

# PORTAL

EL JUEGO DE ROL



ALBERT ESTRADA

# INTRODUCCIÓN:

## **BIENVENIDO A LA VERSIÓN BETA**

Este documento aún no es PORTAL, el Juego de Rol. Es simplemente una recopilación del cuerpo de reglas del sistema PORTAL para que puedas emplearlo cómodamente en tus partidas y en el diseño de tus aventuras. Una versión beta de las reglas, por llamarlo de algún modo.

No obstante, en él no solo se explica con detalle cómo funciona el sistema, sino también el motivo que se esconde tras cada decisión de diseño, de modo que el Guía pueda adaptar adecuadamente el juego a su mesa.

PORTAL pretende ser a los juegos de rol lo que una navaja suiza es a las herramientas. Es sencillo, versátil y nos puede sacar de un apuro... pero para tareas concretas, como descorchar una botella, existen herramientas específicamente diseñadas para ello que siempre funcionarán mejor que el abridor de una navaja. Así que la primera consideración a la hora de adaptar el juego debería ser: “¿merece la pena hacerlo?”.

El sistema de combate de PORTAL no está pensado, por ejemplo, para incorporar grandes decisiones tácticas sobre armas y armaduras. Si necesitas un juego que ponga el foco de atención en las diferencias que hay entre un guerrero pertrechado con una cota de anillos con refuerzos y espada ancha y un paladín equipado con un hacha de combate a una mano y loriga de mallas te resultará más práctico buscar en otro sitio que intentar adaptar estas normas.

PORTAL es un sistema simple, pero no es el sistema más sencillo que puede diseñarse. Si necesitas unas reglas más simples prueba con “Mirilla, el Juego de Rol”.

## **MIRILLA, EL JUEGO DE ROL.**

*A la hora de afrontar un reto el Narrador toma en consideración todos los factores concurrentes (dificultad de la tarea, competencia del personaje, tiempo de preparación, extenuación, heridas, distracciones, disponibilidad de equipo, ayuda externa, dramatismo del momento, etc.) y pide al jugador que tire un dado de seis caras. En función del resultado, decide el grado de éxito o fracaso obtenido (cuanto más alto sea el resultado mayor será el grado de éxito). Si lo necesita puede pedir al jugador que tire varias veces para retos realmente peliagudos (-“¡Tendrás que sacarme tres seises seguidos para saltar el foso!”).*

MIRILLA tiene menos calidad que PORTAL, pero también es mucho más simple. Eso no tiene nada de malo ¡Os animamos a utilizarlo! Los problemas surgen cuando, al intentar simplificar PORTAL, se acaba con un sistema más complicado que MIRILLA pero con la misma calidad o menos... y para eso, es mejor usar MIRILLA directamente.

¿Significa eso que no puede tocarse una sola coma de lo que aquí está escrito?

En absoluto... más bien al contrario. Como hemos dicho, PORTAL necesita adaptarse a la ambientación y tipo de historia concreta que se está narrando, pero para llevar a cabo dichos ajustes tendrás que comprender antes cómo funciona el sistema.

A lo largo de cada capítulo encontrarás explicaciones sobre el modo en que las distintas mecánicas de PORTAL influyen en la experiencia de juego. A veces pequeñas modificaciones que en apariencia hacen las reglas más sencillas pueden producir severos desajustes que resultan complicados de prever. Además, entender el porqué de determinada norma ayuda también a recordarla y manejarla con mayor soltura. No es una mala idea explicar también estos detalles al resto de jugadores.

Para más información sobre PORTAL visita [www.portalrol.com](http://www.portalrol.com)

## ***¿POR QUÉ PORTAL?***

Las palabras tienen poder, y en los Juegos de Rol eso es particularmente cierto.

Por eso, al diseñar este juego, hemos dedicado un buen esfuerzo a la correcta selección de los términos que empleamos. ¿Por qué se llama PORTAL?

Los Portales son atemporales, no están circunscritos a una ambientación concreta. Los hay mágicos, estelares, etc. Un Portal que se abre ante nosotros evoca misterio y aventura, puede conducirnos a cualquier parte, con su mera existencia reclama ser cruzado.

Haciendo honor a su nombre, PORTAL pretende ser una puerta de entrada a múltiples universos y mundos de juego... y también una vía de acceso a los Juegos de Rol para quienes aún no conocen este hobby.

Naturalmente, explorar dichos mundos puede ser peligroso. Los Portales son difíciles de controlar. Cualquiera puede cruzarlos, pero abrirlos y emplearlos a nuestro antojo requiere cierta sabiduría. Explorar lo que se abre al otro lado del Portal es mucho más fácil cuando cuentas con la ayuda de un Guía experimentado. En PORTAL, el Guía acompaña y asiste a los jugadores a través de la narración. No como amo o maestro de nadie. Puede que tenga y se le reconozca una mayor experiencia, pero esta se pone al servicio de los demás. Puede que tenga que tomar decisiones puntuales de forma unilateral, y en ese caso lo más sabio es atender a sus instrucciones y no discutir, pero al final el Guía no dirige la expedición, sino que se limita a mostrarle al grupo el camino que conduce al destino que todos desean alcanzar.

## ***¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?***

Existen muchas definiciones y opiniones respecto a esta pregunta, algunas muy enconadas. No es nuestra pretensión establecer aquí ningún dogma sobre qué es y qué no es jugar a rol, pero sí que consideramos importante compartir qué idea de fondo sobre los juegos de rol se ha empleado para construir PORTAL a su alrededor.

Para nosotros, jugar a rol es **VIVIR UNA HISTORIA**.

Existen dos elementos en esta definición que conviene revisar por separado:

### VIVIR:

A diferencia del teatro, donde se cuenta (actores) o presencia (público) una historia, en los juegos de rol es esencial que los jugadores sientan, a través de sus personajes, que esa historia les ocurre a ellos. Algunos actores se esfuerzan en sentir el personaje y vivir la historia del mismo como propia, pero ese no es su objetivo, esa es una herramienta que emplean para lograr de forma más efectiva su verdadera meta, que es transmitir esa historia al público.

Centrándonos en el rol, la calidad de la experiencia dependerá de cuanto seamos capaces de vivir y hacer vivir esa historia. Las reglas de juego complejas nos despiertan del ensueño, como también lo hacen las mecánicas que sacan al jugador de su papel para ponerle en el de narrador, confiéndole autoridad sobre la historia, pero haciendo que la sesión de juego pierda en inmersividad. Favorecen este aspecto de los juegos de rol las buenas interpretaciones, la coherencia en el relato que ayuda a suspender la incredulidad y el hecho de ocupar papeles protagonistas en la aventura.

### UNA HISTORIA:

Por supuesto, uno podría argumentar que cualquier secuencia de acontecimientos vivida constituye una historia, que puede ser, eso sí, más o menos interesante. Es una aproximación válida. Desde esa perspectiva, por tanto, la calidad de la experiencia dependerá de lo interesante que sea la historia que vivamos.

Para los gustos de la mayoría de espectadores modernos, la simple sucesión de hechos, aunque sea muy realista, resulta poco atractiva como narración. Un relato precisa de ritmo, de sorpresas y giros argumentales, de dilemas morales, de estructura dramática, etc.

Antiguamente los juegos de rol y simulación (el nombre ya lo dice todo) hacían mayor hincapié en el realismo y en la fiel reproducción y recreación del mundo. Uno podía sumergirse en la tediosa y anticlimática vida de un campesino medieval con exactitud y precisión histórica, lo cual favorece el aspecto de "VIVIR" pero descuida la "HISTORIA". Hoy, en lugar de simular la realidad intentamos simular la narrativa dramática, sin dejar por ello de vivirla.

Existen multitud de herramientas, técnicas y trucos para mejorar la calidad de nuestras historias, pero también existe una competencia brutal. Estamos rodeados de novelas, películas y videojuegos con argumentos originales y sorprendentes, y cada vez resulta más difícil captar la atención de los jugadores o desconcertarles con giros argumentales inesperados.

Si bien no podemos renunciar a la pretensión de construir historias interesantes para nuestras partidas de rol, debemos ser conscientes de que casi cualquier guion de cine o televisión probablemente será más sólido y gozará de mejor estructura narrativa que aquello que logremos reproducir en una mesa de juego. Por muy buenas que sean nuestras dotes narrativas, cualquier escenario que seamos capaces de concebir se habrá descrito ya probablemente con palabras mejor escogidas y efectos especiales más espectaculares. Difícilmente lograremos improvisar diálogos mejores que los que han ensayado y repetido una y otra vez ante la cámara los actores profesionales de nuestras series favoritas... y aun así muchos prefieren una buena partida de rol a ir al cine.

Esto es porque VIVIR la historia suele ser mejor que ser espectadores pasivos de la misma, por muy buena que esta sea. Cuando asumimos el papel de Narrador en un Juego de Rol debemos ser conscientes de que, por muy bueno que nos parezca nuestro argumento, por más sorprendente que se nos antoje el final que hemos planeado, nuestra aventura será, a lo sumo, similar en calidad a la de tantas otras historias y relatos disponibles con sólo apretar un botón. Es la capacidad de hacer VIVIR esa historia a los jugadores la que hace único nuestro hobby. Hay que procurar crear historias interesantes, pero nunca hay que restarle a VIVIR para sumarle a UNA HISTORIA, porque jamás merece la pena.

Piensa en los mejores momentos que has vivido Jugando a Rol. Probablemente, la mayoría no tienen nada que ver con la aventura que preparó el Máster. Son anécdotas que surgieron de forma espontánea, momentos vividos alrededor de la mesa de juego. Piensa en los momentos más significativos de tu propia vida, ese romance de adolescencia... ¿estuvo implicada la CIA? ¿Hubo algún viaje en el tiempo? Seguro que no, pero tu historia de amor, aunque siguiera el mismo argumento que centenares de miles de millones de otras historias de amor parecidas fue especial porque la viviste. Ese es el motivo por el que algunas personas intentan escribir y publicar sus partidas de rol en forma de novelas. Para ellos son algo único y absolutamente especial, porque las vivieron, mientras que para el común de los lectores se trata de historias aburridas y completamente previsibles.

# REGLAS BÁSICAS:

## EL RETO:

Como en todo juego de rol, los jugadores deciden que es lo que intentan hacer sus personajes y el Guía describe qué ocurre a continuación. El Guía tiene la potestad de establecer un éxito automático (“Abres la puerta y entras en la habitación.”), un fallo automático (“El muro de hormigón no cede por más que lo golpees con la silla.”) o un reto (es decir, pedir una tirada).

## **EL GUÍA TIENE LA PREROGATIVA CONCEDER EL ÉXITO AUTOMÁTICO AL JUGADOR EN CUALQUIER RETO SIN NECESIDAD DE HACER TIRADAS.**

Los jugadores son quienes declaran que intentan hacer sus personajes, y el Guía puede optar por concederles el éxito de forma automática sin necesidad de tirada aun cuando existiera una posibilidad real de fracaso, y no solo en las acciones automáticas. No existe obligación alguna de comprobar si el personaje falla aun cuando dicha eventualidad sea posible o incluso probable.

Esto sirve a dos propósitos:

1.- Favorece el desarrollo de la historia al limitar las tiradas a los momentos dramáticamente apropiados, en los cuales éxito y fracaso conducen por igual a continuar la historia, ya sea en una dirección o en otra. PORTAL no trata de simular la vida real, dónde pueden existir fracasos anticlimáticos, sino de construir relatos. Eso no significa renunciar a la emoción y la incertidumbre que proporcionan los dados, pero sí escapar al foco de simulación realista estilo wargame que tenían los juegos de rol de la vieja escuela y centrarse en el estilo narrativo.

2.- Las mecánicas del juego premian al jugador por tirar, permitiéndole recuperar Dados de Suerte, eliminar Dados de Malestar, ganar Puntos de Personaje, etc. Mantener la decisión de cuándo hay que tirar y cuándo no en manos del Guía evita que este sistema sea explotado por los jugadores.

Para efectuar una tirada en PORTAL se utilizan dados de seis caras (los de toda la vida) de distintos colores. Existen 4 colores distintos que identifican los 4 tipos de dados distintos que se emplean en el juego. Cada jugador puede tener hasta un máximo de 3 dados de cada tipo. Durante la partida dichos dados pueden perderse y recuperarse según se explicará más adelante.

Al inicio del juego cada jugador toma 3 Dados Básicos y, probablemente, 3 Dados de Suerte.

## **EL GUÍA ESTABLECE UNA DIFICULTAD PARA EL RETO Y EL JUGADOR TIRA TODOS LOS DADOS QUE TENGA, EXCEPTO LOS DADOS DE SUERTE, QUE PUEDE AÑADIR A SU CRITERIO.**

El Jugador no tiene necesidad de saber siquiera por qué está tirando. El hecho de plantearse añadir Dados de Suerte no le confiere tampoco derechos especiales a la hora de conocer dicha información, aunque el Guía puede ofrecerle más datos si lo desea en esos casos.

Establecer el nivel de dificultad de una tirada es un arte.

El valor puede ser cualquier número comprendido entre 0 y 15 (o más si estamos jugando una partida de superhéroes), pero en realidad la franja en la que nos movemos habitualmente es mucho más estrecha.

### DIFICULTAD 3:

Dificultad 3 es el nivel fácil por defecto. Son tiradas de trámite, normalmente para todo el grupo.

#### ***Por ejemplo:***

*Los personajes avanzan por un camino escabroso y resbaladizo. En principio todos deberían poder cruzar para que la historia continúe, pero si alguno se despeña y queda colgando puede darle algo de emoción a la partida, obligar a sus compañeros de expedición a tener que jugársela para rescatarlo o provocar algunas lesiones de tobillo. Es un clásico ejemplo de dificultad 3.*

### DIFICULTAD 4:

Dificultad 4 es el nivel medio. Son tiradas para que el especialista del grupo haga su trabajo, pero lo suficientemente sencillas como para que superen sin demasiados problemas.

#### ***Por ejemplo:***

*Al final del túnel hay una reja con candado que el ladrón tiene que abrir, o una pesada losa que el bárbaro debe empujar. No es un reto que nos interese que pueda superar el mago del grupo (en ese caso, ¿para que vienen el Bárbaro o el Ladrón?), pero tampoco queremos que se queden todos atrapados al otro lado del obstáculo. Estos retos tendrían una dificultad de 4.*

### DIFICULTAD 5:

Dificultad 5 es el nivel difícil habitual. Es un reto emocionante para el especialista, en el que puede tener éxito o fracasar según le acompañe o no la suerte.

#### ***Por ejemplo:***

*El Ladrón intenta arrebatarse el colgante mágico al brujo malvado sin que este se dé cuenta. Si lo logra tendrán una importante ventaja, pero la historia continúa. Si fracasa se meterán en problemas, pero la historia también prosigue de forma satisfactoria. Es un reto de dificultad 5.*

Dificultades inferiores son éxitos automáticos (abrir una ventana que va fuerte, trepar fuera de la piscina, etc.). Solo tiene sentido pedir estas tiradas cuando el personaje está herido o si, por su naturaleza, está particularmente limitado en dicha clase de retos.

Dificultades superiores deberían reservarse para momentos épicos o para ideas descabelladas de los jugadores. En general, el Guía solo debe decidir entre 3, 4 o 5.

Téngase en cuenta que en PORTAL hay que superar la dificultad, no igualarla, con lo cual Dificultad 5 implica obtener un 6 o más en los dados.

### **SI LA DIFICULTAD SE IGUALA PERO NO SE SUPERA SE OBTIENE UN ÉXITO PARCIAL.**

Según las circunstancias esto puede significar que el personaje logra espiar la conversación y enterarse del contenido pero es descubierto por sus enemigos cuando terminan de hablar, o que tan sólo logra cazar algunas palabras sueltas cuyo significado deberá interpretar. Puede que el motor del camión se arregle pero que la reparación solo dure unos pocos minutos, tras los cuales el vehículo se incendie, o que, tras el salto, el personaje quede colgando de la cornisa y necesite una nueva tirada o ayuda de sus amigos para trepar al interior de la casa.

Los éxitos parciales permiten que la historia avance y que se introduzca un nuevo obstáculo de naturaleza distinta al primero en el que otro de los protagonistas deba intervenir o que implique el uso de habilidades o enfoques distintos.

Existe también la posibilidad de enfrentar retos que no puedan fallarse, en cuyo caso los niveles de fracaso simplemente determinan el precio a pagar por el personaje por un éxito que logrará alcanzar en un momento u otro.

#### **Por ejemplo:**

*Un grupo de excursionistas trata de descender montaña abajo. Tarde o temprano lo lograrán o bien morirán en el intento. En este caso, superar la dificultad impuesta por el reto representa hacerlo en un tiempo razonable y sin lesionarse. En caso de fallar el Guía podría determinar que se retrasan varias horas (o días), que resultan heridos, o que pierden importantes y valiosas piezas de equipo durante el descenso.*

### **DADOS BÁSICOS:**

Todos los jugadores comienzan la partida con 3 Dados Básicos, y los mantienen mientras sus personajes permanezcan conscientes. A diferencia de los otros tipos de dados, los Dados Básicos no se ganan o pierden durante el juego.

Lo primero que se lee en la tirada son los tres Dados Básicos. El Color oficial de los Dados Básicos en PORTAL es el BLANCO, aunque pueden emplearse dados de otro color en función de la disponibilidad de dados del grupo.

El resultado obtenido en los Dados Básicos no se suma, sino que se toma uno solo de estos dados, en función del papel que desempeñe el personaje.



**SI EL RETO ES ALGO QUE EL PERSONAJE HA VENIDO A HACER A ESTA HISTORIA, O ALGO EN LO QUE ES BUENO SE TOMA EL VALOR DEL DADO MÁS ALTO.**

**SI EL RETO ES LO CONTRARIO DE LO QUE EL PERSONAJE HA VENIDO A HACER A ESTA HISTORIA O ALGO QUE NO TENDRÍA NI LA MAS REMOTA IDEA DE CÓMO HACER, SE TOMA EL VALOR DEL DADO MÁS BAJO.**

**EN EL RESTO DE CASOS, SE TOMA EL VALOR DEL DADO MEDIO.**

Nótese que, en realidad, el dado que se toma no depende tanto de la competencia del personaje como de su papel en la historia.

***Por ejemplo:***

*El curandero de la villa medieval se queda el dado alto al tratar heridas. El cirujano de la estación espacial también. Probablemente el médico del siglo XXIII sea mucho más competente que su homólogo medieval, pero en esta historia ambos han venido a hacer esencialmente lo mismo.*

*La niña de 8 años no es una combatiente, no ha venido a esta historia a pelear... de hecho es lo contrario de lo que se espera de ella, por tanto, en los retos de combate, toma el Dado Bajo. Sin embargo, cuando al final del relato recoge la pistola del suelo y encañona al capellán que abusaba de ella y le descerraja un tiro en la cabeza está haciendo lo que ha venido a hacer a esta historia, y se quedará el Dado más alto... sin que eso signifique que su puntería haya mejorado ni un ápice.*

En la mayoría de tiradas que se hacen en PORTAL los jugadores se acostumbran a tomar el dado alto. Eso es normal y es, en cierto modo, lo que se espera y pretende. Sus personajes tratan de hacer aquello que saben hacer, y dejar las cosas que no saben hacer en manos de otros compañeros más capaces que ellos.

No obstante, esto puede conducir a la tendencia inconsciente de pensar que siempre se toma el dado superior, lo cual no es cierto, sobretodo cuándo se pide una tirada a todo el grupo.

***SEISES Y UNOS:***

**SI TE QUEDAS CON UN SEIS, TODOS LOS OTROS SEISES PRESENTES EN LOS DADOS BÁSICOS SUMAN 1 AL RESULTADO FINAL.**

**SI TE QUEDAS CON UN UNO, TODOS LOS OTROS UNOS PRESENTES EN LOS DADOS BÁSICOS RESTAN 1 AL RESULTADO FINAL.**

Nótese que esta bonificación sólo se aplica cuándo te quedas con un 6 o con un 1. Una tirada de 6, 6, 1 es un 7 si te quedas el dado alto, un 7 si te quedas el dado medio y un 1 si te quedas el dado bajo. En este último caso no sumas un punto por los dos seises al no haberte quedado con

un seis sino con un 1, y no restas tampoco ningún punto por el uno obtenido en los dos casos anteriores porque te has quedado con sendos seises.

El hecho de sacar un número repetido, por ejemplo 5, 5 y 5 no suma nada a la tirada ni ofrece ninguna otra ventaja.

## **DADOS DE MALESTAR:**

Un personaje puede recibir Datos de Malestar por motivos muy distintos, entre los cuales figuran los siguientes:

- Ser golpeado, caer o sufrir daño físico de cualquier tipo.
- Síndrome de abstinencia e intoxicaciones (alcohol, gases nerviosos, hedor intenso, quimioterapia, etc.).
- Hambre, sed, cansancio, falta de sueño, frío, calor.
- Actuar contra la propia naturaleza de uno mismo o verse obligado a hacer cosas asquerosas o desagradables (reprender severamente a un hijo aun sabiendo que es lo mejor para él a largo plazo, por ejemplo).
- Impacto psicológico (ver una criatura sobrenatural, hallarse bajo fuego enemigo, recibir duras críticas de alguien a quién se aprecia, etc.).
- Estímulos desagradables (escuchar constantemente una cancioncilla irritante, estar atado en una posición incómoda, no disponer de espacio, etc.).

