

Mecánica Básica

Se hacen tiradas durante el juego por una razón específica: para ver si el personaje consigue algo que intenta hacer. Solo se debería tirar en caso de que existiera alguna duda de si el personaje pudiera hacerlo o no. Cuando una tirada es necesaria, la forma básica es:

Atributo aplicable + 1d20 (un dado de veinte caras) Contra Dificultad de Acción

Por ejemplo: Sam quiere escalar la pared para llegar a la azotea de un edificio. AGY es el atributo y el DJ decide que la dificultad sera de 20. Sam tiene una AGY de 9 por lo que necesita sacar un 11 o más en un dado de 20 caras. Supongamos que Sam tiene unos guantes especiales que le otorgan +8 a escalar – ahora tiraría AGY (9) +8 (guantes) + 1d20 vs. 20 (Sam solo necesita un 3 o más).

Ejemplos de Dificultades

- 0- Éxito automático
- 5- Bajar unas escaleras apresurado. (AGY)
- 10- (Fácil) Percatarse de un mosquito en la piel del PJ. (AWR)
- 15- (Fácil -Moderado) Pintar un techo desde una escalera insegura. (AGY)
- 20- (Moderado) Ganar un juego de mah-jongg. (INL)
- 25- (Moderado -Difícil) Coger un papel al vuelo. (AGY)
- 30- (Difícil) Quemarse y no parpadear. (WIL)
- 40- (Legendario) Levantar un pony sobre la cabeza del PJ. (STH)

Tiradas de Atributos Duales- Algunas tiradas usan dos atributos. Por ejemplo, para salvarse contra inconsciencia un PJ usa Resistencia (por la energía física) y WIL (por la energía mental). Cuando se usan dos atributos, súmalos y divídelos (redondeando para arriba). Por lo que, si un PJ con 3 END y 12 WIL quiere salvarse contra inconsciencia con una dificultad moderada, $END+WIL/2$ es 7.5, redondeando a 8, por lo que el PJ tiraría $8 + 1d20$ vs. 20.

Tiradas Opuestas- Cuando los personajes compiten, se hacen dos tiradas y el personaje que obtenga más éxitos (por encima de la dificultad) gana. Esto representa que pueden haber personas con diferentes niveles de habilidad pero también que pueden estar haciendo cosas de diferente dificultad. Un personaje intentando realizar un complicado movimiento de artes marciales ha de conseguir una tirada más alta que para conseguir el mismo número de éxitos que alguien que intenta pegar un simple puñetazo. Las Tiradas Opuestas siguen la siguiente forma:

**Atributo del PJ 1 + 1d20 v. Dificultad 1
contra
Atributo del PJ 2 + 1d20 v. Dificultad 2**

Deliberado vs. Probabilidad- El DJ decide cuando una tirada es “deliberada” o de “probabilidad”. Esto depende de cuanta probabilidad influencia el efecto deseado (como opuesto a habilidad y talento). En una tirada de probabilidad, una tirada de 1 en un d20 representa un fracaso automático, y una tirada de 20 representa un éxito automático. Si una tirada no hubiera tenido éxito excepto obteniendo 20, entonces, se consideraría que la tirada tubo éxito por 1. En casi todos los casos, las tiradas de combate son probabilidad..

Acción Probable: Una acción que un PJ haga inmediatamente, o cuando una acción ha de tener éxito o fracasar la primera vez que se haga. Ejemplo: una tirada de Escalar que incluya saltar de un edificio y agarrarse a la cornisa de otro. No importa la AGY y las habilidades de escalada del PJ, el PJ fallará o tendrá éxito en una tirada de 1 o 20.

Acción Deliberada: El PJ está intentando hacer algo, pero puede parar si ve que va a fallar. Estas son acciones típicamente más lentas. Ejemplo: El PJ está en la base de una pared y hace una tirada de escalar para ver si podría subirla. Un fallo aquí no significa necesariamente que el PJ caiga, solo que el PJ no ha podido encontrar un camino seguro para escalar la pared. No hay éxitos ni fracasos automáticos aquí.

