

~ Capítulo 1 ~

Personajes

Comenzamos

Lo único necesario para jugar es, por un lado, este manual que tienes en tus manos; por otro, unos folios en blanco para mapas o anotaciones, lápices, goma de borrar, los ejemplares de la hoja de personaje necesarios y dados, muchos dados...

En este juego, los personajes juegan un rol determinado: son Recuperadores Jugadores (RJs), y en este capítulo vamos a comenzar a darles forma.



María, una de nuestras jugadoras de playtesting, va a crear su triada, y aprovecharemos para ir explicando cada uno de los pasos poco a poco según da forma a sus RJs:

María decide que va a crear a las hermanas Santoponce, una triada formada por Aurora María (Aurnyn) Santoponce, Belén Beatriz (B.B.) Santoponce, y Carmen Laura (Carmina) Santoponce.

Para ello, rellenará los datos familiares de su triada, preparando la hoja de personaje para incluir los datos de sus chicas

Atributos y Habilidades

Todos los RJs poseen unos Atributos innatos adquiridos de forma natural que determinan sus capacidades tanto físicas como mentales que lo definen, y además afectan a sus acciones. En este juego, los atributos son comunes a toda la triada; tienen carácter familiar.

Atributos

Tenemos **24** puntos a repartir entre **4** atributos, teniendo en cuenta que su valor debe oscilar entre un **mínimo de 4** y un **máximo de 10**. Debemos tener en cuenta que una vez que hayamos fijado su valor, los tres componentes de la triada de RJs tendrán los mismos valores.

Si bien los atributos son innatos, y de momento en este juego no pueden variar según pasa el tiempo, las Habilidades son las capacidades que tu RJ puede haber aprendido, o practicado, a lo largo de su vida; son fruto de su experiencia previa, y son actualizables y mejorables según el RJ va adquiriendo más experiencia en su uso a lo largo del tiempo. Por ello, ya que cada componente de la triada puede tener su pasado al margen de los demás, las Habilidades son personales de cada RJ. Estas habilidades se agrupan según el Atributo que las rige, o del que dependen.

Atributo “Físico”

Mide la capacidad muscular y la resistencia/vitalidad del RJ.

Por medio de este atributo, un RJ puede llevar a cabo los esfuerzos necesarios para ejecutar acciones físicas, como

acarrear peso, ignorar daño o cansancio, aplicar fuerza sobre algo (tirar de algo o empujarlo)

De este atributo dependen las habilidades del grupo “F”, así como el Valor Especial “Puntos de Vida”

Atributo “Destreza”

Mide la coordinación ojo-mano, la agilidad, los reflejos y el equilibrio.

Por medio de este atributo, un RJ se desenvolverá mejor o peor en situaciones que demanden velocidad, agilidad, timing, o bien será capaz de manejar correctamente herramientas para ejecutar trabajos manuales delicados

De este atributo dependen las habilidades del grupo “D”, así como el Valor Especial “Defensa”

Atributo “Inteligencia”

Mide la capacidad del RJ de aprender y razonar, además de memorizar.

Por medio de este atributo, un RJ será capaz de comprender en mayor o menor medida, y por tanto razonar una planificación o resolución ante las diferentes situaciones que requieran una prueba mental

De este atributo dependen las habilidades del grupo “T”



María comienza a generar su triada; para ello, gestiona los 24 puntos a repartir de la siguiente forma:

- Físico: 6
- Destreza: 7
- Inteligencia: 5
- Percepción: 6

Atributo “Percepción”

Mide la capacidad del RJ de sentir el medio en el que existe a través de sus sentidos, por medio de su atención

Por medio de este atributo, un RJ podrá aprovechar en mayor o menor medida la información que pueda extraer del medio y de sí mismo, aplicándola a la situación en la que se encuentre

De este atributo dependen las habilidades del grupo “P”, así como el Valor Especial “Iniciativa”

Habilidades

En la creación del RJ, el jugador dispone de un total de 70 puntos iniciales a repartir entre las diferentes Habilidades, con las siguientes salvedades:

Tal como se ha comentado, las habilidades se agrupan según el atributo del que dependen, y por ello, los puntos de habilidad inicial deben reflejarlo. Normalmente, si un RJ es bueno en algo, suele tenderse a mejorarlo, si no llega a la especialización.

