

Y SYSTEM 3



**ISBN**

979-13-991041-0-3

DEPÓSITO LEGAL

CA 486-2025

CRÉDITOS

CONCEPCIÓN, DISEÑO Y REDACCIÓN

Ignacio Sánchez Aranda

CORRECCIÓN

Marta Mozo Holgado

ILUSTRACIÓN, ARTE Y MAQUETACIÓN

Adrián Jiménez «Squirrel»

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Jorge Carrero Roig

REVISIÓN

Antonio Lozano Lubián

Pablo Ortega «Vulzen»

AVENTURA SANGRE EN EL AGUA

Elena G. Párraga («@elenadesociales»)

PUBLICADO POR

Walhalla Ediciones

AGRADECIMIENTOS AVENTURA SANGRE EN EL AGUA

La autora desea dedicar su aventura a todas las personas que participaron en los testeos iniciales, y muy especialmente a:

Mis amigas desde hace años, Alba e Isa «Koala», por seguirme en los primeros compases de mi andadura rolera.

A (don) Arturo Losada, José «Calmujo» y Leti «Profadequímica», por sus valiosos comentarios e imprescindibles aportaciones.

A Belén «Emebé», porque, sin ella, esta aventura nunca habría llegado a publicarse, y porque me ha enseñado el valor de saber escuchar los consejos de la gente que te aprecia de verdad.

A Josemi Gallas, por ser el primer máster en querer dirigir Sangre en el agua, por su implicación preparando la aventura y por sus certeras correcciones.

A Pablo «Lemariont» y a «Jorcha», porque su generosidad e implicación los convierten en esos jugadores que siempre querría tener en mesa.

A Pili, no solo por cuidar de mí, sino por acompañarme en esa primera mesa presencial.

A Diego «Darokin», por sus sabios e imprescindibles consejos y por ser un gran máster (y aún mejor amigo).

A Víctor «Zhanir» y Elena «Tinta», por estar siempre dispuestos a jugar cualquier cosa que proponga, e incluso a repetir la misma partida o a hacer de PNJ.

Y a Vanessa e Isa «Leira», simplemente por su amistad.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1	06
SISTEMA	
1 Datos, tiradas y dificultades	7
Críticos y pifias	12
Recuerdo cuando...	14
Tiradas y defectos	15
Proezas	18
Acciones combinadas	23
Ayudar	25
Puntos de guion	27
2 Atributos y habilidades	29
Atributos básicos	29
Habilidades de los personajes	31
Agilidad, Aplomo y Perspicacia	36
3 Combate, salud y valor de Resistencia Física	38
Combates	38
Otras fuentes de daño	50
Salud y Resistencia Física	52
4 Otras reglas y opciones mecánicas	55
Protecciones	55
Reglamento opcional de tortura	56
Tiradas de pánico, Estabilidad y Resistencia Mental	58
Curación	62
Persecuciones	64
Magia y poderes	69
Aprendizaje y experiencia de los PJ	74
5 Creación de PJ	76
Creación libre de PJ	77
La ficha de personaje	78
PJ con talentos (PJ pregenerados)	80
Anexo I: creación de PNJ	84
Anexo II: retoques para ambientaciones con tono <i>pulp</i>	86
CAPÍTULO 2	88
SANGRE EN EL AGUA	
1 Información básica	89
Sinopsis de la aventura	91
Contexto histórico	92
2 Sangre en el agua	93
Introducción	93
<i>Flashback</i> de Pedro	97
La enfermedad de Sair y Nair	98
<i>Flashback</i> de Benjamín	100
El interrogatorio de Hafsa y la muerte de Salim	102
<i>Flashback</i> de Aamir	104
La investigación en el zoco	106
La tienda de Abu Jalaf	106
La mezquita aljama	107
Eventos opcionales en el zoco	108
El <i>Hamman</i>	110
La historia de Harud Ibn Hud (Harun «Al-Rundi»)	113
Epílogo	116
Estadísticas de los PNJ	119
Mapa del <i>hamman</i>	122
ANEXOS	
PJ pregenerados	124
Ficha de PJ	130
Fichas de PNJ	133

CONCEPTO

Ysystem3 es la tercera edición del reglamento genérico diseñado por Walhalla Ediciones para jugar cualquier aventura o campaña de rol. Como sistema de juego, destaca por ser completo, sencillo, versátil, sólido, profundo, heroico, ligeramente táctico y con un cierto componente narrativo. Con Ysystem3 puedes disfrutar plenamente de cualquier género sin necesidad de aprender nuevas mecánicas cada vez; además, es muy fácil de retocar en función de la ambientación. El reglamento es gratuito y libre: puedes hacer uso de él sin ningún problema, enteramente o en parte (incluso con fines comerciales), con el único requisito de acreditar claramente su autoría y procedencia. Además, puedes usar el logo de Ysystem3 de igual manera. ¡Compartir es vivir!

 Si te encuentras este símbolo, quiere decir que el apartado describe una habilidad, ataque u otro aspecto mecánico de Ysystem3 en el que es necesario realizar una tirada por parte del jugador.



RESUMEN

Los textos incluidos en estos recuadros a lo largo del documento funcionan como resúmenes de las mecánicas de Ysystem3. Te servirán para consultar las reglas rápidamente durante la partida sin tener que interrumpir el ritmo de juego.

«TÍTULO DEL CONSEJO»

Por otra parte, este tipo de recuadros proporciona distintas píldoras con consejos de dirección exclusivos de Ysystem3. Te enseñarán a sacar el máximo partido de las mecánicas que contiene el reglamento.

*Una sombra
crece en la pared
detrás de ti...*

SE ACERCA ALGO

LOS JUEGOS DE ROL

Un juego de rol es una actividad lúdica emparentada con el teatro, la literatura y otros géneros artísticos en la que un grupo de personas se reúne alrededor de una mesa, ya sea presencial o virtual, para construir una narración de forma colaborativa a partir de la interpretación de unos personajes que crean o adoptan, conocidos como «personajes de los jugadores» (en adelante, «PJ»). Las sesiones de rol suelen durar entre dos y cinco horas y se asemejan a una conversación en la que se va generando ficción y se suelen tirar dados de vez en cuando para determinar si los protagonistas de la historia tienen éxito en las acciones que pretenden llevar a cabo. Con Ysystem3, las historias pueden girar en torno a un sinfín de ambientaciones distintas, ya que se trata de un reglamento genérico.

De entre los jugadores, uno de ellos asume el papel de director de juego. Este jugador especial, también conocido como «DJ», ostenta el cometido de diseñar y dirigir la historia en la que están involucrados los PJ, describir el mundo donde se llevan a cabo las aventuras e interpretar a todos aquellos personajes secundarios que pueblan la trama y pueden interactuar con ellos. Dichos per-

sonajes, ya se trate de meros figurantes o grandes antagonistas, están controlados plenamente por el propio director de juego y reciben el nombre de «personajes no jugadores» (en adelante, «PNJ»). Además, el DJ es la persona que tiene la palabra final sobre cualquier aspecto que atañe a las reglas y, en este sentido, ejerce de moderador y árbitro imparcial. Como es lógico, debe conocer bien el conjunto de mecánicas usado en el juego, que en este caso son las de Ysystem3.

Por lo que concierne a las reglas, en un juego de rol sirven para establecer pautas que ayuden a dirimir situaciones complejas de forma ágil y consensuada. Además, los reglamentos de rol casi siempre aportan un cierto nivel de incertidumbre y emoción a la partida, ya que en ellos suele estar presente la aleatoriedad del azar en mayor o menor grado. Este es el motivo de que se usen dados. Con todo, lo más importante es tener siempre presente que en un juego de rol la prioridad absoluta es la diversión, por lo que tanto el DJ como el resto de jugadores deben sentirse libres de modificar aquello que obstaculice esa diversión o haga tedioso el desarrollo de la partida.



GLOSARIO DE TÉRMINOS DE YSYSTEM3

AGILIDAD

Primero de los tres valores fijos y pasivos con los que cuenta todo personaje. Representa sus reflejos, su capacidad para esquivar golpes y su *explosividad* física.

APLOMO

Segundo de los tres valores fijos y pasivos con los que cuenta todo personaje. Representa su valor, su cordura y su templanza.

ATRIBUTO

Cada uno de los cinco rasgos o características esenciales de los personajes, expresados con un bonificador a las tiradas de las habilidades que dependen de ellos (0, +1, +2, +4 o +6). Estos atributos son Carisma (CAR), Destreza (DES), Fuerza (FUE), Inteligencia (INT) y Percepción (PER).

DEFECTO

Cualquiera de los dos rasgos del PJ, grave y leve, que el DJ puede «activar» para obligar al jugador a repetir una tirada que ya ha sacado.

DJ (DIRECTOR DE JUEGO)

Jugador que narra la partida, conoce y aplica el reglamento, ejerce de árbitro imparcial, detecta e incorpora los deseos del resto de jugadores e interpreta y gestiona las acciones de todos los PNJ.

FICHA DE PERSONAJE

Documento de una sola página en el que se consignan todos los datos relevantes de un PJ y el conjunto de sus estadísticas con influencia en el juego.

HABILIDAD

Cada una de las veinticuatro distintas capacidades que tienen los personajes para hacer las cosas correctamente y afrontar cualquier dificultad.

PERSPICACIA

Tercer y último de los tres valores fijos y pasivos con los que cuenta todo personaje. Representa su capacidad para percatarse de cosas que no son evidentes a simple vista.

PNJ (PERSONAJE NO JUGADOR)

Personaje secundario o figurante de la trama narrada por el DJ e interpretado por este último. Generalmente se trata de un aliado, un antagonista o una fuente de información para los PJ. Debe contar con su propio carácter, aspecto, estilo, motivación y objetivos a corto y largo plazo. Sus estadísticas constituyen una pequeña selección o resumen de las que tienen los PJ.

PJ (PERSONAJE JUGADOR)

Personaje singular interpretado por un jugador cualquiera, a excepción del DJ. Es el protagonista absoluto de la acción. Sus estadísticas se reflejan en la ficha de personaje.

PROEZAS

Puntos exclusivos de los PJ que representan su capacidad de esfuerzo y les permiten repetir tiradas falladas, añadir 1D extra a cualquier tirada, aumentar el daño de sus ataques, incrementar temporalmente sus valores de Agilidad, Aplomo o Perspicacia o librarse de un éxito crítico en su contra.

PUNTOS DE ESTABILIDAD

Puntos que reflejan la condición mental general y el nivel de cordura de cualquier PJ. Cuando se pierden todos los puntos de Estabilidad, el PJ enloquece para siempre.

PUNTOS DE GUION

Puntos que permiten a los jugadores crear un recurso dramático por aventura, ya se trate de un contacto, un objeto o un suceso narrativo o ambiental provechoso.

PUNTOS DE SALUD

Puntos que reflejan la condición física general y la constitución de cualquier personaje. Cuando se pierden todos los puntos de Salud, el personaje muere irremediablemente.

RECUERDO CUANDO...

Mecánica de analepsis narrativa o *flashback* que permite sumar 2D adicionales a una tirada de habilidad o de Resistencia una vez por sesión (en el caso de partidas autoconclusivas o *one-shot*) o aventura (en el caso de campañas). Para ello, el jugador detiene momentáneamente la partida y narra una escena retrospectiva protagonizada por su PJ en la que se justifica la adición de los dados extra.

RESISTENCIA FÍSICA

Valor que indica cuánto aguanta un PJ sin desmayarse a causa de los golpes recibidos o las heridas sufridas.

RESISTENCIA MENTAL

Valor que indica cuánto aguanta un PJ sin sufrir una crisis de locura temporal a causa de los horrores que haya podido presenciar.

TURNOS

Cada uno de los segmentos en los que se divide el combate (equivalentes a unos cinco segundos de tiempo de juego) y eventualmente otras secuencias de acción, como la mayoría de las persecuciones.

SISTEMA

1

CAPÍTULO

1 DADOS, TIRADAS Y DIFICULTADES



RANGO DE DIFICULTADES

DIFICULTAD VALORES

Muy fácil	5-6
Fácil	7-8
Media	9-10
Desafiante	11-13
Difícil	14-17
Muy difícil	18-21
Extrema	22-25

En Ysystem3 solo se usan dados de seis caras. En general, hay que tirar entre 1 y 3D, según lo que se tenga en la habilidad por la que se tira, y a continuación sumar los resultados. Además, a todas las tiradas de habilidad se les añade el bonificador del atributo del que dependen, que puede ser 0 (nada), +1, +2, +4 o +6. Esto se debe a que cada una de las veinticuatro habilidades que hay depende necesariamente de alguno de los cinco atributos que tienen todos los personajes. Asimismo, se pueden añadir 3 puntos más al resultado final de la tirada si la acción que trata de llevar a cabo el PJ o PNJ tiene algo que ver con su profesión o perfil sociolaboral. Por último, aún existe la posibilidad excepcional de sumar 2D extra a una tirada cualquiera una vez por sesión o aventura desencadenando la mecánica *Recuerdo cuando...* (como se verá más adelante). En cualquier caso, **en Ysystem3 nunca se pueden tirar más de 5D**, independientemente de los talentos o mecánicas que el jugador sea capaz de activar para añadir dados a sus tiradas.

Tirar los dados sirve para comprobar si las acciones de los PJ tienen éxito o no, aunque solo se tira cuando la acción encierra al menos una pequeña dificultad. Por eso, **los resultados de las tiradas hay que compararlos con una dificultad concreta. Esta dificultad la determina el DJ y oscila siempre entre los 5 y los 25 puntos**, siendo 5 una cosa muy sencilla y 25 algo extremadamente complicado. Los PJ tienen éxito en lo que pretenden hacer cuando igualan o superan la dificultad de la acción impuesta por el DJ. La dificultad más habitual ronda los 9 o 10 puntos. Dificultades por encima de los 16-18 puntos son muy poco frecuentes. La tabla lateral expresa el rango de dificultades a modo de orientación.

EJEMPLO

Lara es una nueva jugadora de Ysystem3 e interpreta a un tipo duro de los años 30 del pasado siglo, un contrabandista de buen corazón llamado «Tony Petrelli». La aventura acaba de empezar y Petrelli ya se está metiendo en líos, pues trata de colarse en la oficina de una naviera en la que cree que hay información sobre cierto cargamento que le interesa. El DJ comunica a Lara que la puerta de la oficina parece endeble pero está cerrada con llave, por lo que Petrelli tiene que optar entre forzarla o romperla. En el primer caso, Petrelli debería contar con algún tipo de ganzúa y superar una tirada de Mecánica a dificultad 6 (muy fácil); en el segundo, bastaría con un enérgico patadón y sacar una tirada de Fuerza bruta a dificultad 5 (aún más fácil). Lara debe elegir qué hacer.

EJEMPLO

La jugadora se lo piensa brevemente y decide que afrontará la tirada de Mecánica en lugar de la de Fuerza bruta aunque esta última presente una menor dificultad. Romper la puerta sería pan comido para un tipo fornido como Petrelli, pero el contrabandista tiene una ganzúa entre sus pertenencias y, sobre todo, no quiere dejar evidencias de su paso por la oficina. Así que Lara consulta la ficha de su PJ y observa que solo tiene 1D en Mecánica. Para colmo, el atributo del que depende la habilidad es INT, que es el más débil de todos los de Petrelli... ¡0 puntos! Mala suerte, pero Lara tendrá que sacar un 6 con su único dado si aspira a abrir la puerta de la oficina sin dejar rastros.

En **condiciones de ausencia de luz** (por ejemplo, en una celda a oscuras o en plena noche cerrada), las tiradas por ciertas habilidades siempre ven incrementada su dificultad en 5 puntos. Dichas habilidades son:

- ✎ Atletismo (DES).
- ✎ Auxilio (INT).
- ✎ Conducir (DES).
- ✎ Entorno (PER).
- ✎ Información (INT), salvo que la búsqueda de datos se realice sobre un dispositivo electrónico dotado de una pantalla luminosa.
- ✎ Lucha (DES).
- ✎ Mecánica (INT).
- ✎ Observación (PER).
- ✎ Psicología (PER).
- ✎ Puntería (PER).
- ✎ Rastreo (PER).
- ✎ Supervivencia (PER).

En esas mismas condiciones de ausencia de luz, las tiradas por la habilidad de **Ocultación** ven reducida su dificultad en 5 puntos.

EJEMPLO

Siguiendo con el caso anterior, si Tony Petrelli tratara de colarse en la oficina de la naviera en plena noche, la tirada de Mecánica aumentaría su dificultad hasta los 11 puntos (6 de base + 5 puntos extra por las condiciones de ausencia de luz). Sin embargo, la opción de romper la puerta se volvería aún más atractiva, pues la tirada de Fuerza bruta seguiría presentando la misma dificultad que antes (5 puntos). A Petrelli no le quedaría más remedio que ir preparando su célebre patadón...

El hecho de que en Ysystem3 el DJ nunca tenga que hacer tiradas por los PNJ (salvo en situaciones de combate), simplifica mucho las fichas de estos últimos, en las que basta con consignar los bonificadores de los cinco atributos básicos, los valores fijos y pasivos de Agilidad, Aplomo y Perspicacia, los puntos de Salud y el valor de Resistencia Física, mientras que las habilidades quedan reducidas a solo cuatro (Atletismo, Fuerza Bruta, Lucha y Puntería). El DJ únicamente tendrá que determinar cuántos dados puede tener un PNJ en alguna otra habilidad que no sea Atletismo, Fuerza bruta, Lucha y Puntería en el caso de que dicho PNJ sea maestro de un PJ en un contexto de mejora por aprendizaje (véase páginas 74-75).



Por otro lado, cuando las acciones de un PJ entran en oposición con las de un PNJ, siempre hay que evitar las tiradas enfrentadas. En Ysystem3, el objetivo es que una sola tirada sea capaz de resolver cualquier conflicto, y que esa tirada la haga el jugador, nunca el DJ (salvo en los combates). Esto se consigue empleando tres valores fijos y pasivos de dificultad con los que cuentan todos los personajes: Agilidad, Aplomo y Perspicacia. A diferencia de otros sistemas de rol, en Ysystem3 los PNJ nunca deben tirar por cosas del estilo de Cordura, Correr o Discutir en contra de los PJ; en lugar de eso, es el PJ el que tiene que tirar por habilidades como Intimidar, Atletismo o Simulación contra el valor de Aplomo, Agilidad o Perspicacia del PNJ, respectivamente. Todo esto se explica a fondo en el apartado *Las habilidades de los personajes*.



RESUMEN

TIRADAS ➤ Dados que se tengan en la habilidad (1 a 3) + bonificador del atributo (0, +1, +2, +4 o +6). Se añaden 3 puntos más si la acción se relaciona con la profesión o el perfil sociolaboral del personaje. No se pueden tirar más de 5D bajo ninguna circunstancia.

HAY QUE IGUALAR O SUPERAR LA DIFICULTAD DE ACCIÓN IMPUESTA POR EL DJ (de 5 a 25 puntos).

DIFICULTAD DE ACCIÓN MEDIA A 9-10 puntos. + 5 puntos en condiciones de ausencia de luz (que se restan en el caso de la habilidad de Ocultación).

SE EVITAN LAS TIRADAS ENFRENTADAS. Los conflictos entre personajes deben resolverse con una sola tirada del PJ contra el valor de Agilidad, Aplomo o Perspicacia del PNJ (el DJ no tira salvo en combate).

PEDIR TIRADAS: SÍ, A MENUDO, PERO NUNCA IRRELEVANTES

Ysystem3 es un reglamento en el que **los jugadores deberían lanzar los dados con cierta frecuencia**. Esto hace que las mecánicas relativas a las proezas, que se explican un poco más adelante, estén bien equilibradas y contrapesadas con el resto del sistema.

Sin embargo, parece igual de conveniente **no solicitar tiradas irrelevantes a los jugadores**. Las tiradas irrelevantes causan frustración e impiden a los jugadores gestionar sus recur-

sos con racionalidad y acierto. Hay que hacer un esfuerzo por combinar esta premisa con la relativa *necesidad* de que se hagan tiradas expresada en el párrafo anterior. Si se va a pedir una tirada que, en el fondo, es irrelevante, es mejor no hacerlo. Las aventuras deberían contener un amplio número de retos de todo tipo de los que se deriven tiradas significativas, capaces de cambiar el curso de los acontecimientos en mayor o menor medida.

LA DIFICULTAD DE LAS TIRADAS DEBE SER PÚBLICA (CON EXCEPCIONES)

Por norma general, en Ysystem3 **la dificultad de las tiradas debería ser pública**. Ese es el *precio* de emplear un reglamento que destaca por la potencia de sus mecánicas tácticas de adición de dados (como las proezas o el *Recuerdo cuando...*). Si las tiradas son ocultas, ¿cómo van a evaluar correctamente los jugadores la necesidad de implementar esas mecánicas? No sería nada fácil. Por otro lado, informar de los valores fijos de los PNJ (aquellos que conforman la dificultad de un buen número de tiradas en cada sesión) no implica «revelar» ningún secreto. Parece obvio que, si un PNJ es delgado, joven y fibroso, lo más probable es que su Agilidad sea alta; del mismo modo, es fácil suponer que un PNJ con cara de miope ostente un bajo valor de Perspicacia. Es decir: los PJ *ven* a los PNJ; sus valores fijos no tienen por qué sorprender o ser un secreto para nadie.

No obstante, y como las cosas nunca son del todo blancas o negras, **puede que haya ciertas ocasiones en las que el DJ prefiera mantener alguna dificultad de acción en secreto**. Esto no constituye ningún problema mientras no se convierta en algo habitual. Algunas de las situaciones en las que esto puede darse son:

- Cuando la tirada tiene que ver con destapar una mentira, calar a un PNJ, hacerse pasar por otra persona u ocultar algo a la vista de los demás. En este tipo de acciones puede que sí convenga que el jugador no sepa si su PJ ha tenido éxito o no. Si al mismo tiempo se quiere dar la oportunidad de gastar proezas, siempre se puede informar al jugador de que la dificultad es «alta», «media» o «baja», sin entrar en mayor detalle.
- Cuando la tirada no resulta fundamental en el transcurso de la partida y, al mismo tiempo, su dificultad es alta o muy alta. En este caso, no revelar la dificultad a los jugadores es hacerles un favor, pues se evita que malgasten sus proezas.
- Cuando el valor fijo del PNJ que va a constituir la dificultad de la acción es muy alto o muy bajo pero, al mismo tiempo, su aspecto, forma de ser o posición social hacen pensar justo lo contrario. Es decir, cuando el DJ no quiere que los jugadores sepan que el PNJ es mucho más o mucho menos de lo que aparenta y jugar con esa ambigüedad resulta importante en la partida.

LAS TIRADAS ENTRE PJ SON LÓGICAS Y DESEABLES

Ysystem3 está diseñado para que un PJ pueda tirar contra otro PJ en cualquier supuesto o circunstancia y el hacerlo no parezca algo impostado. Ello se debe a la existencia de los tres valores fijos y pasivos que detenta todo personaje, sea PJ o PNJ: Agilidad, Aplomo y Perspicacia. Estos valores constituyen el reflejo exacto de la capacidad del personaje para resistir

afrentas físicas, morales y perceptivas, respectivamente, de manera que se debe hacer uso de ellos. El DJ, por ejemplo, tiene que permitir que un PJ convenza a otro PJ de algo tirando los dados para igualar o superar su Aplomo, de igual modo que lo vencería en una carrera al igualar o superar su Agilidad. No hay diferencia conceptual entre una cosa u otra.

CONSEJO

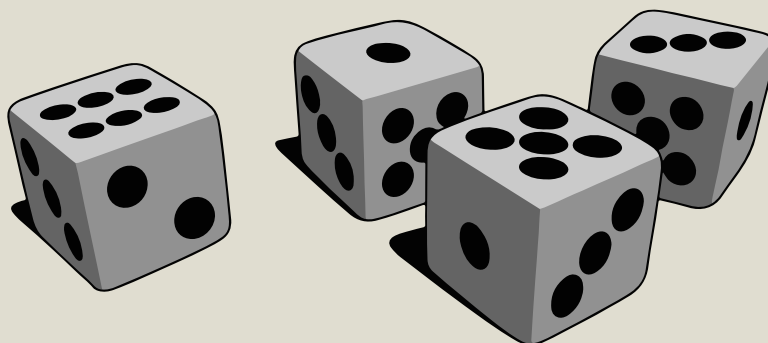
LAS CONSECUENCIAS DE FALLAR TIENEN QUE SER INTERESANTES

En Ysystem3 apenas se mecaniza la obtención de calidades de éxito, ventajas o desventajas en relación a las tiradas de dados. Esto es intencionado, pues uno de los objetivos de diseño es que el reglamento sea rápido, directo y poco farragoso. Sin embargo, **eso no significa que se deba interpretar el resultado de las tiradas de forma escrupulosamente binaria** (es decir: se tiene éxito o se falla... y ya está). Especialmente en el caso de los fallos, el DJ y los jugadores deben esforzarse en hacerlos interesantes siempre que puedan.

A la hora de narrar las consecuencias de un fallo, un DJ nunca debería quedarse en el clásico «Has fallado la tirada de Mecánica; la puer-

ta no se abre», porque a menudo resulta mucho más interesante que la puerta ceda pero queden huellas de la manipulación, o que se haga ruido al abrirla, o que la demora en hacerlo ofrezca una oportunidad para otra cosa distinta que tal vez el propio DJ lleve mucho tiempo queriendo mostrar sin que hasta ese momento le haya surgido la oportunidad... Como DJ, pero también como jugador, hay que evitar siempre que los fallos en las tiradas remitan a la inacción o al silencio. **Al menos, es recomendable proporcionar algo de información extra o de describir el modo en el que el PJ yerra su acción.** El mero hecho de añadir un poco de color a la escena a partir de un fallo ya es sacarle partido.