En resumen, cualquier elemento significativamente nocivo o molesto puede generar uno o más Datos de Malestar (a criterio del Guía), que son entregados al jugador.

El color oficial en PORTAL para los Datos de Malestar es el NEGRO, aunque un grupo de juego puede elegir otro color en función de su disponibilidad de dados.

### **LOS DADOS DE MALESTAR DEBEN AÑADIRSE A TODAS LAS TIRADAS QUE EFECTÚA EL PERSONAJE, SALVO LAS TIRADAS DE AGUANTE.**

En el caso habitual (ver combate) en que la misma tirada se aprovecha para obtener un resultado de aguante y otro de otro tipo (por ejemplo, una esquiva) los Datos de Malestar se añadirán a la tirada y afectarán al resultado de la esquiva, pero no así al de aguante.

### **POR CADA DADO DE MALESTAR NO SUPERADO CON EL DADO BÁSICO QUE SE QUEDA EL PERSONAJE SE RESTA 1 PUNTO AL RESULTADO FINAL.**

#### **Por ejemplo:**

*Omnium, el superhéroe, acumula 2 Datos de Malestar a causa del prolongado esfuerzo efectuado luchando contra los alienígenas. Lanza una bola de fuego, tira los tres Datos Básicos y los dos Datos de Malestar. Obtiene 2, 3 y 5 en los Datos Básicos y 4 y 5 en los Datos de*

*Malestar. Dado que Lanzar bolas de fuego es lo que Omnium ha venido a hacer a la historia toma el resultado más alto de los tres Dados Básicos (en este caso el 5). El 5 supera el 4 obtenido en uno de los Dados Negros, luego este Dado de Malestar no afecta negativamente al resultado de la tirada. El otro Dado de Malestar muestra un 5, que no ha sido superado con el Dado Básico que hemos tomado, de modo que el resultado final baja hasta 4.*

Nótese que los Dados de Malestar modifican el resultado final de la tirada, no el resultado del Dado Básico. En el ejemplo anterior, el Dado de Malestar que reduce el total hasta 4 no hace que el segundo Dado de Malestar (también con un 4) no haya sido superado, ni llevaría a que un 6 en un Dado Básico dejara de serlo, con las ventajas asociadas a ese resultado concreto, etc.

**CUANDO TE QUEDAS CON UN SEIS ELIMINAS TODOS LOS DADOS DE MALESTAR ACUMULADOS.**

**CUANDO UN DADO DE MALESTAR COINCIDE CON EL DADO BÁSICO QUE TE QUEDAS ESE DADO EN CONCRETO SE ELIMINA (AUNQUE TE HABRÁ PENALIZADO).**

**CUANDO TE QUEDAS CON UN UNO NUNCA ELIMINAS DADOS DE MALESTAR, AUNQUE TAMBIÉN MUESTREN UN UNO.**

**Por ejemplo:**

*En el ejemplo anterior el Dado Negro que mostraba el 5 se elimina.*

**LAS CIRCUNSTANCIAS DE LA HISTORIA PUEDEN CONDUCIR TAMBIÉN A LA ELIMINACIÓN DE DADOS DE MALESTAR.**

**Por ejemplo:**

*Tras una intensa carrera el Guía entrega a los jugadores un Dado de Malestar debido al cansancio. Si estos descansan durante unas horas, beben abundantemente, etc. dicho dado les debería ser retirado, pues han corregido la situación que generó el malestar.*

*Un personaje recibe dos Dados de Malestar al encajar un puñetazo en la mandíbula. El Guía puede determinar que, a la mañana siguiente, tras una noche de descanso, ha eliminado automáticamente uno de los dos dados.*

*Otro personaje satisface uno de sus estímulos vitales al ser reconocido y alagado por sus fans en público. El subidón es tal que se le olvida el mal rato que pasó hace unos instantes cuándo descubrió que le habían robado la cartera, y pierde del Dado de Malestar que había recibido por ello.*

No es necesario llevar la cuenta de la procedencia de los Dados de Malestar. Las condiciones que permiten eliminarlos deberían interpretarse de forma genérica, y no tienen necesariamente

que estar relacionadas. Imaginemos que un personaje ha recibido tres Dados de Malestar, uno a causa de un golpe, otro por una discusión con su amante y un tercero por llevar varias horas sin dormir. En una tirada afortunada elimina uno de esos tres dados. Si en el futuro descansa, recibe atención médica o hace las paces con su pareja debería eliminar otro de los Dados de Malestar, y, de hecho, si se encuentra una cartera llena de billetes (que nada tiene que ver con las causas de su malestar) también.

Finalmente, nótese que la eliminación de Dados de Malestar no quiere decir que la circunstancia que los produjo se haya desvanecido o que el personaje esté recuperado, se trata simplemente de una cuestión mecánica. Dicha circunstancia no penalizará más al personaje, pero este puede seguir estando cansado, enfadado, sediento o triste por la muerte de su amigo.

## ***DADOS DE HERIDAS:***

Como ya se ha explicado, ningún personaje puede poseer más de tres dados de un determinado tipo. Si un personaje acumula tres Dados de Malestar y recibe nuevo daño el Guía substituye uno de sus Dados de Malestar por un Dado de Heridas.

Si recibe aún más daño se le entregarán de nuevo Dados de Malestar, hasta alcanzar los tres dados y volverá a substituirse otro Dado de Malestar por un nuevo Dado de Heridas.

También pueden recibirse Dados de Heridas de forma directa (no es lo mismo ver morir a la pasajera de delante devorada por un zombi que estrangular a tu propio hijo para que no se convierta en uno).

Mientras que los Dados de Malestar pueden representar rasguños, contusiones, moratones y daño superficial un Dado de Heridas equivale a daño serio. Un hueso roto, una herida que sangra profusamente, etc. Se aprecia claramente que el personaje está herido y cualquiera considerará que debería ir a un hospital. Si el daño es psicológico el personaje estará claramente alterado, sudoroso, con taquicardia, temblores, etc. Un Dado de Heridas puede disimularse al observador casual, pero resultará más o menos evidente a cualquiera que se fije detenidamente en el personaje.

Dos Dados de Heridas representan un daño realmente importante. El personaje está malherido, y las personas normales que vieran a alguien en esta situación le obligarían a estarse quieto y llamarían a una ambulancia. Disimular dos dados rojos es difícil incluso a los transeúntes con los que te cruzas. Incluso tratándose de daño psicológico el deambular del personaje será errático y llamará la atención.

Si alguien presencia como un personaje recibe tres Dados de Heridas lo más probable es que piense que el personaje no ha sobrevivido. Se trata de daño masivo y aparatoso que resulta imposible ocultar y sitúa al moribundo personaje al borde del abismo.

Oficialmente, en PORTAL los Dados de Herida son de color ROJO, aunque de nuevo es una convención que puede ser alterada por cada grupo de juego.

**LOS DADOS DE HERIDA SE COMPORTAN IGUAL QUE LOS DE MALESTAR (TIENES QUE SUPERARLOS PARA QUE NO RESTEN 1 PUNTO AL TOTAL FINAL DE LA TIRADA) CON LAS SIGUIENTES EXCEPCIONES:**

**1.- PUEDES ELEGIR NO TIRARLOS, A CAMBIO DE ACEPTAR RESTAR DIRECTAMENTE 1 PUNTO AL RESULTADO FINAL POR DADO DE HERIDA NO TIRADO.**

**2.- LOS DADOS DE HERIDA NO SE ELIMINAN MEDIANTE TIRADAS.**

**3.- CADA DADO DE HERIDAS QUE COINCIDA CON EL DADO BÁSICO QUE TOMAS GENERA UN PUNTO DE SECUELAS.**

### **SECUELAS:**

Cuando uno o más Dados de Heridas coinciden con el Dado Básico que te quedas se genera un punto de secuelas por cada dado que coincida. Dado que un personaje tan solo puede acumular tres Dados de Heridas el máximo número de Puntos de Secuela que puede llegar a generar una tirada es tres.

Evidentemente, al no aplicarse los Dados de Heridas en las tiradas de Aguante, igual que ocurre con los Dados de Malestar, no se pueden generar secuelas en este tipo de tiradas.

**CADA PUNTO DE SECUELA CONDUCE, A ELECCIÓN DEL JUGADOR, A UNA DE ESTAS TRES ALTERNATIVAS:**

**1.- OBTENER OTRO DADO DE MALESTAR**

**2.- ELIMINAR UN DADO DE SUERTE**

**3.- GENERAR UN NIVEL DE SECUELA**

Si un jugador no quiere o no puede cancelar el total o parte de sus Puntos de Secuela pagando Dados de Suerte o aceptando Dados de Malestar generará una secuela de tanto nivel como Puntos de Secuela no haya conseguido cancelar (es decir, como máximo 3).

- **SECUELA DE NIVEL 1:**  
Esta secuela se aplica durante lo que queda de escena o combate.
- **SECUELA DE NIVEL 2:**  
Esta secuela se aplica durante lo que queda de relato o hasta recibir la apropiada atención médica.
- **SECUELA DE NIVEL 3:**  
Esta secuela es permanente y perseguirá al personaje para el resto de su vida.

**LAS SECUELAS HACEN QUE EL PERSONAJE TOMA EL DADO INFERIOR EN DETERMINADAS TIRADAS.**

**EL GUÍA DECIDE, EN FUNCIÓN DE LAS CIRCUNSTANCIAS, EL TIPO DE SECUELA GENERADA.**

En caso de duda el Guía puede optar por generar una secuela relacionada con la tirada que se estaba efectuando, con el tipo de herida recibida, o elegir alguna de las sugerencias siguientes:

1. **Percepción:** Orejas cortadas, ojos perdidos, explosiones que te dejan sordo, golpes en el cráneo, etc.
2. **Comunicación:** Feas cicatrices, tajos en la garganta, etc.
3. **Agilidad:** Pies aplastados, piernas amputadas, golpes en la columna, etc.
4. **Habilidad:** Manos heridas, brazos lisiados, etc.
5. **Ingenio:** Lagunas de memoria, trastorno por estrés post traumático, lesiones cerebrales, etc.
6. **Constitución:** Envenenamientos, pérdidas masivas de sangre, daño en órganos internos, etc.

Las secuelas representan el peligro que supone seguir haciendo tropelías cuando uno está gravemente herido. Existe, no obstante, la posibilidad de poner cuidado (y aceptar una penalización de 1 punto por cada Dado de Heridas que el jugador no tire) para evitar hacerse más daño. Esto, a su vez, impide que el Guía pueda acabar con un personaje a base de solicitar tiradas de percepción. Puede que el personaje no se entere de nada, pero no acumulará secuelas y malestar por ello si acepta no tirar los Dados de Heridas.

Eso sí, en caso de tirar los Dados Rojos el personaje debe aceptar las consecuencias de ello. Es posible, por tanto, sufrir secuelas por culpa de tiradas que supongan poco esfuerzo físico como por ejemplo las relacionadas con percepción o conocimientos. En estos casos debe interpretarse como la manifestación de un daño insidioso que el personaje lleva sufriendo desde que sufrió la herida (pérdida de sangre, hemorragia interna) y que no tiene por qué relacionarse directamente con el reto que intentaba superar.

### ***ESTADO CRÍTICO:***

Cuando un personaje acumula tres Dados de Malestar y tres Dados de Heridas y recibe aún más daño entra en Estado Crítico.

Debido a que esta situación suele suceder durante el combate las reglas referentes al Estado Crítico se explican en profundidad en ese apartado.

### ***DADOS DE SUERTE:***

Es el jugador quién escoge añadir o no a una tirada la cantidad de Dados de Suerte de su reserva que prefiera. En dicha decisión concurren dos elementos, el primero la importancia de superar o no la tirada y el segundo la probabilidad de aprovechar la suerte de forma efectiva.

En PORTAL el color oficial para los Dados de Suerte es el VERDE.

**EL JUGADOR PUEDE AÑADIR A UNA TIRADA CUALQUIER CANTIDAD DE DADOS DE SUERTE DE LA QUE DISPONGA ANTES DE EFECTUAR LA TIRADA.**

**LOS DADOS DE SUERTE QUE SEAN SUPERADOS POR EL DADO BÁSICO QUE TOME SUMAN 1 AL TOTAL DE LA TIRADA.**

**SI EL DADO BÁSICO ES UN 6, EL JUGADOR CONSERVA TODA LA SUERTE EMPLEADA.**

**EL JUGADOR CONSERVA TAMBIÉN CUALQUIER DADO DE SUERTE QUE COINCIDA CON EL DADO BÁSICO QUE SE QUEDA, EXCEPTO SI DICHO DADO ES UN 1, EN CUYO CASO TODA LA SUERTE SE ELIMINA.**

**CUALQUIER OTRO DADO DE SUERTE SE GASTA.**

**Por ejemplo:**

*Omnium trata de esquivar el rayo mortal de uno de los extraterrestres y, consciente de la dificultad e importancia de dicho reto añade a la tirada dos de sus Dados de Suerte. Obtiene 1, 3, 4 con los Dados Básicos y 2 y 4 con los Dados de Suerte. Toma el dado básico más alto (4), que supera el 2 de Suerte (sumando un punto al total final) pero no el otro 4. El resultado final es 5 y pierde el Dado de Suerte que mostraba el 2, pero conserva el que obtuvo un 4 ya que coincide con el Dado Básico.*

### **TENTAR A LA SUERTE:**

La Suerte que un jugador ha gastado (no la de un compañero de mesa) puede recuperarse efectuando una maniobra conocida como Tentar a la Suerte, que debe ser anunciada convenientemente.

**CUANDO UN JUGADOR TIENTA A LA SUERTE TOMA UNO DE SUS DADOS DE SUERTE PERDIDOS (Y SÓLO UNO) Y LO AÑADE A LA TIRADA.**

**NO PUEDE AÑADIR SUERTE DE SU RESERVA A ESA MISMA TIRADA.**

**EL DADO DE SUERTE SE COMPORTA COMO UN DADO DE MALESTAR.**

La recuperación del Dado de Suerte no es automática.

**EL JUGADOR AÑADE EL DADO DE SUERTE A SU RESERVA CUANDO SE CUMPLE UNO DE ESTOS SUPUESTOS:**

- 1.- SUPERA LA DIFICULTAD DEL RETO IMPUESTO POR EL GUÍA.**
- 2.- SE QUEDA CON UN 6 EN EL DADO BÁSICO.**
- 3.- EL DADO BÁSICO COINCIDE CON EL DADO DE SUERTE (EXCEPTO SI FUESEN UNOS).**

### **Por ejemplo:**

*Omnium convoca un remolino de viento para elevarse por los aires y perseguir el misterioso platillo volante en el que huyen los alienígenas. Dado que su reserva de suerte está a cero decide Tentar a la Suerte y tratar de recuperar uno de los Dados que había perdido. Obtiene 4, 4, 4 en los Dados Básicos y un 5 en el Dado de Suerte. Como no lo ha superado y este se comporta como un Dado de Malestar el resultado final de la tirada es 3. Sin embargo, el reto tenía una Dificultad de 2, de modo que Omnium no solo consigue alcanzar el vehículo, sino que además recupera el Dado de Suerte para su reserva.*

## **ALGUNAS EXPLICACIONES:**

### **¿Por qué tantos dados?**

En PORTAL se emplean más dados que en otros juegos de rol, pero esto es debido a que se están empleando a su vez como marcadores. La Suerte, el Daño, todo está a la vista en forma de vistosos dados de colores, que el Guía puede identificar de un rápido vistazo desde detrás de la pantalla. Las hojas de personaje no se ensucian con la cuenta de los puntos de vida perdidos o recuperados. La contabilidad es pública y resulta complicado hacer trampas. Los jugadores pueden añadir Suerte a sus tiradas sin necesidad de indicárselo al Guía, basta con coger los dados y tirarlos. Etc.

### **Sobre los Dados de Heridas y Malestar:**

Tanto los Dados de Heridas como los de Malestar reflejan el daño sufrido por los personajes, pero sirven en el juego a propósitos distintos. Los Dados de Malestar vienen y van, lo que permite penalizar a los jugadores sin limitar su desempeño posterior en la aventura. El jugador sufrirá las consecuencias debidas al daño recibido, pero estas no serán permanentes y le permitirán afrontar retos futuros sin más problema.

Los Dados de Heridas, por el contrario, actúan como un contador que marca el margen de maniobra que le queda al personaje y contribuyen a incrementar la tensión dramática de la historia. Sin ellos los jugadores no tendrían la sensación de peligro y de creciente dificultad que supone llevar a sus personajes al límite.

### **La mecánica de superar los Dados:**

Los Dados de Heridas y Malestar solo perjudican a quienes no logran superarlos, y los Dados de Suerte solo benefician a quienes logran superarlos con los Dados Básicos. Eso significa que cuando un personaje es bueno haciendo algo tendrá mayores posibilidades de éxito y se beneficiará del uso de Dados de Suerte en esas tiradas aun cuando acumule mayores daños que otros personajes.

Estas mecánicas están diseñadas para blindar el papel que los distintos personajes estén llamados a desempeñar en la historia, garantizándoles mayores posibilidades de éxito y un mejor aprovechamiento de la suerte aun cuando acumulen Heridas y Malestar. Con ello se



pretenden evitar desarrollos anticlimáticos habituales en otros Juegos de Rol en los cuales la mecánica favorece que se aparte a los personajes heridos y que han agotado su suerte de su papel en el final de la historia otorgándole el protagonismo a terceros que, aun sin conocimientos ni preparación para resolver la situación, pueden hacerlo con mayores garantías de éxito al conservar todos sus puntos de destino.

Así, la Suerte en PORTAL se emplea de dos maneras distintas. Puede utilizarse, como en la mayoría de Juegos de Rol para intentar superar una situación desesperada incrementando las posibilidades de éxito. Coges todos tus dados verdes, los añades a la tirada y rezas para que eso sea suficiente como para salir bien librado. Las circunstancias pueden obligar a un jugador a emplear su suerte de este modo, pero lo más probable es que acabe perdiéndola y consiguiendo añadir poco a la tirada... pero si no hay otro remedio, menos es nada.

La otra manera de emplear la suerte en PORTAL es conseguir resultados más espectaculares en aquellas tiradas en las que tenemos una posibilidad elevada de éxito. Algo parecido a los aumentos que encontramos en otros juegos de rol. Las probabilidades de obtener un 8 solo con los Dados Básicos son de 1 entre 256, en cambio, si añadimos tres Dados de Suerte en una tirada dónde nos quedamos el Dado Básico Mayor es fácil que consigamos un 9 y conservemos todos los dados arriesgados si la fortuna nos acompaña un poco.

#### **Tentar la suerte:**

El principal propósito de esta maniobra es evitar que el Guía obligue a los jugadores a tirar constantemente los dados, incluso en situaciones intrascendentes dónde es de suponer que tendrán éxito. Las tiradas inútiles son el mejor momento para recuperar Dados de Suerte perdidos.

# **FORTALEZAS, ESPECIALIDADES, LIMITACIONES Y ASES EN LA MANGA:**

## **FORTALEZAS:**

Las Fortalezas son aspectos en los que tu personaje es más capaz incluso que aquellas personas competentes en ese campo.

### **Por ejemplo:**

*Todos los samuráis son competentes empleando sus katanas, pero el talentoso joven que viaja de dojo en dojo retando a duelo al mejor de sus estudiantes para aprender las técnicas de combate secretas de cada escuela es significativamente mejor que ellos, y el viejo maestro ciego de largos bigotes blancos que vive aislado en la cima de la montaña y ha dominado completamente el arte del kenjutsu aún es mejor que nuestro afanado joven duelista.*

Las Fortalezas no son el equivalente a las habilidades de otros Juegos de Rol. De hecho, pueden englobar aspectos equivalentes a habilidades (por ejemplo, pilotar) pero también a características (agilidad), ventajas (contactos en todas partes), profesiones (guerrero), etc.

Las Fortalezas oscilan entre 0 y 5.

### **FORTALEZA 0:**

Un nivel 0 de Fortaleza indica que el personaje se queda el Dado más alto de la tirada, pero no puede repetir ningún dado.

Si el campo de competencia se infiere del concepto o historial del personaje normalmente dicho nivel de Fortaleza no se anota. Las Fortalezas de nivel 0 se emplean para indicar competencia en un área donde habitualmente uno no la presupondría en ese personaje.

### **Por ejemplo:**

*Una inspectora de policía sabe disparar, conducir en persecuciones vertiginosas, interrogar sospechosos, etc. No necesitamos anotar todas esas cosas en su ficha, pues se sobreentienden del arquetipo que representa.*

*Da la casualidad que el escritor de novelas de misterio que la acompaña también sabe disparar, pero eso no es algo que pueda deducirse del concepto de dicho personaje, de modo que podemos reflejarlo como una Fortaleza Disparar de nivel 0. Naturalmente, también podríamos hacer una anotación al respecto en la descripción del personaje, pero a veces será más práctico escribir una*

*lista de Fortalezas de nivel 0 que alargarnos en los detalles del trasfondo del personaje reflejando todos sus hobbies, aficiones e idiomas que habla.*

#### FORTALEZA 1:

Un nivel 1 de Fortaleza indica a una persona normal con amplia experiencia y formación en determinado campo o a una persona dotada de un talento especial que ha recibido una formación adecuada pero aun no exhaustiva.