Por ello, a la hora de gastar estos puntos iniciales, se ha de tener en cuenta que:

No es posible gastar más del valor del atributo *3 en el grupo de habilidades que depende de dicho atributo

El coste de nivel de Habilidad viene indicado por la siguiente relación:

Nivel de Habilidad	Coste
1	1 pto
2	3 ptos
3	6 ptos
4	10 ptos
5	15 ptos

Grupo de Habilidades “F”

Este grupo de habilidades depende del atributo “Físico”

F	Habilidad
	Armas Cuerpo a Cuerpo
	Correr
	Lanzar
	Nadar
	Saltar
Trepar	

Armas Cuerpo a Cuerpo

Esta habilidad mide el grado de entrenamiento o conocimiento del uso de armas del tipo Cuerpo a Cuerpo, o bien del uso de su propio cuerpo como arma

Correr

Esta habilidad permite aumentar la resistencia al cansancio al correr, permite dar una arrancada veloz, y puede ser usada para ayudar a huir, o capturar al que huye por medio de tiradas enfrentadas

Lanzar

Esta habilidad permite alcanzar a cualquier objetivo dentro de un rango razonable con un objeto no demasiado voluminoso

Nadar

Esta habilidad permite al RJ mantenerse a flote en un medio líquido en situaciones en las que es posible ahogarse. Permite el uso de apnea para aguantar buceando más tiempo y evitar la asfixia

Saltar

Esta habilidad permite conocer cómo mover el propio cuerpo de forma que sea posible llegar más lejos en un salto. Así mismo, permite caer correctamente en caso de una caída, reduciendo el posible daño causado por la misma

Trepar

Esta habilidad permite ascender por un medio (pared, árbol...) de forma rápida y segura. También permite anclarse en las alturas para poder ejecutar otras acciones evitando penalizaciones

Grupo de Habilidades “D”

Este grupo de habilidades depende del atributo “Destreza”

D	Habilidad
	Armas a Distancia
	Conducir Automóvil
	Esquivar
	Mecánica
	Sigilo
Ocultarse	

Armas a Distancia

Esta habilidad permite el uso adecuado de armas que no dependan de la fuerza física del RJ, y que puedan dañar a un adversario lejos del rango cuerpo a cuerpo, como las armas de fuego

Conducir Automóvil

Por medio de esta habilidad, el RJ será capaz de estar a la altura conduciendo un vehículo, ya sea participando en una persecución (ya sea persiguiendo, o huyendo), y permite dominar al vehículo en caso de encontrarse en condiciones de alta peligrosidad, como conducir a gran velocidad, hielo/hojas/barro sobre la calzada, campo traviesa...

Esquivar

Esta habilidad permite evitar daño producido por elementos arrojados o no, que se acercan a cierta velocidad (visible por el RJ), apartándose a tiempo de su trayectoria

Mecánica

Esta habilidad permite reparar/mantener elementos mecánicos (motores, vehículos), siempre que se disponga de los elementos necesarios para efectuar dicha reparación

Sigilo

Esta habilidad permite al RJ moverse en silencio, emitiendo el menor ruido posible al desplazarse

Ocultarse

Esta habilidad permite al RJ esconderse en el medio en el que esta, ya sea detrás de unos matorrales, etc, complicando la tarea de ser visto. Si el usuario se mueve puede intentar permanecer oculto.

Grupo de Habilidades “I”

Este grupo de habilidades depende del atributo “Inteligencia”

	Habilidad
I	Perspicacia
	Medicina
	Memorizar
	Orientación
	Sistemas Informáticos
	Supervivencia

Perspicacia

Por medio de esta habilidad el RJ podrá deducir los sentimientos e impulsos de las personas y penetrar los engaños simples además de detectar las mentiras no premeditadas. Para engaños premeditados o con buenos mentirosos, la dificultad para detectarlos puede aumentar

Medicina

Por medio de esta habilidad, el RJ podrá conocer procedimientos para poder ejecutar primeros auxilios, medicina de campaña, e incluso hacer diagnósticos

Memorizar

Pendiente

Orientación

Por medio de esta habilidad el RJ será capaz de trazar una ruta correcta hacia un punto lejano a su posición ya sea de día o no, o bajo las inclemencias del tiempo. Los resultados obtenidos en las tiradas de esta habilidad deben ser mantenidas en secreto por el Director de Juego

Sistemas Informáticos

Pendiente

Supervivencia

Por medio de esta habilidad relativa a vivir en naturaleza, el RJ podrá mantenerse con vida en la naturaleza en el caso de quedarse sin recursos; gracias a ella, podrá cazar, poner trampas, reconocer huellas de animales...