CONSEJO



WAN LU

intenta
escapar...



CRÍTICOS Y PIFIAS

El crítico, que siempre es un éxito extraordinario al margen de que no se iguale ni supere la dificultad de acción, se consigue al obtener **dos o más seises en la tirada de habilidad**. Esto significa que en las habilidades en las que solo se tiene 1D nunca se pueden lograr críticos (a no ser que, con objeto de tirar más dados, se gaste una proeza o se desencadene la mecánica *Recuerdo cuando...*).

La pifia, que siempre es un fallo garrafal independientemente de que se iguale o supere la dificultad de acción, se produce cuando **todos los dados que se han tirado muestran el número 1**. Esto se traduce en que sacar una pifia cuando solo se cuenta con 1D en la habilidad es moderadamente fácil (un 16,7 % de probabilidad).

EJEMPLO

Diego es un veterano jugador de Ysystem3 que en esta ocasión interpreta a Wan Lu, un grumete chino tan granuja como cobarde, viejo conocido de Tony Petrelli. Como es habitual, Wan Lu se acaba de meter en problemas y trata de escapar de ellos a toda velocidad, por lo que el DJ solicita a Diego una tirada de Atletismo a dificultad 14 (valor de Agilidad de sus perseguidores, varios matones del mercado de Shanghái que lo quieren machacar). Wan Lu, que tiene ni más ni menos que 3D en Atletismo, obtendrá un éxito crítico si saca dos o tres 6 en su tirada (lo que supone un 7,4 % de posibilidades), mientras que cosechará una pifia si saca 1 en los tres dados al mismo tiempo (una probabilidad inferior al 0,5 %).



RESUMEN

CRÍTICOS (ÉXITOS EXTRAORDINARIOS) ≡ Sacar dos o más seises con los dados en tiradas de habilidad.

PIFIAS (FALLOS GARRAFALES) ≡ Sacar 1 en todos los dados que se han tirado.

MIEDO A LA PIFIA: EL JUGADOR NO DEBERÍA RESISTIRSE A TIRAR

Como ya hemos señalado, en Ysystem3 los PJ poco competentes en una habilidad (es decir, los que solo cuentan con 1D), tienen una probabilidad moderadamente alta de obtener una pifia cada vez que lanzan los dados. Si a esto le añadimos que al tirar un solo dado es imposible conseguir un crítico y que, en ocasiones, resulta imposible que el jugador iguale o supere la dificultad de la acción incluso si obtiene un resultado de 6, a menudo puede ocurrir que el jugador prefiera no realizar la tirada. Es comprensible: ¿para qué lanzar ese dado, si lo único que se puede conseguir al margen del fallo es una pifia?

Pero las cosas no son tan sencillas. En general, **parece recomendable que el jugador tire en cualquier caso**, sobre todo cuando se disponía directa o indirectamente a hacerlo y solo se ha echado para atrás al comprobar que la dificultad de acción le resulta inalcanzable. Las razones de por qué es mejor que la tirada se produzca son las siguientes:

- El jugador siempre puede gastar una proeza para tirar con 1D extra, o incluso activar el *Recuerdo cuando...* y disfrutar de 2D adicionales. Para eso existen estas mecánicas. No echar mano de ellas porque la tirada en concreto no parezca lo suficientemente relevante es una decisión táctica del jugador que debe tener sus consecuencias (en este caso, verse obligado a tirar).
- Si, como hemos aconsejado en el apartado anterior, hay que ser capaz de hacer que las consecuencias de fallar sean interesantes, el DJ

no debería permitir que los jugadores escamoteen los fallos. Es lógico que lo intenten, porque en el rol hay una tradición muy arraigada hacia la protección del propio PJ, pero el DJ no tiene que colaborar en ello.

- Si se acepta que los jugadores se inhiban a la hora de tirar con 1D, no solo se valida un tipo de metajuego poco recomendable, sino que la posibilidad de que se registren pifias en la partida se reduce prácticamente a cero. Además, hay que tener en cuenta que las tiradas de habilidad se pueden repetir una vez mediante el gasto de una proeza, por lo que el jugador siempre tiene a su disposición esa herramienta para esquivar la pifia. Y lo cierto es que ver alguna que otra pifia en mesa a lo largo de la partida es *bueno*. Lo es por varias razones: las pifias son un «regalo» para el DJ a la hora de presionar a los jugadores, añadir dramatismo a la narración o, por qué no, generar un pequeño alivio cómico que relaje la tensión acumulada, pero también son interesantes para aumentar el tacticismo y la responsabilidad de los jugadores respecto al uso de las proezas, que es una de esas cosas que aumentan la profundidad del sistema y permite que poco a poco se pueda aprender a jugar *mejor*.

Por último, hay que recordar que **las pifias (al igual que los críticos) son exclusivas de las tiradas de habilidad**. No hay pifias al tirar por Iniciativa, ni por Resistencia Física o Mental, ni en las tiradas de pánico que realiza el DJ, como se verá más adelante.

CONSEJO



*¡Vuelve aquí,
condenado
granuja!*

**...varios
matones
lo persiguen**

RECUERDO CUANDO...

RECUERDO CUANDO...

En Ysystem3 existe la posibilidad de **sumar 2D más a una tirada cualquiera de forma excepcional**. Esto incluye las tiradas de Resistencia (pero no las de iniciativa, en las que, como veremos más adelante, siempre se lanza un solo dado). Para ganar ese derecho a tirar 2D extra hay que detener momentáneamente la partida e improvisar un pequeño *flashback*. En el *flashback* se debe narrar algo que le ocurriera al PJ en el pasado y que le reportase alguna experiencia que ahora justifica la adición de los dos dados. El uso del *Recuerdo cuando...* es incompatible con el de las proezas a la hora de añadir dados (véase más adelante), pero no para repetir la tirada. Tampoco inhabilita al jugador a la hora de sacar críticos; de hecho, aumenta su probabilidad.

Cada jugador tiene derecho a **interrumpir la partida para desarrollar un breve *flashback* una vez por sesión (en el caso de partidas autoconclusivas o *one-shot*) o por aventura (en el caso de campañas)**. Mientras lo hace, el resto de los jugadores tiene que escucharlo sin intervenir. Por supuesto, el *flashback* debe resultar interesante y significativo y tener relación con la acción en curso; de lo contrario, el DJ puede impedir la adición de los dos dados extra. Una vez usado el *Recuerdo cuando...* hay que marcarlo en la ficha de personaje en el espacio habilitado a tal efecto.

Es importante recordar que en Ysystem3 **no se pueden tirar más de 5D bajo ningún concepto**, independientemente de los talentos y mecánicas (como el *Recuerdo cuando...*) que el jugador sea capaz de activar al mismo tiempo para añadir dados a sus tiradas.

EJEMPLO

Para Wan Lu, huir de sus perseguidores en el mercado de Shanghái resulta relativamente sencillo, ya que el PJ de Diego cuenta con 3D en Atletismo y +6 en DES y la dificultad de la acción es de solo 14 puntos. Esto supone alrededor de un 83 % de probabilidades de éxito. No obstante, Diego (que ya no tiene proezas) quiere garantizar que Wan Lu escape, pues si lo atrapan lo van a moler a palos hasta la muerte, así que anuncia que va a activar la mecánica de Recuerdo cuando... La acción se detiene en este momento y Diego narra lo siguiente: «Hace no mucho tiempo, mientras trabajaba en el puerto descargando cajas, Wan Lu se topó de frente con el padre y los tres hermanos de Mei Ling, su novia, que al parecer espera un hijo suyo. Los familiares de Mei Ling lo estaban buscando para arrastrarlo hasta el altar y casarlo con la chica, así que Wan Lu tuvo que dar lo mejor de sí mismo para salir del aprieto. ¡Menuda carrera!».



RESUMEN

RECUERDO CUANDO... ➤ Posibilidad de interrumpir la partida una vez por sesión (*one-shots*) o por aventura (campañas) para improvisar un *flashback* que justifique la adición de 2D extra a una tirada cualquiera (incluidas las tiradas de Resistencia).

TIRADAS Y DEFECTOS

TIRADAS Y DEFECTOS

Todos los PJ cuentan con dos defectos: uno de naturaleza grave y otro leve. Estos defectos pueden ser muy variados, ya que se refieren a cualquier tara física o cualquier rasgo negativo de la personalidad del PJ. Ejemplos de defectos pueden ser: *Dolor lumbar*, *Codicioso*, *Duro de oído*, *Inseguro*, *Feo*, *Obsesivo*, *Sobrepeso*, *Mentiroso compulsivo*, *Taquifemia*, *Irascible*, etc. En general, conviene que los dos defectos sean de naturaleza muy diferente, a ser posible uno físico y otro de personalidad.

Los defectos complican la vida de los PJ y les impiden llevar a cabo sus acciones de la mejor forma posible. Por eso, cuando son activados es solo para obligar a los jugadores a repetir una tirada que ya han sacado pero que el DJ desea que fallen (por ejemplo, por necesidades argumentales, para favorecer a los jugadores sin que estos se den cuenta o para conseguir que la historia resulte aún más atractiva). **Las tiradas que han cosechado un éxito crítico también son susceptibles de repetición mediante la activación de defectos**, lo que, como es natural, anula el crítico y todas sus consecuencias, incluida la ganancia de una proeza.

Los defectos son activados por el DJ, nunca por el resto de los jugadores. No obstante, el DJ solo tiene potestad para activarlos cuando los defectos realmente perjudican o interfieren con la habilidad concreta por la que desea obligar a repetir la tirada. Por ejemplo: el DJ podría forzar a tirar de nuevo los dados por la habilidad de Memoria si el defecto del PJ fuese *Patológicamente distraído*, pero no si se tratase de *Halitosis*.

El defecto grave lo puede activar el DJ en cualquier momento de la partida y tantas veces como quiera. Cuando eso ocurre, se debe repetir la tirada con 1D menos, aunque el bonificador por atributo, si lo hay, se mantiene. Como compensación, el DJ hace entrega al jugador de una proeza (unos puntos de gran utilidad que se explican en el siguiente apartado).

El defecto leve lo puede activar el DJ solo una vez por sesión. Al igual que con el defecto grave, eso obliga al jugador a repetir la tirada, pero en este caso sin restar dado alguno. El DJ ya no tiene que entregar ninguna proeza cuando activa el defecto leve de un PJ.

EJEMPLO

Diego ha lanzado ni más ni menos que 5D para comprobar si su PJ Wan Lu es capaz de huir de sus perseguidores en el mercado de Shangái: 3D por la habilidad de Atletismo más 2D extra por la activación de la mecánica Recuerdo cuando... El resultado de su tirada ha sido de 1, 3, 2, 1 y 4 puntos, esto es, 11 puntos en total, a lo que hay que añadir el bonificador de DES (atributo del que depende la habilidad), que como ya sabemos es de +6. Esto hace un total de 17 puntos, 3 por encima de los 14 en los que estaba fijada la dificultad de acción. Wan Lu logra escapar de sus perseguidores y Diego respira aliviado.

Sin embargo, el DJ consulta sus notas y se percata de que el defecto leve del grumete es Borrachín, una tara perfectamente activable en estas circunstancias, en las que un resacoso (o ebrio) Wan Lu no se hallaría en plenas facultades para correr. Además, al DJ le interesa activar el defecto leve porque realmente no pone en

EJEMPLO

peligro la huida del PJ de Diego (es casi imposible no tener éxito en una tirada de 5D + 6 a una dificultad de 14 puntos), pero en cambio brinda al jugador muchas más probabilidades de lo habitual de obtener un éxito crítico y ganar una proeza con ello (casi un 20 %). Esto último le interesa tanto al propio Diego, por razones obvias, como al DJ, que desea que el jugador cuente con alguna proeza en lo que queda de aventura. En resumen: el DJ va a activar el defecto leve de Wan Lu para favorecer subrepticamente a Diego.



RESUMEN

DEFECTO GRAVE ➤ Se repite la tirada con 1D menos a cambio de una proeza (críticos incluidos). El DJ puede activarlo tantas veces como quiera.

DEFECTO LEVE ➤ Se repite la tirada tal cual, pero sin recibir ninguna proeza a cambio (críticos incluidos). Solo se puede activar una vez por sesión.

WAN

LU

bebe
para no
recordar
cuando...



CUÁNDO Y POR QUÉ ACTIVAR LOS DEFECTOS DE LOS PJ

A algunos DJ les puede costar activar los defectos de los PJ. Esto suele deberse a que se les olvida, a que no están acostumbrados a las *mecánicas de aspectos*, a que temen que se los identifique como «enemigos» de los jugadores o a que, sencillamente, no saben elegir el momento apropiado para hacerlo. Esto último es muy importante, casi al mismo nivel que darse cuenta de que la activación de los defectos nunca va (o, al menos, nunca debería ir) en contra de los jugadores, sino a favor de la historia, esto es, de la diversión de todos.

A continuación, se plantea una **pequeña lista de situaciones en las que parece recomendable activar un defecto para aumentar las posibilidades de que el jugador falle su tirada**:

- Cuando un elemento cualquiera de la trama está directamente relacionado con alguno de los defectos de uno de los PJ. En este caso, la activación del defecto ayuda a conocer mejor a ese PJ y darle mayor profundidad.
- Cuando todo está resultando demasiado fácil y es necesario aumentar la tensión narrativa. Es un hecho que apretar las tuercas a los jugadores de vez en cuando hace que la partida sea más divertida.
- Cuando los jugadores atesoran ya muy pocas o incluso ninguna proeza y el DJ sabe que las van a necesitar en el tramo final de la partida. En este caso, existe la opción de activar los defectos graves de los PJ, sobre todo en tiradas que en realidad no tienen excesiva importancia, para así obtener proezas. Es una manera inteligente y subrepticia de favorecer a los jugadores sin que estos se den cuenta. Justo al contrario: lo más probable es que perciban al DJ como alguien que trata de ponerles las cosas más difíciles. ¡Es darle la vuelta a la expresión bíblica para ser un *cordero con piel de lobo*!
- Cuando se quiere despistar a los jugadores para que no puedan intuir cuáles de las tiradas que el DJ les solicita son «importantes» y cuáles no. Un jugador siempre va a pensar que la tirada es de la mayor importancia en cuanto se le active un defecto para que la falle. Esto no es así, claro, ya que los defectos se suelen activar por ra-

zones más constructivas que el necio deseo de perjudicar a un jugador, pero la asociación suele ser inmediata. El asunto tiene que ver con la arraigada y obsoleta idea de que el DJ es el «enemigo» de los jugadores. Pero la cuestión es que se puede sacar partido de ello para despistar a los jugadores y, de esta manera, reducir el metajuego nocivo en mesa.

- Cuando los jugadores han tomado unos derroteros completamente inesperados y vendría mejor que fallaran una tirada clave que, de sacarla, va a colocar al DJ en una posición especialmente complicada desde un punto de vista narrativo.
- Versión de la situación anterior: cuando los jugadores se empeñan en dar vueltas y más vueltas torno a una localización o un PNJ que ya no tiene nada que ofrecer ni para el color de la partida ni para el progreso de la historia. En estos casos, que se falle una tirada determinada (por ejemplo, de Conversación, Entorno, Intimidación, Mecánica o Psicología) puede servir para cerrar esa molesta puerta que los jugadores se empeñan en mantener abierta; para ello, la activación de un defecto es la mejor aliada. Además, esta es una forma especialmente elegante de sacar a los jugadores de ese callejón sin salida en el que se empeñan en permanecer, ya que, como se ha señalado en el tercer punto, siempre que se activa un defecto se tiende a pensar que la tirada afectada es «importante». Es mucho mejor esto que tener que recurrir a un tipo de metajuego radical y decirles a los jugadores algo del estilo de «*Chicos, aquí ya no hay nada más que ver*», o «*Este PNJ ya no os va a decir nada más; es mejor que vayáis a otra parte*».
- Todo lo dicho hasta ahora, pero especialmente cuando un solo jugador ha sacado la tirada. Si los que han tenido éxito son dos o más jugadores, activar los defectos de todos ellos apenas garantiza que nadie vaya a sacar su tirada (además, no queda bien; da la sensación de que el DJ está un tanto desesperado).

Por último, **se recomienda apuntar en una hojita todos los defectos de los PJ para tenerla siempre delante**. De este modo, al DJ le resultará mucho más fácil identificar el momento idóneo en el que activarlos.

LA POSIBILIDAD DE DARLE UN SEGUNDO USO A LOS DEFECTOS DE LOS PJ

Algunos DJ de Ysystem3 también activan los defectos graves para obligar a los PJ a hacer o decir cosas en ciertas situaciones, a cambio de una proeza. Este segundo modo de usar los defectos graves puede dar bastante juego. A ciertos DJ no les gusta porque implica usurpar la soberanía del jugador, pero otros lo encuentran muy útil. Sí parece recomendable que, en caso de implementarlo, el DJ negocie siempre la activación

del defecto con el jugador afectado. Una cosa es decirle a un jugador «*Repíte tu tirada de Atletismo con un dado menos porque tu defecto grave es "Osteocondritis en la rodilla izquierda"*», y otra muy distinta soltarle que «*Tu PJ agarra súbitamente del cuello al inspector jefe porque su defecto grave es "Tracundo"*». Lo primero es mucho más objetivo y aceptable; lo segundo no. Es mejor que pactar con el jugador estas cosas.

PROEZAS

PROEZAS

Las proezas son los puntos clave de Ysystem3. Se calculan dividiendo entre 2 la suma de los bonificadores de FUE e INT del PJ (redondeando hacia abajo) y añadiendo 3 puntos al resultado. Este valor indica el número de proezas con las que se inicia cada sesión de juego, lo que anima a los DJ a intentar concluir las partidas con un *cliffhanger* o «final en suspenso» previo a una secuencia de acción con la que comenzar la próxima sesión (en la que se antojará necesario que los PJ cuenten con todas sus proezas). Entre otras cosas, las proezas permiten repetir aquellas tiradas que se han fallado pero que parece que es importante sacar, por lo que hacen especiales a los PJ, a los que otorgan un barniz de heroísmo. **Los PNJ carecen de proezas.**

En primer lugar, cuando se gasta una sola proeza se pueden **volver a tirar los dados que se desee de una misma tirada fallada (incluyendo las de Resistencia)** siempre que el PJ no la esté repitiendo ya como consecuencia de la activación de algún defecto. Es importante remarcar el hecho de que no hay que volver a lanzar todos los dados obligatoriamente, sino solo los que se quiera. Gastar una proeza de este modo elimina la posibilidad de obtener un crítico; es decir, que sacar dos o más seises de esta manera no se traduce nunca en un éxito extraordinario. Por otra parte, si tras utilizar una proeza se vuelve a fallar la tirada o se saca una pifia, ya no se puede gastar otra proeza para repetirla de nuevo (ni quedarse con el resultado anterior).

EJEMPLO

Imaginemos que Diego prefiere no activar el Recuerdo cuando... y afronta su tirada de Atletismo con «solo» 3D + 6 para sacar 14 o más (el valor de Agilidad de los matones que persiguen a Wan Lu). Pues bien, Diego lanza los dados y obtiene 2, 4 y 1 puntos, 7 en total, lo que, sumado al +6 que le proporciona el atributo, arroja un cómputo final de 13 puntos. ¡Falla por uno; qué rabia! Si Diego tuviese al menos una proeza, sin duda la gastaría para repetir los dados que quisiera, que en este caso serían los que han ofrecido resultados de 2 y 1 puntos. Al menos, eso sería lo más lógico. En otras palabras: se guardaría el 4 (un buen resultado que, sumado al +6 de DES, ya le da 10 puntos) y volvería a lanzar los otros dos dados. Solo necesitaría sacar 4 puntos entre ambos para tener éxito en la tirada (casi un 92 % de probabilidad).

También se puede gastar una sola proeza, esta vez *a priori*, para **realizar una tirada de habilidad, no de Resistencia, con 1D más de lo normal** (de nuevo, siempre que no se esté repitiendo la tirada como consecuencia de la activación de algún defecto). Este gasto no anula la posibilidad de obtener éxitos críticos; de hecho, su probabilidad aumenta. Por otra parte, si tras utilizar la proeza se falla la tirada de habilidad, aún se podría gastar otra proeza para repetir los dados que sean, como se ha comentado en el párrafo anterior. En este supuesto, el dado extra se incluiría en la repetición (aunque ya no sería posible obtener éxitos críticos).

EJEMPLO

Habíamos dejado a Lara disponiéndose a chequear si su PJ Tony Petrelli iba a ser capaz de detectar a un intruso que estaba a punto de entrar en la oficina de la naviera que el propio Petrelli andaba registrando. Para averiguarlo, el DJ había solicitado a la jugadora una tirada de Oído a dificultad 10 (valor de Agilidad del PNJ).

Tony Petrelli solo tiene 1D en Oído y, lo que es peor, un escaso +1 de bonificador del atributo del que depende la habilidad (que es PER). Eso significa que, aunque obtuviera el mejor resultado posible (6), Lara nunca podría sacar la tirada, por lo que la jugadora decide gastar una proeza y así tener al menos 2D. Igualar o superar una dificultad de 10 puntos con 2D + 1 no es nada sencillo, pero al menos existe la posibilidad (en torno a un 27 %, exactamente).

El tercer uso de las proezas tiene que ver con los valores fijos y pasivos de Agilidad, Aplomo y Perspicacia. En este caso, **por cada proeza que se desee gastar (y aquí pueden ser varias al mismo tiempo, sin límite), se aumenta en 3 puntos el valor deseado (solo uno de los tres) durante un turno completo**. Eso sí, hay que realizar el gasto de proezas antes de hacer la tirada, nunca después.

EJEMPLO

Lara ha fallado su tirada de Oído, ha gastado una nueva proeza para repetirla y ha vuelto a fallar. ¡Ya no hay nada que hacer; el intruso pill a Petrelli con las manos en la masa! El DJ declara que el recién llegado (un mafioso que lleva una pistola) dispara de inmediato al PJ, cuya Agilidad es de 15 puntos. Por desgracia, como Petrelli ha sido cogido por sorpresa, su Agilidad en este primer turno de combate se reduce entre dos y se redondea hacia abajo, de modo que se queda en solo 7 puntos.

El DJ informa a Lara de que va a tirar 2D + 2 por el PNJ para disparar a Petrelli, por lo que la jugadora tiene motivos para inquietarse: el resultado medio de 2D + 2 es 9 puntos, es decir, 2 por encima de lo que se necesita para alcanzar a Petrelli. ¡Es muy fácil que le impacten! Preocupada, Lara decide gastar dos proezas para subir la Agilidad de su PJ en 6 puntos (3 por proeza), de modo que el DJ tenga que sacar 13 puntos o más si quiere herir a Petrelli. Gracias a ello, la probabilidad de que el mafioso acierte el disparo descende de un 82 a un 8 % aproximadamente. Una buena maniobra por parte de la jugadora.



El cuarto uso de las proezas sirve para aumentar el daño de los ataques en un combate. **Por cada proeza gastada con este propósito se incrementa el efecto de cualquiera de los ataques del PJ en 1D puntos de daño.** Se puede gastar un máximo de dos proezas por ataque cuerpo a cuerpo o a distancia con armas no de fuego y tres por ataque a distancia con armas de fuego o láser, lo que supondrían 2 y 3D extra de daño, respectivamente. Lo más interesante de esto es que los dados extra de daño *explotan*, esto es, que si se obtiene un 6 en uno o más de ellos, se vuelve a tirar y se suma el resultado, y así sucesivamente hasta que se deja de sacar 6. Esta forma de añadir dados susceptibles de *explotar* al daño de un ataque permite realizar golpes verdaderamente épicos y, además, no tiene que declararse de una sola vez ni antes de realizar la tirada (puede hacerse después). No obstante, se recomienda justificar narrativamente el modo en el que el PJ es capaz de provocar daño adicional a su contrincante.

EJEMPLO

Finalmente, el mafioso erró su disparo y Petrelli se abalanzó sobre él y le propinó su famoso puñetazo directo al tabique nasal, que provoca un daño fijo de 3 puntos. Lara, no obstante, anuncia al DJ que quiere gastar otras dos proezas para aumentar el daño del golpe, por lo que tira ahora 2D. Obtiene así un 4 y un 6: ¡el segundo dado explota; qué suerte! La jugadora vuelve a tirar ese dado y... ¡otro 6, el dado vuelve a explotar por segunda vez, increíble! Lara lanza de nuevo el dado y saca un 5. Aquí concluye la tirada.

En total, el daño recibido por el mafioso es de 3 (daño fijo inicial) + 4 + 6 + 6 + 5 puntos: 24 puntos en total. ¡Qué barbaridad, Petrelli ha dejado seco al mafioso de un solo golpe!



El quinto y último uso de las proezas se relaciona con los críticos sufridos en contra, básicamente en combate: **se puede convertir el éxito crítico de un PNJ en un fallo simple gastando todas las proezas que le queden al jugador (independientemente del número que sean)**. Como es lógico, este uso no se puede llevar a cabo si no se cuenta con ninguna proeza. El jugador debe justificar narrativamente la conversión del crítico al fallo describiendo la reacción de su PJ.

EJEMPLO

Imaginemos que el mafioso hubiese disparado a Petrelli y el DJ hubiese obtenido dos 6 con los dados. En este supuesto, el PNJ no solo habría logrado impactar, sino que habría obtenido un éxito crítico (que, en combate, dobla el daño e ignora cualquier armadura). Para evitarlo, Lara tendría que entregar todas sus proezas, fuesen las que fuesen, lo que salvaría la vida de Petrelli y convertiría el disparo del mafioso en un fallo simple. La jugadora debería describir de la forma más vistosa posible el modo en el que su PJ evita in extremis un disparo que podría haberle mandado al otro barrio directamente.