#### **Por ejemplo:**

*Un médico que lleva 20 años ejerciendo de forma no obsesiva (ha tenido tiempo de formar una familia, toca el piano en su tiempo libre, disfruta de la lectura, etc.) tendrá una Fortaleza Medicina de nivel 1. El prometedor samurái obsesionado con convertirse en el mejor espadachín de Japón del que hablábamos en el ejemplo anterior entraría también dentro de este grupo.*

#### FORTALEZA 2:

El nivel 2 de Fortaleza representa profesionales de élite altamente entrenados y de probada competencia. El Francotirador clave que la CIA apuesta en el tejado para abatir al líder terrorista tiene una Fortaleza de 2 en Disparar, por ejemplo.

#### FORTALEZA 3:

El nivel 3 de Fortaleza está reservado a expertos internacionales ampliamente reconocidos. El prestigioso neurocirujano que vuela desde Nueva York a Dubai para operar a la hija del jeque árabe tiene, por ejemplo, una Fortaleza de 3.

#### FORTALEZA 4:

El nivel 4 corresponde a los mejores del mundo. Messi en futbol, House en diagnóstico, etc.

Este nivel debería ser el máximo que llegaran a alcanzar los personajes interpretados por los jugadores.

#### FORTALEZA 5:

Una Fortaleza de nivel 5 implica ser el mejor de toda la historia de la humanidad. Se trata de un nivel prácticamente sobrehumano. Sherlock Holmes tiene una Fortaleza de nivel 5 en Deducción, Casanova tiene una Fortaleza de nivel 5 en Seducción, y el viejo de la montaña del ejemplo del comienzo tiene una fortaleza de ese nivel en Artes Marciales.

**POR CADA NIVEL DE FORTALEZA PUEDE REPETIRSE UNO DE LOS DADOS LANZADOS, DE CUALQUIER TIPO. DICHAS REPETICIONES PUEDEN EFECTUARSE DE MODO SECUENCIAL.**

**Por ejemplo:**

*En una tirada los Dados Básicos marcan 4, 3 y 1, un Dado de Malestar marca 6 y un Dado de Suerte marca 4. Nuestro personaje tiene una Fortaleza de nivel 2, lo cual nos permite repetir 2 de los resultados. En este momento nuestro total es de 3 (4 menos 1 por el Dado de Malestar no superado).*

*En primer lugar, elegimos volver a tirar el 1. Obtenemos un 5, que pasa a ser el Dado que tomamos para el resultado, que ahora es de 4.*

*Para nuestro segundo intento elegimos repetir el 6 del Dado de Malestar, dado que lo más probable es que cualquier otro resultado nos resulte más beneficioso que el actual. El nuevo resultado es un 2, con lo que nuestro resultado final habrá sido de 5.*

Las Fortalezas no se agotan con el uso. Un personaje con la Fortaleza adecuada podrá repetir el correspondiente número de dados en cada tirada de ese tipo que realice.

## **ESPECIALIDADES:**

**LAS ESPECIALIDADES PERMITEN, ADEMÁS, SUMAR EL VALOR DE LA FORTALEZA BAJO LA QUE SE SITUAN.**

**Por ejemplo:**

*Un personaje con la Fortaleza Historia (Roma clásica) 2 podrá, además de repetir 2 dos dados en los retos que impliquen conocimientos sobre el imperio romano, añadir 2 puntos al resultado de la tirada.*

La repetición de dados y la suma del valor de la Fortaleza NO son mutuamente excluyentes cuando se aprovecha una especialidad.

## **ASES EN LA MANGA:**

**LOS ASE EN LA MANGA SON REPETICIONES DE DADOS CONCEDIDAS POR EL GUÍA A TENOR DE LAS CIRCUNSTANCIAS, NO DE LA COMPETENCIA DEL PERSONAJE.**

Normalmente implican algún tipo de contraprestación o premian una preparación previa adecuada.

**Por ejemplo:**

*El personaje que declara que, en un turno de combate determinado, renuncia a su ataque y se dedica sólo a esquivar recibe un As en la manga a todas las tiradas de defensa que realice desde entonces hasta que finalice el turno.*

*El personaje que emplea su acción en un turno de combate para apuntar a un enemigo obtendrá, en el turno posterior, un As en la Manga para su tirada de disparo.*

*El personaje que hizo un gasto significativo para adquirir piezas de repuesto y equipo de reparaciones y estudió los diagramas técnicos de la nave a conciencia antes de partir obtendrá uno o más Ases en la Manga si precisa reparar una avería.*

Nótese que un As en la Manga permite repetir dados, pero no altera el Dado Básico que se toma para leer el resultado (inferior, medio o superior). Un anciano que toma el dado inferior en las tiradas de defensa seguirá tomando ese dado, aunque renuncie a los ataques durante el combate.

## **INTERPRETACIÓN DE LAS FORTALEZAS Y ESPECIALIDADES:**

El Guía es quién tiene la última palabra a la hora de determinar que Fortalezas o Especialidades resultan aplicables a cada tirada.

Las Fortalezas pueden abarcar desde conceptos muy poco restrictivos, aplicables en infinidad de situaciones. por ejemplo “genio”, hasta aquellos más limitados, como por ejemplo “disparar”.

Las Especialidades, por el contrario, se refieren a aspectos más uniformes, normalmente equivalentes a especialidades o habilidades muy específicas de otros juegos de rol, como por ejemplo “pistola”, “tregar” o “virología”.

Normalmente, en caso de duda es mejor equivocarse del lado de la generosidad.

También debe tenerse en cuenta la coherencia conceptual del personaje, más que el significado literal de la palabra empleada para designar la Fortaleza o Especialidad, permitiendo que estas se empleen para describir mejor a los personajes sin que eso les suponga un prejuicio en la mecánica del juego y evitando que se abuse de ellas.

En aquellas situaciones en las que el Guía entienda que una Fortaleza debería suponer algún tipo de ventaja para el personaje, aunque no sean completamente aplicables puede escoger permitir emplear las repeticiones que otorga dicha Fortaleza una sola vez durante toda la aventura. Dichas repeticiones se podrían repartir en distintas tiradas antes de agotarse.

**Por ejemplo:**

*Un personaje tiene la Fortaleza Disparar a nivel 2, con la Especialidad “Rifle de caza”. Dicha Fortaleza debería poder aplicarse también al emplear una pistola, ballesta, un arma pesada o incluso un arco si el Guía se siente magnánimo.*

*A la hora de lanzar una piedra un Guía generoso podría conceder una aplicación parcial, y permitir que el jugador repita el resultado de 2 dados cualesquiera a lo largo de toda la aventura. Aunque la técnica empleada al disparar un arma de fuego no se parece a la de lanzar un objeto hay aspectos comunes en la misma (la capacidad de calcular la trayectoria en la que se mueve el objetivo y estimar las distancias, etc.) que pueden ofrecerle cierta ventaja. Si en lugar de Disparar la Fortaleza hubiese sido Puntería probablemente se habría permitido su uso sin discusión, y siendo probablemente ese el aspecto que se quería representar, al menos en parte, al describir el personaje, es justo conceder al menos una ventaja parcial.*

*El Guía también debería tener en cuenta los usos menos habituales relacionados con una Fortaleza, que también deberían beneficiarse total o parcialmente de dicho talento. Disparar, por ejemplo, debería servir para reconocer el arma empleada por el enemigo por el sonido de los disparos o la cadencia de fuego, efectuar reparaciones en un arma, ganarse la confianza de un forjo de las armas de fuego en una conversación, etc.*

*Del mismo modo, si el personaje pretende disparar un cañón de artillería del s.XVIII es legítimo que el Guía no le permita utilizar su Fortaleza, aunque semánticamente ambas acciones entren dentro de la categoría de Disparar. En dicho caso, un Guía generoso podría permitirle al jugador quedarse con el Dado más alto para reflejar un talento natural a la hora de apuntar cualquier cosa, pero poco más.*

*Si el personaje se halla apostado en una azotea con un fusil de francotirador la Especialidad “Rifle de caza” debería ser de aplicación, pues, en esencia, la acción realizada es la misma. El hecho de escribir “Rifle de caza” o “Fusil de francotirador” nos permite conocer con más profundidad el trasfondo del personaje, pero no debería afectarle negativamente. Una Especialidad no debería considerarse nunca tan específica como para que permita distinguir, por ejemplo, entre “Revolver” y “Pistola”, aunque por motivos narrativos se haya reflejado en la hoja de personaje como “El viejo colt de tu abuelo”.*

## **SUMANDO FORTALEZAS Y ASES EN LA MANGA:**

Las repeticiones en las tiradas de dados pueden proceder de diversos orígenes (Fortalezas distintas, Ases en la Manga, etc.) y son acumulativas.

### **Por ejemplo:**

*Vorok tiene las Fortalezas “Ágil 2”, “Combate 1” y “Atletismo 1”. Porta un escudo que le otorga 2 Ases en la Manga en las tiradas de Defensa y en este turno de combate ha renunciado a efectuar ataques, lo que le confiere un As en la Manga adicional. Sumadas, todas esas ventajas alcanzan los 7 puntos en las tiradas de Defensa.*

**NO PUEDEN SUPERARSE LAS 5 REPETICIONES EN UNA TIRADA. SI EL PERSONAJE SIGUE DISPONIENDO DE MARGEN PARA REPETICIONES EXCEDIDO ESE VALOR SUMA 1 PUNTO AL RESULTADO FINAL POR CADA PUNTO DE EXCESO.**

Naturalmente, el jugador debe haber alcanzado y realizado esas 5 repeticiones, un personaje con una Fortaleza de 3 puntos no puede, por ejemplo, repetir un dado y renunciar a las dos repeticiones que aún le falta hacer para sumar 2 puntos a la tirada.

**Por ejemplo:**

*Vorok ha repetido ya 4 dados en una tirada de defensa, sus Dados Básicos muestran 3 seises y el Dado de Suerte añadido a la tirada un 3. Su total de Defensa es ahora de 9, y aún dispone de 3 puntos para repetir tiradas entre Fortalezas y Ases en la Manga. Si Vorok efectúa una última repetición tendrá derecho a sumar 2 puntos al resultado (ya que no pueden superarse las 5 repeticiones). Vuelve a tirar el Dado de Suerte, pero la fortuna no le acompaña y obtiene un 6. Debido a que ahora el Dado no está superado no puede añadir un punto al resultado final, tampoco puede repetir la tirada, pues ya ha alcanzado su límite de 5 repeticiones, pero sí puede sumar 2 puntos al resultado por el excedente de repeticiones que no ha podido realizar, de modo que su resultado final es de 10.*

**LIMITACIONES:**

Las Limitaciones son los aspectos problemáticos de los personajes. Aquellos desafíos que no son capaces de afrontar, en los cuales toman el dado bajo.

Las Limitaciones pueden consistir en miedos incapacitantes, falta de pericia o talento para ciertas tareas, o incluso enemigos o problemas de cualquier otra índole, como por ejemplo “pobre”.

Las Limitaciones pueden anotarse junto a las Fortalezas con un -1 al lado.

# **PECULIARIDADES, ESTÍMULOS Y PUNTOS DE PERSONAJE:**

## ***PECULIARIDADES:***

Los personajes de PORTAL pueden saltarse las reglas de vez en cuando gracias a sus Peculiaridades. Éstas representan ventajas y desventajas propias que ayudan a colorear mejor el personaje y alteran las mecánicas de juego a su favor o en su contra.

El Guía (o los jugadores, con su beneplácito) son libres de diseñar nuevas Peculiaridades.

Idealmente, las Peculiaridades deben incorporar algún tipo de decisión táctica o reto interpretativo capaz de mejorar la experiencia de juego del jugador, y no limitarse simplemente a una modificación de las reglas.

## ***ESTÍMULOS:***

Los Estímulos recogen los deseos, impulsos, preferencias personales y objetivos de los personajes. Evidentemente, existen multitud de estímulos comunes que todo el mundo comparte en mayor o menor medida. Todo el mundo quiere sobrevivir, ganar dinero, disfrutar de los placeres que ofrece la vida, recibir reconocimiento por sus logros, saciar su curiosidad, ayudar a sus seres queridos, etc. No obstante, existen personas más entregadas a determinada causa o pulsión que otras, y eso es lo que reflejan los Estímulos en PORTAL.

Los Estímulos, per se, no favorecen ni perjudican al personaje. El cumplimiento de los estímulos ofrece recompensas en forma de Puntos de Personaje, recuperación de Dados de Suerte perdidos o eliminación de Dados de Malestar. Por el contrario, actuar en contra de las propias pasiones o ver truncados sus anhelos cargará al personaje con Dados de Malestar o incluso de Heridas, si el impacto psicológico es muy grande.

Los Estímulos deben interpretarse según su significado narrativo y con sentido común, no de forma literal. Un personaje cuyo Estímulo sea salvar vidas no debería recibir ningún premio por ayudar al asesino confeso de su hijo (otra cuestión es que el Guía reduzca la penalización que debería recibir por hacerlo gracias a ese estímulo). Un personaje cuyo Estímulo sea defender a su país podría merecer una recompensa por ayudar a unos compatriotas en apuros en el extranjero, aunque eso no afecte a la seguridad nacional en modo alguno, etc.

## **EL CUMPLIMIENTO/INCUMPLIMIENTO NO SIGNIFICATIVO DE UN ESTÍMULO NO ACARREA CONSECUENCIAS EN LA MECÁNICA DEL JUEGO.**

### **Por ejemplo:**

*Una persona con el Estímulo “Ganar dinero” no recibirá Dados de Malestar ni recuperará Dados de Suerte por perder o encontrar una moneda. Una persona sin ese estímulo ni que decir tiene que tampoco.*



## **EL CUMPLIMIENTO/INCUMPLIMIENTO SIGNIFICATIVO DE UN ESTÍMULO PUEDE SUPONER LA PÉRDIDA/GANANCIA DE DADOS DE MALESTAR O DE SUERTE.**

### **Por ejemplo:**

*Un personaje con el Estímulo “Ligar” puede recuperar un Dado de Suerte o eliminar uno de Malestar si logra seducir a la atractiva camarera del bar de copas donde se encuentra, pero si esta le rechaza podría suponerle la obtención de un Dado de Malestar. Una persona que carezca de este estímulo tal vez solo obtenga Dados de Suerte por seducir a una irresistible modelo, y Dados de Malestar si es rechazado de manera humillante y pública.*

## **EL CUMPLIMIENTO/INCUMPLIMIENTO DE ALCANCE VITAL DE UN ESTÍMULO PUEDE SUPONER LA GANANCIA DE PUNTOS DE PERSONAJE/GANANCIA DE DADOS DE HERIDAS O APARICIÓN DE UNA ESPINA CLAVADA.**

### **Por ejemplo:**

*Un personaje con el Estímulo “Obtener fama” podría obtener un Punto de Personaje por ser entrevistado en televisión y una herida o espina clavada por una mala crítica sobre su cocina en el periódico local. Un personaje que carezca de este Estímulo necesitará que se haga una película sobre él o se haga viral un video suyo tremendamente embarazoso para exponerse a parecidas consecuencias.*

## **PUNTOS DE PERSONAJE:**

Los Puntos de Personaje constituyen un recurso narrativo que permiten reconocer a los personajes de los jugadores el papel protagonista que tienen en la historia.

### **ADQUISICIÓN DE PUNTOS DE PERSONAJE:**

- UNO AL INICIO Y AL FINAL DE CADA RELATO.
- UNO AL SUPERAR UN RETO EN EL QUE SE TOME EL DADO INFERIOR.
- UNO (O MÁS) POR INTERPRETACIONES EXCELSAS.
- UNO (O MÁS) POR HONESTIDAD Y COMPORTAMIENTO EJEMPLAR EN LA MESA DE JUEGO.
- UNO (O MÁS) POR CUMPLIMIENTO DE ALCANCE VITAL DE LOS ESTÍMULOS DEL PERSONAJE.
- UNO POR VER BLOQUEADOS LOS UNOS Y SEISES EN UNA TIRADA.

### **USO DE PUNTOS DE PERSONAJE:**

- ELIMINAR UN DADO DE HERIDAS (SIN IMPORTAR CUÁNDO HA SIDO RECIBIDO).
- TRAS EFECTUAR UNA TIRADA, PARA OBTENER UN ÁS EN LA MANGA.
- ANTES DE TIRAR, PARA OBTENER UNA ESPECIALIDAD TEMPORAL.
- BLOQUEAR LOS UNOS Y LOS SEISES DE OTRO PERSONAJE.

- **DEFINIR DETALLES DEL TRANSFONDO DEL PERSONAJE (SUJETO A LA APROVACIÓN DEL GUÍA, QUE DETERMINARÁ LA CANTIDAD TOTAL NECESARIA)**
- **EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE.**
- **REALIZAR UNA ACCIÓN CUANDO SE HA SUPERADO EL LÍMITE DE DAÑO SI EL PERSONAJE SIGUE CONSCIENTE.**
- **REALIZAR UNA ÚLTIMA ACCIÓN HEROICA.**

Los Puntos de Personaje NO puede emplearse para:

- Contrarrestar el uso de Puntos de Personaje por parte de otro jugador o del Guía.
- Obtener autoridad narrativa sobre los sucesos de la historia.
- Añadir una Especialidad Temporal a una tirada para la que ya se posee una Especialidad aplicable.

#### ÚLTIMA ACCIÓN HEROICA:

Si el personaje ha superado el Límite de Daño y está inconsciente pero estabilizado puede realizar una última acción normal de modo heroico, penalizada con 3 Dados de Malestar y 3 Dados de Heridas. Su actuación se producirá al final del turno, cuando todos los demás personajes hayan actuado, y conducirá, de nuevo, a su desestabilización.

#### BLOQUEAR UNOS Y SEISES:

Si el Guía (u otro jugador) entrega un Punto de Personaje a un jugador que esté efectuando una tirada los unos y seises que aparezcan en cualquiera de sus dados (no importa el tipo) quedan bloqueados y no pueden repetirse mediante el uso de Puntos de Personaje, Fortalezas o Ases en la Manga.

Quedan bloqueados no solo los unos y seises que haya en ese instante sino cualesquiera nuevos unos y seises que aparezcan de resultados de repetir otros dados que no estén bloqueados.

Esta maniobra puede realizarse en cualquier momento de la secuencia de repeticiones de la tirada, aunque ya se hayan repetido unos y seises en un momento anterior.

#### **Por ejemplo:**

*Lord Skardal, el personaje de Miguel y Buggo, el personaje de Luís, se enfrentan en combate. Skardal ataca y obtiene 5, 5, 2 en sus dados básicos. Buggo (que acumula un dado de malestar) trata de detener el golpe y obtiene un 3, 1, 1, y un 6 en el Dado de Malestar. Su resultado es de 2 (3 menos 1 por el Dado de Malestar no superado) mientras que el ataque de Skardal es de 5. Buggo tiene una Fortaleza en Combate de 2, pero Miguel bloquea los unos y seises de Buggo entregándole un punto de personaje. Ahora Luís solo puede repetir el 3, cosa que necesita hacer si pretende esquivar el golpe de Lord Skardal... ¡pero sabe que si saca un 1 habrá convertido su parada en una pifia doble!*

## **ESPINAS CLAVADAS:**

Una Espina Clavada representa una situación capaz de generar daño de forma continua hasta que sea solventada. Una puñalada provoca la obtención de Dados de Heridas y Malestar, pero si la hoja está envenenada o el golpe acierta el riñón y provoca una hemorragia severa se producirán nuevos daños hasta que el personaje sea tratado de forma adecuada.

Además de las heridas abiertas y los envenenamientos existen multitud de circunstancias que pueden tratarse como Espinas Clavadas. Deambular sin agua por el desierto, ser repudiado por tu sensei, la muerte de tu hijo a manos de tu némesis... Los Dados de Malestar generados por tales circunstancias pueden ser eliminados momentáneamente, pero el daño de base sigue estando ahí, y reaparecerá si el personaje no hace nada por corregir la situación.

Cada Espina Clavada tiene un comportamiento propio, que debe ser establecido por el Guía, pero todas ellas se adaptan a la siguiente mecánica genérica:

**UNA ESPINA CLAVADA PROVOCA LA OBTENCIÓN DE DADOS DE MALESTAR (O DE HERIDAS EN CASOS SEVEROS) O PENALIZACIONES EN LOS REFLEJOS CADA CIERTO INTÉRVALO DE TIEMPO (QUE PUEDE SER REGULAR, CRECIENTE O DECRECIENTE) O CON LA CONCURRENCIA DE CIERTAS CIRCUNSTANCIAS.**

### **Por ejemplo:**

*Débora tiene una muela picada. El Guía establece que, cada vez que su personaje mastica o bebe algo frío Débora gana un Dado de Malestar, y que si no corrige esta Espina Clavada en una semana obtendrá un Dado de Malestar adicional por día durante los próximos siete días, momento en que la infección se agravará y el personaje recibirá un Dado de Heridas. Tras eso, la Espina Clavada (y la muela) desaparecerá por sí sola.*

*Vilvis ha sido envenenado. Durante las próximas tres horas deberá realizar tiradas de resistencia contra dificultades crecientes (4, 5 y 6) obteniendo un Dado de Malestar por cada punto por el que falle la tirada, los siguientes tres turnos deberá efectuar nuevas tiradas a dificultad 7, 8 y 9. Finalmente, los próximos tres días, deberá superar retos de resistencia al veneno con dificultades decrecientes de 8, 7 y 6. Adicionalmente, el resultado de cualquier tirada de Reflejos se reducirá en 1 por cada Dado de Heridas que haya acumulado debido al veneno hasta que este sea purgado de su organismo.*

*El Sumo Pontífice Greyon ha sido hechizado por un hada vengativa. La primera vez que mienta obtendrá un Dado de Malestar, la segunda un Dado de Heridas, la tercera morirá.*

Si bien pueden adquirirse Espinas Clavadas en combate (véase más adelante), normalmente estas son un recurso narrativo que sirve para dinamizar la historia y obligar a los personajes a moverse en pos de un antídoto, cura, venganza o cualquier solución apropiada a su problema.