Grupo de Habilidades “P”

Este grupo de habilidades depende del atributo “Percepción”

	Habilidad
P	Buscar
	Escuchar
	Rastrear
	Reflejos
	Sentir
	Ver

Buscar

Esta habilidad indica lo bueno que el RJ es para encontrar puertas o compartimentos secretos, objetos escondidos, identificar un objeto que haya sido modificado levemente.

Escuchar

Por medio de esta habilidad, el RJ puede detectar, interpretar y comprender lo que pueda escuchar (una conversación entre el ruido de fondo de un local

abarrotado, etc) Igualmente sirve para determinar la dirección de un sonido tras ser detectado

Rastrear

Un RJ puede, por medio de esta habilidad, seguir a una persona, vehículo o animal a través de tierra blanda o cubierta de hojas. Por cada día transcurrido desde que las huellas se hicieron, la posibilidad de éxito disminuye. La lluvia hace que resulte casi imposible seguir un rastro. No se puede seguir un rastro a través del agua, o superficies duras. De noche posiblemente será necesario usar equipo adicional.

Reflejos

Pendiente

Sentir

Por medio de esta habilidad, el RJ mide su capacidad para advertir cosas de manera inconsciente notando lo que ocurre a su alrededor. Esta Habilidad puede emplearse para darse cuenta de que alguien sigue al RJ, o le observa, también para detectar cambios en el entorno (atmosféricos, etc)

Ver

Localizar o detectar casos no normales (un coche tiene las ruedas muy bajas, por lo que lleva un gran peso), descubrir personas escondidas, avistar objetos en movimiento, o evitar pasar por alto detalles importantes en vista panorámica



Sobre las habilidades, María, tras dedicar un rato a pensar cómo organizar a sus nenas, se decanta por asignar los 70 puntos de Habilidad de cada una de la siguiente forma:

Lo primero, va a dotar a sus chicas de una base común de habilidades con los mismos niveles, ya que las tres se han criado juntas:

Pendiente

Posteriormente, dedica el resto de puntos a asignarlos a habilidades diferentes, para ajustar a las chicas a los roles que quiere que lleven cada una de ellas

Auryn:

Pendiente

B.B.

Pendiente

Carmina

Pendiente

Aspectos

Los Aspectos representan la personalidad y formas de conducta de un personaje que no están reflejados por sus características o habilidades. Pueden ser desde creencias, relaciones con otras personas, citas a las que siempre recurre, descripciones personales... Los Aspectos ayudan a definir al personaje.

Sobre los Aspectos

Un Aspecto puede usarse para otorgar un beneficio en determinadas situaciones. De ésta forma un personaje puede mejorar en cualquier tarea siempre que su Aspecto, que tiene que ver con la misma, le ayude de alguna forma concreta.

Por ejemplo, un RJ puede tener el Aspecto “Criado en las cumbres”, lo que le ayuda a adaptarse a climas fríos y le da soltura para desenvolverse en terrenos montañosos; le podrá ser de ayuda si tiene que sobrevivir en alta montaña.

Forzar el Aspecto

Por otra parte, un Aspecto puede ser usado como Dificultad. Si un RJ esté metido en una situación en la que uno de sus Aspectos pudiera perjudicarlo (como Orgullosa, mientras pide algo), el jugador puede mencionarlo al DJ y voluntariamente aceptar un perjuicio.

Como ejemplo, el RJ “Criado en las cumbres” lo pasaría bastante mal en climas calurosos.

Puntos de Aspecto

Teniendo en cuenta lo anterior, un Aspecto es un rasgo mediante el cual un personaje obtiene y gasta puntos de Aspecto, y puede usarse como beneficio o como perjuicio para el RJ

De inicio, el RJ cuenta con 3 puntos de Aspecto

Invocar Aspectos

El jugador debe gastar 1 punto de Aspecto, elegir un Aspecto y razonar como el Aspecto elegido influye en la acción. A continuación, el jugador, en el caso de estar usando una habilidad, podrá elegir el dado mayor, o bien, si se invoca para obtener un beneficio por la situación en la que se encuentre el RJ. El beneficio debe estar relacionado con la naturaleza del Aspecto, y debe ser coherente. Por ejemplo, un RJ puede invocar su aspecto de "Criado en las cumbres" para determinar en qué lado de la montaña es más posible que se encuentre el campamento base de un habitante del recuerdo escalador.