Las proezas gastadas no se recuperan pasado un tiempo de juego determinado, pero **se pueden ganar de tres formas mientras se juega**, que son:

- 1** Cada vez que se activa el defecto grave del PJ (como ya se ha dicho).
- 2** Cada vez que el PJ obtiene un éxito crítico (esto es, dos o más seises) en una tirada expresamente solicitada por el DJ, salvo que la tirada se esté repitiendo mediante el uso de una proeza.
- 3** Cada vez que el DJ considere que el jugador ha llevado a cabo una magnífica interpretación de su PJ que contribuya a que la aventura que se está jugando se convierta en algo digno de recuerdo.

Opcionalmente, **algunos DJ de Ysystem3 entregan proezas también cuando el jugador es capaz de soltar la cita de su PJ en voz alta en un momento dramáticamente apropiado** (lo que se suele limitar a la primera vez que se hace). Esto es frecuente en partidas con ambientaciones *pulp*, como se explica al final de este reglamento.

Si durante la partida se ganan proezas, nada impide sobrepasar el número inicial indicado en la ficha de personaje. Ahora bien, las proezas que excedan de ese número tendrán que ser eliminadas al concluir la sesión (no se pueden guardar para la siguiente partida). Recordemos que en cada sesión de juego se empieza con tantas proezas como $(FUE+INT)/2 + 3$ puntos.

Por último, se recomienda utilizar contadores para las proezas, a ser posible relacionados de algún modo con la ambientación que se esté jugando.



RESUMEN

Una proeza permite repetir todos los dados que se desee de una misma tirada una sola vez (incluyendo tiradas de Resistencia), salvo que ya se esté repitiendo la tirada como consecuencia de la activación de un defecto. El gasto anula la posibilidad de obtener éxitos críticos.

Una proeza permite también añadir un dado a cualquier tirada de habilidad (no de Resistencia), salvo que el PJ ya la esté repitiendo como consecuencia de la activación de un defecto. El gasto ha de declararse antes de la tirada, pero no anula la posibilidad de obtener éxitos críticos (al contrario, la aumenta).

Se pueden gastar tantas proezas como se quiera para aumentar durante un solo turno el valor de Agilidad, Aplomo o Perspicacia. Ha de declararse antes de la tirada.

Cada proeza empleada incrementa en 3 puntos el valor escogido (solo uno de los tres) durante un turno completo, sin límite.

Se pueden gastar hasta tres proezas por ataque para aumentar el daño (1D puntos por cada proeza: hasta 2D por regla general, pero hasta 3D para ataques a distancia con armas de fuego o láser). Los dados extra *explotan* al sacar 6. El gasto se puede declarar después de la tirada.

Se pueden gastar todas las proezas que queden para convertir el éxito crítico de un PNJ en un fallo simple. El jugador lo debe justificar narrativamente.

Defectos, éxitos críticos y actuaciones memorables permiten hacerse con nuevas proezas.

Las proezas pueden sobrepasar su número inicial, pero solo en el transcurso de la partida. De forma opcional, se pueden ganar proezas por soltar la cita del PJ en un momento dramáticamente apropiado.

ASPECTOS QUE EL DJ DEBE TENER SIEMPRE PRESENTE CON RESPECTO A LAS PROEZAS

» Las proezas no se pueden ceder a otros jugadores (salvo que se tenga un talento que lo permita). ¡Son personales e intransferibles!

» Cuando se gasta una proeza para volver a lanzar uno o más dados de una tirada fallada, ya no se pueden obtener críticos.

» Se puede gastar una proeza para repetir una prueba de Resistencia Física o Resistencia Mental, pero no para añadir 1D a esa tirada.

» El uso de las proezas solo es incompatible con la mecánica de *Recuerdo cuando...* a la hora de sumar dados a las tiradas.

» Las proezas no se pueden usar tras la activación de un defecto.

» Los únicos casos en los que hay que declarar el uso de las proezas antes de lanzar los dados son para añadir 1D a la tirada y para aumentar de 3 en 3 puntos alguno de los valores fijos del PJ durante un turno completo.

» Es perfectamente lícito que el DJ entregue una proeza a un jugador después de que este haya realizado una magnífica interpretación de su PJ. Qué se entienda por «magnífica» dependerá tanto del DJ como del resto de la mesa. Se recomienda que sea algo puntual, no demasiado frecuente.

CONSEJO

ACCIONES COMBINADAS

ACCIONES COMBINADAS

Poner en práctica una habilidad de forma conjunta hace que alcanzar el éxito resulte bastante más sencillo. En este caso estamos ante lo que se conoce como «acciones combinadas», que funcionan de la siguiente manera: **por cada personaje (PJ o PNJ) que colabora con aquel que lleva a cabo la acción, este suma + 2 puntos a su tirada (hasta un máximo de + 10)**. Sin embargo, no todas las acciones se pueden combinar, ni mucho menos, y siempre es el DJ el que tiene la última palabra acerca de si eso es posible o no.

Las acciones combinadas también pueden ser de combate, tanto por parte de los PJ como de los PNJ. Esto significa que uno o más personajes no atacan en el turno pero llevan a cabo algún tipo de acción que favorece el ataque de otro personaje (que es quien disfruta del +2 extra por colaborador).

EJEMPLO

Tony Petrelli y su amigo Wan Lu visitan la tienda de un anticuario que tiene una información vital para ellos. Sin embargo, el anticuario se resiste a soltar prenda, y Lara decide que su PJ, Petrelli, trate de intimidarlo para que desembuche. El Aplomo del anticuario es de 11 puntos, y Petrelli «solo» tiene 2D + 2 en Intimidación (lo que no alcanza ni un 30 % de probabilidad de éxito). Para hacerlo más sencillo, Diego declara que Wan Lu se colocará a la espalda del anticuario para ponerlo un poco más nervioso mientras Petrelli intenta intimidarlo. Esto es una acción combinada evidente, y se gestiona del siguiente modo: Lara será la que tire los dados, pero a su 2D + 2 original añadirá 2 puntos extra gracias a la maniobra de Wan Lu, es decir, 2D + 4 en total. Gracias a esto, las posibilidades de éxito ascienden ya al 60 % aproximadamente.

Supongamos ahora que Petrelli y Wan Lu han logrado hacer hablar al anticuario pero que justo cuando van a salir de su tienda aparecen cuatro matones de poca monta dispuestos a darles una paliza. Estos matones están armados con cuchillos y solo tienen 2D + 4 en Lucha: en condiciones normales, raramente lograrían impactar a Petrelli o a Wan Lu, pues ambos PJ cuentan con un estupendo valor de Agilidad de 15 puntos (esto arroja en torno a un 8 % de probabilidad). El DJ declara entonces que en cada turno de combate atacarán nada más que dos de los matones, mientras que los otros dos tratarán de arrinconar a los PJ para favorecer los ataques de sus compañeros. En consecuencia, el DJ solo tirará dos veces los dados en cada turno, pero añadirá a cada tirada 2 puntos extra (es decir, 2D + 6 en total). Esto hará subir las posibilidades de éxito de los matones por encima del 25 % y añadirá algo de emoción al combate.



RESUMEN

ACCIONES COMBINADAS ➤ + 2 puntos a la tirada por personaje colaborador (PJ o PNJ) hasta un máximo de + 10.

ACCIONES COMBINADAS: QUIÉNES SÍ Y QUIÉNES NO

A veces los jugadores quieren combinar las acciones de sus PJ incluso cuando estos no están haciendo literalmente nada en la escena o se encuentran físicamente distantes del PJ principal (aquel que va a realizar la tirada). Esto es algo que no se debería permitir. Cuando se solicita una tirada a los jugadores y alguno de ellos expresa la posibilidad de combinarla, **hay que evaluar justo en ese momento qué PJ están involucrados realmente en la acción y cuáles no**. Estos últimos no deberían proporcionar su +2 en ningún caso.

Por el contrario, el DJ sí tiene que consentir y hasta alentar que los jugadores declaren **acciones diferentes a las del jugador que realiza la acción principal pero con el objetivo de allanar la acción de este último**. Por ejemplo, cuando el PJ principal quiere llevar a cabo alguna acción con sigilo y los otros PJ hablan en voz alta o hacen algún tipo de ruido para ponérselo más fácil. Ahí sí habría que otorgar el +2 por PJ auxiliar sin lugar a dudas.

PETRELLI Y WAN LU

¡Vamos, suéltalo!

tratan de intimidar al anticuario...

Yo de ti empezaría a hablar...



AYUDAR

Cosa distinta de las acciones combinadas, en las que una sola acción se realiza entre varios personajes, es ayudar. Esto se hace en aquellas situaciones en las que dos o más personajes llevan a cabo acciones independientes pero uno de ellos quiere ayudar a otro u otros. En este caso, **se permite el préstamo de uno de los dados de la tirada de habilidad a otro u otros personajes (máximo 1D por PJ o PNJ al que se quiere ayudar)**. Por supuesto, si se presta 1D significa que la propia tirada se va a hacer con 1D menos.

Es importante diferenciar las acciones combinadas de las ayudas, porque no tienen mucho que ver. Levantar una roca entre varios, por ejemplo, es una acción combinada, mientras que escalar una pared es cosa de cada uno (aunque se pueda ayudar al de al lado, que de eso se trata). En otras palabras: en las acciones combinadas se realiza una sola tirada, mientras que cuando se ayuda cada uno hace su tirada de forma independiente pero prestándose dados. **Solo pueden ayudar los PJ, aunque los PNJ sí pueden ser ayudados.**

Al igual que se ha dicho con las acciones combinadas, no siempre es posible ayudar. El DJ es el que tiene la última palabra sobre esto.

Por otro lado, **también se puede ayudar con los valores fijos y pasivos, en concreto con el de Agilidad**. Cuando dos o más personajes están próximos entre sí y ambos se enfrentan a cualquier tipo de ataque, puede darse el caso de que uno de ellos quiera auxiliar a otro en sus maniobras de esquiva o evasión a costa de su propia Agilidad. Para ello, el jugador que maneja al PJ que quiere ayudar tira uno o dos dados (máximo 2D) y el resultado se resta al propio valor de Agilidad en ese turno a cambio de sumarlo íntegramente al del personaje al que se quiere ayudar. El dado o dados se deben tirar en cada turno en que se quiera ayudar a aumentar la Agilidad del otro personaje, lo que no computa como acción.

EJEMPLO

Asier y Gemma son dos nuevos jugadores de Ysystem3 que interpretan, respectivamente, al mosquetero Charles de Batz-Castelmore (el famoso «D'Artagnan») y a la espía y asesina Anne de Breuil (más conocida como «Milady de Winter»). Los PJ acaban de llegar a un castillo en el que se celebra una fiesta y quieren infiltrarse en ella haciéndose pasar por un matrimonio de aristócratas de una distante región. Para ello, el DJ les solicita una tirada de Simulación a dificultad 14 (el valor de Perspicacia más elevado de entre todos los asistentes a la fiesta). Asier y Gemma consultan las fichas de sus PJ y se dan cuenta de que D'Artagnan solo tiene 1D + 2 en Simulación, por lo que ni siquiera gastando una proeza para añadir 1D extra a su tirada podría alcanzar el éxito (salvo que obtuviese dos 6, algo realmente improbable). En cambio, Milady de Winter tiene 3D + 6, el máximo posible, por lo que Gemma decide ayudar a Asier y cederle uno de sus dados, de manera que D'Artagnan lanzará 2D + 2 y Milady de Winter 2D + 6. En la ficción, esto se traduciría en que Milady de Winter llevaría la voz cantante, exponiéndose más a cambio de proteger a su compañero de miradas escrutadoras. Por otro lado, ambos pueden ahora gastar una proeza para tirar 3D + 2 y 3D + 6, respectivamente, e incrementar así las

AYUDAR

EJEMPLO

posibilidades de éxito de algo que se antoja muy importante (pues si uno de ellos falla, serán detectados como intrusos). Quizás Asier tenga la tentación de activar el Recuerdo cuando... en lugar de gastar una proeza, lo que le permitiría tirar $4D + 2$.

Imaginemos que D'Artagnan y Milady de Winter han tenido éxito a la hora de hacerse pasar por quienes no son e incluso han logrado ser alojados en el castillo (justo lo que querían, ya que han venido hasta aquí para hacerse con unos comprometedores documentos que el viejo conde guarda en su escritorio). Es noche cerrada, nuestros héroes se mueven con sigilo y, cuando están a punto de acceder al despacho donde descansan los papeles, un avieso espadachín al servicio del conde descubre a los PJ. De inmediato, se inicia un combate, en el que Milady de Winter está claramente en riesgo: ¡el espadachín ataca con $2D + 4$ y ella solo tiene una Agilidad de 5 puntos! Por supuesto, Gemma puede ir gastando proezas para aumentar temporalmente su valor de Agilidad en cada turno, pero semejante sangría la va a dejar sin ninguna proeza en menos de tres turnos. Para ayudarla, Asier (cuyo PJ ostenta una estupenda Agilidad de 15 puntos), decide tirar 1D en cada turno para sumar el resultado a la Agilidad de Milady de Winter y restárselo a la de D'Artagnan. De esta manera, si Gemma tuviera que invertir alguna proeza durante el combate para reducir aún más las posibilidades de impacto del espadachín, serían muchas menos que si tuviese que partir de un valor de 5 puntos.



RESUMEN

AYUDAR ➤ Se presta 1D a la tirada de habilidad de cada personaje que se quiere ayudar, ya sea PJ o PNJ. También se puede ayudar con los valores pasivos, concretamente con la Agilidad: se tiran uno o dos dados y se resta el resultado al propio valor para sumarlo al del personaje ayudado.

LA POSIBILIDAD DE «AYUDAR A FONDO»

Ayudar es una regla muy útil, pero es necesario realizar un par de puntualizaciones al respecto:

➤ En primer lugar, si se cuenta con tres o más dados para tirar (por ejemplo, porque se tenga 3D en la habilidad o se haga uso de una proeza o del *Recuerdo cuando...*), **nada impide prestar un dado a un personaje y otro dado a otro**. Incluso se podrían llegar a sacrificar más de dos dados, siempre que sea a personajes distintos y aquel que ayuda cuente al menos con 1D para realizar su propia tirada.

➤ En segundo lugar, un personaje puede ser ayudado por varios PJ al mismo tiempo, de manera que sea capaz de recibir varios da-

dos por este concepto. No obstante, hay que recordar que **en Ysystem3 no se pueden tirar más de 5D bajo ningún concepto**.

➤ En tercer lugar, y aunque el reglamento no lo contempla, algunos DJ de Ysystem3 permiten ceder más de 1D a un mismo personaje, lo cual no parece descabellado. El máximo de 1D figura en las reglas porque cualquier ayuda siempre llega hasta cierto punto, pero **si el DJ prefiere que se pueda «ayudar a fondo», puede dejar que se presten varios dados**. Es algo que no perjudica al sistema.

CONSEJO

PUNTOS DE GUION

PUNTOS DE GUION

En Ysystem3 cada jugador cuenta con **1 punto de guion por sesión (en el caso de partidas autoconclusivas o one-shots) o por aventura (en el caso de campañas)**, es decir, igual que con el *Reuerdo cuando...*, que es la otra gran mecánica narrativa del reglamento. Estos puntos de guion se pueden gastar exclusivamente para tres cosas:

1 Crear un contacto útil para el PJ. No obstante, que el contacto sea «útil» no significa que vaya a ayudar u ofrecer información de forma automática o gratuita. El DJ puede terminar de concretar la relación que existe entre el contacto y el PJ para darle más profundidad, más interés narrativo o menos previsibilidad.

2 Crear un recurso dramático ambiental útil para el PJ (de nuevo, siempre con la supervisión del DJ). Puede tratarse de la súbita llegada (o salida) de un tren, la aparición inesperada de una patrulla de policía o el desprendimiento de algunas rocas en medio de una tormenta ya declarada anteriormente por el DJ, por poner algunos ejemplos.

3 Declarar la existencia de un objeto físico útil para el PJ en las inmediaciones. El DJ debe supervisar que la presencia de ese objeto esté justificada y sea lógica, posible y plausible en el contexto de la escena que se esté jugando. El objeto no tiene que estar necesariamente a mano (o tal vez sí), pero siempre quedará cerca del PJ.

Los puntos de guion constituyen una de las mecánicas narrativas más potentes de Ysystem3, ya que permiten a los jugadores intervenir puntualmente en el mundo de la ficción casi como si fuesen directores de juego. Además, sirven para superar uno de los problemas más recurrentes en las partidas de trama encarrilada o de investigación, en las que una o varias malas tiradas pueden hacer que los PJ no se hagan con alguna pista clave y, en consecuencia, la trama no avance. Un uso inteligente de los puntos de guion por parte de los jugadores, sobre todo a la hora de crear contactos útiles, puede solventar eso con la complicidad del DJ.

«Milady, su punto de guion»



EJEMPLO

El combate de D'Artagnan y Milady de Winter contra el avieso espadachín al servicio del viejo conde se saldó con la victoria de los PJ, pero el ruido que ocasionó puso sobre aviso a muchos guardias, que ahora persiguen a nuestros héroes. En su huida, estos se ven obligados a correr por una peligrosa cornisa del castillo con tan mala suerte que Gemma, la jugadora que interpreta a Milady, falla una tirada clave de Atletismo y su PJ se precipita al vacío. Para evitar el terrible daño que Milady de Winter va a sufrir como consecuencia de la caída, a Gemma se le ocurre gastar su punto de guion para declarar que justo debajo de la cornisa por la que huyen los PJ se extienden los establos del castillo, cuya techumbre de cañas y paja apelmazada es capaz de amortiguar la caída de Milady y reducir el daño en gran medida. Al DJ le parece ingenioso y plausible, por lo que acepta la propuesta de Gemma gustosamente.

En otra ocasión, D'Artagnan anda tras la pista de un misterioso asesino que, según le han dicho, ciñe una espada de valioso acero toledano. Asier, el jugador que interpreta a D'Artagnan, ha tenido mala suerte con varias tiradas previas y se ha quedado sin las pistas necesarias con las que seguir el rastro del asesino. Por desgracia, este es un PNJ clave, y si D'Artagnan no da con él la trama no podrá avanzar. Así que, tras dar varias vueltas y comprobar que ya no le quedan hilos de los que tirar, Asier decide gastar su punto de guion para inventarse un contacto en la ciudad, un tal Pierre, sargento de la guardia de la muralla, que suele saber quién entra y sale de la villa y que debe un favor a D'Artagnan. Con un poco de suerte, quizás Pierre tenga alguna pista del paradero del asesino de la espada española. El DJ, sin duda aliviado por el ingenioso uso de su punto de guion por parte de Asier, acepta el gasto, que aprovechará para volver a poner a D'Artagnan sobre la pista del misterioso PNJ.



RESUMEN

PUNTOS DE GUION ➤ Posibilidad de gastar 1 punto una vez por sesión (one-shots) o por aventura (campañas) para crear un contacto, un recurso dramático ambiental o un objeto físico útil.

CONSEJO

Ofrecer a los jugadores la posibilidad de introducir cualquier elemento que les parezca oportuno en el transcurso de la narración puede resultar un poco polémico, sobre todo para aquellos DJ que temen el abuso de este procedimiento, aunque a los jugadores que vienen de sistemas de rol como *Fate*, *Hitos*, *PbtA* o *FitD* les suele gustar mucho. Por supuesto, **es fundamental que exista alguna justificación lógica que respalde la crea-**

ción del recurso dramático en cada caso, ya sea un contacto, un objeto o cualquier otro elemento ambiental, y el DJ debe ser firme a la hora de exigirla. Los puntos de guion existen para hacer brillar a los PJ y solucionar problemas de índole narrativa tanto a los jugadores como al DJ conjuntamente, no para que los primeros revienten tramas, actúen en provecho exclusivo de sus respectivos PJ o los protejan arteramente.

HAY QUE IMPONER LÍMITES A LA HORA DE CREAR RECURSOS DRAMÁTICOS MEDIANTE EL GASTO DE PUNTOS DE GUION

2

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

ATRIBUTOS BÁSICOS

En Ysystem3 todo personaje (sea PJ o PNJ) cuenta con cinco atributos básicos: Carisma, Destreza, Fuerza, Inteligencia y Percepción. El **Carisma** (CAR) es el atributo de la sociabilidad del personaje, lo que se vincula con su talento para relacionarse con los demás, convencerlos, engañarlos, intimidarlos, seducirlos, regatear provechosamente con ellos, etc. La **Destreza** (DES) se refiere a la rapidez, la pericia, el sigilo y la maña del personaje, pero también tiene que ver con su flexibilidad, sus reflejos, su coordinación y su capacidad de equilibrio. La **Fuerza** (FUE) se relaciona con el vigor y la solidez física del personaje y su capacidad para levantar pesos o romper cosas, así como con su constitución, su musculatura y su salud. La **Inteligencia** (INT) indica lo listo que es el personaje, lo bien que piensa y razona y lo mucho que sabe, así como su capacidad cognitiva general para aprender, recordar, crear o adaptarse a situaciones nuevas e incluso inesperadas. Por último, la **Percepción** (PER) informa de lo agudos que son los sentidos del personaje, su puntería, su sensibilidad, su capacidad para procesar en su beneficio datos extraídos del entorno e, indirectamente, lo firme y saludable de su estado mental.

Todas las habilidades dependen de alguno de los cinco atributos básicos. Estos atributos no cuentan con dados o valores numéricos fijos, como en la mayoría de los sistemas de rol, sino que se expresan con un bonificador a las tiradas de habilidad. Cuando se genera un PJ, **cada atributo tiene necesariamente uno de los cinco bonificadores posibles, que son 0, +1, +2, +4 y +6**. Esto significa que si, de inicio, un PJ tiene +2 en INT, por ejemplo, ningún otro atributo puede presentar este bonificador. Como es lógico, cuanto más alto resulta el bonificador, mejor es el personaje en ese atributo concreto.

Durante las aventuras, a menudo aparecen PNJ o criaturas que presentan bonificadores distintos, extraños, repetidos o incluso negativos, sobre todo si se trata de animales o de algún tipo de ser sobrenatural. No obstante, los PJ siempre tienen de partida bonificadores de 0, +1, +2, +4 y +6, sin excepciones.



RESUMEN

Todas las habilidades dependen de uno de los cinco atributos básicos (CAR, DES, FUE, INT y PER), que se expresan como bonificadores a las tiradas de habilidad: 0, +1, +2, +4 o +6.

Los PNJ pueden presentar bonificadores distintos, repetidos e incluso negativos.

ATRIBUTOS

ALGUNOS EJEMPLOS DE ATRIBUTOS Y TIPOLOGÍAS DE PNJ

En Ysystem3, los PNJ no tienen que limitarse al rango de bonificadores de los atributos establecido para los PJ, «sobre todo si se trata de animales o de algún tipo de ser sobrenatural». Esta última frase, no obstante, no implica que los PNJ humanos tengan que hacerlo, ni mucho menos. **La recomendación es que todos los PNJ de cualquier aventu-**

ra, humanos o no, ostenten unos atributos lo más ajustados posible al reto que planteen, sin ceñirse a ninguna otra consideración. Veamos algunos ejemplos de fichas de PNJ humanos con un rango de atributos completamente distinto del que ostentan los PJ cuando son creados:

PNJ Oponente Genérico Débil

CARISMA	DESTREZA	FUERZA	INTELIGENCIA	PERCEPCIÓN
+1	+2	+2	+1	+3

ATAQUE

- Combate sin armas (1D+2); daño, 2.
- Arma blanca (1D+2); daño, 5.

Atletismo (DES)	
Fuerza bruta (FUE)	
Lucha (DES)	
Puntería (PER)	

Agilidad	5
Aplomo	7
Perspiciacia	9

Salud	17
Res. física	10
Iniciativa	3

PNJ Oponente Genérico Fuerte

CARISMA	DESTREZA	FUERZA	INTELIGENCIA	PERCEPCIÓN
+2	+4	+4	+2	+3

ATAQUE

- Combate sin armas (2D+4); daño, 3.
- Arma blanca (2D+4); daño, 7.
- Arma de fuego corta/blaster (2D+3); daño 10.

Atletismo (DES)	
Fuerza bruta (FUE)	
Lucha (DES)	
Puntería (PER)	

Agilidad	10
Aplomo	9
Perspiciacia	10

Salud	21
Res. física	8
Iniciativa	6

PNJ Oponente Genérico Muy Fuerte

CARISMA	DESTREZA	FUERZA	INTELIGENCIA	PERCEPCIÓN
+4	+6	+6	+6	+4

ATAQUE

- Combate sin armas (3D+6); daño, 4.
- Arma blanca (3D+6); daño, 9.
- Arma de fuego corta/blaster (3D+4); daño 11.
- Arma de fuego mortífera (3D+4); daño 19.

Atletismo (DES)	
Fuerza bruta (FUE)	
Lucha (DES)	
Puntería (PER)	

Agilidad	12
Aplomo	15
Perspiciacia	15

Salud	25
Res. física	6
Iniciativa	12

PNJ Gran Antagonista

CARISMA	DESTREZA	FUERZA	INTELIGENCIA	PERCEPCIÓN
+6	+6	+8	+6	+5

ATAQUE

- Combate sin armas (3D+6); daño, 5.
- Arma blanca (3D+6); daño, 11.
- Arma de fuego corta/blaster (3D+5); daño 12.
- Arma de fuego mortífera (3D+5); daño 20.