# LOS PERSONAJES:

## TIPOS DE PERSONAJE:

### ***PROTAGONISTAS:***

En PORTAL, los personajes interpretados por los jugadores son denominados Personajes Protagonistas o Protagonistas a secas. Esta denominación recalca la importancia central que deben tener éstos en el relato.

### ***AGONISTAS Y ANTAGONISTAS:***

Los Agonistas son los personajes principales que ayudan a los Protagonistas pero no están interpretados por ningún jugador. Los Antagonistas son los villanos de la historia, los enemigos principales a los que se enfrentan los personajes de los jugadores, no simples matones sin nombre. Debido a su importancia en el relato, tanto los unos como los otros tienen derecho a efectuar tiradas de dados y actúan siguiendo las reglas de los personajes protagonistas, con una única excepción.

### **LOS PERSONAJES PRINCIPALES NO PUEDEN EMPLEAR DADOS DE SUERTE NI PUNTOS DE PERSONAJE.**

El Guía determina, durante su creación, si disponen de una reserva de puntos para efectuar acciones que requieran del uso de Dados de Suerte o Puntos de Personaje en dicha ambientación, como podría ser el uso de magia, superpoderes o maniobras de esgrima o si deben pagar dichos usos con Dados de Malestar y de Heridas.

Dicha reserva se limitará al uso para el que fue establecida, es decir, si el malvado archimago Markus dispone del equivalente a 6 Dados de Suerte para lanzar conjuros no podrá emplearlos para efectuar maniobras de esgrima.

Así mismo, el Guía debe llevar la cuenta de los Dados de Malestar y de Heridas que acumulan estos personajes durante los combates.

Los Agonistas y Antagonistas pueden evolucionar (mejorar sus niveles de Fortaleza, alterar sus estímulos, etc.) igual que un Personaje Protagonista, del modo que el Guía estime oportuno.

### ***PERSONAJES DE REPARTO:***

El Reparto está constituido por personajes aliados o enemigos de los protagonistas que habitualmente no tienen derecho a efectuar tiradas.

**LOS PERSONAJES DE REPARTO DISPONEN DE UN VALOR GENÉRICO COMPRENDIDO ENTRE 1 Y 6.**

**DICHO VALOR SIRVE COMO DIFICULTAD DE BASE PARA LAS TIRADAS QUE SE HAGAN CONTRA ELLOS, A MENOS QUE SE ESPECIFIQUE UN VALOR DISTINTO PARA DETERMINADO ASPECTO DEL PERSONAJE.**

## **CREACIÓN Y MEJORA DE LOS PERSONAJES PROTAGONISTAS:**

Existen dos maneras de diseñar personajes en PORTAL. El método más sencillo y recomendable es a ojo. El Guía describe al personaje y le otorga las Fortalezas, Estímulos, Limitaciones y Peculiaridades que considera oportunas.

Este método es perfectamente válido. Probablemente el Guía sea más capaz de construir personajes equilibrados para la historia que desea contar diseñándolos con total libertad que si debe lidiar con las cortapisas de un sistema de creación encorsetado. Eso suponiendo que desee crear personajes equilibrados para empezar, cosa que no es en absoluto necesaria (ni a veces recomendable) para contar cierto tipo de historias.

Lo más importante a tener en cuenta a la hora de crear los personajes es que estos no se hagan sombra los unos a los otros y tengan cada cual su papel en la narración.

Con tres personajes lo habitual es otorgarle a uno la preeminencia física, a otro la intelectual y a otro la social.

Si se necesitan más personajes las capacidades físicas pueden desdoblarse en dos grandes bloques, las correspondientes a la agilidad (y habitualmente al sigilo) y las enfocadas a la fuerza (y al combate). Las capacidades sociales también pueden desdoblarse por clases social (bajos fondos/clase alta) o por sexo (seductor/seductora).

También cabe la posibilidad de añadir expertos técnicos al grupo (como un piloto o un hacker informático), personajes dotados en aspectos particularmente interesantes (como una excelente percepción o afinidad con animales) o miembros de razas o culturas minoritarias que puedan actuar como enlace con estas para complementar el equipo.

Las habilidades de apoyo son útiles e importantes, pero es bueno que los personajes protagonistas tengan alguna otra función que les permita contribuir creativa y significativamente a la historia. No es lo mismo interpretar a un Marine ducho en primeros auxilios o mecánica que a un paramédico incapaz de participar en la acción más que para vendar a sus amigos caídos. Si el traductor no va a hacer otra cosa más que traducir es mejor que sea un personaje del reparto.

## ***EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES:***

Desgraciadamente, la influencia de la vieja escuela es poderosa en los Juegos de Rol, y son muchos los que aún creen que la evolución del personaje se mide en el número de ataques extra por turno que son capaces de hacer tras acumular cierta cantidad de experiencia. Semejante fenómeno prácticamente no se da en ningún otro género narrativo. ¿En cuánto aumenta la Fortaleza del Dr. House en medicina a lo largo de la serie? ¿O cualquier otra Fortaleza del personaje... o de cualquier otro personaje de la serie... de cualquier serie? Sí, es cierto... Existen algunas excepciones como el caso de Luke Skywalker o Daniel LaRusso, el protagonista de Karate Kid, y aun en dichos casos la historia se centra en el camino de aprendizaje del personaje principal, pero no necesitamos ver que el resto de personajes mejoren sus capacidades para apreciar que también cambian y evolucionan.

No obstante, aunque el concepto “evolución del personaje” esté radicalmente mal enfocado en los Juegos de Rol, ofrecemos un método de creación y mejora de los personajes de Portal para aquellos que no pueden pasar sin él.

## ***CONCEPTO INICIAL:***

Existen tres categorías sobre las que establecer el concepto inicial y nivel de competencia de un personaje. Será el Guía quien establezca, según el nivel de poder que desee para el grupo, el rango de ese concepto inicial sobre el que deberá amoldarse el diseño de los personajes.

### PERSONA CORRIENTE:

Las personas corrientes son gente normal, con la que te cruzas a diario en la calle. Estudiantes universitarios, contables, camareros, camioneros.

Normalmente esos tipos de personaje se emplean en partidas de terror o historias de catástrofes, en las cuales personas sencillas deben enfrentarse a situaciones límite.

### MIEMBRO DEL EQUIPO:

Los miembros del equipo son gente excepcional que destacan y están especializados en determinado campo. Agentes de policía, pilotos espaciales, ballesteros enanos, corresponsales de guerra, etc.

Son el prototipo de aventurero por excelencia. Personajes duchos y capaces en su campo de especialidad pero que no son, ni de lejos, maestros de todos los saberes. Funcionan bien trabajando juntos, porque se complementan. La tripulación del Enterprise está formada por miembros del equipo, por ejemplo.

### HÉROES MÍTICOS:

Los héroes míticos lo hacen todo bien, son fuertes, inteligentes, atractivos y cultos. Son capaces de pilotar un helicóptero, desactivar una bomba, negociar una liberación de rehenes, traducir

un lenguaje alienígena, componer ópera y disertar sobre las mejores cosechas vinícolas de la Provenza. Figuras como James Bond o Indiana Jones son el mejor ejemplo de este tipo de personaje. Normalmente no funcionan bien en las partidas de rol, ya que acaparan todo el protagonismo y hacen sombra a cualquier personaje que no pertenezca a esta categoría... además de no resultar demasiado creíbles ni facilitar que nos identifiquemos con ellos.

Aun así, incluso los Héroes Míticos tienen siempre alguna limitación, un talón de Aquiles que permita humanizarles y darle algo de sentido y emoción a la historia.

Una vez establecida la magnitud de poder del concepto inicial se elaborará una descripción del personaje que se ajuste a la categoría en la que se encuadra, a la que el Guía deberá dar el visto bueno.

Si lo desea, el Guía podrá otorgar a los jugadores una reserva inicial de Puntos de Personaje para adquirir Estímulos, Fortalezas y Especialidades extra. Dichos Puntos de Personaje (o aquellos que se obtengan de la adquisición de Limitaciones) podrán emplearse también para incrementar el Rango de Concepto Inicial, y también resulta posible disminuir dicho Rango para adquirir Puntos de Personaje con los que mejorar otros aspectos del personaje.

- Incrementar el Concepto Inicial del Personaje de Persona Corriente a Miembro del Equipo cuesta 10 Puntos de Personaje.
- Incrementar el Concepto Inicial del Personaje de Miembro del Equipo a Héroe Mítico cuesta 40 Puntos de Personaje.
- Reducir el Concepto Inicial del Personaje de Miembro del Equipo a Persona Corriente proporciona 5 Puntos de Personaje.
- Reducir el Concepto Inicial del Personaje de Héroe Mítico a Miembro del Equipo proporciona 20 Puntos de Personaje.

Generalmente, la Reserva de Puntos de Personaje iniciales no debería superar los 10-15 puntos.

## **FORTALEZAS Y LIMITACIONES:**

Las Fortalezas y Limitaciones se clasifican también en distintas categorías en función de la frecuencia de uso/aparición que vayan a tener en momentos significativos de la historia.

Es el Guía quien determina cual prevé que sea dicho nivel de uso en función del tipo de aventuras en las que planea involucrar a los personajes. “Pilotar Nave Espacial” puede ser una Fortaleza que se utilice de forma constante o prácticamente nunca, dependiendo de los derroteros que tome la narración. “No sabe nadar” puede ser un defecto terriblemente limitante o completamente intrascendente en función de la clase de relatos que el Guía planea narrar.

Todos los costes referidos a incrementar una Fortaleza hasta determinado nivel implican que se haya adquirido con anterioridad el nivel inmediatamente inferior de la misma.

### USO POCO FRECUENTE:

La Fortaleza tendrá una utilidad real con una frecuencia menor a una vez cada 4 o 5 partidas. “Historia Antigua”, “Pilotar Helicóptero”, “Tocar el piano” o “Equitación” podrían ser, en algunas ambientaciones, ejemplos de este tipo de Fortalezas.

- Adquirir estas Fortalezas a Nivel 0 cuesta 2 Puntos de Personaje.
- Incrementar estas Fortalezas a Nivel 1 cuesta 1 Punto de Personaje.
- Subirlas a Nivel 2 supone el gasto de 2 Puntos de Personaje.
- Elevarlas a Nivel 3 implica 3 puntos.
- Comprar el Nivel 4 cuesta 4 puntos.
- Finalmente, alcanzar el Nivel 5 requiere invertir 5 Puntos de Personaje.

En el caso de las limitaciones, en el propio hecho de adquirirlas viene implícita la frecuencia de aparición de las mismas. Una Limitación de aparición poco frecuente hará acto de presencia cada 4 o 5 partidas, tanto si se trata de “Miedo a los perros” como de “Miedo a las hembras de Rottweiler blancas”.

Eliminar una Limitación de este tipo requiere invertir 3 Puntos de Personaje. Eso, siempre y cuando la naturaleza de dicha limitación permita que esta sea eliminada.

Por el contrario, adquirir una Limitación de esta magnitud durante la creación del personaje otorga 1 Punto de Personaje.

### USO MODERADO:

La Fortaleza podrá llegar a utilizarse no más de 2 o 3 veces en una partida y no menos de una vez cada 2 o 3 partidas. La mayoría de Fortalezas entrarán dentro de este amplio abanico.

- Adquirir estas Fortalezas a Nivel 0 cuesta 6 Puntos de Personaje.
- Incrementar estas Fortalezas a Nivel 1 cuesta 2 Puntos de Personaje.
- Subirlas a Nivel 2 supone el gasto de 6 Puntos de Personaje.
- Elevarlas a Nivel 3 implica 12 puntos.
- Comprar el Nivel 4 cuesta 20 puntos.
- Finalmente, alcanzar el Nivel 5 requiere invertir 30 Puntos de Personaje.

Todos los personajes pueden adquirir una Fortaleza de este tipo a Nivel 0 de forma gratuita durante el proceso de creación.

Las limitaciones de uso moderado suelen aparecer en cada aventura (“Problemas de comunicación”, “Duro de oído”, etc.) pero pueden evitarse empleando caminos alternativos o contando con la ayuda de otros miembros del grupo. También en esta categoría deberán ubicarse aquellas limitaciones que aparezcan de forma mucho más esporádica pero que supongan un peligro verdaderamente serio para el personaje o incluso para todo el grupo, como “Enemigo mortal”, “Perseguido por la ley” o “Secreto oscuro”.



Eliminar una Limitación de este tipo requiere invertir 12 Puntos de Personaje. Eso, siempre y cuando la naturaleza de dicha limitación permita que esta sea eliminada.

Por el contrario, adquirir una Limitación de esta magnitud durante la creación del personaje otorga 4 Puntos de Personaje.

#### USO FRECUENTE:

La Fortaleza se utilizará de forma significativa más de 4 o 5 veces por partida. Cualquier Fortaleza referida al combate se clasificará, por ejemplo, como de uso frecuente en aquellas mesas de juego dónde cada partida acostumbre a terminar en un enfrentamiento. Fortalezas muy genéricas y versátiles, como “Inteligente” también pueden considerarse de uso frecuente en la mayoría de campañas.

- Adquirir estas Fortalezas a Nivel 0 cuesta 16 Puntos de Personaje.
- Incrementar estas Fortalezas a Nivel 1 cuesta 4 Puntos de Personaje.
- Subirlas a Nivel 2 supone el gasto de 16 Puntos de Personaje.
- Elevarlas a Nivel 3 implica 40 puntos.
- Comprar el Nivel 4 cuesta 80 puntos.
- Finalmente, alcanzar el Nivel 5 requiere invertir 140 Puntos de Personaje.

Las limitaciones de aparición frecuente suponen un hándicap a la mayor parte de tiradas que haga el personaje. “Torpe”, “Ciego” o “Estúpido” son ejemplos de este tipo de defectos.

Eliminar una Limitación de este tipo requiere invertir 40 Puntos de Personaje. Eso, siempre y cuando la naturaleza de dicha limitación permita que esta sea eliminada.

Por el contrario, adquirir una Limitación de esta magnitud durante la creación del personaje otorga 10 Puntos de Personaje.

#### USO CONSTANTE:

La Fortaleza es aplicable a prácticamente todas las tiradas que haga o pueda llegar a hacer el personaje. “Agente Secreto” o “Bendecido por los Dioses” serían ejemplos de este tipo de Fortalezas.

- Adquirir estas Fortalezas a Nivel 0 cuesta 40 Puntos de Personaje.
- Incrementar estas Fortalezas a Nivel 1 cuesta 8 Puntos de Personaje.
- Subirlas a Nivel 2 supone el gasto de 40 Puntos de Personaje.
- Elevarlas a Nivel 3 implica 120 puntos.
- Comprar el Nivel 4 cuesta 240 puntos.
- Finalmente, alcanzar el Nivel 5 requiere invertir 320 Puntos de Personaje.

Los jugadores no pueden adquirir Limitaciones de esta magnitud para sus personajes.

El Guía no debería permitir la adquisición de más de dos limitaciones por personaje, independientemente de su frecuencia de aparición.

## **ESPECIALIDADES:**

Cada Fortaleza de Nivel 1 o superior permite la adquisición de una sola especialidad que le sea aplicable. Las especialidades tienen siempre el mismo rango de aplicación (equivalente al de habilidades muy específicas). Así, la Especialidad “Puños de Hierro” valdrá tanto para la Fortaleza “Fuerte” como para la Fortaleza “Pelea”, mientras que Especialidades como “Ciencias” no se podrán utilizar ni aun cuando se las asigne a Fortalezas amplias como “Genio”.

El coste de la Especialidad es independiente de la frecuencia de uso de la Fortaleza sobre la que se aplique, pero sí está en relación al Nivel de la misma.

- Una Especialidad aplicada a una Fortaleza de Nivel 1 cuesta 5 Puntos de Personaje.
- Una Especialidad aplicada a una Fortaleza de Nivel 2 cuesta 4 Puntos de Personaje.
- Una Especialidad aplicada a una Fortaleza de Nivel 3 cuesta 3 Puntos de Personaje.
- Una Especialidad aplicada a una Fortaleza de Nivel 4 cuesta 2 Puntos de Personaje.
- Una Especialidad aplicada a una Fortaleza de Nivel 5 cuesta 1 Puntos de Personaje.

## **ESTÍMULOS:**

Los estímulos se consideran neutros por definición. Pueden tanto ayudar como perjudicar al personaje, de modo que la amplitud o estrechez de los mismos es un factor que queda compensado de forma automática. Los Jugadores son libres de escoger Estímulos tan específicos (“encontrar puntas de flecha pertenecientes a tribus amerindias desconocidas”) o genéricos (“pasarlos bien”) como deseen.

Todos los personajes comienzan con 2 estímulos. Pueden adquirir estímulos adicionales, o eliminar los que ya poseen, aunque como mínimo siempre deberán conservar al menos uno.

El primer estímulo adicional que se añada al personaje cuesta 1 Punto de Personaje, el segundo 3, el tercero 6, el cuarto 10, el quinto 15, el sexto 21, etc.

Eliminar estímulos tiene el mismo coste. El primero que se cancela cuesta 1 Punto, el siguiente 3, el próximo 6, etc.

Nótese que el incremento de coste depende del total de estímulos que se hayan adquirido o eliminado a lo largo de su historia, no del total con el que cuente el personaje en el presente.

### **Por ejemplo:**

*Jack empieza el juego con los estímulos “Ganar Dinero” y “Hacerse famoso”. Tras algunas aventuras Jack descubre que el precio de la fama es mayor al que está dispuesto a pagar e invierte un Punto de Personaje en eliminar ese estímulo.*

*A medida que el personaje evoluciona Jack comprende que el dinero tampoco da la felicidad, pero no puede eliminar ese estímulo sin adquirir otro antes, con lo cual gasta 1 Punto de*

*Personaje para comprar el nuevo estímulo “Encontrar el amor”, y a continuación invierte otros 3 Puntos para eliminar su sed de riquezas.*

*Un romance desafortunado termina con Jack comprando el estímulo “Hacerle la vida imposible a Lucy”, que le cuesta 3 puntos de personaje. Más tarde Jack recapacita y se da cuenta de que ese no es el camino que ha de conducirle a la felicidad, y paga 6 puntos por eliminar dicho estímulo.*

*Ahora Jack tiene un solo estímulo (“Encontrar el amor”). Si desea adquirir un segundo estímulo el coste a pagar es de 6 puntos, pues sería el tercer estímulo que adquiere, aunque en estos momentos sólo tenga uno.*

## **PECULIARIDADES:**

Las Peculiaridades tienen un coste, establecido por el Guía, que oscila entre los 3 y los 30 Puntos de Personaje en función de la utilidad y relevancia que vayan a tener a lo largo de los arcos argumentales que pretenda desarrollar.

## **EVOLUCIÓN Y PUNTOS DE PERSONAJE:**

Los Puntos de Personaje no gastados durante la fase de creación se dividen entre 5 (redondeando hacia abajo) y quedan a disposición de los jugadores para que los utilicen durante la Partida.

Dichos puntos, y cualesquiera otros que el jugador reciba durante la sesión pueden ser canjeados al final de la aventura por mejoras del personaje, según los costes que se han indicado anteriormente.

La mejora debe guardar coherencia con el desarrollo de la historia y ser aprobada por el Guía, que debería vetar incrementos demasiado bruscos en las capacidades de los personajes o que no puedan justificarse a través de la experiencia adquirida durante los relatos o en el tiempo que pasa entre ellos.

Nótese que al incremento exponencial del coste que supone mejorar los niveles de las Fortalezas cabe añadirse un factor de disuasión adicional más importante si cabe. Los Puntos de Personaje que deben pagarse para incrementar dicho nivel pueden emplearse como Ases en la Manga en cualquier momento del juego para repetir el resultado de un dado. Alcanzado cierto nivel en determinada Fortaleza, la posibilidad real de que se necesite una nueva tirada disminuye de forma sustancial, de modo que puede resultar más inteligente guardar los Puntos de Personaje “en bruto” para emplearlos en aquellas tiradas dónde se los necesite que adquirir un nuevo nivel de Fortaleza.

A pesar de eso, el valor añadido que ofrecen las Fortalezas es la posibilidad de sumar su nivel directamente al resultado final cuándo se posee una especialidad (o se invierte un Punto de Personaje). Será en dichas circunstancias cuando el verdadero experto pueda brillar.