Tiradas de Salvación – Las tiradas de salvarse vs. X son tiradas de dificultad para evitar que algo ocurra y que ocurrirá si no se supera esta. Si el PJ está haciendo una tirada de salvación vs. inconsciencia este se quedará inconsciente a menos que supere la dificultad dada. A continuación tenemos una tabla básica de salvaciones. Véase la sección de atributos para más información..

Salvación vs.	Se tira por:
Contraer Enfermedad	END
Progreso de Enfermedad	END
Daño por Caída/ Roce	AGY
Miedo	WIL
Golpe de Calor	END
Hipotermia	END
Perdida de Equilibrio	AGY
Nausea	WIL
Dolor	WIL
Parálisis	END
Adicción Fisiológica	END

Efectos Físicos de Drogas	END
Adicción Psicológica	WIL
Efectos Psicológicos de Drogas	WIL o INL
Inconsciencia	END/ WIL
Shock	END

Tiradas de Salvación Opuestas- Ocasionalmente, puede que los personajes tengan que hacer tiradas de salvación opuestas. Esto significa que incluso si la superan (pasan su dificultad) pueden fallarla si no consiguen una cantidad mayor o igual de éxitos que los conseguidos por sus oponentes. Ejemplo: Sam golpea a Carl con un golpe de derribo. Carl pasa la tirada por 5. Ahora Sam no solo tiene que pasar la dificultad normal de la salvación contra inconsciencia, tiene que pasarla por 5 o más para evitar caer inconsciente.

Usando Atributos

Agilidad (AGY)

Usa AGY para tiradas de tipo atlética: coger cosas, lanzar cosas, bloquear cosas (que vayan a golpear), saltar a la comba, etc.

Balance- Usa AGY para tiradas para mantener el equilibrio: andar por una cuerda, moverse por una calle cubierta de hielo , correr escaleras abajo, etc.

Escalar- Usa AGY para escalar. Véase la tabla para ejemplos de dificultades.

Aterrizar- Un personaje puede utilizar AGY para salvarse contra daño por caída o rozadura (Véase Otras Fuentes de Daño, p.xxx). El primer punto de daño puede ser salvado a una dificultad de 10, el segundo a 20, el tercero a 30, etc.

Merodear- AGY también es usada para merodear (intentar moverse por un área sin que nadie lo sepa). La dificultad se basa en varios factores: la cantidad de gente en sus proximidades, cómo de distraídos o atentos están, la cantidad de cobertura u oscuridad o las condiciones climáticas que oculten al PJ. La persona siendo rondada tiene derecho a una tirada opuesta de percepción (AWR).

Dificultades de Escalada (sin equipo)

- 10 (Fácil) Arbol con ramas bajas.
- 20 (Moderado) Cara rocosa de un acantilado.
- 30 (Difícil) Cara lisa de un acantilado.
- 40 (Legendario) Hielo glaciar.

Dificultades de Merodeo

10 (Fácil) Rondar por un campo con hierba alta con viento que apague los sonidos y una persona que no sospecha nada.

20 (Moderado) Rondar tras alguien que no lo espera.

30 (Difícil) Arrastrarse por un canalón por la noche con mucha gente buscándote.

40 (Legendario) Evitar a alguien que te busque permaneciendo directamente tras él. (podría también requerir tiradas de SPD).

Percepción (AWR)

Percatarse- Usa AWR cuando un personaje tenga que ver detalles demasiado pequeños para ser incluidos en la descripción de los alrededores del DJ (p.e. el hombre de pie junto a ti tiene una pequeña marca de aguja en el cogote). AWR no ha de ser usada como sustituto de la atención directa: si un jugador dice "Miro atentamente al hombre junto a mi," se le debería dar todos los detalles de esa persona sin necesitar una tirada de AWR. AWR también se usa para salvarse contra el rondar (Véase arriba).