Atletismo (DES)	
Fuerza bruta (FUE)	
Lucha (DES)	
Puntería (PER)	

Agilidad	15
Aplomo	17
Perspiciacia	16

Salud	30
Res. física	4
Iniciativa	12

HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

En Ysystem3 los personajes poseen veinticuatro habilidades. Como ya se ha dicho, todas dependen de alguno de los cinco atributos básicos que existen y presentan valores de 1 a 3D cada una. De las veinticuatro habilidades que hay, ocho son de INT, siete de PER, cinco de DES, cuatro de CAR y solo una de FUE.

Los PJ recién generados cuentan con 3D en cuatro habilidades distintas, 2D en ocho y 1D en las doce restantes. La única excepción a esto es la segunda habilidad de Idioma Extranjero, a la que no se puede asignar ni siquiera 1D si antes no se han asignado 2 o 3D en la primera habilidad.

En general, tener 3D en una habilidad constituye un grado de auténtico experto, 2D se traduce en un nivel algo por encima de la media y 1D supone una capacitación muy elemental. Todo esto se explica con más detalle al final del reglamento, en el apartado *Creación de PJ*. Por el momento, lo importante es centrarse en la descripción de las veinticuatro habilidades, que son las siguientes:

ATLETISMO (DES)

Tiene que ver con la mayor parte de las acciones que se relacionan con el movimiento físico, como, por ejemplo, correr, nadar, saltar, trepar o incluso bailar. En competencia con otros personajes, la dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Agilidad del PNJ rival (y si son varios, al valor más alto de entre todos los PNJ rivales).

AUXILIO (INT)

Sirve para poner en práctica conocimientos relativos a la salud, diagnosticar dolencias, recomendar medicamentos y tratamientos y aplicar los primeros auxilios a algún personaje (que también puede ser el propio PJ si su brazo hábil no se encuentra impedido). Además, siempre habrá que usar Auxilio en lugar de Observación cuando se examine a alguien para determinar su grado de salud o la enfermedad o dolencia que pueda padecer.

CONducir (DES)

Se emplea para cabalgar o guiar cualquier montura o vehículo con presteza, diligencia y eficacia, lo que para ambientaciones de ciencia ficción incluye asimismo naves espaciales. En competencia con otros personajes (es decir, en una persecución), la dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Agilidad del PNJ rival (y si son varios, al valor de cada PNJ rival por separado).

CONVERSACIÓN (CAR)

Se emplea para vencer en cualquier confrontación de pareceres utilizando argumentos racionales o emocionales, así como para regatear precios ventajosamente y, en general, imponer los propios puntos de vista. También se usa para obtener información de un interlocutor de manera franca y honesta, sin subterfugios de ningún tipo. La dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Aplomo del PNJ interlocutor.



CULTURA (INT)

A excepción del conocimiento de alguna lengua extranjera o del relativo al entorno inmediato del PJ (adscritos a sus habilidades respectivas), el resto de saberes humanos razonables se engloban en Cultura. Esto incluye, por ejemplo, eventuales conocimientos de antropología, arqueología, historia, derecho, economía, arte, botánica, física, química, matemáticas, geología, geografía, música o literatura.

ENTORNO (PER)

Permite conocer datos concretos del entorno físico y humano habitual del personaje, lo que incluye topografía, localizaciones, recursos, historia, economía, organización política, costumbres, leyendas, etc. La dificultad de la prueba será baja cuando el aspecto que se quiera conocer corresponda al entorno inmediato del personaje (como su barrio de origen), y alta cuando se corresponda a un ámbito mayor (como su país).

FUERZA BRUTA (FUE)

Se usa cuando los personajes tienen que llevar a cabo cualquier acción a base de vigor corporal única y exclusivamente, como, por ejemplo, romper una puerta, abrirse paso por un lugar atestado de gente, remar con brío, empujar un automóvil averiado, librarse de una inmovilización, etc. En competencia con otros personajes, la dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Agilidad del rival (y si son varios, al valor más alto de entre todos los rivales).

IDIOMA EXTRANJERO (INT)

Sirve para leer, escribir y comunicarse oralmente en una lengua distinta de la materna. Como es lógico, hay que indicar el idioma concreto que se conoce, sea este real o, para ambientaciones fantásticas, inventado. Por regla general, solo se tiran los dados cuando el PJ se enfrenta a una conversación prolongada o técnica, o cuando debe leer textos extensos. Contar con un solo dado en esta habilidad significa que el PJ apenas chapurrea unas decenas de frases del idioma escogido.

➤ **IMPORTANTE: Existen dos habilidades distintas de Idioma Extranjero en la ficha de PJ.** Si, por alguna razón, el PJ conoce una tercera lengua (o incluso más), se entenderá que su nivel de competencia en ella es el mismo que el que tiene en la segunda. Por otro lado, ya se ha dicho que no se puede asignar ni siquiera 1D a la segunda habilidad si antes no se han asignado 2 o 3D a la primera.

INFORMACIÓN (INT)

Permite gestionar, recabar datos y realizar operaciones sobre cualquier medio o entorno relacionado con la lectoescritura, como, por ejemplo, buscar un libro concreto en una biblioteca, navegar por Internet con provecho, manejar correctamente todo tipo de dispositivos electrónicos como teléfonos móviles o *tablets* o hacerse una idea de los contenidos de un volumen que se ha ojeado por encima. Además, hay que usar siempre Información en lugar de Mecánica cuando se quiere *hackear* un sistema informático, sea cual sea, lo que se habrá de enfrentar a una dificultad de acción mínima de difícil.

INTIMIDACIÓN (CAR)

Sirve para hacer que un PNJ sienta miedo o temor por medio de amenazas veladas o, según el caso, explícitas, y que, en consecuencia, se pliegue a los deseos del PJ. Por descontado, el DJ tiene la última palabra acerca de si un PNJ es susceptible de ser presionado de esta forma en función de su carácter y categoría social y de la coyuntura concreta en la que se va a realizar la intimidación. La dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Aplomo del PNJ que se quiere intimidar. Además, también se usa esta habilidad cuando un PJ quiere torturar a otro personaje para sonsacarle cualquier tipo de información.

LUCHA (DES)

Se usa cuando un personaje combate desarmado o con armas cuerpo a cuerpo, sean estas de punta, cortantes o contundentes. Durante los combates, se tira por Lucha para averiguar si los personajes impactan con sus golpes y provocan daño con ellos, y la dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Agilidad del personaje objetivo del ataque (ya sea PJ o PNJ).

MECÁNICA (INT)

Sirve para utilizar, abrir, cerrar, manipular o arreglar todo tipo de máquinas, herramientas y mecanismos, desde cerraduras medievales hasta motores de taquiones, pasando por taladros, formones, hormigoneras, compresores, barcasas gravitacionales, etc. Por supuesto, también se usa Mecánica para abrir cajas de caudales o puertas blindadas, pero en estos casos solo si los PJ disponen de equipo profesional para hacerlo. En cambio, para una cerradura normal se podrán tirar los dados con una simple ganzúa o incluso con una horquilla para el pelo.

MEMORIA (INT)

Se emplea para recordar casi cualquier cosa que se haya podido ver, escuchar o leer alguna vez, en especial caras, nombres, títulos, lugares y referencias (sobre todo si tienen que ver con la vida personal de los PJ o son datos especialmente concretos). En general, se puede usar Memoria para casi todo aquello que no incluyan Cultura o Entorno.

OBSERVACIÓN (PER)

Se utiliza tanto para registrar estancias, muebles o maletas como para buscar activamente algo cuya existencia se conoce pero no se sabe dónde está, sea lo que sea. Sirve asimismo para descubrir accidentalmente cualquier cosa que permanece más o menos oculta y que *a priori* se ignora pero que un observador atento podría llegar a ver. Cuando de lo que se trata es de descubrir a un PNJ que está escondido o quiere emboscar al PJ, la dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Agilidad de dicho PNJ.





OCULTACIÓN (DES)

Sirve para que los PJ escondan cualquier objeto que desean esconder a la vista, pero sobre todo para esconderse ellos mismos en cualquier entorno que no esté completamente despejado, en especial bosques, zonas rocosas, campos de labor, calles, casas amuebladas o cualquier otro sitio en el que exista una cierta cobertura. La dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Perspicacia del PNJ que podría descubrir el objeto o el PJ escondido si estuviese mínimamente atento.

OÍDO (PER)

Permite que los PJ puedan escuchar conversaciones mantenidas entre susurros u oír e identificar todo tipo de sonidos, tanto naturales como humanos. También sirve para calcular la distancia e incluso la dirección de cualquier fuente del sonido. Cuando se trata de detectar la aproximación sigilosa de un PNJ, la dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Agilidad de dicho PNJ.

PSICOLOGÍA (PER)

Se usa para detectar mentiras, pasiones y afinidades e interpretar correctamente las verdaderas intenciones de los personajes con los que se entra en relación. No obstante, la habilidad tiene unas limitaciones lógicas, y además exige un trato previo más o menos prolongado (es decir, que jamás se puede asimilar a una especie de *lectura mental*). La dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Aplomo del interlocutor.

PUNTERÍA (PER)

Se emplea para llevar a cabo cualquier acción que requiera puntería y precisión. Por supuesto, también se usa cuando un personaje combate con armas de proyectiles, de fuego o, en ambientaciones de ciencia ficción, armas sónicas o armas láser. Durante los combates, se tira por Puntería para averiguar si los personajes impactan con sus disparos y provocan daño con ellos, y la dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Agilidad del personaje objetivo del ataque (tanto PJ como PNJ).

RASTREO (PER)

Sirve para seguir los vestigios de algo o de alguien que haya transitado por un terreno susceptible de rastreo: nieve, tierra, un bosque o cualquier sitio en el que se hayan podido dejar manchas, marcas o cualesquiera otras evidencias de paso. Asimismo, se emplea Rastreo (y nunca Cultura, Entorno, Memoria u Observación) para extraer datos de cualquier tipo de huella que se pueda encontrar, ya sean relativos a la identidad del sujeto, al tiempo que ha transcurrido desde su paso, a la dirección exacta que lleva o a su tamaño, corpulencia, naturaleza, estado físico o cualesquiera otros rasgos relevantes.

SEDUCCIÓN (CAR)

Se utiliza para lograr que un PNJ se sienta atraído por un PJ de sexo opuesto (o del mismo, si ambos personajes comparten idéntica orientación sexual), pero también para caer simpático y conseguir cosas razonables de los demás, como, por ejemplo, información, gracias al magnetismo de su personalidad. La dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Aplomo del PNJ objetivo de la seducción. Si en algún momento se quiere culminar el proceso y conseguir que el PNJ mantenga relaciones sexuales con el PJ, es necesario superar una segunda tirada de Seducción, pero en este caso a una dificultad genérica de Aplomo del PNJ + 3. Entre una y otra tirada debe transcurrir un tiempo más o menos razonable.

SIGILO (DES)

Se emplea para no hacer ruido mientras se realiza una acción cualquiera, en especial andar o desplazarse de un lugar a otro. La dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Perspicacia del PNJ que podría escuchar al PJ si estuviese mínimamente atento. También se usa la habilidad cuando se quiere hurtar algo, por lo que en ocasiones excepcionales puede que sean necesarias hasta dos tiradas sucesivas de Sigilo, una para la aproximación y otra para el hurto en sí mismo.

SIMULACIÓN (CAR)

Sirve para que el PJ se entere de rumores y secretos interesantes sin hacerse notar, sonsaque información a los PNJ a base de ardides, mienta con eficacia o se haga pasar por quien no es sin despertar sospechas (disfrazado, si fuese necesario). Se utiliza asimismo para ganar en los juegos que no sean completamente de azar, como la práctica totalidad de los juegos de naipes. La dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Perspicacia del PNJ interlocutor u opo-
nente (y si son varios, al valor más alto de entre todos los PNJ).

SUPERVIVENCIA (PER)

Engloba todas las acciones que tienen que ver con la captura de pequeños animales, la pesca manual (fluvial o litoral), la recolección de raíces, bayas, frutos y tubérculos comestibles, la habilitación de refugios para pasar la noche, la búsqueda de agua potable y cualquier otra acción que permita la supervivencia en espacios agres-
tes u hostiles. La dificultad de la tirada está siempre en relación con la dureza y la oferta de recursos del entorno concreto. Además, también se emplea esta habilidad como sinónimo de *Oler* y de *Degustar*; por ejemplo, para detectar ciertas propiedades, drogas o venenos en la comida o en la bebida.



VALORES PASIVOS

AGILIDAD, APLOMO Y PERSPICACIA

Varias de las veinticuatro habilidades explicadas en el apartado anterior se suelen emplear en oposición a otros individuos, habitualmente los PNJ (pero también los propios PJ), por lo que, en lugar de que el DJ establezca una dificultad subjetiva para la acción, existe una dificultad concreta que depende de alguno de los tres valores fijos y pasivos con los que cuentan todos los personajes: **Agilidad** (que representa sus reflejos, su capacidad para esquivar golpes y su explosividad física), **Aplomo** (que representa su valor, su cordura y la templanza de su carácter) y **Perspicacia** (que representa su capacidad para percatarse de cosas que no son evidentes a simple vista). Por consiguiente, en las tiradas por ciertas habilidades hay que fijarse en el valor de Agilidad, Aplomo o Perspicacia del personaje contra el que se realiza la acción, lo que conforma la única dificultad de la tirada. **Como el objetivo es imponerse al otro personaje, se debe igualar o superar su valor fijo, sin que sean necesarias tiradas adicionales.** Cuando en lugar de un solo oponente hay varios, el valor de Agilidad, Aplomo o Perspicacia que hay que superar es el mayor de todos ellos (como ya se ha señalado en el apartado anterior).

El valor de Agilidad del personaje se averigua sumando 3 puntos por cada D6 que se tenga en la habilidad de Atletismo y añadiendo el bonificador de DES.

El valor de Aplomo se calcula sumando los bonificadores de CAR e INT del personaje y añadiendo 5 puntos al resultado.

El valor de Perspicacia se calcula de forma parecida al de Aplomo, sumando los bonificadores de INT y PER del personaje y añadiendo 5 puntos al resultado.

Algunos PNJ especiales o ciertas criaturas fantásticas pueden presentar valores de Agilidad, Aplomo o Perspicacia muy llamativos, sobre todo cuando los bonificadores de sus atributos resultan extraordinarios.

EJEMPLOS

D'Artagnan huye a la carrera de cuatro enemigos que tienen un valor de Agilidad de 11, 13, 9 y 10 puntos de Agilidad, respectivamente.

Como consecuencia, Asier tendrá que tirar por Atletismo a dificultad 13 (el valor de Agilidad más alto de todos los perseguidores de D'Artagnan). Si la persecución fuese a caballo, Asier tiraría por Conducir a esa misma dificultad, igualmente.

Milady de Winter está negociando con el embajador de Venecia, al que quiere convencer de lo provechosa que sería una alianza con Francia. Para ello, Gemma tendrá que sacar una tirada de Conversación a una dificultad igual al Aplomo del embajador, que en este caso es de 15 puntos. ¡Un hueso duro de roer!

Volviendo a la persecución de D'Artagnan, el mosquetero cruza ahora un mercado abarrotado de gente y a Asier se le ocurre que su PJ trate de esconderse para dar esquinazo a sus perseguidores, que cada vez se le acercan más. Para ello, el jugador tendrá que sacar una tirada de Ocultación contra el valor de Perspicacia más alto de sus cuatro oponentes, que tienen 7, 10, 9 y 10 puntos, respectivamente. Esto significa que si Asier supera una sencilla tirada de Ocultación a dificultad 10, D'Artagnan se habrá librado de ellos.

Por último, imaginemos que el embajador de Venecia al que Milady de Winter trata de convencer de las bondades de una alianza con Francia estuviese acompañado por dos avispidos secretarios que de vez en cuando susurrasen al oído de su señor lindezas como «No hagáis caso a esta dama; de todos es sabido que su lengua viperina le fue dada por el mismísimo Satanás». En este caso, al tratarse de un PNJ oponente principal acompañado por dos PNJ auxiliares, la dificultad de la tirada que tendría que sacar Gemma sería ni más ni menos que 19 puntos (15 por el Aplomo del embajador + 2 puntos por cada uno de los dos asistentes). Casi imposible... ¡menos para Milady de Winter, naturalmente!



VALOR DE AGILIDAD ≡ 3 x número de dados que se tengan en Atletismo + bonificador de DES.

VALOR DE APLOMO ≡ Bonificadores de CAR e INT + 5.

VALOR DE PERSPICACIA ≡ Bonificadores de INT y PER + 5.

Los valores de Agilidad, Aplomo y Perspicacia son las dificultades que hay que igualar o superar para tener éxito en muchas acciones de ciertas habilidades (generalmente frente a los PNJ).

Los PNJ pueden combinarse frente a tiradas de Conversación o Intimidación por parte de un PJ (añaden + 2 puntos al valor de Aplomo más alto por cada PNJ por encima de uno, hasta un máximo de + 10 puntos).

LA POSIBILIDAD DE RECALCULAR EL VALOR DE AGILIDAD PARA LAS TIRADAS DE FUERZA BRUTA CON OPOSICIÓN

Con respecto a la habilidad de Fuerza bruta, se ha dicho que «en competencia con otros personajes, la dificultad de la tirada siempre es igual al valor de Agilidad del rival»; sin embargo, para el caso concreto de enfrentamientos exclusivamente basados en la fuerza de los contendientes, puede surgir el deseo de modificarlo un poco para darle algo más de realismo. ¿De qué manera? Pues calculando sobre la marcha el valor fijo de Agilidad del siguiente modo: 3 puntos por cada D6 que se tenga en Fuerza bruta + el bonificador de FUE; es decir, **sustituir en el cálculo Atletismo y DES por Fuerza bruta y FUE, respectivamente**. Esta posibilidad (puramente opcional) no es algo tan instantáneo y abstracto como usar la Agilidad tal cual, pero resulta más realista.

Las habilidades que se suelen oponer a la **Agilidad** de un personaje son:

- ≡ **Atletismo (DES).**
- ≡ **Conducir (DES).**
- ≡ **Fuerza bruta (FUE).**
- ≡ **Lucha (DES).**
- ≡ **Observación (PER).**
- ≡ **Oído (PER).**
- ≡ **Puntería (PER).**

Las habilidades que se suelen oponer al **Aplomo** de un personaje son:

- ≡ **Conversación (CAR).**
- ≡ **Intimidación (CAR).**
- ≡ **Psicología (PER).**
- ≡ **Seducción (CAR).**

Cuando un solo PJ quiere convencer o intimidar a varios PNJ al mismo tiempo, el número de estos afecta al valor de Aplomo que hay que superar, que será el mayor de entre todos los que ostenten los PNJ + 2 puntos por cada PNJ que haya que convencer o intimidar por encima de uno, hasta un máximo de +10 (es decir, como si se tratase de una especie de acción combinada de unos PNJ que se refuerzan entre sí a la hora de resistir una argumentación o un intento de amilanamiento).

Las habilidades que se suelen oponer a la **Perspicacia** de un personaje son:

- ≡ **Ocultación (DES).**
- ≡ **Sigilo (DES).**
- ≡ **Simulación (CAR).**

COMBATES

Cuando se produce un combate, la escena pasa a dividirse en turnos, que son segmentos de tiempo de juego de cinco segundos de duración. Lo primero que hay que hacer es determinar la iniciativa en cada uno de dichos segmentos para el combate entero, es decir, quién actúa en primer lugar, quién en segundo, quién en tercero, etc.

Se debe tirar por iniciativa solo al principio del combate, no al principio de cada turno. Tiran todos aquellos involucrados en el enfrentamiento, los PNJ también, y lo hacen con 1D fijo (no aumentable con proezas), a cuyo resultado se añaden los bonificadores de DES e INT (es decir, el valor de «Iniciativa» de la ficha de PJ).

Si dos o más contendientes obtienen la misma iniciativa, se impone el que tenga la DES más alta; si siguen empatados, gana el que ostente el valor más alto en INT, PER o Agilidad, o el personaje de menor edad, por este orden. Si un combatiente es cogido por sorpresa, no solo pierde automáticamente la iniciativa durante todo el enfrentamiento, sino que en el primer turno no puede declarar ninguna acción y su valor de Agilidad se divide momentáneamente entre dos (redondeando hacia abajo). Por el contrario, **el hecho de obtener un 6 con el dado en la tirada de iniciativa** quizás no coloque a un personaje el primero de forma automática, pues todavía hay que sumar la DES y la INT, pero le otorga una acción extra al comienzo del primer turno del combate al margen de la posición que ocupe en el orden de iniciativa. No obstante, únicamente se puede beneficiar de esa acción extra un solo personaje, por lo que si son dos o más los que sacaron un 6, disfrutará de ella el que tenga la iniciativa más alta (gestionándose los desempates como se ha descrito con anterioridad). En consecuencia, si el DJ ha querido determinar la iniciativa de varios PNJ de idénticas características con una misma tirada de iniciativa y saca un 6, la acción extra será solo para uno de ellos.

EJEMPLO

Iago es otro nuevo jugador de Ysystem3 e interpreta a la carismática bandida Carmelita Gómez, natural de Las Varas (México). Como es habitual en ella, Carmelita se ha metido en problemas y se ve obligada a luchar por su vida contra un suboficial del ejército mexicano y cinco soldados a sus órdenes. Los enemigos de Carmelita se distribuyen por la calle principal de un pueblo de mala muerte cerca de la frontera con los Estados Unidos, mientras que la PJ avanza decididamente por la rúa con la intención de acabar uno a uno con todos ellos. ¿Lo logrará?

Lo primero que hay que hacer es determinar la iniciativa. Iago tira 1D por Carmelita, cuyo valor de Iniciativa es de 6 puntos (tiene +6 en DES y 0 en INT). El jugador obtiene un 5, lo que arroja un resultado final de 11 puntos (6 + 5). Por su parte, el suboficial posee un valor de

iniciativa de 4 puntos, mientras que los soldados solo tienen 3. El DJ tira entonces dos veces, una por el suboficial (con el que saca un 6... ¡mala suerte para Carmelita!) y otra por los cinco soldados juntos, que actuarán al mismo tiempo (para los que obtiene un 3). Por tanto, el orden de iniciativa en el combate es el siguiente:

1. El suboficial mexicano actúa en primer lugar, pero solo en el primer turno de combate (gracias al 6 que ha obtenido con el dado).
2. Carmelita actúa a continuación, en segunda posición en el primer turno de combate y luego ya siempre en primer lugar, gracias a sus 11 puntos de iniciativa.
3. El suboficial mexicano actúa después de Carmelita, pues cuenta con 10 puntos de iniciativa (4 de su valor fijo + 6 que el DJ ha sacado con el dado), salvo en el primer turno de combate, como ya se ha dicho, en el que una de sus dos acciones va antes que la de la PJ.
4. Los cinco soldados actúan al final, pues solo tienen 6 puntos de iniciativa (3 de su valor fijo + 3 por la tirada del DJ). Si el DJ hubiese obtenido el 6 en la tirada de los soldados en lugar de la del suboficial, solo uno de ellos habría gozado de la acción extra al comienzo del primer turno de combate, nunca los cinco.

Todo lo dicho hasta el momento cambiaría sustancialmente si Carmelita hubiese pillado por sorpresa a sus enemigos. En tal caso, estos no tendrían derecho a actuar en el primer turno de combate (por lo que el suboficial no gozaría de esa acción extra al comienzo del turno por más que el DJ sacara un 6 con el dado de iniciativa). Además, el valor de Agilidad de todos ellos se reduciría a la mitad redondeando hacia abajo en ese primer turno, lo que haría que Carmelita lo tuviese mucho más fácil para impactar y quizás animaría a Iago a apuntar sus disparos (véase más adelante).



INICIATIVA ➤ 1D fijo + valor de Iniciativa (bonificadores de DES + INT) al principio del combate. Los PNJ también tiran. En caso de empate, gana la DES más alta (o la INT, la PER, la Agilidad o el personaje más joven, por este orden). **Sacar un 6 en el dado de iniciativa otorga una acción extra en el primer turno del combate a un solo personaje** (el de la iniciativa más alta de todos los que hayan sacado 6). La acción extra tendrá lugar antes que ninguna otra independientemente del orden de iniciativa.

COGIDO POR SORPRESA ➤ imposibilidad de realizar ninguna acción y Agilidad/2 en el primer turno del combate, en el que se pierde la iniciativa frente al oponente que ha sorprendido al personaje.

En cada turno del combate, los personajes involucrados, ya se trate de PJ o PNJ, pueden realizar solo una de las **cinco acciones** que se explican a continuación (salvo que hayan sacado un 6 al tirar por iniciativa, en cuyo caso disfrutan de dos acciones en el primer turno, como ya se ha indicado). Se actúa siempre según el orden de iniciativa. Las acciones pueden ser:

ATACAR

Para atacar se tira por **Lucha** (cuando se combate cuerpo a cuerpo, ya sea desarmado o con armas) o por **Puntería** (cuando se combate a distancia, ya sea con armas de proyectiles como arcos o balles-
tas, armas de fuego o de cualquier otro tipo). En ambos casos, si se iguala o supera la Agilidad del oponente, se produce el golpe o impacto. Si al disparar hay que desenfundar primero, la tirada por Puntería se realiza con 1D menos en el primer turno (y lo mismo si durante el combate algún personaje se ve obligado a cambiar de arma, sea esta a distancia o cuerpo a cuerpo).