### ***PUNTOS DE PERSONAJE EN MANO:***

Por más Puntos de Personaje que logre atesorar un jugador tan solo puede acumular en mano hasta un máximo de 5. Cualquier excedente pasa de forma automática a su Reserva Virtual, y dejan de estar disponibles hasta el final de la aventura, momento en que vuelven a la mano y pueden gastarse para adquirir mejoras.

Eso significa que, aunque un personaje en concreto disponga de una veintena de Puntos de Personaje acumulados a lo largo de la campaña, comenzará todas sus aventuras con un máximo de 5 Puntos de Personaje, y si los gasta no podrá volver a recuperarlos hasta que termine el relato o consiga más Puntos de Personaje a través de los canales habituales.

Dado que los Puntos de Personaje permiten eliminar Dados de Heridas un colchón de 20 Puntos de Personaje convertiría a cualquier personaje en virtualmente inmortal si estuviera siempre disponible, y la emoción y la verosimilitud de la historia se resentirían.

### ***RECOMPENSAS AL FINAL DE LA SESIÓN:***

El sistema de recompensas de PORTAL está cuidadosamente equilibrado y proporciona un incremento muy lento de los niveles de Fortaleza de los personajes.

Las Fortalezas de PORTAL no son equivalentes a las habilidades de otros Juegos de Rol. Alcanzar el nivel 3 o 4 en cualquiera de ellas sitúa al personaje en la cima del mundo, y no debería ser algo que se logre con facilidad. La mejora de los Personajes debería circunscribirse fundamentalmente al incremento de su reserva de Puntos de Personaje, más que al aumento de sus niveles de Fortaleza.

Se otorga un Punto de Personaje al inicio y al final de cada sesión. El resto de ganancias deberían proceder de la buena interpretación de los jugadores, la consecución de los estímulos de sus personajes, etc.

Normalmente, cuando se ofrecen recompensas al final de la sesión en forma de puntos de experiencia se tiende a premiar o castigar al grupo de forma global, y en raras ocasiones se distingue a los participantes que han tenido un mejor desempeño. Esto evita el espinoso asunto de pronunciarse al final de la partida sobre quienes considera el Guía que han contribuido en mayor medida a la historia y quienes se han quedado atrás, pero difícilmente por tanto constituirá tampoco ninguna recompensa o estímulo que favorezca el tipo de juego que deseamos fomentar.

Premiar al jugador en el momento justo de la historia en que se hace merecedor del Punto de Personaje tiene varias ventajas.

No crea agravios comparativos. Todo el mundo es testigo del motivo por el cual el jugador ha merecido el premio entregado, y el hecho de no recibirlo uno mismo no quiere decir que no pueda ganarse en un futuro más o menos inmediato.

Señala las conductas que queremos premiar, tanto al jugador que las lleva a cabo como al resto de la mesa.

Resulta más satisfactorio, pues constituye un premio que el jugador ha obtenido por sus propios méritos, y no un “sueldo” en forma de puntos de experiencia que cobra al final de la sesión sin importar si se lo ha ganado o no.

Aun así, cabe la posibilidad de entregar Puntos de Personaje adicionales al final de la sesión para compensar desigualdades sufridas durante la misma o corregir graves pérdidas que se hayan podido producir a lo largo de la aventura.

En campañas continuas en las que la mejora de la ficha y la competición entre personajes sea relevante, la curación de las heridas debería pagarse empleando también Puntos de Personaje (2 Datos de Heridas por cada Punto de Personaje) para representar el menor tiempo de estudio y entrenamiento del que dispondrán aquellos personajes que deban recuperarse de sus lesiones, entregándose un Punto de Personaje adicional entre sesiones para cubrir dichos costes.

# REGLAS AVANZADAS:

## COLABORACIÓN:

**SI VARIOS PERSONAJES COLABORAN EL GUÍA DETERMINA CUANTO SE REDUCE LA DIFICULTAD DEL RETO Y TODOS LOS PERSONAJES HACEN UNA TIRADA.**

La reducción puede ser de 0 puntos (o incluso podría aumentarse la dificultad del Reto si el Guía considera que en esta tarea particular o con este equipo de gente concreto los resultados serán peores que trabajando individualmente), pero en general la dificultad de los retos cooperativos debería reducirse.

La reducción también puede depender del número de personas que ayuden, o de lo bien que se complementen sus habilidades y se integren entre ellas.

### **Por ejemplo:**

*Levantar una pesada viga es un reto de dificultad 7, pero el Guía determina que por cada personaje adicional que arrime el hombro ésta se reduce en un punto, hasta un mínimo de 5, ya que el Guía considera que solo tres personas tienen espacio para trabajar.*

*Escalar determinada montaña es un reto de dificultad 5, pero el Guía determina que el hecho de poder colaborar con otros alpinistas reduce dicho valor en un punto, con independencia del número de participantes.*

*Un grupo trata de infiltrarse sigilosamente en un campamento enemigo. El Guía determina que no se produce ninguna reducción en la dificultad por trabajar en equipo.*

*Tres matones intentan intimidar a un soplón para que hable. La dificultad del reto se reduce en 1. Una seductora agente del FBI, un gorila del SWAT y un astuto detective aúnan también esfuerzos para soltarle la lengua al mismo soplón. La dificultad de la tirada baja 3 puntos.*

**LOS NIVELES DE ÉXITO (DIFERENCIA ENTRE LA DIFICULTAD Y EL RESULTADO) OBTENIDOS POR LOS DISTINTOS PERSONAJES SE ACUMULAN ENTRE SÍ.**

**SI UN PERSONAJE NO ALCANZA LA DIFICULTAD REDUCE EN 2 PUNTOS EL NIVEL GLOBAL DE ÉXITO POR CADA PUNTO QUE LE FALTE.**

**SI EL RESTO DEL GRUPO NO PUEDE (O NO QUIERE) CUBRIR DICHOS NIVELES EL PERSONAJE FALLA INDIVIDUALMENTE EN LA CONSECUCCIÓN DEL RETO O BIEN, SEGÚN SEA LA NATURALEZA DE LA TAREA, ESTA NO SE CONSIGUE LLEVAR A CABO CON ÉXITO.**

**Por ejemplo:**

*Alex y Bruno están escalando la ladera de una montaña. La dificultad es 5. Alex saca un 6 y Bruno un 4, lo que supone que falla por un solo punto. El excedente de Alex es de 1, pero cada fallo cuesta el doble, con lo cual Alex no puede compensar el fallo de Bruno y éste falla el reto de forma individual.*

*Alex, Bruno y Cosme están intentando empujar una gran roca. La dificultad es 5. Alex y Bruno sacan un 6, Cosme saca un 4. El excedente de éxito del grupo es de 2 puntos, con el cual pueden compensar el fracaso de Cosme. Dado que no se puede fracasar individualmente en la tarea (o mueven la roca o no la mueven) el grupo no tiene otra opción que gastar esos dos éxitos en elevar el resultado de Cosme a 5.*

**EL JEFE DE EQUIPO PUEDE EMPLEAR SUS NIVELES DE FORTALEZA PARA REPETIR TAMBIÉN LOS DADOS LANZADOS POR OTROS JUGADORES MIENTRAS QUE SI ALGÚN OTRO PERSONAJE DISPUSIERA DE ALGUNA FORTALEZA APLICABLE SÓLO PODRÍA MODIFICAR SU PROPIA TIRADA.**

**Por ejemplo:**

*Alex, Bruno, Cosme y David están intentando infiltrarse en un campamento de bandidos. Alex actúa como jefe del equipo y posee una Fortaleza en Sigilo de 2. Bruno posee una Fortaleza en Sigilo de 1. Todos toman el Dado Alto en las tiradas de infiltración. El reto tiene una dificultad de 5. Alex obtiene 5, 5, 3. Bruno obtiene 6, 6, 6. Cosme saca 2, 2, 2 y David 1, 1, 1. Sus resultados provisionales son 5, 8, 2 y -1. El excedente de éxito es de 3 (gracias a Bruno) y faltan 3 niveles para Cosme y 6 para David, que multiplicados por 2 son un total de 18 puntos. Bruno no puede mejorar su resultado, de modo que su Fortaleza resulta inútil. Alex podría mejorar el suyo, pero resulta estratégicamente más interesante ceder el uso a David y Cosme, en ese orden. La primera repetición es para David, que obtiene un 6, convirtiéndolo en su nuevo resultado. Ahora el excedente del grupo es 4 y el déficit 6 (3x2). Cosme utiliza el segundo nivel de Fortaleza de Alex para repetir uno de sus dados pero obtiene un 1. El equipo ha fracasado y Cosme es descubierto por los bandidos. El fracaso puede ser individual y afectar tan solo a Cosme, que se vería sorprendido, o colectivo, si los bandidos dan la alarma, en función de lo disciplinados que el Guía considere que son.*

## **CONFRONTACIÓN:**

### **CONFRONTACIÓN SIMPLE:**

**DOS PERSONAJES ENFRENTADOS REDUCEN MUTUAMENTE SUS NIVELES DE FORTALEZAS (SI LAS TIENEN) HASTA QUE UNO O AMBOS LLEGUEN A CERO, TIRAN Y COMPARAN SUS RESULTADOS.**

**Por ejemplo:**

*El malvado Doctor Estallido se oculta de Omnium. Estallido tiene una Fortaleza en Sigilo de 2, mientras que Omnium tiene una Fortaleza en Alerta de 1. Estallido podrá repetir un dado de su tirada y Omnium ninguno.*

Si hay varios personajes implicados o no directamente enfrentados (por ejemplo, en una tirada de Reflejos al inicio de un combate) el Guía puede optar por ignorar esta reducción, sobre todo si los niveles de Fortaleza no son demasiado elevados.

### **CONFRONTACIÓN EXTENDIDA:**

Una confrontación extendida (por ejemplo, una persecución o la pugna por hacerse con un arma) sólo tiene sentido cuando el tiempo que tarde uno de los dos contendientes en alzarse con la victoria es significativo y afecta a lo que pueden hacer el resto de personajes.

Así, para una carrera de fórmula uno, basta con una tirada confrontada simple, pero si en una persecución por las calles de París los ocupantes de los vehículos se disparan entre sí será más apropiado emplear la confrontación extendida.

**EN UNA CONFRONTACIÓN EXTENDIDA EL GUÍ DETERMINA UN DIFERENCIAL DE ÉXITO QUE HAY QUE ACUMULAR PARA SUPERAR AL RIVAL.**

**LOS NIVELES DE ÉXITO OBTENIDOS EN TIRADAS ANTERIORES PUEDEN GASTARSE EN TURNOS POSTERIORES PARA OBTENER ASES EN LA MANGA.**

Aunque a menudo no es rentable sacrificar éxitos ya acumulados para repetir dados esta maniobra puede servir para eludir situaciones peliagudas cuando la suerte con los dados no acompaña.

### **CONFRONTACIÓN DESIGUAL:**

No todas las confrontaciones parten de una situación de equilibrio. Intentar apretar el botón de alarma bajo el mostrador mientras el atracador está distraído metiendo el dinero robado en la bolsa no es tan difícil como intentar salir disimuladamente del banco a través de una de las ventanas, por ejemplo.

**EL GUÍA PUEDE OTORGAR LA VENTAJA QUE ESTIME OPORTUNA A CUALQUIERA DE LOS DOS CONTENDIENTES EN TIRADAS CONFRONTADAS.**

Dicha ventaja es virtual. Se aplica sobre la diferencia de tiradas, no sobre ninguna de ellas, y por tanto no puede evitar una pifia en caso de producirse.



En algunas ocasiones, en lugar de añadir un valor a uno de los contendientes, puede ser más realista multiplicar por dos el resultado del personaje que tiene ventaja. Este método beneficia enormemente al personaje competente y resulta menos útil a aquellos que no son hábiles en lo que están intentando hacer.

## **CONFRONTACIÓN APLAZADA:**

En ocasiones, las confrontaciones se resuelven en instantes distintos. Un falsificador podría, por ejemplo, preparar los documentos semanas antes de que sean examinados por el inspector de aduanas. Para estos casos conviene que el Guía recuerde o tome nota del resultado que se obtuvo, que se empleará como dificultad para la segunda tirada.

### **Por ejemplo:**

*Calvin "Puños de Hierro" ata a Peter O'Connell a una silla de su taller. Realiza una tirada para hacer un nudo y obtiene un mísero tres. O'Connell decide no tentar a su suerte y se queda quietecito, pero horas más tarde, cuando escucha disparos en el piso de arriba, decide que debe intentar liberarse. El Guía estima que hacer nudos es más fácil que escapar de ellos, así que decide multiplicar por dos el resultado de Calvin para calcular la dificultad que deberá superar Peter ahora con su tirada. O'Connell deberá obtener un 7 si quiere liberarse de sus ataduras.*

## **CONFRONTACIÓN PSICOLÓGICA:**

**SI UN PERSONAJE QUIERE INFLUENCIAR A OTRO PSICOLÓGICAMENTE DEBE PAGAR UN DADO DE SUERTE PARA COMPRAR ESE DERECHO Y HACER LA TIRADA ENFRENTADA APROPIADA.**

### **Por ejemplo:**

*Susan hace una tirada para seducir a Robert y convencerle de que la acompañe a casa, y este se defiende con su fuerza de voluntad. Sir Lanmark hace una tirada para provocar a Sir Volos y este se defiende con su temple. Viktor, un gigantón ruso que está desarmado, hace una tirada para intimidar a Martha, que le apunta con una pistola, y esta se defiende con su sangre fría.*

**SI UN PERSONAJE RESULTA INFLUENCIADO, EL JUGADOR QUE LO INTERPRETA SIGUE DECIDIENDO CÓMO ACTÚA SU PERSONAJE, PERO PUEDE SUFRIR LA GANANCIA DE DADOS DE MALESTAR POR ELLO SI ACTÚA CONTRA LOS DESEOS DEL MANIPULADOR.**

El Guía es el que tiene la última palabra respecto al total de Datos de Malestar obtenidos en función del grado de éxito obtenido por el manipulador, lo razonable que resultase su petición y el grado en el que el personaje influenciado se aviene a cumplir los deseos del otro.

En ocasiones el propósito de la confrontación psicológica no es tanto influenciar como simplemente causar malestar al rival, aunque el Guía debería estar abierto a acciones capaces de mitigar ese daño (como en el caso de cualquier otra ganancia de Datos de Malestar).

También es importante evitar que las confrontaciones psicológicas causen más daños que un tiroteo. Una discusión por el último donut de la caja no debería acabar con nadie recibiendo un Dado de Heridas, sin embargo, una acalorada discusión de pareja en la que un cónyuge hace responsable al otro de la muerte accidental del único hijo del matrimonio sí.

Así, en resumidas cuentas, cabe considerar:

- La naturaleza de la manipulación (agradable o desagradable *per se*)
- El nivel de éxito del manipulador
- Lo razonable o abusivo de su petición
- El nivel de cumplimiento del manipulado
- El nivel de dramatismo de la situación

#### **Por ejemplo:**

*Susan ha superado por 2 puntos la tirada de Robert, pero este decide insultar a la chica para hacerse el machito frente a sus amigos y pasar de ella. El Guía considera que la petición de Susan era de lo más razonable, al fin y al cabo, no le pedía que se peleara por ella contra el portero de la discoteca, y que, aunque ser seducido no es de por sí desagradable haber desaprovechado esta oportunidad le supone a Robert 3 Datos de Malestar. Si la situación hubiese sido más dramática (no ayudar a Susan a escapar de manos de un psicópata, por ejemplo) el Guía podría haber otorgado un Dado de Heridas directo, pero en un caso tan poco relevante una penalización semejante parece exagerada.*

*Sir Lanmark ha superado por 2 puntos la tirada de Sir Volos, que, aun deseando desenvainar su espada y atacar a su rival se limita a insultarle a su vez. El Guía decide que sólo ha respondido de forma parcial y que ser insultado (a diferencia de ser seducido) es una situación desagradable de por sí, aun cuando se responda a la afrenta con violencia, de modo que entrega a Sir Volos 2 Datos de Malestar.*

*Viktor ha superado a Martha por 3 puntos. Martha tira el arma al suelo y se acurruca en un rincón. A pesar de que ser amenazada es de por sí una situación desagradable el Guía decide que la reacción de Martha ha sido lo suficientemente significativa y las pretensiones de Viktor lo suficientemente poco razonables como para que Martha no merezca mayores penalizaciones en forma de Datos de Malestar.*

Dado que estas confrontaciones suelen ocurrir entre personajes de los jugadores, lo mejor es que el Guía establezca de antemano las consecuencias de los distintos comportamientos que pueda adoptar un personaje antes de que se efectúen las tiradas, para que esté todo claro.

**SI EL PERSONAJE OBJETO DE LA MANIPULACIÓN PIFIA SU TIRADA PARA RESISTIR DICHOS EFECTOS EL GUÍA PUEDE FORZAR EN ESTE CASO EXCEPCIONAL EL COMPORTAMIENTO DEL PERSONAJE, QUE SE CONDUCTIRÁ SEGÚN LOS DESDEOS DEL PERSONAJE MANIPULADOR.**

**SI ES EL MANIPULADOR EL QUE PIFIA LA TIRADA RECIBIRÁ EL MALESTAR QUE HABRÍA PROVOCADO EN SU VÍCTIMA.**

Nótese que existe la posibilidad de herir (o reconfortar) a otros personajes protagonistas sin la intención de manipularlos (ni, por tanto, el dispendio de Dados de Suerte). Incluso en algunos casos es posible que el ofensor no sea consciente de ello. El Guía otorgará o retirará Dados de Malestar en dichos casos según considere apropiado.

**Por ejemplo:**

*Julio está enamorado de Julia, aunque ella no es consciente de este hecho. En un determinado momento de la historia Julia recrimina duramente a Julio su conducta. El Guía le entrega a Julio un Dado de Malestar y la partida continúa.*

## ***CONFRONTACIÓN POR EQUIPOS:***

**SI DOS GRUPOS SE ENFRENTAN ENTRE ELLOS SE SUMAN LOS RESULTADOS INDIVIDUALES DE LOS MIEMBROS DE CADA BANDO Y LA DIFERENCIA ENTRE AMBOS TOTALES DETERMINA EL EQUIPO VENCEDOR.**

Esta regla presupone una confrontación equilibrada, como, por ejemplo, la que puede darse en una competición deportiva. Si la situación o las tareas que acometen ambos bandos son esencialmente distintas el Guía deberá aplicar las medidas que considere adecuadas para resolver ese caso en concreto.

# EL COMBATE:

Dentro de las reglas generales, las de combate son las que mayor grado de adaptación precisan por parte del Guía. En algunas historias, la batalla será una parte primordial de la narración, mientras que en otras será un suceso tangencial al que no merece la pena dedicarle un tiempo excesivo. Este capítulo presenta la totalidad de las mismas, siendo responsabilidad del Guía decidir qué aspectos prefiere ignorar en aras de la simplicidad y cuales deben incluirse para ofrecer el desafío táctico adecuado a los jugadores.

## **TIRADA INICIAL:**

**AL COMIENZO DE CADA COMBATE SE EFECTÚA UNA TIRADA INICIAL QUE DETERMINA EL VALOR DE REFLEJOS (INICIATIVA Y MOVIMIENTO GRATUITO) Y DE SANGRE FRÍA BAJO EL FUEGO ENEMIGO.**

## **REFLEJOS:**

El resultado de la tirada determina la Fase en la que actuará el personaje. Cuanto más alto es el valor, más rápida es la respuesta de este. Las Fases en PORTAL van del 6 al 1. Si un personaje obtiene un valor superior a 6 obtiene 2 (o más acciones), una en Fase 6 y la otra en la Fase equivalente al excedente obtenido. Si el excedente es de 6 o más obtendrá una segunda acción en Fase 5 y una tercera acción determinada por el nuevo excedente, y así sucesivamente.

## **Por ejemplo:**

*Billy el niño tiene una Fortaleza en Disparar (Especialidad Desenfundar) de 5. Emplea sus tres dados de suerte, la fortuna le sonríe, y, tras agotar las 5 repeticiones a las que le da derecho su fortaleza, consigue que los tres dados básicos muestren un 6 y que los tres dados de suerte obtengan valores inferiores a 6, de modo que su total es de 16 (8 en los Dados Básicos, + 3 por los Dados de Suerte y +5 al sumar su Fortaleza gracias a la Especialidad en Desenfundar).*

*Obtiene una primera acción en Fase 6. Siguen sobrándole 10 puntos, con lo que obtiene una segunda acción en fase 5, el excedente es de 5 puntos con lo que puede comprar una tercera acción en fase 4 y aún le sobra un último punto con el que adquiere una cuarta acción final en fase 1.*

**SI VARIOS PERSONAJES ACTÚAN EN LA MISMA FASE TIENE PREFERENCIA AQUEL QUE TENGA MAYOR TOTAL DE REFLEJOS, EN CASO DE EMPATE EL QUE ACUMULE MENOS DADOS DE**

**HERIDA Y EN CASO DE EMPATE EL QUE ACUMULE MENOR CANTIDAD DE DADOS DE MALESTAR.**

**SI EL EMPATE PERSISTE SE TIRARÁ UN DADO QUE DETERMINARÁ (PAR DERECHA, IMPAR IZQUIERDA) EL ÓRDEN DE RESOLUCIÓN DE LOS EMPATES EN LA MESA PARA TODO EL COMBATE.**

### **SANGRE FRÍA:**

Esta misma tirada determina la reacción emocional de los personajes al combate. Evidentemente un personaje determinado puede tomar un Dado (p.e. el alto) para el valor de reflejos y otro (p.e. el bajo) para el resultado de Sangre Fría.