Manipulación-Una tirada de AWR también se hace cuando alguien intente manipular la mente del PJ (este alguien será típicamente un psíquico). La dificultad normal es de 20. Si el PJ tiene más éxito que el manipulador, entonces se percata de que esta siendo manipulado y puede intentar resistirse a esta (normalmente con una tirada de WILL).

Encanto (CHM)

Actuar- Usa CHM cuando un PJ necesite actuar para engañar a alguien.

Primera Impresión- El CHM también se puede utilizar para "modificar" la reacción de un NPJ hacia el PJ. El uso más común es el de intentar hacer que a la gente le guste el PJ. Un PJ que supere un 20 en una tirada de CHM consigue ser parecer más de confianza, amigable, inteligente y Buena gente de lo que realmente es. Nótese que esto es solo una primera impresión. Después de que el PJ tenga más interacción con el NPJ serán sus palabras y acciones las que le juzguen. A parte de aparentar ser amistoso, el PJ puede también intentar modificar la primera impresión en otros sentidos, p.e. para parecer más duro /chulo/acojonante o como un don nadie/perdedor/inútil.

Persuasión- CHM se puede usar para persuadir a un NPJ pare que esté de acuerdo en una cuestión. Primero, el PJ tiene que interpretar la cuestión. A continuación, el DJ decide la dificultad de la tirada de persuasión basada en el

peso lógico de los argumentos del PJ. Un argumento muy razonable con sentido puede tener una dificultad de 10. Un argumento muy improbable y que obligue al oyente a hacer montones de suposiciones podría tener una dificultad de 30. Nota: Ni siquiera te preocupes en tirar si el argumento es tan aplastante o estúpido, que sea ridículo creer que alguien no pudiera/ o pudiera estar de acuerdo con ello.

Sedución- Usa CHM para tiradas de seducción. Una tirada de seducción exitosa significa que la “víctima” desea tener sexo con el PJ. El cómo actué esta y sus deseos son cuestión del DJ o del jugador. La dificultad normal para un adulto sexualmente sano que tenga preferencia por el sexo del PJ es de 20 (moderada). El DJ puede también forzar a los jugadores a que hagan tiradas de “seducción pasiva” para ver si una persona es atraída por el PJ incluso sin intentar seducirlo.. Las tiradas de seducción pasiva se hacen a +10 de dificultad.

Dificultad de Actuar

10 (Fácil) Hacer pensar que estas aburrido.
20 (Moderada) Hacer pensar que te duele algo.
30 (Difícil) Hacer pensar que no estas aterrado.
40 (Legendaria) Hacer pensar que eres un genio.

Resistencia (END)

Resistencia Acumulada- Resistencia también de usa para medir la cantidad de energía que le queda por gastar a un PJ. El PJ comienza con un “fondo” de puntos igual a su END. Cualquier cosa de la siguiente lista resta un punto de este fondo:

Cansancio: Cualquier round en el cual el PJ esté haciendo alguna acción física extenuante, incluyendo combate o cualquier cosa que exija al menos usar la mitad de la STH o SPD del PJ.

Privación de Oxígeno: Cualquier round en el que el PJ no tome o no pueda tomar oxígeno.

Heridas Mortales: Cualquier round que el PJ sea mortalmente herido (está a 0 de BLD, ver p.XX). Otras cosas misceláneas (p.e. toxinas) también pueden restar resistencia acumulada.

Cuando la Resistencia Acumulada llega a +, el PJ está incapacitado. El PJ no puede permanecer de pié, no puede hacer acciones de combate o iniciar ningún tipo de comunicación. El PJ fallará en cualquier tirada que requiera AGY, END, SPD o STH.