El daño provocado es directo: 1 punto si el ataque es sin armas normal, 2 puntos si es sin armas pero el atacante domina algún arte marcial o golpea asistido por algún objeto contundente (como un puño americano o una bota militar), 3 si es con armas no de fuego, 7 si es con armas de fuego cortas (como pistolas y revólveres), 11 si es con armas de fuego largas (como escopetas, rifles y carabinas) y 15 si es con armas de fuego mortíferas (como ametralladoras, fusiles de asalto o rifles pesados de francotirador). En ambientaciones de ciencia ficción puede haber armas que hagan aún más daño, a discreción del DJ, como, por ejemplo, armas láser o ultrasónicas.



TABLA DE CONCRECIÓN DEL DAÑO EN COMBATE

TIPOS DE ATAQUE	EJEMPLOS DE ARMA	TIRADA	DAÑO FIJO
Cuerpo a cuerpo desarmado normal	Arañazo, cabezazo, codazo, mordisco, patada, puñetazo, rodillazo.	Lucha (DES)	1 + FUE/2
Cuerpo a cuerpo desarmado especial	Golpe de artista marcial, patada con bota tipo <i>Dr. Martens</i> , puñetazo con puño americano.	Lucha (DES)	2 + FUE/2
Cuerpo a cuerpo armado	Arma improvisada cortante o contundente, cimitarra, cuchillo, daga, espada, garras o colmillos de un animal salvaje, hacha, lanza, machete, maza.	Lucha (DES)	3 + FUE
Cuerpo a cuerpo armado con un arma a dos manos	Arma improvisada cortante o contundente de gran tamaño, garras o colmillos de un animal salvaje de gran envergadura o de una criatura descomunal, hacha a dos manos, lanza pesada, maza pesada.	Lucha (DES)	3 + (FUEx1,5)
A distancia con arma no de fuego	Arco, arpón, boleadoras, gastrafetes, honda, ballesta.	Puntería (PER)	3 + PER
A distancia con arma de fuego corta	Pistola o revólver. También <i>blaster</i> pequeño.	Puntería (PER)	7 + PER
A distancia con arma de fuego larga	Carabina, escopeta, fusil, rifle, subfusil*. También <i>blaster</i> normal.	Puntería (PER)	11 + PER
A distancia con arma de fuego mortífera	Ametralladora* o fusil de asalto*. También rifle <i>blaster</i> *.	Puntería (PER)	15 + PER
A distancia con armas extramortíferas	Ametralladora láser*, arma ultrasónica, ballesta de asedio, cañón láser, catapulta, fundíbulo, misil de protones.	Puntería (PER)	Por determinar

En cualquier caso, al daño del golpe o impacto se le suma también:

- La mitad del bonificador de FUE redondeado hacia abajo si el ataque es sin armas.
- El bonificador de FUE íntegro si el ataque es con armas cuerpo a cuerpo a una mano.
- El bonificador de FUE íntegro x 1,5 redondeado hacia abajo si el ataque es con armas cuerpo a cuerpo a dos manos.
- El bonificador de PER íntegro en el resto de los casos (todas las armas a distancia, sean de fuego o no).

Además, **al daño fijo se le puede sumar 1D extra que explota por cada proeza que se quiera gastar con ese propósito** hasta un máximo de dos o tres proezas por golpe, como ya se explicó anteriormente. Por último, si se obtiene un **crítico** al atacar, el daño fijo se multiplica por dos y se ignora cualquier armadura que el objetivo pueda portar, mientras que si se cosecha una **pifia** el personaje ve cómo se le cae o se le encasquilla cualquier arma que esté usando (o sufre una caída, en el caso de que combata sin armas).



Los asteriscos de la tabla señalan aquellas armas que son automáticas y que, en consecuencia, permiten disparar ráfagas. A nivel de daño, armas como las célebres Uzis se pueden conceptuar como subfusiles o como armas de fuego cortas, a criterio del DJ; en este último caso, harían «solo» 7 + PER puntos de daño pero podrían disparar ráfagas.

Existe la posibilidad de **apuntar en los ataques** para causar aún más daño a un oponente. La mecánica es muy sencilla: por cada dado de habilidad que se sacrifique (en Lucha o Puntería), aumenta el daño en 1D para los ataques desarmados o cuerpo a cuerpo y en 2D para los de armas a distancia. No obstante, estos dados extra por apuntar no *explotan*, a diferencia de los que se obtienen como consecuencia del gasto de proezas.

Apuntar el ataque es igualmente necesario cuando lo que se quiere es **noquear al oponente**, pues para ello hay que sacrificar 1D de la propia tirada de Lucha (no se puede noquear con armas a distancia). La tirada debe igualar o superar el valor de Agilidad del oponente, como es habitual, pero si se logra impactar no se aumenta el daño, sino que el oponente está obligado a realizar una tirada extra de Resistencia Física con 1D menos (es decir, con 2D). Con respecto al daño provocado por el golpe, será el normal dividido entre dos y redondeado hacia abajo, con 1 punto como mínimo.

También es posible atacar haciendo **ráfagas, esto es, disparar a varios blancos en un mismo turno**, pero solo si el arma de fuego es automática (por ejemplo, un fusil de asalto). En tal caso, el procedimiento es el que sigue:

- 1** El jugador (o el DJ) declara a cuántos oponentes quiere disparar, hasta un máximo de cinco blancos.
- 2** La Agilidad de los oponentes del personaje que dispara la ráfaga aumenta en 2 puntos en ese turno por cada blanco declarado por el jugador. Por ejemplo, si se va a disparar a tres oponentes, la Agilidad de cada uno de ellos aumenta en 6 puntos frente a los disparos del personaje que maneja el arma automática. Este incremento temporal de la Agilidad solo se produce con respecto a la ráfaga (es decir, que si otros personajes atacan de manera habitual a cualesquiera de esos mismos oponentes, la Agilidad de estos será la normal).
- 3** El jugador realiza una tirada de Puntería independiente por cada blanco, que en caso de ser impactado recibe el daño habitual.
- 4** Tras la ráfaga, el jugador lanza 1D adicional: si obtiene un 1 o un 2, el cargador del arma automática de su personaje se habrá vaciado y necesitará el siguiente turno completo para efectuar la recarga (siempre que disponga de otro cargador, claro).

Respecto al **daño de los explosivos**, los de menor rango (como una granada RGD-5 o una Mk2 *Pineapple*, por ejemplo), provocan 25 puntos de daño, los de rango medio (como un cohete Qassam-1 o un FIM-92 Stinger) 50 puntos de daño, y los de mayor rango (como un misil Scud R-11/R-17 o un BGM-109 Tomahawk) 100 puntos de daño. En los tres casos, el daño se reduce con la distancia, a razón de 2 puntos menos por metro para los explosivos de menor rango, 1 punto menos por metro para los explosivos de rango medio, y 1 punto menos por cada dos metros para los explosivos de mayor rango.

Coberturas: un personaje que disfruta de una cobertura sólida que le protege hasta el 50 % del cuerpo (por ejemplo, un pequeño murete de piedra o estar sentado dentro de un coche) ve temporalmente incrementado su valor de Agilidad frente a cualquier ataque a distancia en 3 puntos. Si la cobertura le protege más del 75 % del cuerpo (por ejemplo, si se cubre detrás de una pared o se tira al suelo dentro de un coche), el incremento es de 6 puntos. Si el personaje renuncia a atacar y se limita a resguardarse completamente tras la cobertura, esta doblará el incremento de puntos de Agilidad hasta los 6 y los 12 puntos, respectivamente.

Ataques combinados: las habilidades de Lucha y Puntería son, como cualquier otra, susceptibles de combinarse. Hasta seis PJ o PNJ distintos pueden colaborar en un ataque. La tirada la realiza el personaje que tiene más dados en la habilidad (y, en caso de empate, el que ostenta un mayor bonificador de DES o PER, según proceda), y cada colaborador le proporciona + 2 puntos a su tirada, hasta un máximo de + 10. Estos ataques combinados son apropiados cuando la Agilidad del oponente (sea este un PJ o un PNJ) es llamativamente alta.



DEFENDERSE COMPLETAMENTE

Declarar una Defensa completa implica renunciar a atacar en ese turno (salvo que se disponga de dos acciones por haber sacado un 6 en la tirada de iniciativa), pero aumenta temporalmente la Agilidad del personaje en 1D sin necesidad de emplear proezas en ello, que, de todas formas, se pueden gastar de la manera ya conocida. La acción se declara siempre al comienzo del turno, ignorando el orden de iniciativa. Además, en el turno siguiente, el personaje que se ha defendido completamente asciende una posición en el orden de iniciativa para lo que resta de combate. Si el personaje que se defiende de esta manera dispone además de algún tipo de cobertura, su defensa resultará especialmente efectiva.

INMOVILIZAR

Para inmovilizar a un oponente hay que tirar por Lucha e igualar o superar su valor de Agilidad más 3 puntos. Una vez inmovilizado, el oponente pasa a tener la mitad de su propio valor de Agilidad redondeado hacia abajo (a efectos de recibir golpes o impactos de otros personajes, por ejemplo) y no puede intentar ninguna acción salvo la de Zafarse. Además, el personaje que lo tiene inmovilizado puede ir desplazándolo a razón de un metro por turno hasta empujarlo donde quiera (como, por ejemplo, al fondo de un precipicio, al interior de las fauces de un horror primigenio, a través de la escotilla de una aeronave, por la borda de un barco pirata, etc.).

ZAFARSE

Un personaje solo se puede zafar de aquel que lo tiene inmovilizado con una tirada de Fuerza bruta. Para ello necesita igualar o superar el valor de Agilidad de su oponente más 3 puntos. Un personaje que haya logrado zafarse no podrá ser inmovilizado de nuevo por el mismo enemigo en ese turno de combate, ni tampoco en el siguiente.

HUIR

Se puede tratar de huir de un combate en cualquier momento. Eso obliga a dar la espalda al oponente por lo menos unos cuantos segundos, de modo que este gozará de una acción extra de oportunidad para realizar un ataque normal. Lo que pase a continuación dependerá de la decisión que tome el DJ en función del carácter y las motivaciones concretas del oponente: puede que permita escapar al personaje que huye o puede que en ese momento se inicie una persecución a distancia corta. *

EJEMPLO

El combate entre la temeraria Carmelita Gómez y sus seis enemigos (el suboficial del ejército mexicano y los cinco soldados que tiene a sus órdenes) acaba de empezar. Ella avanza a pecho descubierto por medio de la calle mientras sus oponentes se protegen parcialmente detrás de viejos barriles agujereados, carros desenganchados a toda prisa, vigas de madera, abrevaderos de latón llenos de agua sucia y diferentes parapetos improvisados. Todo esto les proporciona una cobertura de 3 puntos.



Un oponente solo puede realizar un ataque de oportunidad por turno, de manera que si en un mismo turno huyen de él dos o más personajes, habrá de elegir sobre cuál de ellos descarga el ataque extra.

Los datos esenciales y las estadísticas de combate de los contendientes son los siguientes:

CARMELITA

(Suma +3 a todos sus ataques debido a su profesión/perfil)

CARISMA
+4

DESTREZA
+6

FUERZA
0

INTELIGENCIA
+1

PERCEPCIÓN
+2

ATAQUE

- Patada nerviosa (2D+6); daño 1.
- Colt Single Action Army (3D+2); daño 9.
- Rifle Winchester Modelo 1985 (3D+2); daño 13.

Atletismo (DES) 
Fuerza bruta (FUE) 
Lucha (DES) 
Puntería (PER) 

Agilidad 12
Aplomo 9
Perspicacia 7

Salud 18

SUBOFICIAL MEXICANO

(Suma +3 a todos sus ataques debido a su profesión/perfil)

CARISMA
+1

DESTREZA
+3

FUERZA
+3

INTELIGENCIA
+1

PERCEPCIÓN
+3

ATAQUE

- Fustazo en la cara (2D+3); daño 6.
- Colt Peacemaker 4,75 pulgadas (2D+3); daño 10.

Atletismo (DES) 
Fuerza bruta (FUE) 
Lucha (DES) 
Puntería (PER) 

Agilidad 9
Aplomo 7
Perspicacia 9

Salud 19

SOLDADOS MEXICANOS

(Los cinco suman +3 a todos sus ataques debido a su profesión/perfil)

CARISMA
+1

DESTREZA
+3

FUERZA
+3

INTELIGENCIA
0

PERCEPCIÓN
+2

ATAQUE

- Pescozón con los nudillos (2D+3); daño 2.
- Fusil semiautomático Porfirio Díaz Sistema Mondragón modelo 1908 (2D+2); daño 13.

Atletismo (DES) 
Fuerza bruta (FUE) 
Lucha (DES) 
Puntería (PER) 

Agilidad 9
Aplomo 6
Perspicacia 7

Salud 20

En el primer turno de combate, Iago, el jugador que interpreta a Carmelita, decide gastar una proeza para aumentar en 3 puntos su valor de Agilidad, que de este modo pasa de 12 a 15 puntos. Es una buena idea porque hay muchos oponentes y, además, el suboficial mexicano va a actuar dos veces (recordemos que el DJ sacó un 6 con el dado al determinar la iniciativa).

Empieza atacando el suboficial, que dispara a Carmelita con su Colt Peacemaker. El DJ saca dos 4, a lo que añade el +3 de PER del PNJ y el +3 de su profesión/perfil, 14 puntos en total. ¡Por los pelos, pero no llega a impactar en la bandida (que se había subido la Agilidad para todo el turno)! El disparo pasa silbando cerca de la cara de Carmelita, que llega a sentir su fuerza cinética. ¡Demasiado cerca!

Ahora le toca a la PJ, que se detiene momentáneamente en medio de la calle y se echa al hombro la larga culata de su Winchester Modelo 1895 con la intención de atacar. Tras pensárselo un momento, Iago opta por disparar al suboficial, ya que aún le queda otro ataque después del suyo en este primer turno de combate; además, su muerte podría afectar a los soldados, que tal vez huyan o se acobarden si su jefe desaparece. El jugador también decide apuntar, para lo que sacrifica uno de sus tres dados (con el Winchester tiene 3D+2) con objeto de causar más daño. Lanza, por tanto, dos dados; saca un 3 y un 6, lo que sumado a su +2 de PER y al +3 de profesión/perfil arroja un total de 14 puntos. Como la Agilidad del suboficial (9) sumada a su cobertura parcial (3) es de 12 puntos, el disparo de Carmelita impacta limpiamente en el PNJ, lo que le causa 13 puntos de daño fijo más lo que Iago saque con los dados conseguidos por apuntar (recordemos que para las armas a distancia son 2D por cada dado invertido). Así pues, Iago lanza esos 2D y obtiene un 6 y un 1, 7 puntos; esto, sumado a los 13 puntos de daño fijo, arroja un total de 20 tremendos puntos. El suboficial tiene solo 19 puntos de Salud, por lo que muere de inmediato con un espectacular boquete en el pecho.

Por último, actúan los soldados, pero antes de eso el DJ quiere comprobar si la espectacular muerte del suboficial y la impactante determinación de Carmelita les afectan tanto como para abandonar la lucha a la carrera. Para ello realiza una tirada de pánico de 2D contra el Aplomo de cada soldado por separado (véase esta mecánica más adelante), con el resultado de que dos de ellos deciden huir sin entablar combate. Para los tres restantes, el DJ declara otros tantos ataques con sus fusiles semiautomáticos Porfirio Díaz Sistema Mondragón modelo 1908, así que lanza tres veces los dados contra Carmelita (son 2D+2 en cada caso, a lo que hay que añadir el +3 de profesión/perfil). Los resultados finales son 14, 11 y 12 puntos... ¡menuda suerte para la mexicana, no le alcanza ni un tiro! Eso le permite seguir avanzando, implacable e impasible, mientras los soldados ven la muerte en sus grandes ojos verdes.

Antes de pasar al siguiente turno de combate, Carmelita tiene derecho a realizar un ataque de oportunidad contra uno solo de los dos soldados que han empezado a huir. El DJ narra cómo uno de ellos abandona la relativa seguridad del barril en el que se parapetaba hasta ese momento para tratar de meterse en un callejón adyacente y

escapar por él, momento en el que Carmelita puede disparar su Winchester otra vez. Para ello, Iago vuelve a apuntar sacrificando 1D, tira sus 2D restantes y saca un 2 y un 5, 7 puntos en total, a lo que añade nuevamente su +2 de PER y su +3 de profesión/perfil: 12 puntos de resultado final, mucho más de lo necesario (los soldados solo tienen 9 en Agilidad, y estos que huyen ya no se benefician de cobertura alguna). Solo queda tirar los 2D de daño extra (recordemos que son dados que no explotan), con los que Iago obtiene un 4 y un 3, 7 puntos, que se suman a los 13 del daño fijo del Winchester: ¡20 otra vez, igual que sucedió antes con el suboficial! Es justo el daño necesario para acabar con todos los puntos de Salud del soldado, que resulta impactado por la espalda y es proyectado hacia adelante y contra la esquina del callejón por el que pretendía huir, ya cadáver. ¡Menuda es Carmelita!

Empieza ahora el segundo turno de combate, en el que la PJ sigue andando y disparando con su Winchester. Tiene que tener cuidado, pues su Agilidad vuelve a ser de 12 puntos y aún tiene la oposición de tres soldados con cobertura parcial. Veamos qué sale de esto.

Iago decide repetir la operación que tan bien le ha ido hasta el momento e invierte 1D en apuntar para tratar de acabar con otro soldado. Lanza los dos dados restantes y... ¡doble 6, éxito crítico! Carmelita impacta automáticamente, dobla el daño fijo de su Winchester ($13 \times 2 = 26$ puntos) y el jugador aún tendría que lanzar los 2D de daño extra por haber apuntado, aunque rechaza hacerlo porque el desdichado soldado que ha sido alcanzado está ya más



EJEMPLO

que muerto solo con el crítico (los 26 puntos de daño fijo superan ampliamente por sí mismos sus 20 puntos de Salud). El soldado recibe un tiro en plena frente que le vuela la mitad delantera de la cabeza. Lo último que pudo ver fue, tal vez, el fogonazo del Winchester de Carmelita. Iago, por cierto, obtiene una proeza gracias al crítico cosechado; le vendrá bien, ya que solo le quedaban dos.

Aún hay un par de soldados en la calle, y el DJ chequea de nuevo su temple, ya que la exhibición de Carmelita podría llevarles a abandonar la lucha. La tirada de pánico de 2D (la misma que en el caso anterior) afecta a uno de ellos, el más joven, mientras que el otro, dotado de un impresionante mostacho, decide continuar el combate. El DJ declara entonces que este soldado disparará por segunda vez con su fusil semiautomático, por lo que toma los dados, los lanza y... ¡dos 1, pifia! ¡Menuda suerte la del jugador! El arma del soldado se encasquilla mientras este profiere terribles maldiciones por debajo de su bigote. Su ataque ha fracasado, y, honestamente, nadie querría estar ahora en su lugar.

Antes de pasar al tercer turno de combate, Carmelita tendría derecho a un nuevo ataque de oportunidad contra el soldado que ha decidido huir. Sin embargo, Iago rechaza esa posibilidad y permite que el soldado se escape. Quizás Carmelita se haya ablandado un poco al verlo tan joven e imberbe, ¿quién sabe? Y tal vez (solo tal vez) perdone también la vida al soldado del mostacho imponente. Hay un par de preguntas que le gustaría hacerle, y si cooperase amablemente quizás podría mostrar algo de piedad...

LA DIFERENCIA ENTRE EL DAÑO EXTRA POR ATAQUES APUNTADOS Y EL DAÑO EXTRA POR GASTO DE PROEZAS

A veces un DJ de Ysystem3 se puede **confundir entre los dos medios para aumentar el daño de los ataques estipulados en el reglamento**. Esto se debe a que ambos funcionan de forma aparentemente similar: los dos permiten tirar dados de daño (lo que contrasta muy vivamente con el hecho de que los daños estándar sean fijos) y los dos facultan para hacer más daño en los ataques a distancia o con armas de fuego en comparación con los ataques cuerpo a cuerpo. Sin embargo, hay cuatro grandes diferencias entre ellos:

- 1** Los dados generados por apuntar no *explotan*; los de las proezas sí que lo hacen.
- 2** Mientras se tengan dados que gastar, se puede apuntar todo lo que se quiera (es una mecánica sin un límite establecido). Por ejemplo, si se tienen 3D en la habilidad de combate y además se activa el *Recuerdo cuando...*,

alcanzando así una tirada de hasta 5D, se podría invertir 4D en apuntar, si se quisiera. Sin embargo, con las proezas hay un límite de gasto establecido: 2 proezas para los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia no de fuego y 3 para los ataques a distancia con armas de fuego.

- 3** Con la mecánica de apuntar se pueden generar 2D de daño extra por cada dado invertido (caso de las armas a distancia), mientras que las proezas «solo» otorgan 1D por cada una que se gasta.

- 4** Como se acaba de señalar, cada dado sacrificado al apuntar genera 2D de daño extra para todos los ataques a distancia (sean con armas de fuego o no), mientras que con las proezas, las armas que pueden aumentar su daño hasta en 3D son únicamente las de fuego (es decir, no todas las armas a distancia).

CONSEJO



Se realiza una sola acción por turno (salvo que se haya sacado un 6 en el dado de iniciativa).

ATACAR ➤ Lucha o Puntería vs. valor de Agilidad del oponente (- 1D al desenfundar o cambiar de arma en ese turno). Para impactar basta con igualarlo.

Daño fijo: 1, 2, 3, 7, 11 o 15 puntos + bonificador de FUE/2 (desarmado), bonificador de FUE íntegro (arma cuerpo a cuerpo), bonificador de FUE x 1,5 (arma cuerpo a cuerpo a dos manos) o bonificador de PER íntegro (cualquier arma a distancia). Eventualmente, + 1D extra que *explota* por cada proeza gastada. Los **críticos** multiplican el daño fijo por dos e ignoran cualquier armadura, mientras que las **pifias** hacen que se pierda o encasquille el arma o se sufra una caída (caso de combate sin armas).

➤ Se puede **apuntar**: por cada dado sacrificado en la habilidad, el daño aumenta en 1D (ataques desarmados o cuerpo a cuerpo) o 2D (ataques a distancia). Estos dados no *explotan*.

➤ Se puede **noquear** (solo en combate cuerpo a cuerpo). Exige apuntar con 1D. De tener éxito en la tirada, el oponente debe sacar una tirada de Resistencia Física con solo 2D para no caer inconsciente. El daño provocado es la mitad del normal redondeado hacia abajo (mínimo 1 punto).

➤ Se pueden **disparar ráfagas**: + 2 a la Agilidad de todos los blancos por cada oponente que recibe la ráfaga, tiradas independientes de Puntería y lanzamiento final de 1D para comprobar si se ha vaciado el cargador (sucede con un 1 o un 2).

➤ Los **explosivos** causan 25, 50 o 100 puntos de daño en función de su rango. El daño disminuye según la distancia que hay entre el lugar de impacto y la víctima: 2 puntos/metro para los explosivos de menor rango, 1 punto/metro para los de rango medio y 1 punto/2 metros para los de mayor rango.

➤ Las **coberturas sólidas** aumentan la Agilidad del personaje en 3 y 6 puntos en función de si protegen la mitad del cuerpo o tres cuartas partes, respectivamente. Protegen el doble en cada caso si el personaje se limita a resguardarse y renuncia a luchar.

➤ Los **ataques combinados** son posibles en combate: + 2 puntos a la tirada por personaje colaborador (PJ o PNJ) hasta un máximo de + 10.

DEFENDERSE COMPLETAMENTE ➤ +1D al valor de Agilidad en ese turno y subida de una posición en el orden de iniciativa a partir del siguiente.

INMOVILIZAR ➤ Lucha vs. valor de Agilidad del oponente + 3. Una vez inmovilizado, la Agilidad del personaje se divide entre 2 y deja de poder hacer otra cosa salvo intentar Zafarse. El personaje que ha hecho la presa puede ir desplazando a su víctima a razón de un metro por turno.

ZAFARSE ➤ Fuerza bruta vs. valor de Agilidad del oponente + 3. Un personaje que se acabe de zafar no podrá ser inmovilizado de nuevo por el mismo enemigo en ese turno ni en el siguiente.

HUIR ➤ Ataque de oportunidad del enemigo contra el personaje y posible persecución a continuación. Solo se puede realizar un ataque de oportunidad por turno.

OTRAS FUENTES DE DAÑO

OTRAS FUENTES DE DAÑO

ARMAS DE ELECTROCHOQUE

Cuando un personaje utiliza una pistola de corriente tipo *TASER*, una pértiga eléctrica o un arma similar, hay que sacrificar 1D de la propia tirada de Lucha (al igual que sucede al noquear) o Puntería. Esta tirada debe igualar o superar el valor de Agilidad del oponente, como es habitual, pero si se logra impactar no se aumenta el daño; al contrario: un arma de electrochoque solo provoca 1 punto + PER/2 (redondeando hacia abajo). La víctima, sin embargo, debe superar una tirada de Fuerza bruta a dificultad 20 o quedará incapacitada durante 3D minutos. En todo ese tiempo sufrirá grandes dolores y no podrá ni siquiera hablar. Además, durante la hora siguiente tendrá una penalización de 1D a todas sus acciones.

ASFIXIA

Un personaje puede bucear o contener la respiración en medio del humo sin problema tantos turnos como su FUE + 5. Más allá de eso, por cada turno en el que no pueda respirar deberá pasar una tirada por la habilidad de Fuerza bruta a dificultad 15. En el momento en el que falle, empezará a perder 3 puntos de Salud por turno.

