugar será llamado la *reserva comunal*. A lo largo de la sesión, cuando un jugador tiene que acumular su reserva de dados (por ejemplo, para una *acción* o *interacción*), puede coger un único dado de la *reserva comunal*. Este dado es igual que el resto y se descarta después de ese único uso (no vuelve a la *reserva comunal*). Los jugadores tienen derecho a debatir y discutir antes de coger dados de la *reserva comunal* podrían incluso ponerse de acuerdo para adoptar la regla de **veto** para tener la oportunidad de impedir que otros jugadores cojan demasiados dados de la reserva durante la sesión.

Reacciones

Al comienzo de la sesión, cada jugador escribe en secreto una sola frase en un trozo de papel y la oculta bajo su *ficha de personaje*. Esta frase debe contener una situación específica que es muy probable que provoque una *reacción* específica (en forma de *acción* o *interacción*) por parte del personaje. Esta *reacción* es básicamente un mecanismo defensivo que puede usarse por parte de los jugadores para prevenir una amenaza o evento potencial que crean que podría suceder a sus personajes durante la sesión. Las *reacciones* deben escribirse de la siguiente manera: “*alguien hace algo (o algo ocurre) a mi personaje en un momento y/o lugar específico*”. La sintaxis puede

variar mientras la mayoría de partes que definen el contexto (*quien, cuando, donde y qué*) estén presentes. La *reacción* puede o no suceder, dependiendo de cómo se desarrolle la *historia*. Si sucede, el personaje revela la *reacción* y le pide al *máster* que le asigne un valor, de 0 a 3, que corresponde al número de dados adicionales que tendrá la reacción que se ha provocado. El *máster* debería darle un valor mayor o menor dependiendo de cómo de concreta, relevante o contextualizada sea la *reacción*. Veamos algunos ejemplos: “*alguien me ataca*” posiblemente se lleve un valor de cero, porque es muy vago; “*alguien me ataca en la taberna*” se llevará un valor de 1, porque tendrá más probabilidades de suceder; “*Robert me ataca por detrás durante la cena*” tendrá asignado un 2 o incluso un 3. El valor de la *reacción* se puede incluso discutir entre jugadores y el *máster*, pero este último siempre tiene la decisión final.

Tirada Temeraria

Cada vez que un jugador no esté satisfecho con el resultado de una tirada, como por ejemplo al fracasar o perder un enfrentamiento, puede pedirle al *máster* una segunda oportunidad con una *tirada temeraria*. La *tirada temeraria* es básicamente una segunda tirada que sustituye a la primera, incluso si es peor. Pero para tener derecho a hacerla, el jugador debe apostarse algo con el *máster*, poniendo en riesgo algo que podría sucederle a su *personaje* (o a su entorno, incluidos otros *personajes jugables*) en caso de que se repita el fallo. El *máster* puede aceptar la apuesta, rechazarla o incluso reemplazarla con otra apuesta de su cosecha, que el jugador puede aceptar o rechazar. Si se llega a un acuerdo el jugador puede (y debe) realizar la *tirada temeraria*. En caso de un *éxito total* o *éxito parcial*, no ocurre nada malo. En caso de *fallo*, el efecto de la apuesta será incluido por el *máster* en la historia, incluyéndose junto a las consecuencias del fallo original.

Dado Alocado

Si un jugador no está satisfecho con el número de dados que dispone para una tirada o *desafío*, puede pedirle al *máster* un dado alocado. El jugador debe apostarse algo con el *máster*, poniendo en riesgo algo que podría sucederle a su *personaje* (o a su entorno, incluidos otros *personajes jugables*) en caso de que se repita el fallo. El *máster* puede aceptar la apuesta, rechazarla o incluso reemplazarla con otra apuesta de su cosecha, que el jugador puede aceptar o rechazar. Si se llega a un acuerdo el jugador tendrá un dado adicional en su tirada. En caso de éxito (absoluto, parcial o ganar el *desafío*) no sucede nada, pero si se trata de un *fallo* el efecto de la apuesta será incluido por el *máster* en la historia, incluyéndose junto a las consecuencias del fallo original.

LICENCIA DE USO

El texto original, obra de Valerio de Sanctis se encuentra publicado bajo licencia CC BY-NC-SA 4.0.

El texto presente es una traducción de dicha obra original, y se encuentra, igualmente, bajo una Licencia CC BY-NC-SA 4.0, cuyos términos pueden verse en:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Respecto del contenido original, se han realizado los siguientes cambios:

- Traducción al castellano.