Ejemplo: Tim tiene 9 END. Le acaban de disparar (bajando su BLD a 0) y está en una habitación llena de gas venenoso. Está aguantando la respiración y corriendo lo más rápido que puede (espera poder saltar por la ventana). Cada round pierde 3 puntos de Resistencia Acumulada, lo cual significa que tiene tres acciones antes de quedar

incapacitado. Tras dos rounds es golpeado con una piedra en la cabeza y tiene que tirar por inconsciencia. Tira 1d20 más la media de su WIL y END (la cual es actualmente 3).

Fatiga- END también puede ser utilizada más lentamente en actividades que requieran no más de la mitad de la SPD o STH del PJ pero supongan un esfuerzo considerable (e.j. marchar, trabajos manuales, incluso estar de pié largos periodos de tiempo). Ejemplo: Juan tiene una SPD de 10. Si corre a 5 o más perderá 1 punto de END acumulada por round, por lo que decide correr a SPD 4. El DJ decide que de esta forma perderá 1 punto de END acumulada cada 5 minutos corriendo a esa velocidad.

Descanso- Cuando la Resistencia Acumulada es perdida a causa de actividades fuertes, esta regresa a ritmo de 1 punto por round mientras que el PJ descansa. La Resistencia Acumulada perdida a causa de la privación de oxígeno regresa a 1 punto por round en el que el PJ pueda recibir oxígeno de nuevo. La END acumulada perdida a través de la fatiga regresa a la misma velocidad que fue perdida (ej. Si Juan pierde 4 de END por corretear durante 20 minutos, volverá a estar como Nuevo a los 30 minutos de descanso). Si un PJ alguna vez llega a 0 END (incapacitado) este a PJ se le considera a -1 END durante las próximas 24 horas. Si el PJ llega a 0 varias veces, este estará sumamente cansado hasta el próximo día.

Salud- END se usa para representar la salud general del cuerpo. Se usa para salvarse contra hipotermia, golpes de calor, ataques de corazón, shock, y(junto con WIL) inconsciencia.. Véase Otros Tipos de Daño (p.XX) y Síntomas /Efectos (p.XX) para más.

Enfermedad- END también se usa para salvarse contra contracción de enfermedad y progreso de esta. Véase Enfermedades (p.xx.) para más .

Inteligencia (INL)

Velocidad de Pensamiento- Entre otras cosas , INL representa cómo de rápido piensa el PJ (como opuesto de AWR que representa cómo de rápido se percata de cosas, o de AGY que representa cómo de rápido reacciona el cuerpo del PJ). Un DJ puede pedir que un PJ y un PNJ hagan tiradas opuestas de INL para ver quién entiende algo primero. INL (junto con AWR)se usa para determinar la iniciativa en el combate (ver p.XX).

Habilidades- Inteligencia se usa para ejecutar las habilidades intelectuales o creativas. Ver Habilidades(ver p.XX) para más. En Resumen: tira INL + 1d20 +4/nivel de habilidad sobre el 1º contra la dificultad de lo que el PJ esté intentando hacer.

Velocidad (SPD)

Saltar- SPD se usa para tiradas de saltos. La dificultad para el salto es de el doble de la distancia en pies, por lo que un salto de diez pies tendría una dificultad de 20. Diferencias de altura, inclinación, etc. pueden incrementar la dificultad.

Correr- SPD también define cuanto es lo máximo que puede correr un personaje. Para un más fácil uso de esta, usaremos SPD como medida propia de velocidad y así se marcará todo aquello con velocidad, desde un coche, pasando por un PJ hasta un maremoto. Si necesitas determinar las millas por hora, estas son aproximadamente SPD dividido por 2..

Fuerza (STH)

STH es usada en tiradas opuestas de fuerza, por ejemplo, cuando dos personas agarran un objeto.

Proezas de Fuerza – Fuerza también se usa para levantar objetos pesados y otras “proezas” de fuerza.. Asumiendo que el personaje tenga un buen agarre al objeto, la dificultad para levantarlo será el peso de este (en libras) dividido por 10, por lo que un objeto de 200 libras tendría una dificultad de 20 para ser levantado (un objeto sin sitio por donde agarrarlo y de equilibrio precario tendría una dificultad mayor).