BORRACHERAS

El DJ determinará la gravedad de la borrachera, que puede ser de 10 puntos (leve), 15 (grave) o 20 (bacanal). Ese número conforma la dificultad de la tirada de Fuerza bruta que el personaje debe superar; de lo contrario, perderá 1, 2 o 3 puntos de Salud, respectivamente. Además, caer bajo los efectos del alcohol resta 1D a todas las tiradas durante las siguientes seis horas de tiempo de juego.

CAÍDAS

Un personaje pierde 3 puntos de Salud por cada metro de caída libre a partir de los dos metros de altura. Al margen de ello, existe la posibilidad de pasar una tirada de Atletismo a dificultad 12 para caer rodando y reducir en 3 puntos el daño total de la caída.

CONGELACIONES

Un personaje sometido a un frío intenso pierde normalmente 1 punto de Salud cada quince minutos de tiempo de juego. El DJ puede incrementar esta pérdida si entiende que las circunstancias ambientales resultan especialmente difíciles.

ENVENENAMIENTOS

Cada veneno presenta tres datos fundamentales: una potencia (POT), un daño menor y un daño mayor. La potencia es la dificultad que se debe igualar o superar con una tirada de Fuerza bruta. Si se saca, hay que restar al personaje tantos puntos de Salud como el daño menor, que a veces puede ser 0 si el veneno es de poca entidad. Si la tirada se falla, se restan tantos puntos de Salud como el daño mayor.

HAMBRE Y SED

Por cada veinticuatro horas de tiempo de juego en las que un personaje no haya ingerido alimento alguno, perderá 1 punto de Salud. Respecto a la bebida, perderá esa misma cantidad de puntos cada seis horas.

QUEMADURAS

Un personaje expuesto a fuego abierto pierde 3 puntos de Salud por turno, aunque esta cantidad puede ser incrementada o reducida por el DJ en función de cada caso concreto. Por otro lado, los personajes pueden sufrir quemaduras por valor de 1 punto de Salud cada vez que se exponen al sol de forma prolongada sin haberse cubierto o protegido convenientemente.

SOBRESFUERZOS

En ciertas ocasiones, el DJ puede estimar que un personaje ha llevado a cabo un esfuerzo físico extraordinario, por encima de sus posibilidades reales, por lo que tendrá que pasar una tirada de Fuerza bruta a dificultad 15 o recibirá 2 puntos de daño.



RESUMEN

ARMAS DE ELECTROCHOQUE ➤ Causan 1 + PER/2 puntos de daño y obligan a superar una tirada de Fuerza bruta a dificultad 20 si no se quiere caer incapacitado durante 3D minutos (más una penalización de 1D a todas las tiradas en la hora siguiente).

ASFIXIA ➤ Se aguantan FUE + 5 turnos. Después, tirada de Fuerza bruta a dificultad 15 cada turno hasta que se falle, momento en el que se empiezan a perder 3 puntos de Salud por turno.

BORRACHERAS ➤ Tirada de Fuerza bruta a dificultad 10, 15 o 20 o pérdida de 1, 2 o 3 puntos de Salud y 1D menos a todas las tiradas durante seis horas.

CAÍDAS ➤ 3 puntos de Salud por cada metro de caída libre a partir de los dos metros de altura. Tirada de Atletismo a dificultad 12 para rodar al caer y reducir el daño total en 3 puntos.

CONGELACIONES ➤ A partir de 1 punto de Salud por cada quince minutos de tiempo de juego.

ENVENENAMIENTOS ➤ Tirada de Fuerza bruta a una dificultad = POT del veneno. Daño menor si se saca la tirada; mayor si se falla.

HAMBRE Y SED ➤ 1 punto de Salud por cada seis horas sin beber o veinticuatro sin ingerir alimento alguno.

QUEMADURAS ➤ 3 puntos de Salud por turno por fuego abierto o 1 por quemaduras solares.

SOBRESFUERZOS ➤ Tirada de Fuerza bruta a dificultad 15 o pérdida de 2 puntos de Salud.

SALUD Y RESISTENCIA FÍSICA

SALUD Y RESISTENCIA FÍSICA

La **Salud** es la condición física general y la constitución de cualquier personaje, de modo que, cuantos menos puntos de Salud se tienen, más cerca se está de la muerte. De entrada, todo PJ posee un número de puntos de Salud igual a su bonificador de FUE x 2 + 10 + 1D puntos (por lo que estos oscilarán entre los 11 y los 28 puntos). **Los personajes mueren irremediablemente cuando pierden el último de sus puntos de Salud**, aunque en ambientaciones fantásticas puede llegar a existir alguna clase de hechizos o elixires de resurrección.

Por otro lado, **los personajes reciben penalizadores a todas sus tiradas de habilidad y de Resistencia Física debido a la pérdida acumulada de puntos de Salud**: - 1D cuando bajan de 11 puntos, - 2D cuando bajan de 7 puntos y - 3D cuando bajan de 4 puntos (véase la ficha de PJ). Los PNJ también sufren estos penalizadores.

Además de los puntos de Salud, todos los personajes (PJ y PNJ) cuentan con un **valor de Resistencia Física igual a 12 - FUE**. Este valor indica cuánto aguanta un personaje sin desmayarse a causa de los golpes recibidos o las heridas sufridas. La tirada de Resistencia Física consiste en igualar o superar con 3D el valor establecido. Como ya se ha dicho, la tirada (susceptible de repetición mediante el uso de una proeza) se puede ver afectada por las penalizaciones relativas a la pérdida de puntos de Salud.

Todo personaje se enfrenta a una tirada de Resistencia Física si al perder Salud baja de los 16, 11, 7, 4 o 2 puntos. Al sobrepasar cualquiera de estos umbrales (tres de los cuales coinciden exactamente con los límites de los penalizadores de dados referidos más arriba), los personajes tienen que pasar una tirada de Resistencia Física y, de fallarla, caen inconscientes en ese mismo momento y durante el tiempo de juego que establezca el DJ.

Es importante señalar que **solo se tira por Resistencia Física en la primera ocasión**, es decir, que al traspasar un umbral determinado ya no se vuelve a tirar por él en esa sesión de juego, aunque se recuperen puntos de Salud a lo largo de la partida y más adelante se pierdan de nuevo y se traspase por segunda vez dicho umbral. Por otro lado, si se traspasan de una sola vez dos o más umbrales marcados en la ficha de PJ, hay que tirar varias veces por Resistencia Física, una detrás de otra.

EJEMPLO

D'Artagnan se encuentra en pleno combate con el misterioso asesino de la espada española, un enfrentamiento a vida o muerte en el que se suceden estocadas rápidas como el rayo, fintas espectaculares y requiebros inverosímiles. El mosquetero ya ha logrado impactar dos veces en su oponente, pero este se revuelve y, justo al comienzo del cuarto asalto de combate, consigue herir al PJ, lo que le causa ni más ni menos que 8 puntos de daño. Comoquiera que D'Artagnan «solo» tiene 18 puntos de Salud, baja ahora hasta 10, lo que significa que atraviesa dos umbrales de una tacada: el situado entre los 16 y los 15 puntos de Salud y el que hay entre los 11 y los 10 (lo que comporta un penalizador de 1D a todas las tiradas de habilidad y Resistencia Física hasta que el PJ recupere al menos 1 punto de Salud). En consecuencia, el jugador, Asier, está obligado a realizar dos tiradas



D'ARTAGNAN
está a punto
de desmayarse...

EJEMPLO

de Resistencia Física, una por cada umbral atravesado por D'Artagnan, para lo cual lanzará 3 y 2D respectivamente. En ambos casos tendrá que sacar 11 puntos o más, que es el valor de Resistencia Física del mosquetero. Recordemos que la segunda tirada se hará con 2D porque el penalizador recibido se aplica de inmediato.

Asier lanza en primer lugar los 3D y obtiene un 5, un 3 y un 4, 12 puntos en total, con lo que pasa su primera tirada de Resistencia Física sin mayor problema. Para la segunda tirada el jugador cuenta solo con 2D, como ya hemos dicho, y si quiere igualar o superar el valor de Resistencia Física de su PJ tendrá que obtener un 5 y un 6 o directamente un doble 6. ¡Algo muy complicado! Además, no se pueden gastar proezas para lanzar más dados en las tiradas de Resistencia Física, así que... ¿puede que esta sea una buena ocasión para activar la mecánica del Recuerdo cuando... y echar un vistazo al pasado de D'Artagnan para descubrir por qué es tan resistente a las heridas de florete?

Si se quiere calcular aún más rápido el número de puntos de Salud de uno o varios personajes, siempre se puede sustituir el «+ 1D puntos» por 6 puntos directos en el caso de PJ y PNJ poderosos y 3 puntos en el caso del resto de PNJ.



RESUMEN

PUNTOS DE SALUD $\geq$ FUE $\times$ 2 + 10 + 1D (o FUE $\times$ 2 + 16 para PJ y PNJ poderosos y + 13 para el resto).

Cuando un personaje pierde todos sus puntos de Salud, muere indefectiblemente. Los penalizadores a las tiradas de habilidad por pérdida de puntos de Salud indicados en la ficha de PJ (de - 1 a - 3D) se aplican también a las tiradas de Resistencia Física.

VALOR DE RESISTENCIA FÍSICA $\geq$ 12 - bonificador de FUE.

TIRADA DE RESISTENCIA FÍSICA $\geq$ 3D para igualar o superar el valor del personaje. Si falla, se desmaya. La tirada se puede repetir una vez mediante el uso de una proeza. Se tira por Resistencia Física al bajar por primera vez de 16, 11, 7, 4 y 2 puntos de Salud, tal y como se indica en la ficha de PJ.

ACLARACIONES SOBRE LOS PENALIZADORES A LAS TIRADAS POR PERDER PUNTOS DE SALUD

Sobre los penalizadores por pérdida acumulada de puntos de Salud, **es importante tener claros los siguientes aspectos:**

- Solo genera penalizadores la pérdida acumulada de puntos de Salud, no la de Estabilidad. Esto es relevante para el *simulacionismo*, pero también para no convertir Ysystem3 en una máquina trituradora de PJ.
- Solo se penalizan las tiradas de habilidad (todas ellas) y las de Resistencia Física. Como es lógico, no se penalizan las tiradas de Resistencia Mental.
- Los penalizadores afectan a todos los personajes, sean estos PJ o PNJ.
- Si, como consecuencia del penalizador sufrido, el personaje se queda sin dados con los que tirar por una habilidad concreta, aún mantiene el bonificador por el atributo del que depende. Si este es de +6, el personaje tendría éxito automático en las acciones catalogadas como «muy fáciles».

➤ Nada impide a un PJ gastar proezas o activar el *Recuerdo cuando...* para compensar parcial o totalmente un penalizador. De lo anterior se exceptúa el uso de las proezas en las tiradas de Resistencia Física (que, como ya sabemos, no está permitido).

En cualquier caso, **el DJ debería esforzarse por interpretar los penalizadores de forma narrativa**, es decir, darles color, pasión y sentido para que no se queden en unos meros indicadores numéricos. Siempre hay que plantearse qué significa en la realidad del juego que un PJ sufra un penalizador a sus tiradas. ¿Qué le ha pasado para encontrarse en tan lamentable condición? El DJ hará bien en ofrecer en estos casos todos los detalles que pueda. ¿Dónde y cómo le han impactado? ¿Qué huesos tiene fisurados o fracturados? ¿Está perdiendo sangre? ¿Experimenta alguna deformidad temporal? ¿Cómo le ha quedado la cara después de recibir el último puñetazo? ¿Qué músculos se le han roto, rasgado o desprendido? ¿Cómo afecta todo eso a su movimiento? ¿Cojea; se arrastra; puede moverse? Hacerse estas y otras mil preguntas similares hace que las partidas ganen dramatismo y resulten más memorables.

CONSEJO

CÓMO GESTIONAR LAS TIRADAS DE RESISTENCIA FÍSICA

En primer lugar, hay que tener claro que es **el DJ quien decide en qué momento recupera la consciencia el PJ tras producirse un fallo en una tirada de Resistencia Física, cosa que debe determinar a partir de lo que resulte mejor desde un punto de vista estrictamente narrativo**. Cualquier otra consideración sobra, en especial las de tipo *simulacionista*. No obstante, si otros personajes auxilian o refrescan al que está inconsciente, lo lógico es que el DJ permita que el restablecimiento se produzca en ese momento.

En segundo lugar, es bueno insistir en que **solo se tira por Resistencia Física la primera vez que se traspasa un umbral de pérdida de puntos de Salud por sesión, no por aventura**. Es decir, que si una aventura se desarrolla a lo largo de, por ejemplo, tres sesiones, en cada una de ellas habremos de *resetear* y volver a tirar por Resistencia Física al traspasar cualquiera de los umbrales. Además, todo lo dicho en este párrafo se aplica exactamente igual a la Resistencia Mental (véase más adelante).

CONSEJO

4

OTRAS REGLAS Y OPCIONES MECÁNICAS

PROTECCIONES

PROTECCIONES

En un buen número de ambientaciones, en especial las fantásticas y las históricas, los personajes pueden ir equipados con armaduras o escudos. En Ysystem3, esta posibilidad mecánica se gestiona otorgando un simple nivel de calidad a ambos tipos de protecciones. Dicho nivel oscila entre 1 y 5 puntos, aunque en ciertas ambientaciones puede existir un rango distinto.

En el caso de las **armaduras**, el nivel indica la cantidad de puntos que se restan al daño de los golpes o impactos sufridos por el personaje y, al mismo tiempo, la penalización que se aplica a todas las tiradas de habilidad de DES y FUE de ese personaje en razón a la aparatosidad de la armadura. Esta penalización es igual al nivel de la armadura dividido entre dos y redondeado hacia abajo (lo que significa que las armaduras de nivel 1 no generan penalización).

Por lo que respecta a los **escudos**, el nivel indica la cantidad de puntos que aumenta el valor de Agilidad del personaje a la hora de ser atacado (en el sentido de que hace más difícil que se le pueda impactar), así como también la penalización aplicable a todas las tiradas de DES y FUE de ese personaje debido a la aparatosidad del escudo. En este caso particular, la penalización es la misma que el nivel del escudo (no se divide, a diferencia de las armaduras).

EJEMPLO

Un personaje ataviado con una armadura de nivel 5 y un escudo de nivel 3, resta 5 puntos al daño de cada ataque exitoso que recibe y suma 3 puntos a su valor de Agilidad; por desgracia, también sufre un penalizador total de 5 puntos a todas sus tiradas de habilidad de DES y FUE en razón de la aparatosidad conjunta de las dos protecciones que lleva encima (2 puntos por la armadura, que es la mitad de su nivel dividido entre dos y redondeado hacia abajo, y 3 puntos por el escudo).



RESUMEN

PROTECCIONES ➤ Armaduras y escudos tienen un nivel de calidad que va de 1 a 5.

El nivel se traduce en una penalización a todas las tiradas de habilidad de DES y FUE del personaje (la mitad del nivel para las armaduras; todo el nivel para los escudos). A cambio, las protecciones restan tantos puntos de daño como el propio nivel (en el caso de las armaduras) o los suman al valor de Agilidad del personaje (caso de los escudos).

TORTURA



En cualquier caso, que los PJ puedan morir de una forma tan ignominiosa resulta terriblemente frustrante, por lo que se aconseja que el DJ ofrezca a los jugadores alguna posibilidad para salvar a sus PJ.

REGLAMENTO OPCIONAL DE TORTURA

En ambientaciones de tipo *noir* o escabrosas de algún modo, puede que el DJ se vea en la necesidad de implementar una mecánica concreta para la tortura que no se limite a una simple tirada de Intimidación contra el Aplomo de la víctima. De hecho, **la mecánica específica para torturar a un PNJ exige igualar o superar su valor de Aplomo pero con dos tiradas distintas: Conversación e Intimidación.** Ambas son independientes, de manera que pueden ser realizadas por un mismo PJ o por dos diferentes. Además, las tiradas son potencialmente combinables con terceros PJ (e incluso con PNJ, si el DJ así lo permite).

Si el PJ falla aunque sea una de las dos tiradas, no será capaz de quebrar la voluntad del PNJ, aunque este perderá 1 punto de Salud si se ha fallado la tirada de Conversación y 2 puntos de Salud si se ha fallado la tirada de Intimidación (es decir, que un PNJ puede llegar a perder 3 puntos de Salud por ronda de tortura si el PJ resulta especialmente inepto). Por el contrario, si se sacan las dos tiradas, el PNJ habrá de enfrentarse a una prueba especial de Resistencia Física con 1D menos (es decir, con solo 2D): si falla esta tirada, en lugar de desmayarse revelará o hará aquello que el PJ le esté demandando. Esta prueba especial de Resistencia Física no elimina la necesidad de realizar las otras tiradas de Resistencia Física que la víctima tenga que hacer por traspasar uno o varios umbrales de pérdida de puntos de Salud (en estos casos, fallar la tirada de Resistencia Física implicará un desmayo, como es habitual). Por otro lado, la consecución de un éxito crítico en cualquiera de las dos tiradas de tortura (Conversación o Intimidación) hará que el PNJ haga o revele todo lo que el PJ desea saber de forma automática, sin necesidad de realizar ningún chequeo de Resistencia.

Si no se ha logrado hacer hablar al PNJ tras las dos primeras tiradas porque se haya fallado al menos una de ellas, se puede intentar de nuevo al término de cada hora de tiempo de juego, para lo que habrán de repetirse ambas tiradas (Conversación e Intimidación).

Con respecto a **la posibilidad de que los torturados sean los PJ**, estos hablarán cuando lo deseen. Una buena idea es que vayan perdiendo 1D puntos de Salud por cada hora que pasen en manos de sus torturadores. En este caso, la tortura se prolongará hasta que los captores se den por vencidos o los PJ sean rescatados, se liberen por sí mismos, hablen definitivamente o mueran como consecuencia de su tormento.*

EJEMPLO

Antonio interpreta a Crimson Phantom, un justiciero enmascarado que viste de rojo intenso y tiene una ética ambivalente. Es un vigilante que está movido por un código estrictamente personal más que por grandes valores o ideales. Aunque lucha contra el crimen, las acciones de Crimson Phantom pueden ser brutales. No actúa por simple altruismo, sino por venganza, en concreto por el asesinato de su mujer a manos de una mafia de Los Ángeles, ciudad en la que se enmarcan sus aventuras. En resumen: Crimson Phantom es un PJ para partidas adultas debido a sus cuestionables métodos, que a veces incluyen la tortura.

En esta ocasión, Crimson Phantom ha estado a punto de morir tras sufrir una emboscada de sus enemigos de La Serpiente de Plata, uno de los principales grupos mafiosos de Los Ángeles. El PJ de Antonio cayó en la trampa a partir de una información falsa que le proporcionó Virginia Holmes, una atractiva periodista rubia de la que el justiciero jamás hubiese sospechado. Tras escapar de la emboscada, Crimson Phantom se ha colado en casa de la Srta. Holmes y ahora le está apretando las tuercas para que le diga todo lo que sabe. ¿Quién es el misterioso líder de La Serpiente de Plata, ese al que nuestro héroe lleva buscando meses y meses?

Crimson Phantom tiene 2D+2 en Conversación y 3D+2 en Intimidación, mientras que Virginia Holmes cuenta con 18 puntos de Salud, 10 de Resistencia Física y 11 de Aplomo. Antonio se enfrenta a sus dos primeras tiradas para hacer hablar a la periodista, obteniendo 12 puntos en la de Conversación (sendos 5 con los dados más los 2 puntos del bonificador del atributo) y solo 9 en la de Intimidación (dos 3 y un 1 con los dados más el bonificador). Sorprendentemente, Antonio ha fallado la tirada más sencilla, la de Intimidación. Esto significa que Virginia Holmes resis-

te la presión de Crimson Phantom, aunque sufre 2 puntos de daño, lo que aún no le hace cruzar el primer umbral de pérdida de puntos de Salud.

Las maniobras de tortura del justiciero enmascarado han llevado una hora de tiempo de juego, pero Antonio decide que su PJ seguirá con ello aun a riesgo de que la Srta. Holmes quede perjudicada. ¡Ninguna cara bonita frenará las ansias de venganza de Crimson Phantom! Antonio realiza dos nuevas pruebas de Conversación e Intimidación, pero ahora gasta una proeza en la primera de ellas. Así, obtiene 11 puntos justos en Conversación (un 4, un 2 y un 3 con los dados más los 2 puntos del bonificador) y 18 puntos en Intimidación (dos 5 y un 6 con los dados más el bonificador). ¡Éxito en ambas tiradas! Virginia Holmes no pierde ni un solo punto de Salud y además se debe enfrentar a una tirada de Resistencia Física con 1D menos. La DJ tira los dados por la PNJ y obtiene un 5 y un 4... ¡9 puntos; falla por muy poco! La voluntad de la páfida periodista se quiebra y la mujer comienza a hablar: «Está... está bien, Crimson, por el amor de Dios, es su... suficiente... basta ya [sollozos ahogados]. Sí, sé quién es el líder de La Serpiente de Plata... Él es... es...».



PÁNICO, ESTABILIDAD

TIRADAS DE PÁNICO, ESTABILIDAD Y RESISTENCIA MENTAL

Durante una aventura, y sobre todo en ambientaciones de terror, investigación criminal, drama social extremo, *survival horror*, fantasía oscura u horror *lovecraftiano*, pueden darse situaciones de gran estrés mental que haya que resolver mediante **tiradas de pánico**. Cuando en la historia aparece algo terrorífico o muy desagradable, el DJ debe juzgar su gravedad, que estará siempre entre 1 y 7 (siendo 1 algo siniestro o perturbador y 7 una cosa absolutamente aterradora) y, a continuación, **tirar tantos dados como el nivel de gravedad que haya determinado y comparar el resultado con el valor de Aplomo de cada PJ**. Si se iguala o supera dicho valor, el PJ afectado pierde automáticamente tantos puntos de Estabilidad como la gravedad de lo que está viendo, es decir, 1 punto para 1D, 2 para 2D, 3 para 3D, 4 para 4D, 5 para 5D, 6 para 6D y 7 para 7D. No obstante, en las tiradas de pánico no existen los críticos ni las pifias. Además, no se debe olvidar que los jugadores pueden gastar sus proezas sin límite para aumentar su valor de Aplomo temporalmente, a razón de 3 puntos por cada proeza gastada.

Los PJ que están habituados a ciertas escenas de horror debido a su perfil o cualificación profesional (como, por ejemplo, una forense que se topa con el cuerpo destripado de la víctima de un asesino en serie) añaden 3 puntos a su valor de Aplomo frente a cualquier tirada de pánico relacionada con dichas escenas. De modo algo parecido, en aquellas **ambientaciones en las que la aparición de un horror o un monstruo sea reiterada**, el DJ puede permitir, si así lo estima conveniente, que los PJ terminen habituándose a la visión de ese mal, de modo que al final incluso no les afecte. A nivel mecánico, esto se traduce en que las tiradas de pánico posteriores a la primera motivadas por la aparición del horror o monstruo recurrente tendrán que ver reducida su gravedad en un nivel en cada ocasión (de 4D a 3D, de 3D a 2D, etc.), y así hasta que dichas tiradas dejen de realizarse, momento en el que los PJ se habrán «acostumbrado» al horror o monstruo de turno y este dejará de causarles conmoción.

También se pueden realizar **tiradas de pánico, en este caso contra el Aplomo de los PNJ, para comprobar si estos huyen en algún momento en pleno enfrentamiento con los PJ**. En este caso, se recomienda que las tiradas sean siempre de 2D y se realicen contra cada PNJ de manera individual, pero solo si existen razones bien fundadas para que los adversarios de los PJ entren en pánico. Esta mecánica se ilustra en el ejemplo de combate de Carmelita Gómez desarrollado anteriormente (posible solo por la superioridad y las agallas exhibidas por la mexicana y la temprana y fulminante muerte del suboficial).

Por otro lado, la **Estabilidad** representa la condición mental general y el nivel de cordura de cualquier PJ (al igual que hace la Salud respecto a la condición física de todos los personajes), de modo que, cuantos menos puntos de Estabilidad se tienen, más cerca se está de la demencia completa. Al ser generado, todo PJ posee un número de puntos de Estabilidad igual a su valor de Aplomo + 5 + 1D puntos

Y RESISTENCIA MENTAL

(por lo que estos oscilarán entre los 12 y los 26 puntos). Los PJ enloquecen irremediabilmente cuando pierden el último de sus puntos de Estabilidad, de la misma forma que mueren si pierden todos sus puntos de Salud.

Además de los puntos de Estabilidad, los PJ cuentan con un **valor de Resistencia Mental igual a 12 – CAR**. Este valor indica cuánto aguanta un PJ sin enloquecer temporalmente a causa de los horrores que ha presenciado. Al igual que la tirada de Resistencia Física, la de Resistencia Mental consiste en igualar o superar con 3D el valor establecido. Esta tirada también es susceptible de repetición mediante el gasto de una proeza.

Todo PJ se enfrenta a una tirada de Resistencia Mental si al perder Estabilidad baja de los 16, 11, 7, 4 o 2 puntos. Al sobrepasar cualquiera de estos umbrales, los PJ tienen que pasar una tirada de Resistencia Mental; de fallarla, se verán sumidos en una crisis de locura temporal.

Como sucedía con la Resistencia Física, es importante señalar que **solo se tira por Resistencia Mental en la primera ocasión**, y que si se traspasan de una sola vez dos o más umbrales marcados en la ficha de PJ, hay que tirar varias veces por Resistencia Mental, una detrás de otra.