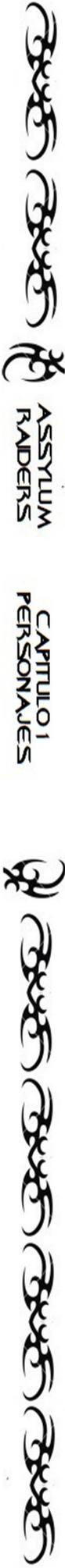
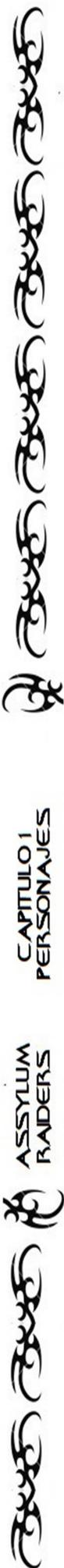
Aspectos ajenos

Un personaje puede invocar o forzar no sólo sus propios Aspectos, sino que también puede aprovecharse de los aspectos de otros. A todos los efectos, invocar un Aspecto ajeno funciona de la misma forma que si fueran Aspectos propios del RJ, con las mismas implicaciones y los mismos beneficios.

Muchas veces un Aspecto ajeno entra en juego como consecuencia del esfuerzo de los RJs, bien sea a causa de un enfrentamiento en el que dejan en evidencia algún rasgo de otro personaje que podrían usar en su favor, o mediante un análisis acertado que revele uno de sus Aspectos ocultos. En éstos casos, el jugador en cuestión se ha ganado el derecho de invocar dicho Aspecto en ese momento sin gastar puntos de Aspecto, pero sólo puede hacer esto una vez. Para invocar nuevamente ese Aspecto ajeno, deberá usar puntos de Aspecto.

Forzar Aspectos

Un Aspecto puede ser usado para ganar puntos de Aspecto mediante una dificultad. Normalmente es el DJ quien lo hace, indicando las ocasiones en las que un Aspecto podría ser problemático para un RJ. Sin embargo



los jugadores también pueden forzar los Aspectos de cualquier otro RJ.

El RJ cuyo Aspecto es forzado tiene dos opciones, o bien aceptar la dificultad, ganando así 1 punto de Aspecto, o bien ignorarla a cambio de 1 punto de Aspecto.

Forzados accidentales

En ocasiones un jugador interpreta sus Aspectos de forma que les suponen algún tipo de compromiso, aún sin la intención de forzarlos. En éstas ocasiones el DJ puede recompensarle con 1 punto de Aspecto por su actuación.

Meterse en el personaje e interpretar sus Aspectos debe ser reconocido, pero solo debe ser recompensado cuando el jugador use activamente un forzado para aumentar la dificultad a cambio de puntos de Aspecto.

Otorgando Aspectos

La forma de crear los Aspectos de un personaje es a través de su historial personal.

En este juego, se otorgan dos aspectos; un aspecto familiar, que van a tener todos los integrantes de la triada, y un aspecto de conducta, de libre elección.

Ejemplos de Aspectos

A continuación se describen algunos ejemplos de aspectos, pero son solo ejemplos. A ellos se les puede unir cualquier aspecto que pueda ser leído tanto positivamente como negativamente (Orgullosa, Criada en el desierto, Curiosa, Mujerista, “Soy el dueño de la verdad absoluta”, Paso de todo, ...)

Irascible:

La rabia del RJ explota cuando las cosas no salen como el desea. A veces su furia le ayuda a superar obstáculos, cambiando la situación a su favor, pero en otras su

actuación le perjudica claramente, quizá encasillándolo como non grato a los ojos de otras personas.

- Invocado: arrebato de furia que pueda aprovechar en su beneficio. (Apartar un coche que bloquea la entrada a una casa).
- Forzado: el personaje puede perder la calma en momentos poco adecuados.

Cobarde:

El RJ tiene miedo a que le pase algo. Mucho miedo, aunque lo oculte; y pondrá los medios necesarios para preservarse a sí mismo.

- Invocado: correr, esconderse, mentir convincentemente para salvar su pellejo.
- Forzado: huir dejando atrás todo y sin mirar atrás.

Testarudo:

El RJ es y se muestra inflexible en ciertos temas o acciones. Todo lo que tenga que ver con su idea de ver las cosas se lo toma muy en serio, anteponiendo su punto de vista como el único posible.

(Me da igual lo que digáis: [Alzando la voz amenazante] ¡¡¡Vamos a bajar a ese valle por mis narices!!!)

- Invocado: ejecutar el mismo, o presionar a otros realizar cualquier acción relacionada con sus forma de ver las cosas.
- Forzado: el RJ ejecutara la acción según su forma de pensar, en lugar de hacer algo más sensato/lógico.

Serenidad

Pendiente

Estabilidad mental, superación personal, neuras...

Equipo

Pendiente