La dificultad del reto de Sangre Fría depende del tipo de reyerta en la que se participa.

- Pelea “entre amigos”: Dificultad 3
- Tumulto portuario: Dificultad 4
- Tiroteo equilibrado: Dificultad 5
- “¡Vamos a morir!”: Dificultad 6

**LOS PUNTOS QUE FALTEN PARA ALCANZAR EL RETO DE SANGRE FRÍA DEBEN PAGARSE, A ELECCIÓN DEL JUGADOR, DE UNA DE ESTAS TRES FORMAS:**

- **TURNOS SIN ACTUAR**
- **DADOS DE MALESTAR**
- **REDUCCIÓN DEL VALOR DE REFLEJOS**

### **Por ejemplo:**

*Henry el conejo obtiene un 6, 3, 1 combatiendo en un asedio medieval. Sus reflejos (es rápido como un conejo) son de 6, su tirada para el reto de sangre fría (es cobarde como un conejo) es de 1. El Guía determina que una batalla del medioevo es igual de cruenta que un tiroteo moderno (Dificultad 5). Henry debe hacer frente a los 4 puntos que le faltan para igualar ese valor, de modo que elige tomar 1 Dado de Malestar, reducir sus reflejos de 6 a 4 y perder un turno de combate acobardado ante el filo de las lanzas enemigas.*

### **NUEVO VALOR DE REFLEJOS:**

El valor de reflejos se mantiene a lo largo de las distintas rondas de combate. No es necesario volver a determinar la iniciativa cada turno. Sin embargo, hay dos circunstancias en las que este valor se restituye; al recibir Dados de Herida y al efectuar una Maniobra.

**AL RECIBIR UNO O MÁS DADOS DE HERIDA SE DEBE EFECTUAR UNA TIRADA QUE ESTABLECERÁ EL NUEVO VALOR DE REFLEJOS Y LA POSIBILIDAD DE CLAVARSE UNA ESPINA.**

**LA DIFICULTAD A SUPERAR PARA EVITAR LA ESPINA CLAVADA EQUIVALE AL DAÑO RECIBIDO (NO AL ACUMULADO).**

**AL EFECTUAR UNA MANIOBRA EL RESULTADO DE LA TIRADA SUBSTITUYE EL ANTIGUO VALOR DE REFLEJOS.**

Es aceptable realizar maniobras con el único propósito de mejorar el resultado de reflejos. El personaje se coloca en una mejor posición para continuar con el combate.

### ***ACCIONES EN COMBATE:***

**LOS PERSONAJES RECIBEN UNA ACCIÓN (O MÁS CON TIRADAS DE REFLEJOS SUPERIORES A 6) POR CADA TURNO DE COMBATE. ESTA ACCIÓN PUEDE EMPLEARSE PARA REALIZAR UN ATAQUE O UNA MANIOBRA.**

**ADICIONALMENTE, LOS PERSONAJES TIENEN DERECHO A TODAS LAS TIRADAS DE DEFENSA QUE PRECISEN, AUNQUE ESTEN ATURDIDOS, EN CUYO CASO RECIBEN UNA PENALIZACIÓN DE -2.**

**CADA PERSONAJE RECIBE TAMBIÉN UNA DE ENTRE LAS SIGUIENTES ACCIONES GRATUITAS:**

- **DESENFUN্ডAR/DESENVAINAR UN ARMA O COGER UN OBJETO QUE ESTÁ A MANO.**
- **MOVERSE TANTOS METROS COMO INDIQUE SU VALOR DE REFLEJOS.**
- **PRONUNCIAR TANTAS PALABRAS COMO SU VALOR DE REFLEJOS.**
- **HACER UNA PREGUNTA AL GUÍA SOBRE LA ESCENA.**

Esta acción gratuita puede llevarse a cabo antes o después de la acción normal del turno. En caso de disponer de varias acciones normales se obtienen también acciones gratuitas adicionales.

Si el Guía desea establecer un ritmo de combate frenético puede limitar los segundos con los que cuenta cada jugador para tomar una decisión al valor de la fase en la que esta se resuelve.

**UN JUGADOR QUE NECESITE MÁS ACCIONES GRATUITAS PUEDE COMPRARLAS REDUCIENDO SU VALOR DE REFLEJOS EN 1 POR CADA ACCIÓN GRATUITA ADICIONAL QUE PRECISE.**

## **ATAQUE Y DEFENSA:**

En PORTAL se utiliza la misma tirada para determinar la efectividad del ataque y el daño causado por el mismo (en caso de que supere la defensa del objetivo). También se emplea la misma tirada de Defensa para determinar el Aguante del personaje atacado. Evidentemente, igual que ocurría con los reflejos y la sangre fría, los dados leídos pueden ser distintos para uno u otro valor.

Las tiradas de Ataque (y Daño) y de Defensa (y Aguante) son confrontaciones, y por tanto los niveles de Fortaleza y Ases en la manga deben reducirse hasta que uno de los dos contendientes alcance un valor de 0.

Las Fortalezas o Ases en la Manga que afecten al Daño o al Aguante permiten repetir dados una vez se ha contabilizado el resultado de Ataque o Defensa.

**EL TOTAL DE ATAQUE SE COMPARA CON EL TOTAL DE DEFENSA OBTENIDO POR EL CONTRARIO.**

- **SI EL ATAQUE SUPERA LA DEFENSA SE GENERA UN EXCEDENTE DE DAÑO EQUIVALENTE A LA DIFERENCIA DE PUNTOS ENTRE AMBOS RESULTADOS. DICHO EXCEDENTE SE SUMA AL VALOR DE DAÑO DEL ATACANTE, QUE SE LEE EN LA MISMA TIRADA Y DEPENDE DEL ARMA EMPLEADA.**
- **SI EL ATAQUE ES INFERIOR A LA DEFENSA NO SE LOGRA IMPACTAR AL ENEMIGO.**
- **SI EL ATAQUE IGUALA LA DEFENSA SE CONSIDERA QUE EL ATAQUE NO HA IMPACTADO PERO QUE EL RIVAL RECIBE DAÑO PROCEDENTE DEL ENTORNO.**

En caso de recibir daño del entorno debe considerarse en qué situación se produce el combate.

- En situaciones controladas (por ejemplo, en un ring de boxeo) el daño producido por el entorno equivale al Dado Inferior de la tirada del atacante.
- En situaciones de combate normal (una pelea de taberna) el daño producido por el entorno equivale al Dado Medio de la tirada del atacante.
- En situaciones de combate peligrosas (sobre un tren en marcha, o en una fábrica automatizada llena de láseres industriales, prensas hidráulicas y sierras robóticas) el daño equivale al Dado Superior de la tirada del atacante.

**EL DAÑO DEL ENTORNO NO SE VE ALTERADO POR LOS DADOS DE HERIDAS, MALESTAR, SUERTE NI POR LA PRESENCIA DE UNOS Y SEISES EN OTROS DADOS BÁSICOS.**

**POR CADA ATAQUE RECIBIDO SE ADQUIERE EL DERECHO A EFECTUAR UNA TIRADA DE DEFENSA, EXCEPTO SI EL PERSONAJE ESTÁ FUERA DE COMBATE, EN CUYO CASO MUERE.**

## **EL DAÑO:**

El Total de Daño varía en función del Arma empleada. La primera distinción que cabe tener en cuenta es si se emplea un arma de combate cuerpo a cuerpo o un arma a distancia.

**LAS ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO SUMAN A SU TOTAL DE DAÑO EL DADO DE DAÑO DEL PERSONAJE.**

**DICHO DADO SÍ SE VE MODIFICADO POR UNOS Y SEISES, ASÍ COMO POR LOS DADOS DE SUERTE, HERIDAS Y MALESTAR PRESENTES EN LA TIRADA, PUDIENDO ARROJAR UN NÚMERO NEGATIVO.**

**POR EL CONTRARIO, LOS DADOS DE DAÑO DE LAS ARMAS (INDEPENDIEMENTE DEL TIPO) NO SE MODIFICAN POR UNOS, SEISES NI OTROS DADOS PRESENTES EN LA TIRADA.**

#### **MODIFICADORES POR EL ARMA:**

- **LAS MANOS DESNUDAS NO AÑADEN NADA AL DADO DE DAÑO DEL PERSONAJE.**
- **LAS ARMAS AFILADAS (CORTANTES O PUNZANTES) AÑADEN 1 PUNTO AL TOTAL DE DAÑO.**
- **LAS ARMAS PEQUEÑAS AÑADEN EL DADO INFERIOR (SIN MODIFICAR).**
- **LAS ARMAS MEDIAS, EMPLEADAS CON UNA MANO, AÑADEN EL DADO MEDIO (SIN MODIFICAR).**
- **LAS ARMAS GRANDES, EMPLEADAS HABITUALMENTE CON AMBAS MANOS, AÑADEN EL DADO SUPERIOR (SIN MODIFICAR).**
- **LAS ARMAS GIGANTESCAS, QUE SOLO PUEDEN EMPLEARSE A DOS MANOS, AÑADEN EL DADO SUPERIOR (SIN MODIFICAR) + 1 PUNTO.**
- **LAS ARMAS IMPROVISADAS EMPLEAN EL DADO DE DAÑO DE LA CATEGORÍA INMEDIATAMENTE INFERIOR.**
- **LAS ARMAS ESPECIALES (MÁGICAS, DOTADAS DE TECNOLOGÍA FUTURISTA, ETC.) EMPLEAN EL DADO DE DAÑO DE LA CATEGORÍA INMEDIATAMENTE SUPERIOR.**

#### **Por ejemplo:**

*Unas tijeras añaden un +1 al daño, por ser cortantes. Dado que son un arma improvisada su Dado de Daño, que por tamaño es el Dado Inferior, se corresponde al de una categoría inferior, es decir, que no se añade Dado de Daño alguno.*

*Un puño americano es un arma pequeña, añade el Dado Inferior sin modificar al total de Daño.*

*Un martillo o una llave inglesa añade también el Dado Inferior, porque aun teniendo un tamaño medio son armas improvisadas y no están adecuadamente preparadas para el combate.*

*Una espada bastarda o una katana añaden el Dado Medio + 1 punto al total de Daño si se emplean con una mano y el Dado Superior +1 punto si se emplean las dos. Un bate de béisbol añade el Dado Medio si se emplea con ambas manos y el Inferior si se emplea solo con una.*

*Un espadón, una alabarda o un nodachi añaden el Dado Superior +2. Un tetsubo añade el Dado Superior +1, ya que no está afilado.*

**EL TOTAL DE DAÑO CAUSADO, UNA VEZ AÑADIDO EL EXCEDENTE DEBIDO A LA EFECTIVIDAD DEL ATAQUE PUEDE SER CERO, PERO NUNCA UN VALOR NEGATIVO.**



### **Por ejemplo:**

*Brunak golpea con su hacha de combate a un enemigo. Al ser un bárbaro enorme toma el dado mayor como Dado de Daño del Personaje. En esta tirada en concreto ha obtenido 6, 6, 4 en los Dados Básicos y un 6 en el Dado de Malestar que acumula. Su total de Ataque (toma el Dado más alto) es de 6 (6 + 1 por el otro 6 -1 por el Dado de Malestar) y ese es también el total de Daño que añadirá al producido por el arma. El daño del Arma corresponde al Dado Alto +2, lo que suma 8. No se añade un punto adicional por el otro 6 ni se tiene en cuenta el Dado de Malestar. El total de Daño es 14, al que deberá añadirse el excedente debido a la efectividad del ataque.*

*Lamorak el ladrón ataca a traición con su cachiporra. Obtiene 4, 1, 1, con los Dados Básicos y un 3 con el Dado de Malestar que acumula. Su ataque (toma el Dado Mayor) es de 4. Suficiente para impactar al enemigo, pero el valor de su Dado de Daño es de -1 (1 -1 por el otro 1 y -1 por el Dado de Malestar). La cachiporra de Lamorak añade el Dado Inferior al total de Daño, que en este caso es uno. Dicho valor no se reduce a 0 por la presencia de otros unos en la tirada, pero debido al -1 causado por su poca fuerza el total de Daño es cero.*

*Ariel golpea con su lanza a un bandido goblin, obteniendo 3, 1, 1 e igualando la defensa del ser, que es de 3. El daño depende del medio, y en este caso (una selva) el Guía determina que se tomará el Dado Medio (uno), que no se ve reducido a cero por la presencia de otros unos. Ni el Dado de Daño de Ariel ni el daño de la lanza se añaden al total de daño.*

### **ARMAS A DISTANCIA:**

#### **LAS ARMAS A DISTANCIA SÓLO TIENEN EN CUENTA LOS DADOS DE DAÑO DEL ARMA.**

Se incluyen en este apartado tanto armas de fuego como armas arrojadas y de proyectil.

- **LOS PROYECTILES IMPROVISADOS NO AÑADEN NADA AL DAÑO.**

Dado que en el caso de las armas a distancia el Dado de Daño del Personaje no se añade tampoco al resultado de Daño el total obtenido dependerá en este caso única y exclusivamente del excedente debido a la precisión del ataque.

- **LOS PROYECTILES LIGEROS COMO CUCHILLOS ARROJADIZOS, SHURIKENS, LOS ARCOS CORTOS Y LAS HONDAS AÑADEN EL DADO INFERIOR (SIN MODIFICAR).**
- **LOS ARCOS LARGOS Y DESTRALES ARROJADIZAS AÑADEN EL DADO MEDIO (SIN MODIFICAR).**
- **LAS BALLESTAS Y JABALINAS AÑADEN EL DADO SUPERIOR (SIN MODIFICAR).**
- **UN GRAN PESO APLICA EL DADO DE DAÑO CORRESPONDIENTE A LA CATEGORÍA INFERIOR DEL PERSONAJE SI LO LANZA O DE LA CATEGORÍA SUPERIOR SI SE LANZA DESDE LO ALTO.**
- **SI LA CATEGORÍA DE DAÑO NO PUEDE AUMENTARSE EL PERSONAJE RECIBE UN AS EN LA MANGA EN LA TIRADA DE DAÑO.**
- **SI LA CATEGORÍA DE DAÑO NO PUEDE REDUCIRSE LA DIFICULTAD PARA IMPACTAR AL OBJETIVO SE INCREMENTA EN 1 PUNTO.**

**Por ejemplo:**

*Boris, que es muy fuerte y toma el Dado Alto para el Daño puede lanzar una mesa contra su enemigo, empleando el Dado Medio para calcular el Daño. Si le lanzara una piedra el Daño se calcularía a partir del Dado Inferior (la precisión tendría mucha más importancia que su fuerza bruta si eligiese este tipo de ataque). Si lanza un bidón desde el tejado tomará el Dado Superior y además obtendrá un As en la Manga y podrá repetir un Dado a la hora de calcular el Daño.*

**ARMAS DE FUEGO:**

- LAS ARMAS CORTAS DE BAJO CALIBRE EMPLEAN EL DADO INFERIOR Y MEDIO.
- LAS ESCOPETAS Y ARMAS CORTAS DE GRAN CALIBRE EMPLEAN EL DADO INFERIOR Y SUPERIOR.
- LAS ARMAS DE CALIBRE PESADO, RIFLES Y SUBFUSILES EMPLEAN EL DADO MEDIO Y SUPERIOR.
- EL ARMAMENTO MILITAR PESADO O DE ALTA TECNOLOGÍA EMPLEAN LOS TRES DADOS, INFERIOR, MEDIO Y SUPERIOR.
- LOS TRABUCOS Y ARMAS DE PÓLVORA ANTIGUAS RESTAN 1 AL ATAQUE DEBIDO A SU IMPRECISIÓN.

**ARMAS PESADAS:**

- LAS ARMAS PESADAS EFECTÚAN DE FORMA AUTOMÁTICA ATAQUES DE BARRIDO (VER MANIOBRAS ESPECIALES) PERO APLICAN EL DAÑO DEL ARMA DE NUEVO AL CALCULAR EL TOTAL DE DAÑO.
- LOS COCTELES MOLOTOV Y BOMBAS IMPROVISADAS PARECIDAS APLICAN EL DADO INFERIOR.
- LOS LANZALLAMAS APLICAN EL DADO MEDIO.
- LA DINAMITA Y LOS BARRILES DE PÓLVORA APLICAN EL DADO SUPERIOR.
- LAS GRANADAS APLICAN EL DADO INFERIOR Y MEDIO.
- LAS MINAS ANTIPERSONA APLICAN DADO INFERIOR Y SUPERIOR.
- LOS MISILES ANTIPERSONA Y EL EXPLOSIVO PLÁSTICO APLICAN EL DADO MEDIO Y SUPERIOR.
- LOS MISILES ANTICARRO Y LOS EXPLOSIVOS MILITARES EXPERIMENTALES DE ALTA TECNOLOGÍA APLICAN LOS TRES DADOS.

**EL TOTAL DE DAÑO SE COMPARA CON EL VALOR DE AGUANTE DEL OBJETIVO. DICHO RESULTADO SE VE MODIFICADO POR UNOS Y SEISES Y POR LOS DADOS DE SUERTE, PERO NO POR LOS DADOS DE HERIDAS NI DE MALESTAR.**

### **PROTECCIÓN:**

Llevar armadura, cubrirse, o incluso ir armado, ofrece protección ante los ataques enemigos. La efectividad de dicha protección puede variar en función del tipo de ataque. Así, un traje ignífugo protegerá de un lanzallamas, pero no de una caída por las escaleras. Una espada permite desviar los ataques de otro espadachín, pero no las flechas de un arquero, etc.

### **COBERTURA:**

- **LA COBERTURA PARCIAL (MEDIO CUERPO) OTORGA UN AS EN LA MANGA CONTRA TODOS LOS ATAQUES QUE PROVENGAN DE LA ZONA QUE ESTÁ CUBRIENDO.**
- **LA COBERTURA COMPLETA OTORGA 2 ASES EN LA MANGA.**

### **ESCUDOS:**

- **SE CONSIDERA QUE LOS ESCUDOS GRANDES PROPORCIONAN, A TODOS LOS EFECTOS, COBERTURA COMPLETA.**
- **LOS ESCUDOS MEDIOS PROPORCIONAN 2 ASES EN LA MANGA EN LAS TIRADAS DE DEFENSA SÓLO FRENTE A ATAQUES CUERPO A CUERPO.**

### **ARMAS:**

**SE OTORGA 1 AS EN LA MANGA EN LAS TIRADAS DE DEFENSA SÓLO FRENTE A ATAQUES CUERPO A CUERPO POR CADA UNA DE LAS SIGUIENTES CONDICIONES QUE SE CUMPLAN:**

- **EL PERSONAJE DISPONE DE UN ARMA CORTANTE O PUNZANTE CAPAZ DE HERIR AL Oponente SIN EMPLEAR LA INERCIA.**
- **EL PERSONAJE CUENTA CON UN ESCUDO PEQUEÑO, DEL TIPO DE RODELA.**
- **EL PERSONAJE POSEE UN ARMA CAPAZ DE TRABAR EL ARMA DEL CONTRARIO, COMO UN RASTRILLO O UNA DAGA DE PARADA.**
- **EL PERSONAJE EMPLEA UN ARMA LARGA, CAPAZ DE MANTENER A SUS Oponentes A RAYA Y PUEDE EMPLEARLA EN LAS CIRCUNSTANCIAS PRESENTES.**

### **ARMADURAS:**

- **LAS ARMADURAS LIGERAS AÑADEN A LA TIRADA DE AGUANTE EL RESULTADO DEL DADO INFERIOR (SIN MODIFICAR).**

Se consideran armaduras ligeras las pieles, los petos de cuero, etc.

- **LAS ARMADURAS MEDIANAS AÑADEN A LA TIRADA DE AGUANTE EL RESULTADO DEL DADO MEDIO (SIN MODIFICAR).**

Se consideran armaduras medianas las cotas de malla, los chalecos de kevlar, etc.

- **LAS ARMADURAS PESADAS AÑADEN A LA TIRADA DE AGUANTE EL RESULTADO DEL DADO SUPERIOR (SIN MODIFICAR).**

Se consideran armaduras pesadas las corazas de metal, las tecnoarmaduras futuristas, etc.