Con respecto a las **crisis de locura temporal**, estas duran 1D minutos de tiempo de juego cuando la pérdida de Estabilidad que las ha ocasionado ha sido de 3 puntos o menos, 1D horas cuando ha sido de 4 o 5 puntos, 1D días cuando ha sido de 6 puntos y 1D semanas cuando ha sido de 7 puntos. Durante todo ese tiempo, el PJ queda completamente incapacitado y en manos del DJ, que puede establecer para él comportamientos de tipo catatónico, psicótico, esquizofrénico, delirante, paranoico, maniático-fóbico, neurótico, histérico o aquellos que considere más oportunos en función de la situación en la que se ha producido la crisis.

Toda la mecánica relativa a tiradas de pánico, puntos de Estabilidad, valor de Resistencia Mental y crisis de locura temporal no se aplica a los PNJ, cuyas reacciones serán narradas libremente por el DJ según las circunstancias. La única excepción a esto son las tiradas de pánico de 2D para comprobar si los PNJ huyen en pleno combate.

EJEMPLO

El granuja de Wan Lu, PJ interpretado por Diego, divisa al norte del fuerte abandonado en el que se halla una quincena de agujeros en el suelo que tienen toda la pinta de ser tumbas. Lo malo no es eso, sino que Diego saca justo después una tirada de Observación a dificultad 13 que le solicita el DJ, y entonces Wan Lu se da cuenta de que las tumbas, en general poco profundas, se han vaciado de dentro hacia afuera (es decir, que no se han excavado limpiamente formando un montoncito de tierra al lado, sino que lo que sea que estuviese enterrado ahí dentro parece que ha salido por su propio pie). Descubrir esto obliga al PJ, cuyo valor de Aplomo es de solo 8 puntos, a enfrentarse a una tirada de pánico de gravedad 3.



EJEMPLO

El DJ se dispone ahora a tirar 3D contra el Aplomo de Wan Lu. Sacar 8 o más con 3D es muy sencillo (casi un 84 % de probabilidades), pero, aun así, Diego decide no gastar ninguna proeza para aumentar temporalmente el Aplomo de su PJ. La razón es que Wan Lu tiene 19 puntos de Estabilidad, por lo que, aunque se vea afectado por la tirada de pánico (lo que le restaría 3 puntos de Estabilidad), de todos modos no cruzará el primer umbral ni tendrá que tirar por Resistencia Mental. Como no hay riesgo de sufrir una crisis de locura temporal, Diego prefiere jugársela y conservar así sus preciadas proezas para el futuro.



RESUMEN

TIRADAS DE PÁNICO ➤ El DJ tira de 1 a 7D contra el Aplomo de los PJ (posible + 3 al Aplomo según perfil/profesión); si lo iguala o supera, el PJ pierde tantos puntos de Estabilidad como dados se hayan tirado. Las fuentes recurrentes de pánico pueden permitir *acostumbrarse al horror*.

PUNTOS DE ESTABILIDAD ➤ Aplomo + 5 + 1D.
Cuando un PJ pierde todos sus puntos de Estabilidad, enloquece indefectiblemente.

VALOR DE RESISTENCIA MENTAL ➤ 12 - bonificador de CAR.

TIRADA DE RESISTENCIA MENTAL ➤ 3D para igualar o superar el valor del PJ. Si falla, enloquece temporalmente. La tirada se puede repetir una vez usando una proeza. Se tira por Resistencia Mental al bajar por primera vez de 16, 11, 7, 4 y 2 puntos de Estabilidad, tal y como se indica en la ficha de PJ.

CRISIS DE LOCURA TEMPORAL ➤ Su duración depende de los puntos que se hayan perdido: 1D minutos para 1 a 3 puntos, 1D horas para 4 o 5 puntos, 1D días para 6 puntos y 1D semanas para 7 puntos. En todo ese tiempo, el PJ queda a merced del DJ.

Todas las mecánicas asociadas a la Estabilidad se aplican exclusivamente a los PJ (salvo si el DJ desea realizar tiradas de pánico de 2D contra PNJ para determinar si entran en pánico y huyen en pleno combate con PJ).

CÓMO GESTIONAR LAS CRISIS DE LOCURA TEMPORAL

Cuando se falla una tirada de Resistencia Física, el reglamento indica lo que le sucede al PJ (esto es, la inconsciencia), pero ofrece al DJ total libertad para determinar la duración del hecho. Con los fallos en las tiradas de Resistencia Mental ocurre justo al revés: el reglamento estipula la duración del hecho (que será de 1D minutos, horas, días o semanas), mientras que otorga al DJ total libertad para determinar lo que realmente le sucede al PJ. Ambas cosas tienen el mismo propósito: que el DJ pueda optar por lo más conveniente desde un punto de vista narrativo.

No hay una fórmula o consejo mágico respecto a lo que deba sucederle a un PJ durante una crisis de locura temporal, ya que **la opción más idónea siempre tendrá que ver con**

el desarrollo de la acción y con las características concretas del individuo. No obstante, sea lo que sea, hay que esforzarse porque las crisis de locura temporal tengan consecuencias en la trama.

En algunas ocasiones, **una excelente opción es que el PJ desaparezca del foco durante el tiempo que dura la crisis de locura temporal** (por ejemplo, porque huya corriendo o a bordo de algún vehículo a su alcance), de manera que nadie sepa lo que ha pasado con él... ni siquiera él mismo. Esto permite al DJ aumentar la tensión y la incertidumbre en mesa e incrementar la sensación de descontrol asociada a la locura; además, le otorga más tiempo para pensar qué es lo que de verdad ha hecho o le ha ocurrido a ese PJ durante su crisis.

CONSEJO

REGLAMENTO OPCIONAL DE CRÍTICOS Y PIFIAS EN LAS TIRADAS DE RESISTENCIA

En principio, en Ysystem3 no existe la posibilidad de obtener críticos ni pifias en las tiradas de Resistencia Física o Mental. No obstante, un DJ puede optar por introducirlos si así lo desea, siempre con el objetivo de darle más colorido a esta parte del reglamento. La manera de proceder sería la siguiente:

- **Crítico en la tirada de Resistencia Física de dos 6:** El PJ no solo no pierde el conocimiento, sino que recupera 1 punto de Salud.
- **Crítico en la tirada de Resistencia Física de tres 6:** El PJ no solo no pierde el conocimiento, sino que recupera 1D puntos de Salud.
- **Crítico en la tirada de Resistencia Mental de dos 6:** El PJ no solo no sufre ninguna crisis de locura temporal, sino que recupera 1 punto de Estabilidad.

- **Crítico en la tirada de Resistencia Mental de tres 6:** El PJ no solo no sufre ninguna crisis de locura temporal, sino que recupera 1D puntos de Estabilidad.
- **Tirada de Resistencia Física de dos 1:** El PJ cae inconsciente y además pierde 1 punto de Salud extra.
- **Tirada de Resistencia Física de tres 1:** El PJ sufre una parada cardíaca y muere irremediablemente.
- **Tirada de Resistencia Mental de dos 1:** El PJ cae inconsciente y además pierde 1 punto de Estabilidad extra.
- **Tirada de Resistencia Mental de tres 1:** El PJ sufre un colapso nervioso sistémico y muere irremediablemente.

CONSEJO

CURACIÓN

La curación engloba en un mismo concepto todas las posibles formas de recuperar los puntos de Salud o Estabilidad perdidos por golpes, disparos, encuentros aterradores, heridas, accidentes o cualesquiera otros factores. Algunas de estas formas permiten recuperar puntos cada día o cada semana de tiempo de juego, mientras que otras solo lo hacen una vez por sesión, pero en todos los casos dependen en última instancia de las posibilidades concretas de la ambientación en la que se esté jugando (por ejemplo, en la Edad Media no existen verdaderos hospitales, mientras que en un entorno de ciencia ficción puede que haya tanques de inmersión de cicatrización acelerada). Por otra parte, no se puede sobrepasar el número de puntos de Salud o Estabilidad que el PJ tenía al inicio de la aventura salvo por causas mágicas, implantes cibernéticos u otros elementos fantásticos (siempre a discreción del DJ).

Los siguientes hechos permiten recuperar puntos de Salud por día o puntos de Estabilidad por cada tres días de tiempo de juego, respectivamente:

- Ser tratado en un hospital, institución psiquiátrica o centro médico adecuadamente equipado para el tratamiento requerido, sea este físico o mental: 2 puntos.
- Descansar en un entorno confortable y en completo reposo en donde el PJ no se vea sometido a estrés físico ni mental: 1 punto.
NOTA: Este supuesto de ganancia no es compatible con el anterior.
- Ser curado mediante una tirada de Auxilio a dificultad 10: 2 puntos (solo válido para recuperar puntos de Salud, no de Estabilidad). Se puede realizar un único intento por herida y personaje. Un crítico en la tirada hace que se recupere el doble, 4 puntos, pero una pifia provoca 2 puntos de daño.
- Ser tranquilizado mediante una tirada de Psicología a dificultad 10: 2 puntos (solo válido para recuperar puntos de Estabilidad, no de Salud). Se puede realizar un único intento por PJ cada tres días de juego. Un crítico en la tirada hace que se recuperen 4 puntos, pero una pifia provoca 2 puntos de pérdida adicional.

Por otro lado, **las acciones que permiten recuperar puntos de Salud o Estabilidad una sola vez por sesión, al margen del tiempo de juego, son:**

- Dormir más de ocho horas: 1 punto.
- Mantener un contacto físico prolongado con otro personaje, ya sea PJ o PNJ (como, por ejemplo, hacer el amor): 1 punto.
- Tomarse un largo baño o llevar a cabo cualquier actividad relajante que el DJ acepte a propuesta del jugador: 1 punto.

Además de todo lo anterior, los PJ cuyos bonificadores de FUE sean +4 y +6 recuperan de forma automática 1 y 2 puntos de Salud cada día de tiempo de juego respectivamente, mientras que los que tienen CAR +4 y +6 recuperan 1 y 2 puntos de Estabilidad cada tres días de tiempo de juego, respectivamente.

EJEMPLO

D'Artagnan había perdido la friolera de 8 puntos de Salud de una sola estocada de florete. Aunque finalmente se impuso a su odioso enemigo, el asesino de la espada española, ahora necesitaría descansar y recuperarse. Por desgracia, el mosquetero no puede dedicarse a reposar en estos momentos: justo antes de morir, el asesino de la espada española le reveló un complot que está en curso para acabar con la vida del delfín de Francia. ¡Es terrible; no hay tiempo que perder!

La única posibilidad que tiene D'Artagnan de mejorar su maltrecho estado de salud es que su compañera de aventuras, Milady de Winter, le realice los primeros auxilios. Gemma, la jugadora que interpreta a Milady, mira su ficha de PJ y observa que solo tiene 1D en la habilidad de Auxilio, a lo que suma el + 4 correspondiente a la inteligencia de la espía (atributo del que depende la habilidad). Comoquiera que la dificultad de acción establecida para curar a alguien es de 10 puntos, Gemma necesita sacar un 6 con el dado para que los cuidados de Milady tengan efecto. Al ser tan difícil (solo un 16,7 % de probabilidad), la jugadora decide gastar una proeza y tirar así 2D + 4, lo que aumenta sus posibilidades de éxito por encima del 72 %. Decide hacerlo de este modo porque D'Artagnan sufre ahora mismo 1D de penalización a todas sus acciones, mientras que si gana 2 puntos de Salud podrá actuar ya con total normalidad. Milady de Winter se pone manos a la obra de inmediato, mientras que D'Artagnan se ruboriza ligeramente...



RESUMEN

CURACIÓN ➤ Se produce por hechos acontecidos cada día (para los puntos de Salud) o cada tres días (para los puntos de Estabilidad), así como por hechos ocurridos una sola vez por sesión. Además, los PJ recuperan 1 y 2 puntos de Salud/Estabilidad por cada día/cada tres días de tiempo de juego si su bonificador de FUE/CAR es de +4 y +6, respectivamente.

Las tiradas de Auxilio a dificultad 10 (una sola por herida) permiten recuperar puntos de Salud, pero no de Estabilidad. Cada tirada hace ganar 2 puntos, que son 4 si se obtiene un crítico. Una pifia provoca 2 puntos de daño.

Las tiradas de Psicología a dificultad 10 (una sola por PJ cada tres días de juego) permiten recuperar puntos de Estabilidad, pero no de Salud. Cada tirada hace ganar 2 puntos, que son 4 si se obtiene un crítico. Una pifia provoca 2 puntos de pérdida adicional.

Un PJ no puede sobrepasar los puntos de Salud/Estabilidad que tiene al principio de la aventura salvo por causas mágicas, implantes cibernéticos u otros elementos fantásticos.

PERSECUCIONES

PERSECUCIONES

En una persecución, el PJ tiene que **imponerse en cada turno al valor de Agilidad del PNJ que lo persigue o al que persigue**. La tirada es por la habilidad de Atletismo si la persecución es a pie, en bicicleta, a rastras en el interior de un conducto de ventilación o por cualquier otro medio imaginable que requiera exclusivo desempeño físico; por el contrario, si la persecución se realiza sobre una montura o a los mandos de un coche, moto, reactor, nave espacial o cualquier otro vehículo de propulsión, la tirada se lleva a cabo por la habilidad de Conducir. Por supuesto, si un personaje va a pie y el otro sobre una montura o a bordo de algún vehículo, la persecución tal cual no se produce, y el que vaya a pie será alcanzado antes o después.

En las persecuciones existen cuatro distancias: corta, media, larga y muy larga. El objetivo de los PJ es bajar de corta si son los perseguidores o ir más allá de muy larga si son los perseguidos. Cuando se baja de corta, el perseguidor cierra el paso o captura al perseguido, y, si este se resiste, comienza un combate. Cuando se va más allá de muy larga, el perseguido huye y el perseguidor le pierde la pista definitivamente.

Los **críticos** hacen ganar o perder una distancia extra, mientras que las **pifias** se traducen en accidentes (una caída o un choque, por ejemplo). En caso de accidente, el DJ debe determinar su gravedad y los datos de daño que provoca, que oscilarán siempre entre 1 y 7D; además, cualquier vehículo que pueda estar conduciendo el personaje quedará siniestrado y dejará de estar operativo, al menos en lo que respecta a sus funciones principales.

Por otro lado, cada PJ directamente involucrado en una persecución (lo cual no incluye, por ejemplo, a los PJ pasajeros de un coche conducido por otro PJ) debe realizar una **tirada extra en la Tabla de sucesos inesperados en las persecuciones al final de cada turno de persecución**. Esta tabla está diseñada para espolear la imaginación del DJ. La tirada es siempre de 2D, cuyos valores se han de sumar para consultar un suceso y una consecuencia que se producirán justo al comienzo del turno siguiente, tal y como se muestra en la tabla de la siguiente página.

Con respecto al **combate en las persecuciones**, la dificultad real para impactar dependerá siempre de la distancia:

➤ **Distancia corta:** dificultad estándar (esto es: valor de Agilidad del objetivo + cobertura que aporte el vehículo, si la hay).

➤ **Distancia media:** a lo anterior, se añade la necesidad de apuntar (sacrificar 1D en la tirada de Puntería). En este caso, la acción de apuntar es un mero requisito de impacto y no redunda en un aumento del daño. Sin embargo, nada impide sacrificar 2D o más a la hora de apuntar para aumentar el daño del disparo (que sería de 2D de daño extra a partir del segundo dado sacrificado en el caso de armas a distancia).

➤ **Distancias larga y muy larga:** a estas distancias solo se impacta con un crítico, que tiene éxito automático, dobla daño e ignora armadura, como es habitual.

TABLA DE SUCESOS INESPERADOS EN LAS PERSECUCIONES

(Tirada de 2D al final de cada turno para cada PJ involucrado)

VALOR	SUCESO	CONSECUENCIAS	EJEMPLOS
 2	Oponente adicional inesperado	El oponente adicional inesperado dispone de un ataque puntual en ese turno de 3D contra el valor de Agilidad del PJ. Si impacta, causa 6 puntos de daño.	➤ Un animal salvaje que se asusta al paso del PJ y le ataca antes de salir corriendo. ➤ Un meteorito que se cruza en la trayectoria de la nave espacial que pilota el PJ. ➤ Un guerrero que suelta un hachazo al aire. ➤ Un pandillero <i>cyberpunk</i> que dispara un <i>blaster</i> ligero desde las sombras de un callejón.
 3-4	Obstáculo inesperado grave	Tirada extra de Atletismo o Conducir a dificultad 16. Fallar la tirada implica perder una distancia (o un accidente en caso de pifia). Sacar un crítico hace ganar una distancia.	➤ Dos turistas que va charlando despreocupadamente mientras consulta un plano de la ciudad. ➤ Un árbol de enormes proporciones cuyas raíces se extienden muchos metros a la redonda. ➤ Un muro más o menos alto al final de un callejón sin salida en pleno bastión cátar.
 5-6	Obstáculo inesperado de gravedad media	Tirada extra de Atletismo o Conducir a dificultad 12. Fallar la tirada implica perder una distancia (o un accidente en caso de pifia). Sacar un crítico hace ganar una distancia.	➤ Un agujero que se abre repentinamente bajo el suelo de la mazmorra. ➤ Un mercado de recambios cibernéticos y puestos de comida rápida atestados de gente. ➤ Un rebaño de ovejas que ocupa toda la calle de parte a parte. ➤ Una nutrida procesión de la Tecnoiglesia de la Sagrada Singularidad. ➤ Un carromato cargado de verduras cruzado en medio del camino. ➤ Una corriente de agua que desciende con fuerza.
 7	Obstáculo inesperado leve	Tirada extra de Atletismo o Conducir a dificultad 8. Fallar la tirada implica perder una distancia (o un accidente en caso de pifia). Sacar un crítico hace ganar una distancia.	Cualquiera de los ejemplos enumerados en la celda superior, y además:
 8-9	Ventaja menor	El PNJ que persigue al PJ o que es perseguido por este sufre un pequeño percance. Su valor de Agilidad se reduce 1 punto en el turno siguiente.	➤ Un perro que se abalanza sobre el PNJ y le suelta una dentellada que no alcanza su pierna por escasos centímetros. ➤ Un resbalón inoportuno en la cubierta de pasajeros de la carlinga del zepelín que da con los huesos del PNJ contra el suelo. ➤ Un empujón propinado por un macarra de los bajos fondos de Marsella molesto porque el PNJ ha pasado demasiado cerca de él.
 10-11	Ventaja mayor	El PNJ que persigue al PJ o que es perseguido por este sufre un importante percance. Su valor de Agilidad se reduce 1D puntos en el turno siguiente.	➤ Una zona con nieve especialmente blanda que hunde al PNJ hasta la cintura. ➤ Una leve torcedura de tobillo. ➤ Un molesto fogonazo o destello de luz.
 12	Ventaja completa	El PNJ que persigue al PJ o que es perseguido por este sufre un gran percance. Su valor de Agilidad se reduce 2D puntos en el turno siguiente.	➤ Un charco que parecía mucho menos profundo a simple vista.

En los casos en los que hay un perseguidor que va tras varios perseguidos o un perseguido al que tratan de alcanzar varios perseguidores, las consecuencias de la Tabla de sucesos inesperados pueden llegar a acumularse para un mismo PNJ.

También se puede tratar de **impactar en una zona concreta del vehículo del oponente** (habitualmente un neumático) si se apunta y se sacrifica 1D a distancia corta, 2D a distancia media y 3D a distancia larga o muy larga. El reventón de un neumático obliga al oponente a realizar una tirada de Conducir a dificultad 12 para no sufrir un accidente de 2D de daño (además, dejará a su vehículo fuera de combate ya en el siguiente turno).

EJEMPLO

Tony Petrelli está al volante de su Packard Super Eight y huye a toda velocidad de unos sectarios a los que ha robado un pequeño ídolo mesoamericano que adoraban en una nave semiabandonada del puerto de Chicago. Los sectarios son cuatro y van montados en un Buick Series 90. Llevan pistolas Colt 1911, tienen un valor de Agilidad de 11 puntos, conducen con $2D + 4$ y disparan con $2D + 2$, mientras que Petrelli tiene su revólver S&W Model 10 en la sobaquera, cuenta con una Agilidad de 15 puntos, conduce con $3D + 6$ (¡el máximo posible!) y dispara con $3D + 1$. El ídolo mesoamericano, de unos 25 centímetros de altura, descansa en el asiento del copiloto del Packard.

La persecución se ha establecido a distancia media y Lara, la jugadora que interpreta a Petrelli, se muestra confiada. Con una Agilidad de 15 puntos y $3D + 6$ en Conducir, es prácticamente imposible que su adorado contrabandista no logre escapar. Pero claro, en una persecución pueden pasar muchas cosas...

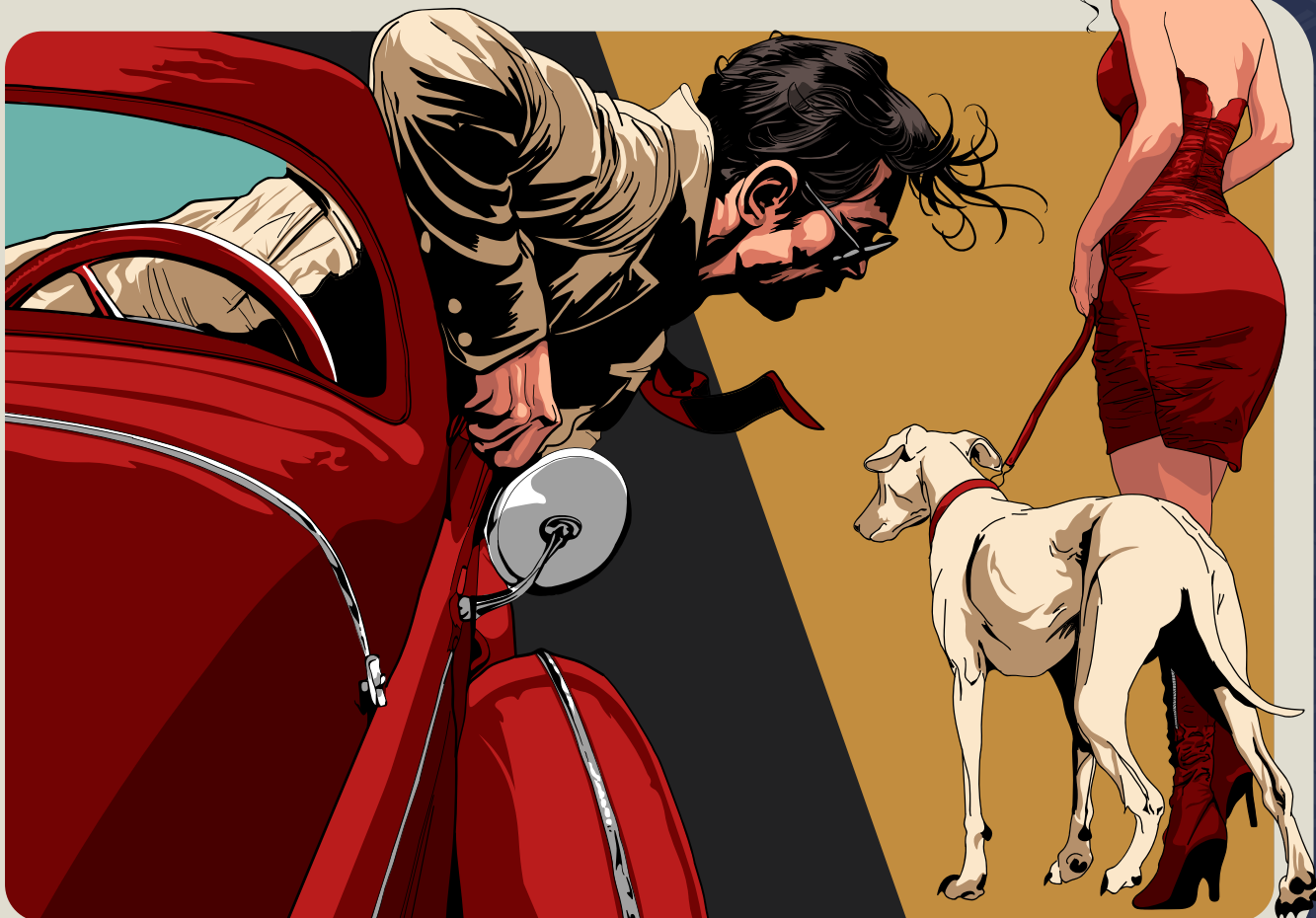
En el primer turno de la persecución, Lara lanza los dados y obtiene un 5, un 1 y un 2, lo que, sumado al bonificador del atributo, arroja un resultado total de 14 puntos, tres por encima del valor de Agilidad del sectario que conduce el Buick. Esto significa que la distancia pasa de media a larga. Además, ahora los otros tres sectarios que van en el coche perseguidor necesitan obtener un crítico al disparar si quieren tener la fortuna de darle a Petrelli. Eso no sucede, ya que el DJ tira tres veces los dados y no obtiene ningún doble 6. Las balas vuelan relativamente cerca del Packard, pero Petrelli sonríe con suficiencia y aprieta el acelerador, consciente de que tiene todas las de ganar. Si Lara sacase un crítico en su próxima tirada de Conducir, el PJ lograría huir y la persecución se daría por concluida (ya que los críticos proporcionan una distancia extra); de lo contrario, bastará con imponerse dos veces más a la Agilidad del sectario que conduce para que Petrelli escape con el misterioso ídolo que ha robado (y que no para de salir despedido contra el suelo, la puerta y el salpicadero del Packard con cada volantazo del contrabandista).