Capacidad de Carga- STH también determina la cantidad de carga que puede llevar el PJ sin detrimento en sus atributos.. La “Capacidad de Carga Base” de un PJ es igual a 5 veces su STH en libras. Si el PJ está cargando con u carga base, bien distribuida por el cuerpo, al PJ se le considera a -1 AGY, -1 SPD y pierde un punto de END acumulada por hora. Por cada 10 libras por encima de su peso base este sufrirá otro -1 AGY, -1 SPD y perderá otro punto adicional de END por hora.. For every 10 lbs. over Base Encumbrance, the PC is at an additional -1 AGY, -1 SPD and loses 1 additional Pooled END per hour. Ejemplo: Nyorbu tiene una STH de 7. Su Capacidad de Carga base es de 7 x 5lbs. o 35 lbs. Si Nyorbu está cargando con 25 lbs, mientras estén bien empaquetadas, no sufrirá de penalizaciones.. Con 35 lbs. está a -1 a AGY y SPD y perderá 1 de END Acumulada cada hora. Si Nyorbu está cargando con 85 lbs. (35 lbs. más 50 lbs, o 5x10 lbs. sobre su Capacidad de Carga Base) estará a -6 a SPD y AGY y perderá 6 de END Acumulada por hora. Algunos ejemplos de proezas de STH:

Dificultades de Proezas de STH

- 10 (Fácil) Abrir una nuez.
- 20 (Moderada) romper una puerta de madera.
- 30 (Difícil) Empujar un caballo.
- 40 (Legendaria) Descuajaringar un candado barato.

Voluntad (WIL)

Control Mental- La voluntad se usa para tiradas opuestas en las que se incluyan intentos psíquicos de manipulación (1d20 + WIL vs. 20 contra el ataque psíquico) o lavado de cerebro (1d20 + WIL vs. 20 contra la tirada de habilidad del “lavador”). Nótese que para poder resistirse a una manipulación, el PJ tiene que ser consciente de que alguien intenta manipularlo (véase AWR, p.XX).

Resistencia- Voluntad se usa para resistir cualquier cosa que cause que el PJ actúe (o no actúe) contra su voluntad. Un PJ puede salvarse por WIL para resistirse entre otras cosas al dolor, amnesia, alucinaciones, delirios, euforia, etc. Véase la p.XX para una lista de síntomas y efectos de drogas/ enfermedades/ venenos y las consecuencias de fallar las salvaciones contra ellas..

Dolor- Una de las cosas de las que el PJ tendrá que resistir más comúnmente es el dolor. El dolor viene en dos variedades:

Dolor por Shock: Este dolor llega muchas veces de forma repentina (e inesperada). Solo dura un segundo, pero puede ser tan fuerte que haga que el PJ sea incapaz de hacer nada.. Un PJ que falle la tirada por 1-9 pierde su siguiente acción. Un PJ que falle la tirada por 10 o más pierde su próxima acción y reacción. (véase Acciones y Reacciones, p XX) significando que el PJ no solo no puede actuar, sino que además no puede defenderse por un round.

Dolor Distractor: Este es un dolor que llega más lentamente y se queda por más tiempo, causando que el PJ se distraiga de cualquier cosa que el o ella intente hacer. Cuando un PJ falla una salvación contra dolor distractor el PJ sufre una penalización igual a la cantidad por la que falló la tirada.. Esta penalización se aplica a toda tirada en la que se necesite control consciente (e.j. esto se podría aplicar a un intento de cojer una bola , pero no en una tirada de contracción de enfermedad). Ejemplo: Logos falla su tirada de salvación contra dolor distractor por 3. Logos ahora sufre de un -3 a sus tiradas de Habilidad, acciones, reacciones y todo sobre lo que tenga control consciente.

Mono de la Droga- WIL se usa también para salvarse contra el mono de la droga (la dificultad basada en la droga) tras hacerse adicto.. Véase Drogas (p.XX) para más).