**EL EXCEDENTE DE DAÑO QUE SUPERA EL AGUANTE SE CONVIERTE EN DADOS DE MALESTAR. CUANDO SE ALCANZA EL LÍMITE DE 3 DADOS DE MALESTAR ESTOS SE CONVIERTEN EN DADOS DE HERIDAS.**

**Por ejemplo:**

*Brunak recibe 9 puntos de Daño de un ataque. Acumula un Dado de Heridas y otro de Malestar. Su tirada de Aguante es de 5, 3, 2. Brunak se queda el Dado Superior en las tiradas de aguante (5 en este caso). El Dado de Malestar muestra un 6, pero en la tirada de Aguante dicha penalización no se aplica, de modo que el excedente de daño sufrido es de 4 puntos. Obtiene 2 Dados de Malestar adicionales, el tercer punto no puede aplicarse en forma de Dados de Malestar (que ya han alcanzado su límite) de modo que el tercer punto transforma uno de los tres Dados de Malestar en un Dado de Heridas. El último punto si puede pagarse ahora tomando un Dado de Malestar, de manera que, tras este golpe, Brunak acumula 3 Dados de Malestar y 2 Dados de Heridas.*

**ARMAS NO LETALES:**

**LAS ARMAS NO LETALES PROVOCAN LA OBTENCIÓN DE DADOS DE MALESTAR HASTA ALCANZAR EL LÍMITE DE TRES DADOS. A PARTIR DE ESE PUNTO EL EXCEDENTE DE DAÑO SON TURNOS DE COMBATE DURANTE LOS CUALES LA VÍCTIMA NO PUEDE ACTUAR, AUNQUE PODRÁ DEFENDERSE CON UN -2 A LA TIRADA, DEBIDO AL ATURDIMIENTO.**

Se incluyen aquí armas de entrenamiento, tasers, redes de gladiadores, granadas sónicas, maniobras de pelea como echar tierra a los ojos o armas romas empleadas con intención no letal.

**ESPINAS CLAVADAS:**

Cuando un personaje recibe Dados de Heridas debe comprobarse si se ha “clavado una espina”. Las Espinas Clavadas son heridas abiertas que continuarán causando daño hasta que sean debidamente atendidas.

Dicha comprobación se efectuará junto con la nueva Tirada de Reflejos, y se basa en el Aguante del Personaje.

- SI EL RESULTADO DE LA TIRADA DE AGUANTE ES INFERIOR AL DAÑO ACUMULADO (2 PUNTOS POR DADO DE HERIDAS 1 PUNTO POR DADO DE MALESTAR) EL PERSONAJE ADQUIERE UNA ESPINA CLAVADA.
- SI LA DIFERENCIA ES DE 1 PUNTO EL PERSONAJE OBTENDRÁ 1 DADO DE MALESTAR CADA DÍA HASTA RECIBIR ATENCIÓN MÉDICA ADECUADA.
- SI LA DIFERENCIA ES DE 2 PUNTOS RECIBIRÁ 1 DADO DE MALESTAR CADA HORA Y UN DADO DE HERIDAS CADA DÍA.
- SI LA DIFERENCIA ES DE 3 PUNTOS RECIBIRÁ 1 DADO DE HERIDAS CADA HORA.
- SI LA DIFERENCIA ES DE 4 PUNTOS RECIBIRÁ 1 DADO DE HERIDAS CADA MEDIA HORA.
- SI LA DIFERENCIA ES DE 5 PUNTOS O MÁS RECIBIRÁ 1 DADO DE HERIDAS CADA DIEZ MINUTOS.

**Por ejemplo:**

*Ricardo ha recibido un disparo y acumula 2 Dados de Heridas y 2 de Malestar. Efectúa una tirada para determinar su nuevo valor de Reflejos y evitar clavarse una espina y obtiene 5, 3, 2. Toma el Dado Medio para su aguante, de manera que el resultado es 3 (en esta tirada, como en cualquier tirada de Aguante los Dados de Herida y Malestar no penalizan). La Dificultad era 6 (2x2 Dados de Heridas + 1x2 Dados de Malestar) con lo cual ha fallado por 3 puntos.*

*A partir de ahora recibirá un Dado de Heridas cada hora hasta que la bala le sea extraída por un cirujano y sus heridas sean suturadas.*

Las armas envenenadas u otras fuentes de daño constante siguen sus propias reglas a la hora de generar Espinas Clavadas.

## **ESTADO CRÍTICO:**

AL SUPERAR EL LÍMITE DE DADOS DE DAÑO SE EFECTÚA UNA ÚLTIMA TIRADA DE AGUANTE CUYA DIFICULTAD LA CONSTITUYE EL EXCEDENTE DE DAÑO QUE NO HA SIDO ABSORVIDO.

EN ESTA TIRADA, COMO EN TODA TIRADA DE AGUANTE, NI SE APLICAN NI SE ELIMINAN DADOS DE DAÑO.

POR CADA PUNTO POR EL CUAL DICHA TIRADA DE AGUANTE SUPERE EL EXCEDENTE DE DAÑO ABSORVIDO DICHO TOTAL SE REDUCE EN 1.

SI EL EXCEDENTE SE REDUCE A 0 EL COMBATIENTE CAE INCONSCIENTE, PERO QUEDA AUTOMÁTICAMENTE ESTABILIZADO Y NO RECIBE DAÑO EN FASES POSTERIORES.

SI, TRAS REDUCIR A 0 EL EXCEDENTE, AÚN SOBРАН PUNTOS EN LA TIRADA DE AGUANTE EL SUJETO ESTA CONSCIENTE, PUEDE SUSURRAR Y REALIZAR ACCIONES MÍNIMAS (APRETAR UN BOTÓN, ARRASTRARSE) GASTANDO UN PUNTO DE SUERTE POR ACCIÓN O NORMALES (ATACAR, HUIR) GASTANDO UN PUNTO DE PERSONAJE POR ACCIÓN.

**UN COMBATIENTE EN ESTADO CRÍTICO OBTIENE DE FORMA AUTOMÁTICA UNA ESPINA CLAVADA DE LA MAYOR GRAVEDAD POSIBLE (1 DADO DE HERIDAS CADA 10 MINUTOS).**

## **COMBATE CON PERSONAJES DE REPARTO:**

Los Personajes de Reparto disponen de los siguientes parámetros:

- **Valor Genérico:** Es el valor de base contra el que se efectúan todas las tiradas. También lleva la cuenta del daño recibido y, si no se especifica lo contrario, es el valor por defecto del resto de parámetros.
- **Grupo:** El valor de Grupo especifica con cuantos otros personajes de reparto puede coordinarse este personaje. Este valor es el que en menos ocasiones coincide con el Valor Genérico, ya que las criaturas pequeñas suelen atacar en manada, mientras que los enemigos realmente poderosos normalmente actúan solos. Se explorará más adelante cómo funciona este concepto en la sección “Apilar Personajes del Reparto.”
- **Reflejos:** El valor de Reflejos nunca es un número entero. Si no se especifica lo contrario es el Valor Genérico del personaje menos 0,5. Representa la fase en la que el personaje actúa.
- **Ataque:** La dificultad que debe superar un Personaje Protagonista o Principal para evitar el ataque de este personaje.
- **Defensa:** La dificultad que debe superar un Personaje Protagonista o Principal para lograr un impacto sobre el personaje.
- **Aguante:** El valor a superar con el daño causado por un ataque para herir a este personaje.
- **Daño:** El valor de daño de los ataques de este personaje.

### **Por ejemplo:**

*Una persona normal tiene un Valor Genérico de 3. Si un Personaje desea atacarla tendrá que superar dicha dificultad para lograr un impacto. El excedente se sumará al daño, que deberá volver a compararse con un Aguante de 3, a no ser que se haya especificado una cifra diferente para ese personaje del reparto en sus valores desglosados.*

**LOS DAÑOS RECIBIDOS POR UN PERSONAJE DEL REPARTO REDUCEN SU VALOR GENÉRICO. SI ESTE LLEGA A CERO EL PERSONAJE ESTÁ FUERA DE COMBATE.**

**LA REDUCCIÓN DEL VALOR GENÉRICO NO AFECTA A LOS VALORES DESGLOSADOS, INDEPENDIENTEMENTE DE SI EQUIVALEN O NO A ESTE.**

### **Por ejemplo:**

*La persona del ejemplo anterior es golpeada y recibe 2 puntos de daño en total. Su Valor genérico se reduce de 3 a 1, pero en el siguiente turno seguirá gozando de una Defensa de 3.*

El Guía puede efectuar tiradas para los Personajes de Reparto si la situación lo requiere. Esto suele limitarse a los momentos en que varios Personajes de Reparto se enfrentan entre ellos, dado que, de no hacerlo, el resultado del enfrentamiento sería predecible matemáticamente.

Aun en esas circunstancias, lo normal al resolver un enfrentamiento entre Personajes de Reparto es optar por un enfoque narrativo. Este sistema debe limitarse a combates cuyo resultado afecte directamente a los personajes, como cuando estos, por ejemplo, han enviado a un grupo de soldados a enfrentarse a un contingente enemigo.

#### **EL GUÍA TIRA UN DADO PARA CADA PERSONAJE DEL REPARTO Y LO COMPARA CON SU VALOR GENÉRICO ACTUAL:**

- **SI EL RESULTADO ES INFERIOR A DICHO VALOR SUMA UN PUNTO A TODOS LOS TOTALES DE DIFICULTAD.**
- **SI EL RESULTADO ES IGUAL A DICHO VALOR EL TOTAL NO SE ALTERA.**
- **SI EL RESULTADO ES SUPERIOR A DICHO VALOR TODOS LOS TOTALES SE REDUCE EN UN PUNTO.**

Dichas tiradas se llevan a cabo para todos los Personajes del Reparto presentes al inicio del turno (pues también alteran el Valor de Reflejos y por tanto su orden de actuación).

#### **Por ejemplo:**

*Una horda de seis zombis ataca a un grupo de personas normales. Los ciudadanos tienen un Valor Genérico de 3, los zombis tienen un Valor genérico de 5, desglosado en un ataque de 4, daño de 3, defensa de 1, aguante de 6 y reflejos de 0,2.*

*Seis ciudadanos deciden plantar cara. Su valor de reflejos es de 2,5 de modo que tenemos la certeza de que actuarán antes independientemente del resultado de las tiradas. El Guía tira 6 dados y obtiene 1, 2, 3, 4, 5 y 6.*

*Dos de los ciudadanos han obtenido un resultado por debajo de su Valor Genérico, de modo que ven sus totales aumentados en 1 punto. Un tercer ciudadano mantiene sus totales intactos, mientras que los tres últimos los ven reducidos en un punto.*

*El Guía tira 6 dados para los zombis. Los que se enfrentan a los primeros 2 ciudadanos obtienen un 6 y un 5, el resto obtienen resultados por debajo de su Valor Genérico.*

*El Zombi que obtuvo el 6 ve sus totales reducidos en un punto. El ataque del ciudadano es 4 y la defensa del zombi 0, de modo que se genera un diferencial de 4 puntos de daño. El daño del ciudadano es 4, el aguante del zombi 5, de modo que el daño total es 3. El Valor Genérico del zombi pasa de 5 a 2.*

*El zombi que obtuvo el 5 no ve alterados sus valores. Su defensa de 1 es superada por 3 puntos. Su aguante de 6 no le permite aguantar, por tanto, el total de daño provocado por el ciudadano*

(4 por su valor de daño y 3 por el excedente de ataque) con lo que su Valor Genérico se reduce en un punto.

El resto de ataques son inefectivos, pues los totales de ataque (3, 2, 2 y 2), si bien superan o igualan el total de defensa de los zombies (2 en todos los casos) no bastan para generar el daño suficiente como para superar un aguante de 7.

Llega el turno de los zombies.

El primer zombi efectúa un ataque de 3, que no supera la defensa del ciudadano (recordemos que su total es de cuatro debido a su suerte con el dado). El segundo zombi, con un ataque de 4 iguala la defensa de su víctima, pero no genera excedente de daño. Dado que el Daño (3) es también inferior al Aguante del ciudadano (4) el monstruo no logra dañarlo.

El tercer zombi cuenta con un ataque de 5 y un daño de 4 sobre el 3 de Defensa y Aguante del ciudadano. Reduce en 3 su Valor Genérico, que cae hasta 0, quedando la víctima fuera de combate. El resto de ataques zombies son todavía más efectivos, de modo que 4 de los humanos han sido eliminados al final del turno.

En la siguiente ronda de combate los humanos obtienen ambos un 5. Sus totales se incrementan en un punto. El primer zombi obtiene un 4. En el turno anterior esto habría incrementado sus totales en un punto, pero en esta ocasión su valor genérico es 2, por lo cual sus totales se reducen. El segundo zombi obtiene un 4, que coincide con su nuevo valor genérico. Sus totales no se alteran. El resto de zombies obtienen seises en los dados, lo que reduce sus valores en uno.

Los ciudadanos actúan primero. Deciden atacar a zombies frescos (que tienen sus totales reducidos en 1) y causan cada uno una reducción de su valor genérico de 5 a 2.

El zombi cuyos valores no se han visto alterados actúa en primer lugar. Uno de los humanos recibe un ataque de 4, que iguala su defensa, pero dado que el daño es sólo de 3 puntos el ciudadano no ve reducido su valor genérico.

El resto de ataques son también inefectivos.

Durante el tercer turno uno de los humanos obtiene un 6, mientras que el otro obtiene un 2.

Los zombies obtienen todos un 4, lo cual significa que dos de ellos (los que no habían sido heridos) ven sus totales aumentados en un punto, uno de ellos (el que sólo había visto reducido su valor genérico en un punto) ve sus totales inalterados y otros tres (que tienen ahora un valor genérico de 2) ven reducidos sus valores en un punto.

El ciudadano que obtuvo un 6 ataca a uno de los zombies heridos. Su 4 de ataque supera su 0 en defensa, y su 4 de daño, junto con el excedente de 4 puntos generado por el ataque supera su 5 de aguante en 3 puntos, suficientes para eliminarlo.

Los dos zombies incólumes atacan a este humano. Sus ataques de 5 superan su defensa de 4 por un punto, mientras que los valores de daño y aguante están equilibrados. El ciudadano recibe un punto de daño proveniente de cada uno de los zombies, viendo su Valor Genérico reducido de 3 a 1.

El zombi que mantiene sus valores ataca al otro humano. Su ataque de 5 supera en 3 puntos su defensa de 2. Su daño de 4 le otorga otros dos puntos y, con ese total, devora al humano.

El resto de zombies son inefectivos a la hora de atacar al último superviviente.



### **APILAR PERSONAJES DE REPARTO:**

Los personajes del reparto pueden apoyarse los unos a los otros, o apoyar a Personajes Protagonistas o Principales añadiendo bonificaciones a las tiradas de estos.

Existe un límite efectivo al número de personajes de reparto que pueden apilarse de este modo determinado por el valor de Grupo (que, como en cualquier otro caso, se corresponde al Valor Genérico si no se especifica lo contrario). Dicho valor indica la cantidad de miembros que pueden formar parte del equipo en el que se integre el personaje, de manera que un valor de Grupo de 1 no permite apilar al personaje con ningún otro.

Uno de los miembros del grupo debe actuar como líder, constituyendo sus valores la base sobre la que se añadirán los valores del resto de miembros de la unidad. El Personaje Principal o Protagonista, de haberlo, será siempre el que ejerza dicho papel en caso de que los personajes se apilen para realizar un ataque, aunque no sea el líder de la unidad en términos narrativos.

En cada unidad sólo puede haber un Personaje Principal, alrededor del que se apilarán el resto de miembros del reparto. Si hay más de un Personaje Principal o Protagonista deberán repartirse a los personajes del reparto entre ellos.

### **LOS PERSONAJES DE REPARTO PUEDEN APILARSE BIEN PARA EL ATAQUE O BIEN PARA LA DEFENSA.**

Si se apilan para el ataque se producirá un único ataque bonificado, no un ataque por cada miembro del grupo. Del mismo modo, si se apilan para la defensa la bonificación obtenida solo protege al líder.

### **EL GUÍA TIRA UN DADO POR CADA PERSONAJE DEL REPARTO INTEGRADO EN LA UNIDAD.**

- **SI EL RESULTADO ES IGUAL AL VALOR GENÉRICO ACTUAL SUMA LOS VALORES DESGLOSADOS DEL PERSONAJE A LOS TOTALES DE ATAQUE Y DAÑO O DE DEFENSA, SEGÚN CORRESPONDA.**
- **SI EL RESULTADO ES SUPERIOR AL VALOR GENÉRICO ACTUAL LA APORTACIÓN DEL PERSONAJE ES NULA.**
- **SI EL RESULTADO ES INFERIOR AL VALOR GENÉRICO ACTUAL SUMA UN PUNTO A LOS TOTALES DE ATAQUE Y DAÑO O DEFENSA (SEGÚN CORRESPONDA) QUE SEAN TAMBIÉN SUPERIORES AL RESULTADO DEL DADO.**

### **Por ejemplo:**

*Sombra recibe la ayuda de su lobo entrenado Colmillo para realizar un ataque. El Valor Genérico del animal es 3, sus Valores Desglosados son Reflejos 2,5, Ataque 4, Daño 2, Defensa 3, Aguante 4, Grupo 7.*

*Si obtiene en el dado un 1 añadirá un +1 al Ataque y al Daño.*

*Si obtiene un 2 añadirá un +1 sólo al Ataque.*

*Si obtiene un 3 añadirá un +4 al Ataque, y un +2 al Daño.*

*Con un 4, 5 o 6 no añadirá nada.*

*Si el Lobo hubiera estado defendiendo a Sombra añadiría un +3 a la Defensa de su amo si el Guía saca un 3 en el Dado, un solo punto con un 1 o un 2 y nada con 4, 5, o 6.*

*Una manada de lobos con idénticas características efectúa un ataque en grupo sobre Morgak el Bárbaro. La manada está compuesta por 14 lobos de idénticas características. Dado que su valor de Grupo es 7 pueden conformarse 2 unidades de 7 miembros cada una.*

*El Guía señala a uno de los Lobos como Líder de la primera unidad. Puede tomar sus Valores directamente o tirar un dado para ver si estos se modifican. Decide tirar y obtiene un 4. Al haber obtenido un resultado por encima del Valor Genérico todos los totales del Lobo se reducen en 1 punto durante este asalto.*

*Las tiradas para el resto de lobos de la primera unidad son 1, 2, 3, 4, 5 y 6.*

*Los lobos que han obtenido 4, 5 y 6 no modifican los totales de Ataque y Daño (que ahora son de 3 y 1).*

*El lobo que obtuvo el 3 suma sus totales íntegros, de modo que el total de Ataque es ahora de 7 y el valor de Daño de 3.*

*El lobo que obtuvo un 2 añade un punto más al Ataque, pero no al Daño y el que obtuvo un 1 incrementa ambos valores, de modo que el total del ataque efectuado por esta unidad de la manada es de 9 y el Daño de 4.*

Los miembros de una unidad pueden ser atacados individualmente, empleándose en ello su total de Defensa modificado en función del resultado del dado lanzado. El bono defensivo afecta solo al líder de la unidad (normalmente un personaje principal) y solo en caso de que el apilamiento se haya producido para la Defensa y no para el Ataque.

#### **Por ejemplo:**

*La segunda unidad se centra en proteger a su líder en lugar de atacar. La tirada del líder es un 2, con lo cual los totales del lobo se incrementan en 1 punto. Los otros 6 animales obtienen en los dados 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Eso significa que los tres últimos lobos no aportan nada a la defensa, el que obtuvo un 3 añade 3 puntos y los otros dos un punto cada uno. En total la Defensa del líder de la segunda unidad es de 9, si bien el resto de integrantes de la unidad tienen sus valores de defensa normales de 2 (los que obtuvieron 4, 5 y 6), 3 (el que obtuvo un 3) o 4 (los que sacaron 1 y 2 en los dados).*

**EL ATAQUE SE PRODUCE EN LA FASE DE ACTUACIÓN CORRESPONDIENTE AL MIEMBRO DE LA UNIDAD CON MENOR TOTAL DE REFLEJOS.**

## **MANIOBRAS DE COMBATE AVANZADAS:**

Estas son algunas de las maniobras más comunes que pueden intentar los personajes durante el combate. El Guía deberá emplearlas como base para resolver las situaciones no especificadas en las reglas que le planteen los jugadores.

### ***DEFENSA TOTAL:***

**SI UN PERSONAJE RENUNCIA AL ATAQUE OBTIENE UN AS EN LA MANGA EN TODAS LAS TIRADAS DE DEFENSA DURANTE LO QUE QUEDA DE TURNO.**

Si un personaje dispone de varias acciones durante el turno puede realizar esta maniobra en más de una ocasión o aprovechar sus otras acciones para efectuar ataques.

### ***PREPARAR EL ATAQUE:***

**SI UN PERSONAJE RENUNCIA AL ATAQUE OBTIENE UN AS EN LA MANGA SOBRE EL OBJETIVO QUE DESIGNE EN EL ATAQUE INMEDIATAMENTE POSTERIOR A ESE.**

Si dispone de varias acciones puede aprovechar la ventaja de este ataque apuntado en el mismo turno, de lo contrario, deberá esperar a la siguiente ronda de combate.

Esta maniobra no se limita a apuntar con armas a distancia, puede emplearse también con armas cuerpo a cuerpo.

**SE PUEDE EFECTUAR TAMBIÉN UNA ACCIÓN DE TIPO MANIOBRA PARA MEJORAR LAS POSIBILIDADES DE ATAQUE FRENTE A UN ENEMIGO SUPERANDO SU VALOR ACTUAL DE REFLEJOS.**

En caso de éxito se obtendrá un As en la Manga para el próximo ataque y, para bien o para mal, habremos obtenido un nuevo valor de Reflejos.

### ***DESCUIDAR LA DEFENSA:***

Esta maniobra debe declararse antes de la primera tirada de Defensa que vaya a efectuar el personaje en ese turno.

**EL PERSONAJE OBTIENE UN AS EN LA MANGA EN SU TIRADA DE ATAQUE O MANIOBRA, PERO RESTA 2 A LAS TIRADAS DE DEFENSA QUE EFECTÚE DURANTE EL RESTO DEL TURNO.**

## **GOLPE LOCALIZADO:**

### **UN GOLPE APUNTADO AUMENTA EN 2 LA DIFICULTAD DEL MISMO.**

Este tipo de ataque puede emplearse para apuntar a la cabeza, desarmar a un rival, dejarlo cojo, aprovechar puntos débiles del enemigo, golpear en zonas desprotegidas o efectuar ataques especiales como dejar una cicatriz personalizada.

### **UN GOLPE EXITOSO EN LA CABEZA PUEDE, O BIEN INCREMENTAR EN 5 EL DAÑO TOTAL O BIEN ATURDIR AL RIVAL TANTOS TURNOS COMO PUNTOS DE DAÑO GENERE EL ATAQUE.**

Naturalmente, no todas las armas permiten este tipo de ataques. Puedes emplear una porra o el pomo de una espada para un golpe aturridor en la cabeza, pero no un disparo, por ejemplo.

### **UN GOLPE EXITOSO EN UNA RODILLA CAUSA TANTOS PUNTOS DE SECUELA PARA TIRADAS RELACIONADAS CON EL MOVIMIENTO COMO DADOS DE HERIDA HUBIERA PRODUCIDO EL ATAQUE.**

Si la tirada de daño genera más de 3 puntos de secuela, el resto se convertirá en Datos de Heridas de la manera habitual. Nótese que los puntos de secuela no se cambian por Datos de Malestar.

#### **Por ejemplo:**

*El detective Bronson dispara al sospechoso en la pierna. La dificultad sube en 2 puntos, pese a lo cual tiene éxito y genera 7 puntos de daño. 3 de ellos se convierten en Datos de Malestar, los otros 3 en una secuela de tercer nivel (cojera de por vida) y el último en un Dado de Heridas.*

Nótese que, en estas circunstancias, la víctima no puede aceptar Datos de Malestar o sacrificar Datos de Suerte para reducir la gravedad de la secuela.

### **UN GOLPE EXITOSO EN UN ARMA O EN LA MANO PUEDEN DESARMAR AL CONTRINCANTE, ROMPER EL ARMA O CAUSAR SECUELAS RELACIONADAS CON EL USO DE DICHA EXTREMIDAD.**

Un escudo difícilmente podrá ser arrancado de un golpe o dañado de forma significativa, al menos con un solo golpe. Un arma de buen acero difícilmente se romperá al ser golpeada por un arma de madera. El Guía deberá tener en cuenta todas estas circunstancias y aplicar el sentido común a estas normas generales.

## **INMOVILIZAR:**

Las maniobras de inmovilización son una confrontación normal y siguen reglas parecidas a las de un ataque normal. Se lee en la misma tirada la confrontación de ataque/defensa (es decir, la pugna por agarrar al contrincante) y de fuerza de la presa o forcejeo por el arma (igual que se hubiera leído una tirada de daño/aguante).

Un contrincante que emplee con una mano un arma de cierta longitud provista de un filo cortante (por ejemplo, una espada) obtiene un +1 de ventaja para evitar ser agarrado por alguien desarmado. Si el arma se emplea a dos manos obtiene un +2. Un cuchillo, porra o navaja podrían conceder un as en la manga. Dicha bonificación no se aplica al forcejeo, pero si se aplica la bonificación derivada de la diferencia entre ataque y defensa. Es más fácil forcejear si has conseguido un buen agarre desde el principio que si tu presa es precaria.

#### **Por ejemplo:**

*Lucio Arvino, desarmado, intenta inmovilizar a Salvio Lévido, que esgrime un gladius. Lucio obtiene 6, 5 y 3, mientras que Salvio debe conformarse con un 4, 2, 1. Lucio es bastante ágil, pero muy debilucho, mientras que Salvio es grande y torpe, pero tiene mucha fuerza. El ataque de Lucio es de 6, la defensa de Salvio de 1, a la que cabe sumar otro punto por estar armado con una espada. La diferencia es por tanto de 4 puntos, que se suman al 3 de la fuerza de Lucio. Salvio ha obtenido un 4 en lo que al forcejeo se refiere, al que no añade ninguna bonificación por el arma, de modo que en total Lucio le supera por 3 puntos y le inmoviliza. Aunque significativamente más débil la llave operada en su enemigo ha bastado para superarle.*

En turnos posteriores un contendiente atrapado puede intentar liberarse (se repite la misma operación, pero ahora su rival cuenta con un +2 al ataque).

Por su parte, el combatiente que tiene agarrado a un enemigo puede efectuar ataques cuerpo a cuerpo sobre este mismo, también con una ventaja de +2, para causarle daño, como estrangulamientos, luxaciones, etc.

## **ATAQUES MÚLTIPLES:**

Una misma acción puede emplearse para efectuar varios ataques sobre el mismo o distintos personajes.

**UN PERSONAJE SOLO PUEDE EFECTUAR TANTOS ATAQUES MÚLTIPLES EN UN TURNO COMO SU VALOR DE REFLEJOS.**

**AL DECLARAR ESTA MANIOBRA SE CONSIDERA QUE EL PERSONAJE HA DESCUIDADO SU DEFENSA (-2 A SUS RESULTADOS DEFENSIVOS).**

**PARA EFECTUAR UN ATAQUE MÚLTIPLE SE ACOPLAN LAS DEFENSAS DE TODOS LOS OBJETIVOS ATACADOS.**

- Si se trata de personajes protagonistas o principales efectúan y suman los resultados de sus tiradas de defensa. Eso hace muy difícil lograr un ataque múltiple exitoso sobre este tipo de personajes.
- Si se trata de personajes de reparto se efectúa una tirada y se compara con el Valor Genérico y de Defensa, añadiendo 1 punto a las Defensas del resto de personajes en caso de obtener un resultado inferior a ambos o el Valor de Defensa del personaje si se obtiene en el Dado el mismo resultado que el Valor Genérico.

- Si se trata de ataques múltiples sobre el mismo personaje protagonista o principal este tiene derecho a multiplicar su resultado de Defensa por el número de ataques recibido.

**Por ejemplo:**

*Omnium recibe un ataque múltiple triple. Su tirada de defensa es 4, 3, 3 y toma el valor más alto. Su total de defensa para cada ataque es de 12. Si acumulara 3 Dados de Malestar y no hubiera superado ninguno con su 4, el total de Defensa sería de 1 y por tanto el total final sería tan solo de 3. Si hubiera añadido y superado un Dado de Suerte a la tirada su Defensa sería 5 y el total 15.*

- Si se trata de ataques múltiples sobre un mismo personaje de reparto la misma tirada de dado determina el resultado de acoplar la defensa sobre sí mismo (+1 punto por cada ataque recibido si es inferior al Valor Genérico y de Defensa, + su valor de defensa por cada ataque recibido si coincide con el Valor Genérico y ninguna ventaja si el dado excede su Valor Genérico o de Defensa).

Adicionalmente, el Guía determina en cuantos puntos se incrementa la dificultad de cada ataque, en función de la proximidad de los objetivos y la velocidad de recarga del arma.

- **SI EL PERSONAJE DISPONE DE VARIAS ARMAS PREPARADAS, ARMAS DE ALCANCE DISEÑADAS PARA EFECTUAR VARIOS ATAQUES O ARMAS AUTOMÁTICAS SUMA 0 A LA DIFICULTAD.**
- **PARA LA MAYOR PARTE DE ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO Y A DISTANCIA SUMA 1 A LA DIFICULTAD DE TODOS LOS ATAQUES.**
- **SI EL PERSONAJE EMPLEA ARMAS PESADAS QUE NECESITEN SER BLANDIDAS ANTES DE ATESTAR EL GOLPE O ARMAS A DISTANCIA DE RECARGA LENTA SUMA 2 A LA DIFICULTAD.**
- **SI LOS OBJETIVOS SE ENCUENTRAN ADYACENTES SUMA 0 A LA DIFICULTAD.**
- **SI LOS OBJETIVOS SE ENCUENTRAN SEPARADOS SUMA 1 A LA DIFICULTAD DE CADA ATAQUE.**
- **SI LOS OBJETIVOS SE ENCUENTRAN EN POSICIONES OPUESTAS SUMA 2 A LA DIFICULTAD DE CADA ATAQUE.**

**DICHOS INCREMENTOS EN LA DIFICULTAD PUEDEN CANCELARSE MEDIANTE ASES EN LA MANGA O NIVELES DE FORTALEZA APLICABLES O REDUCIENDO EL VALOR DE REFLEJOS.**

**Por ejemplo:**

*Sir Dorkar se enfrenta a 3 goblins del pantano, dos le asaltan por delante y un tercero ataca por detrás. Dorkar está equipado con una espada y una daga. Decide efectuar tres ataques con su única acción este turno.*

*Los dos goblins adyacentes no añaden nada a la dificultad, mientras que el goblin situado a su espalda obliga a sumar 2 puntos a todos los ataques. Sir Dorkar posee dos armas preparadas, pero necesitaría una tercera para el último ataque, por lo que decide añadir una patada a la combinación para no añadir más puntos al total de dificultad.*

*Los goblins tienen un Valor Genérico de 2, El Guía tira 3 dados y obtiene 1, 3 y 5. Dado que uno de los goblins ha obtenido un resultado inferior a su Valor Genérico el valor de Defensa de sus otros dos compañeros se incrementa en 1 punto.*

*Así, ahora Sir Dorkar puede efectuar 3 Ataques, uno con la espada, otro con la daga y otro con una patada de 5, 5 y 4 puntos de dificultad.*

*Opcionalmente, Sir Dorkar podría haber reducido su nivel actual de Reflejos de 4 a 2, contrarrestando los 2 puntos de penalización debidos a la posición de los goblins. El bonificador a la Defensa obtenido al acoplar las tiradas, no obstante, no puede compensarse de esta ni ninguna otra forma. Si hubiera intentado dos ataques con la espada la dificultad se incrementaría en 1 punto para cada uno de los ataques, pero esa penalización si podría haberse eliminado reduciendo los Reflejos hasta 1.*

## **ATAQUES DE BARRIDO:**

Si el Guía considera que el arma empleada y la posición de los enemigos lo permiten puede intentarse un ataque de barrido (sobre varios o sobre el mismo objetivo).

**EN UN ATAQUE DE BARRIDO EL TOTAL DE DAÑO SE CALCULA ANTES QUE EL DE ATAQUE Y SE SUMA A ESTE DIVIDIDO POR DOS. EN LOS ATAQUES EXITOSOS EL DAÑO NO VUELVE A AÑADIRSE, DEPENDIENDO EL TOTAL DEL AÑO SOLO DEL TOTAL CONSEGUIDO GRACIAS A LA PRECISIÓN DEL ATAQUE.**

El redondeo es hacia abajo.

### **Por ejemplo:**

*Takeda el Samurai decide efectuar un ataque de barrido con su nodachi contra el ninja que está atacándole. La dificultad para impactarle es de 6, lo cual lo hace virtualmente inalcanzable, pero Takeda suma el Daño del nodachi al ataque. Obtiene una tirada de 6, 2, 2. El total de Ataque es 6, el Daño del arma es el Dado Superior +2, es decir, de 8, al que hay que añadir el Dado de Daño del Samurai, que es el 6, para un total de 14. El total de Ataque obtenido, por tanto, es de 5 + 7. La Defensa se ha superado en 6 puntos. El Aguante del ninja absorbe 4 puntos de daño, de manera que sólo dos traspasan y causan daño efectivo.*

*Si Takeda no hubiese empleado un ataque de barrido no habría superado la dificultad necesaria para impactar al ninja, de modo que el daño habría sido el debido al medio (2 en este caso) y su rival hubiera escapado incólume.*

## ***ATAQUES DE OPORTUNIDAD:***

**UN COMBATIENTE QUE ABANDONA UN COMBATE CUERPO A CUERPO LO HACE GENERANDO UN ATAQUE GRATUÍTO DE OPORTUNIDAD, A NO SER QUE EMPLEE Y SUPERE UNA TIRADA DE MANIOBRA PARA ELLO (Y POR TANTO RENUNCIE A SU ATAQUE ESE TURNO).**

**UN PERSONAJE SOLO PUEDE EFECTUAR TANTOS ATAQUES DE OPORTUNIDAD POR TURNO COMO INDIQUE SU VALOR ACTUAL DE REFLEJOS.**

Así mismo, los oponentes que se acerquen o alejen de un personaje equipado con armas de alcance se verán también expuestos a sufrir los ataques que este pueda dirigirles mientras no se sitúen a distancia de combate cuerpo a cuerpo, si bien dichos ataques no se consideran propiamente ataques de oportunidad, sino que son ataques normales.

Nótese que en una situación así el atacante podría descuidar su defensa sin peligro para obtener un As en la Manga adicional.

## ***PIFIAS EN COMBATE:***

Cada valor negativo obtenido en una tirada de Ataque o Defensa durante un combate se traduce en un resultado de pifia. El Guía podrá escoger entre los siguientes efectos las consecuencias del error del personaje. Cada punto negativo equivale a una de las siguientes penalidades:

- Obtención de un Dado de Malestar, propio o de un aliado, sobre todo si se ha pifiado una tirada de ataque.
- Un turno de combate perdido, sobre todo en pifias en tiradas de Reflejos o Defensa.
- Un As en la Manga para la futura tirada del rival.
- Un efecto narrativo, como por ejemplo perder el arma u otro objeto importante, acabar en una localización desfavorable, etc.



# MAGIA:

El sistema de magia dependerá fundamentalmente de la ambientación concreta en la que tenga lugar la historia. En este capítulo estableceremos una serie de directrices básicas que el Guía deberá tener en cuenta a la hora de estructurar las normas concretas que sean de aplicación en su mundo de juego.

## **RANGOS DE PODER:**

De forma muy básica, definimos la magnitud de los conjuros en Rangos de Poder.

### **RANGO 0:**

Aquellos conjuros que permiten hacer algo parecido a lo que una pieza de equipo adecuada (y no demasiado costosa) podría proporcionarnos, o que el mago podría hacer por sí mismo en condiciones normales, como por ejemplo, iluminar una habitación, prender un fuego o animar un cucharón para que remueva el caldero por él.

En este rango también se agrupan los conjuros cuyo sutil efecto pudiera ser atribuidos a la sugestión mental, como el alivio de males menores (Dados de Malestar), las bendiciones y amuletos de buena suerte (Ases en la Manga), hacer que la víctima estornude sin control, etc. y las contramagias para conjuros de este mismo rango.

### **RANGO 1:**

Aquellos conjuros que permiten hacer cosas al alcance de personas que se han entrenado para ello de forma más o menos parecida o duplicar los efectos de piezas de equipo exóticas, como un conjuro que nos permita avanzar con sigilo, lanzar un ataque mágico sobre un enemigo, desbloquear una cerradura, seducir a una damisela, restañar heridas, percibir una mentira, incrementar el daño del filo de una espada, mejorar nuestra vista como si dispusiéramos de un catalejo, provocarle el sueño a alguien, crear la ilusión de un sonido, levitar, orientarnos en el bosque y comprender a los animales, etc.

En este rango se encontrarían la mayor parte de conjuros que permitan percibir rastros mágicos, criaturas invisibles, investigar objetos encantados y protegerse de seres mágicos menores como duendes y hadas y las contramagias para conjuros de este mismo rango o inferiores.

### **RANGO 2:**

Aquellos conjuros cuyo efecto estaría al alcance de un individuo o una colectividad de personas que contase con los recursos y el tiempo suficiente o bien aquellos que logren efectos de Rango 1 de forma muy superior a la que podría esperar conseguir un profesional entrenado, como

levantar una torre de piedra, cruzar el océano, curar enfermedades graves, desatar la peste en un condado, provocar una maldición, conjuros de invisibilidad, vuelo, lectura mental, o que nos permitan dominar a las bestias o atravesar paredes.

También en este rango se encontrarían aquellos conjuros que permitan invocar y someter a seres mágicos de poder moderado, como pequeños demonios servidores, o protegerse de seres sobrenaturales de mayor poder y las contramagias para conjuros de este mismo rango o inferiores.

### **RANGO 3:**

Aquellos conjuros que están más allá de las capacidades humanas, como establecer un Portal de teletransporte entre dimensiones, devolver la vida a los muertos, rejuvenecer, etc.

En este nivel se encuentran las invocaciones de poder capaces de convocar a grandes demonios o espíritus poderosos y protegerse de divinidades de la naturaleza o entes primigenios y las contramagias para conjuros de este mismo rango o inferiores.

### **COSTE:**

Todos los conjuros tienen un coste que puede pagarse en tiempo, ingredientes y energía mágica.

El coste concreto dependerá de la naturaleza del sistema mágico que opere en el mundo (principalmente del grado en que la magia esté presente en el mundo) y del conjuro concreto que el mago conoce. El pago deberá efectuarse antes de realizar la correspondiente tirada.

En el clásico mundo de Fantasía los conjuros de Rango 0 carecen de coste para el mago competente, que puede lanzarlos sin prácticamente limitación alguna (igual que un guerrero puede atestar espadazos con su mandoble sin restricciones de ningún tipo). Aprendices poco avezados o gente corriente que conozca alguno de estos sortilegios menores deberán superar una tirada de dificultad 2 y pagar el coste en Dados de Suerte, Malestar, Turnos de Combate o Ingredientes que estime el Guía (normalmente uno solo de estos elementos). Para la mayoría de la gente que no practica las artes arcanas el uso de la magia implicará tomar el Dado Inferior (o el Dado Medio si conocen bien el conjuro que van a lanzar). Este tipo de magia no es lo suficientemente poderosa como para desatar grandes desastres cuando se descontrola. El resultado de una pifia al lanzar estos conjuros puede tener un efecto cosmético cómico o, todo lo más, provocar la ganancia de algún Dado de Malestar, más por el ridículo que por otra cosa.

Los conjuros de Rango 1 requieren una tirada de dificultad 3, y pueden suponer un coste en Dados de Suerte, Dados de Malestar, tiempo en turnos de combate o ingredientes menores fáciles de conseguir y reponer, como el pergamino en el que han sido anotados o sal para trazar los pentáculos. El Guía determina cuántos y cuáles de estos elementos son necesarios (habitualmente entre 1 y 3) y la dificultad de la tirada aumenta en 1 por cada elemento ausente. La gesticulación y la voz pueden considerarse como ingredientes en este Rango. Las pifias mágicas suelen pagarse en Dados de Heridas.

Los conjuros de Rango 2 requieren una tirada de dificultad 4 y el empleo de Puntos de Personaje o la adquisición de Dados de Heridas, así como de un tiempo comprendido entre minutos y horas y el empleo de ingredientes valiosos y exóticos, como una escama de dragón. El Guía determina

cuántos y cuáles de estos elementos son necesarios (habitualmente entre 3 y 6) y la dificultad de la tirada aumenta en 2 por cada elemento ausente. Las pifias mágicas suelen pagarse en Secuelas Permanentes cuando no se cobran la vida del oficiante. Los conjuros de este nivel suelen poseer un punto débil o restricción que permite que sean vencidos por personas ajenas a la práctica de las artes arcanas.

Los conjuros de Rango 3 precisan una tirada de dificultad 5 e implican la colaboración de varios hechiceros, el sacrificio conjunto de Puntos de Personaje y Datos de Heridas, periodos de tiempo que pueden abarcar varios días y el empleo de costosísimos ingredientes a menudo de naturaleza única, como un ojo de dragón. El Guía determina cuántos y cuáles de estos elementos son necesarios (habitualmente entre 6 y 12) resultando imposible llevar a cabo el ritual si no se dispone de todos ellos. Las pifias mágicas a este nivel desencadenan auténticos holocaustos.

Para imbuir poderes mágicos en un objeto determina el Rango del encantamiento deseado e incrementa en 1 el Rango efectivo del ritual mágico que deberá llevarse a cabo para fabricar con éxito el artefacto. El Guía determinará el tiempo durante el cual el objeto conservará su poder y los usos diarios o cargas de las que dispondrá y ajustará el coste de creación adecuadamente.

Inventar nuevos conjuros también requiere de una inversión de tiempo, esfuerzo e ingredientes equivalente a lanzar un conjuro del Rango superior al conjuro que se pretende desarrollar.

En ambos casos, para los conjuros de Rango 3 los elementos necesarios son entre 12 y 24, los costes son en sacrificios de vidas humanas o de animales mágicos, así como la obtención de secuelas de tercer nivel o el sacrificio permanente de Datos de Suerte. En tiempo los costes son del orden de magnitud de años y los ingredientes necesarios serán elementos únicos y legendarios, como la Corona de los Reyes Élficos o el cráneo del Primer Dragón. La dificultad de esta tirada es de 6, y no puede faltar ninguno de los componentes designados por el Guía.

Finalmente, conviene hacer notar que cada mago concreto se inicia en una senda particular de saber arcano, cuyos conjuros pueden no ser compatibles con los de otros hechiceros (aunque empleen mecánicas de juego similares). Convendría que cada conjuro conocido por el Mago fuese detallado y personalizado por el Guía.