No obstante, antes de pasar al segundo turno de la persecución, Lara debe realizar una tirada en la Tabla de sucesos inesperados en las persecuciones. Toma entonces 2D, los lanza y obtiene sendos 5, 10 puntos en total, lo que se traduce en una ventaja mayor: «El PNJ que persigue al PJ o que es perseguido por este sufre un importante percance. Su valor de Agilidad se reduce 1D puntos en el turno siguiente». ¡Menuda fortuna la de Petrelli, todo se le pone de cara! El DJ narra la súbita aparición de un tranvía frente al automóvil de los sectarios, que se ven obligados a frenar en seco

antes de poder proseguir la persecución. ¡No se han chocado de milagro! Justo a continuación, el DJ lanza 1D y obtiene un 4, con lo que la Agilidad del PNJ que conduce el Buick será de solo 7 puntos en el turno que empieza ahora.

Lara realiza una nueva tirada de Conducción y obtiene un éxito muy alto (17 puntos), por lo que la distancia entre Petrelli y sus perseguidores se iría ya a muy larga; no obstante, el DJ decide activar el defecto grave del PJ, que es «Las mujeres le fascinan en exceso». Así, tras entregar una proeza a la jugadora como compensación, narra cómo, en plena persecución, Petrelli divisa a una dama elegante y atractiva que pasea por la acera con un galgo ruso, lo que capta completamente su atención. Lara, que frunce el ceño y pone cara de pocos amigos, se ve obligada a lanzar de nuevo los dados, aunque ahora tirará uno menos, es decir, $2D + 6$. Por desgracia, la jugadora saca dos 1, ¡una pifia! Además, esta es una tirada que no se puede repetir mediante el gasto de una proeza, ya que se ha producido como consecuencia de la activación de un defecto. ¡Qué mala pata!

Al haber obtenido una pifia, el PJ sufre un accidente que le va a provocar entre 1 y 7D de daño y va a dejar su vehículo completamente inutilizado. El DJ describe cómo Petrelli había fijado su mirada en la dama del galgo ruso y apenas vio un camión de reparto de leche que tenía delante y que acababa de frenar en seco ante un semáforo en rojo. En esta ocasión, y como el Packard iba a una velocidad considerable por las calles de Chicago, el DJ estima que el siniestro causará 5D de daño. ¡Menudo accidente!



EJEMPLO

El PJ tiene 24 puntos de Salud, por lo que es difícil que muera a pesar del tremendo golpe (solo un 9,3 % de probabilidad). Sin embargo, es muy posible que quede severamente herido, lo que le dejará en un terrible aprieto con los sectarios. ¿Qué ocurrirá con Petrelli, morirá debido al accidente o en manos de sus enemigos, o saldrá de esta de alguna inopinada manera? ¿Qué ha sido del ídolo mesoamericano? ¿Qué harán la dama del galgo ruso y el resto de viandantes? ¿Gastará Lara el punto de guion que aún le queda para sacarse de la manga algún recurso dramático con el que mantener alejados a los sectarios y ayudar al contrabandista? Y lo más importante de todo para Petrelli... ¿podrá salvar su camisa de algodón egipcio y su gabardina Burberry después de ser empapados con más de 200 litros de leche?



RESUMEN

PERSECUCIONES ➤ Tirada de Atletismo o Conducir contra la Agilidad del oponente. Las distancias son: corta, media, larga y muy larga. Por debajo de corta suele comenzar un combate. Los críticos otorgan una distancia extra, mientras que las pifias provocan accidentes con los que se sufren entre 1 y 7D de daño (a criterio del DJ). Además, tirada extra de 2D por PJ al final de cada turno en la *Tabla de sucesos inesperados en las persecuciones*.

El **combate** depende de la distancia: dificultad normal a corta, requisito de apuntar (sin aumentar daño) a media y necesidad de crítico a larga y muy larga.

Impactar en una zona concreta de un vehículo exige requisito de apuntar: 1D para distancia corta, 2D para media y 3D para larga o muy larga.

CÓMO ENTENDER Y GESTIONAR LOS TURNOS EN LAS PERSECUCIONES

CONSEJO

Los turnos de las persecuciones no pueden ser concebidos como los turnos de combate. El DJ debe ser mucho más flexible en el primer caso, porque en realidad son bastante más largos. Los turnos de combate, tal y como se especifica en el *Glosario de términos de Ysystem3*, equivalen a unos cinco segundos de tiempo de juego. En el caso de las persecuciones, y aun-

que por comodidad usemos el mismo término, el «turno» no alude a una medida de tiempo exacta, sino a un segmento abstracto de la acción en curso, lo cual puede oscilar entre los diez o veinte segundos (como en las carreras a pie) y muchos minutos (como en las persecuciones entre naves espaciales). La narración debería amoldarse siempre a esta realidad.

CÓMO GESTIONAR LA TABLA DE SUCESOS INESPERADOS EN LAS PERSECUCIONES

CONSEJO

El DJ debe tener siempre presente que la **Tabla de sucesos inesperados en las persecuciones no debe ser sobreutilizada**, ya que el reglamento deja claro que solo debe tirar por ella cada PJ involucrado, no todos los PJ presentes en la acción.

Por «PJ directamente involucrado en una persecución» entendemos el que corre o conduce, pero en ningún caso aquel que va de pasajero, sea a la grupa de un caballo, en el asiento trasero de una moto o como copiloto en un helicóptero.

MAGIA Y PODERES

MAGIA Y PODERES

Algunas ambientaciones pueden exigir una mecánica concreta de magia o poderes psiónicos de alguna clase, como, por ejemplo, la fantasía, la ciencia ficción, el horror de tipo *lovecraftiano*, los juegos de superhéroes o los juegos sobre mutantes. En estos casos, e independientemente de la ambientación de la que se trate, **el subsistema de magia o psiónica se basa en una lista de hechizos o poderes** (que en ciertos casos incluso se podrán aprender), los cuales cuentan con todas o la gran mayoría de las siguientes características:

HECHIZO/PODER

- ⌘ **Nombre del hechizo o poder.**
- ⌘ **Tipo.**
- ⌘ **Atributo del que depende.**
- ⌘ **Dificultad** (que será de 8, 12 o 16 puntos en función de la potencia del hechizo o poder).
- ⌘ **Descripción de los efectos.**
- ⌘ **Necesidades de preparación** (si las hay).
- ⌘ **Tiempo de lanzamiento, desencadenamiento o activación.**
- ⌘ **Duración de los efectos.**
- ⌘ **Caducidad** (por ejemplo, en el caso de hechizos en forma de ungüentos o pociones).

Para lanzar, desencadenar o activar los hechizos o poderes presentes en cada ambientación el personaje contará con una **nueva habilidad, de nombre *MAGIA o PSIÓNICA***, en la que los PJ pueden empezar con 1D. Esta habilidad especial no depende de ningún atributo en concreto, sino que es cada hechizo o poder particular el que lo hace, de modo que la tirada para realizar magia o psiónica es por la habilidad especial + el bonificador del atributo del que depende el hechizo o poder. A continuación, se debe enfrentar ese resultado con una dificultad de 8, 12 o 16 puntos. Además, en el supuesto de que el hechizo o poder afecte directa y negativamente a un personaje, la misma tirada de lanzamiento, desencadenamiento o activación habrá de superar el valor de Agilidad, Aplomo o Perspicacia de la víctima (si este es mayor que la dificultad). Toda esta mecánica es aplicable tanto a los PJ como a los PNJ. En este último caso, y al igual que si fuese un ataque, el DJ tirará el dado o dados contra la dificultad del hechizo o poder y contra la Agilidad, el Aplomo o la Perspicacia del PJ al mismo tiempo.

No obstante, **para poder tirar por la habilidad de Magia o Psiónica, todo personaje debe contar con puntos de Poder en el momento del lanzamiento, desencadenamiento o activación del hechizo o poder.** Cada personaje inicia sus aventuras con tantos puntos de Poder como dados tiene en la habilidad de Magia o Psiónica x 3 + su Perspicacia.

Cada vez que se hace uso de la magia o la psiónica, e independientemente de que se realice con éxito o no, el personaje ve reducida su cantidad de puntos de Poder del siguiente modo: 2 puntos para hechizos o poderes de dificultad 8, 4 puntos para los de dificultad 12 y 6 puntos para los de dificultad 16. Además, algunos hechizos o poderes pueden comportar un gasto fijo y adicional de puntos de Poder.

Cuando un personaje llega a 0 puntos de Poder se siente mareado y sufre un penalizador de - 1D a todas sus tiradas. Los puntos de Poder se recuperan tras ocho horas de sueño reparador o de forma proporcional a esta relación (por ejemplo, cuatro horas de sueño permiten recuperar el 50 % de los puntos de Poder).

EJEMPLOS DE HECHIZOS:

Ambientación de espionaje con mutantes psiónicos clandestinos en un mundo actual (juego tipo Mutantes en la sombra; habilidad PSIÓNICA).

EJEMPLO

CONTROL DEL METABOLISMO

Control del metabolismo

Tipo: Gamma.

Atributo: PER.

Dificultad: 12. Además, la tirada de Psiónica debe igualar o superar el valor de Perspicacia del objetivo o víctima salvo que esta se relaje intencionadamente de modo que su organismo rehúse resistir el control metabólico.

Descripción: El poder afecta a las células de los organismos, cuyo funcionamiento altera, por lo que no es aplicable a los objetos inertes. Permite que se recuperen o se pierdan hasta 3 puntos de Salud por turno de combate.

Tiempo de activación: Un turno de combate completo.

Duración de los efectos: Tantos turnos como el mutante desee mientras siga restando o añadiendo puntos de Salud a su víctima u objetivo. La tirada de Psiónica solo es necesaria en el primer turno.

➤ Además del coste habitual (que es de 4 puntos de Poder por presentar una dificultad de 12), este poder psiónico comporta un coste extraordinario de 1 punto de Poder por cada punto de Salud que se reste o añada a la víctima u objetivo.

Como se puede observar, en este caso las características Necesidades de preparación y Caducidad no son necesarias, ya que se trata de un poder psiónico.

Ambientación de alta fantasía clásica de aspecto medieval europeo, con magos, clérigos y hechiceros (juego tipo Dungeons & Dragons o Pathfinder; habilidad MAGIA).

Bola de fuego

Atributo: DES.

Dificultad: 8 hasta los 10 metros de distancia, 12 entre los 11-25 metros de distancia, y 16 entre los 26-50 metros de distancia. Además, la tirada de Magia debe superar el valor de Agilidad del objetivo o víctima.

Descripción: Si la bola de fuego impacta, causa 6 puntos de daño de forma automática. Además, a partir del siguiente turno el objetivo o víctima queda ardiendo como una tea y se enfrenta a un daño por quemadura de «fuego abierto» cada turno hasta que halle la forma de extinguir las llamas (véase el apartado *Otras fuentes de daño*).

Preparación: Ninguna, salvo susurrar ciertas palabras mágicas y tener al menos una mano libre.

Tiempo de lanzamiento: Un turno de combate completo.

Duración de los efectos: Lo que tarde el objetivo o víctima en librarse del fuego (por ejemplo, zambulléndose en agua).

Caducidad: No aplicable.

➤ Además de su coste habitual (que será de 2, 4 o 6 puntos de Poder en función de la dificultad, determinada esta por la distancia), el hechizo tiene un coste extraordinario de 3 puntos de Poder.

BOLA DE FUEGO

EJEMPLO



Ambientación de suspense y horror inquietante con psíquicos o magos sectarios (juego tipo La Llamada de Cthulhu o Esoterroristas; habilidad MAGIA).

EJEMPLO

ASALTO MENTAL

Asalto mental

Tipo: Poder de médium.

Atributo: INT.

Dificultad: 12. Además, la tirada de Magia debe igualar o superar el valor de Aplomo del objetivo o víctima.

Descripción: El psíquico es capaz de proyectar una sobrecarga sensorial en la mente de cualquier animal, criatura o persona que provoca una penalización temporal de 1D a todas sus acciones y la merma de 1 punto de Salud, además de reducir en 3 puntos sus valores fijos (Agilidad, Aplomo y Perspicacia). Además, cuando el poder se emplea sobre una persona no en defensa propia, este uso agresivo obliga al psíquico a enfrentarse a una tirada de pánico de gravedad 3.

Tiempo de activación: Un turno de combate completo.

Duración de los efectos: El objetivo o víctima se ve afectado durante tres turnos y experimenta un estado algo parecido al de una terrible resaca. El poder no se puede lanzar una segunda vez sobre una víctima que ya está sufriendo sus efectos, pero sí inmediatamente después (esto es, al cuarto turno).

➤ *Además del coste habitual (que es de 4 puntos de Poder por presentar una dificultad de 12), este poder psiónico comporta un coste extraordinario de 5 puntos de Poder.*

Como sucedía en el primer ejemplo, las características Necesidades de preparación y Caducidad no son necesarias al tratarse de un poder de médium.

CÓMO GRADUAR LOS COSTES EXTRAORDINARIOS DE LOS HECHIZOS Y PODERES

CONSEJO

Como ya se ha explicado, los hechizos y poderes suelen presentar un coste extraordinario en puntos de Poder. Dicho coste extraordinario **se tiene que establecer en relación a la potencia de cada hechizo o poder concreto y a la cantidad de veces que el DJ desea que se use en el marco de la ambientación de jue-**

go. Esto es así para que el DJ no tenga miedo de crear cualquier tipo de hechizo o poder, incluidos algunos realmente poderosos, a los que siempre puede «penalizar» con un mayor coste (lo que vendría a representar el agotamiento psíquico del personaje mago, brujo o mutante de turno).

LA PSIÓNICA

desata un poder terrible



RESUMEN

TIRADA DE MAGIA O PSIÓNICA ➤ Habilidad + bonificador del atributo del que depende el hechizo o poder vs. dificultad de 8, 12 o 16 puntos en función de la potencia del hechizo o poder (también, vs. Agilidad, Aplomo o Perspicacia de la víctima si el hechizo o poder afecta directa y negativamente a un personaje).

PUNTOS DE PODER ➤ De inicio: dados de Magia/Psiónica del personaje x 3 + Perspicacia.

Gasto de puntos de Poder: 2 puntos por hechizo o poder de dificultad 8, 4 por uno de 12 y 6 por uno de 16. Con 0 puntos de Poder, mareo y -1D a todas las tiradas.

Se recuperan todos los puntos de Poder tras ocho horas de sueño reparador (o proporción).

APRENDIZAJE Y EXPERIENCIA

APRENDIZAJE Y EXPERIENCIA DE LOS PJ

En Ysystem3, los PJ pueden mejorar sus estadísticas a lo largo del tiempo de juego y alcanzar nuevas cotas de poder de dos maneras diferentes: el aprendizaje y la experiencia. Al hallar maestros competentes o vivir aventuras superando todo tipo de retos sin traicionar sus fundamentos vitales, los PJ pueden incrementar el número de dados que tienen en sus habilidades e incluso los bonificadores de sus atributos básicos.

El **aprendizaje de una habilidad** exige hallar a un maestro que quiera y pueda enseñar, que habrá de ser un personaje que tenga más dados en la habilidad que el discípulo, así como invertir en el proceso una cantidad sustancial de tiempo de juego no compatible con otras actividades profesionales. Ese tiempo será de 1D semanas cuando se quiera pasar de 1 a 2D en la habilidad, y de 1D meses cuando se quiera pasar de 2 a 3D. Transcurrido dicho tiempo de juego, el aprendizaje se hace efectivo si el maestro realiza una tirada por la habilidad que enseña y el resultado queda por debajo del valor de Perspicacia del discípulo.

IMPORTANTE: En caso de que el maestro sea un PNJ, el DJ tendrá que improvisar el número de dados que podría tener en la habilidad en la que el PJ discípulo desea mejorar (recordemos que, en principio, los PNJ solo cuentan con cuatro habilidades).

Respecto a la **mejora de los PJ por la vía de la experiencia**, cada aventura debe contar, de media, con uno, dos o incluso tres objetivos concretos por sesión de juego. La mayoría de estos objetivos se podrá lograr de forma colectiva, mientras que otros tal vez solo se puedan conseguir de manera individual. Cada objetivo alcanzado se tiene que traducir en la ganancia de 1 a 3 puntos de Experiencia para cada uno de los jugadores involucrados en función de su magnitud y la dificultad de su realización. Si algún PJ se destaca en el logro de un objetivo, el DJ puede premiarlo con un punto más que al resto, mientras que aquel PJ que no haya participado en su consecución no debería ganar ninguno.

Al margen de lo anterior, también se pueden ganar puntos de Experiencia cumpliendo con la Motivación presente en la ficha de PJ. Cuando un PJ persigue activamente su Motivación a lo largo de la aventura, al final de la misma (que no de la sesión) recibirá entre 1 y 3 puntos de Experiencia, siempre a criterio del DJ.

Por último, se deja abierta la posibilidad de que el DJ gratifique con 1 punto de Experiencia alguna ocurrencia genial o interpretación especialmente sublime de cualquiera de los jugadores.

Los jugadores pueden invertir los puntos de experiencia (todos o parte de ellos) en la mejora de sus PJ, de estos tres modos:

- 1** **Habilidad** 
Subir una habilidad de 1D a 2D
5 puntos de Experiencia
- 2** **Habilidad** 
Subir una habilidad de 2D a 3D
10 puntos de Experiencia
- 3** **ATRIBUTO** 
Subir un atributo en 1 punto
Nuevo valor del atributo x 3 puntos de Experiencia



RESUMEN

APRENDIZAJE ➤ 1D semanas (para pasar de 1 a 2D) o 1D meses (para pasar de 2 a 3D), tras lo cual un maestro con más dados en la habilidad que su discípulo debe realizar una tirada y quedar por debajo del valor de Perspicacia de este último. En caso de un PNJ maestro, el DJ puede tener que improvisar el número de dados que tendría en la habilidad.

PUNTOS DE EXPERIENCIA ➤ Se ganan de 1 a 3 por objetivo concreto alcanzado en la sesión, por desarrollar ideas geniales o interpretaciones sublimes y por cumplir con la Motivación del PJ a lo largo de la aventura. Los puntos obtenidos se emplean para aumentar las habilidades (5 puntos para pasar de 1 a 2D; 10 para pasar de 2 a 3D) y los atributos (nuevo valor del bonificador x 3 puntos).

- 1** Subir una habilidad de 1 a 2D: 5 puntos de Experiencia.
- 2** Subir una habilidad de 2 a 3D: 10 puntos de Experiencia.
- 3** Aumentar en 1 punto cualquiera de los cinco atributos básicos: nuevo valor del bonificador x 3 puntos de Experiencia. Las subidas han de hacerse punto a punto. Por otra parte, hay que recordar que la alteración de los bonificadores de los atributos puede modificar muchos valores derivados, como, por ejemplo, el Aplomo, la Perspicacia, los puntos de Salud, la Resistencia Física o la Iniciativa.

LA EXPERIENCIA Y EL APRENDIZAJE

permiten alcanzar nuevas cotas de poder.



5

CREACIÓN DE PJ

En Ysystem3, la generación de nuevos PJ es fácil y divertida, aunque en ocasiones se opta por usar PJ pregenerados (como sucede, por ejemplo, con las aventuras y campañas publicadas en las líneas *Pergaminos de Midgard* y *Biblioteca de Asgard*, de Walhalla Ediciones). En este último caso, cada PJ suele contar con un talento específico, característica de la que carecen los PJ creados desde cero.

CARISMA



DESTREZA



FUERZA



INTELIGENCIA



PERCEPCIÓN



DISEÑA TU PJ



CREACIÓN LIBRE DE PJ

Para **generar un PJ desde cero** hay que seguir el orden de los elementos presentes en la ficha de PJ e ir rellenándolos paso a paso:

- 1** Escribir el nombre del PJ.
- 2** Redactar una breve cita entrecomillada que caracterice y defina al PJ.
- 3** Determinar la Motivación vital del PJ.
- 4** Escribir el lugar de nacimiento del PJ.
- 5** Determinar la edad del PJ.
- 6** Indicar la profesión o el perfil sociolaboral del PJ.
- 7** Describir brevemente cuál es la situación familiar del PJ.
- 8** Realizar una pequeña descripción física del PJ.
- 9** Repartir los cinco bonificadores posibles entre los cinco atributos: 0, +1, +2, +4 y +6.
- 10** Determinar el número inicial de proezas: $(FUE + INT)/2 + 3$, redondeando hacia abajo.
- 11** Determinar el valor de Aplomo: $CAR + INT + 5$ puntos.
- 12** Establecer el valor de Perspicacia: $INT + PER + 5$ puntos.
- 13** Escoger cuatro habilidades en las que se quiere tener 3D y ocho en las que se quiere tener 2D.
- 14** Determinar el valor de Agilidad: $3 \times \text{número de dados que tenga en Atletismo} + DES$.
- 15** Escribir un defecto grave y un defecto leve para el PJ.
- 16** Determinar el valor de Resistencia Física: $12 - FUE$.
- 17** Determinar el valor de Resistencia Mental: $12 - CAR$.
- 18** Indicar los puntos de Salud: $FUE \times 2 + 10 + 1D$ (o $FUE \times 2 + 16$).
- 19** Determinar los puntos de Estabilidad: $Aplomo + 5 + 1D$.
- 20** Establecer el valor de Iniciativa: bonificadores de $DES + INT$.
- 21** Escribir las pertenencias del PJ.
- 22** Consignar las protecciones, con su nivel respectivo y su valor total de penalización.
- 23** Redactar un pequeño historial del PJ.
- 24** Por último, y de manera opcional, dibujar o pegar una ilustración o una fotografía del PJ.

Cuando es posible, se recomienda escribir algunos de los ítems de la creación de PJ en segunda persona del singular, en concreto la Motivación, la situación familiar, la descripción física, el historial y, si procede, ambos defectos.

LA FICHA DE PERSONAJE

1 Escribir el **nombre** del PJ.

6 Indicar la **profesión o el perfil sociolaboral** del PJ (lo que en parte constituye el concepto del personaje). Recordemos que esto se puede usar para añadir 3 puntos extra a las tiradas de habilidad y para disfrutar de una bonificación de + 3 al valor de Aplomo frente a ciertas tiradas de pánico.

3 Determinar la **Motivación** vital del PJ.

4 Escribir el **lugar de nacimiento** del PJ.

5 Determinar la **edad** del PJ.

9 Repartir libremente los cinco bonificadores posibles entre los cinco **atributos básicos**: 0, +1, +2, +4 y +6.

18 Indicar los puntos de **Salud**:
FUE x 2 + 10 + 1D (o FUE x 2 + 16).

13 Escoger **cuatro habilidades** en las que se quiere tener **3D** y **ocho** en las que se quiere tener **2D**. Para las 12 restantes hay que conformarse con 1D.

16 Determinar el valor de **Resistencia Física** del PJ: 12 - FUE.

¡TAMBIÉN EN LA PÁGINA TRASERA!

23 Redactar un pequeño **historial** del PJ. Aquí el jugador se puede explayar más o menos en función de sus deseos, la ambientación de la que se trate y el propósito particular o naturaleza de la partida (campana o *one-shot*).

7 Describir brevemente cuál es la **situación familiar** del PJ.

21 Escribir las **pertenencias** del PJ, tanto lo que suele llevar siempre encima como las cosas con las que viaja (con la supervisión del DJ).

NOM

PROFESIÓN/PERFIL (+3)

MOTIVACIÓN

LUGAR DE NACIMIENTO

EDAD

Ysys

ATRIBUTOS +

CARISMA

DESTREZA

FUERZA

INTELIGENCIA

PERCEPCIÓN

Salud
FUE x 2 + 10 + 1D

MÁXIMO

1
-3 2
3
4
-2 5
6
7
-1 8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

HABILIDADES

Atletismo	1D	+DES
Auxilio	1D	+INT
Conducir	1D	+DES
Conversación	1D	+CAR
Cultura	1D	+INT
Entorno	1D	+PER
Fuerza bruta	1D	+FUE
Idioma 1	1D	+INT
Idioma 2	1D	+INT
Información	1D	+INT
Intimidación	1D	+CAR
Lucha	1D	+DES
Mecánica	1D	+INT
Memoria	1D	+INT
Observación	1D	+PER
Ocultación	1D	+DES
Oído	1D	+PER
Psicología	1D	+PER
Puntería	1D	+PER
Rastreo	1D	+PER
Seducción	1D	+CAR
Sigilo	1D	+DES
Simulación	1D	+CAR
Supervivencia	1D	+PER

Resistencia Física
12 - FUE

LIBRE

DESCRIPCIÓN FÍSICA

CITA

ITEM 3

ESTABILIDAD
APLOMO + 5 + 1D

VALORES PASIVOS

AGILIDAD
3 x dados en Atletismo + DES

APLOMO
CAR + INT + 5

PERSPICACIA
INT + PER + 5

DEFECTO LEVE ☐
Repetir tirada. Solo 1 por sesión.

DEFECTO GRAVE
Repetir tirada con 1D menos. Se gana 1 proeza. Sin límite.

PROEZAS
(FUE + INT) / 2 + 3

RECUERDO CUANDO...
+ 2D a una tirada. Solo 1 por sesión.

PUNTO DE GUION
Crea un recurso. Solo 1 por sesión.

COMBATE

INICIATIVA
DES + INT

ARMA

ATAQUE

DAÑO

PROTECCIÓN

NIVEL

EFEECTO

Penalización total por protección

Resistencia Mental
12 - CAR

8 Redactar una pequeña **descripción física** del PJ.

2 Redactar una breve **cita** entrecomillada que caracterice y defina al PJ.

24 Por último, y de manera opcional, dibujar o pegar una **ilustración** o una **fotografía** del PJ en el espacio habilitado para ello.

19 Determinar los puntos de **Estabilidad** del PJ: Aplomo + 5 + 1D.

14 Determinar el valor de **Agilidad** del PJ: 3 x número de dados que tenga en la habilidad de Atletismo + DES.

11 Establecer el valor de **Aplomo** del PJ: CAR + INT + 5 puntos.

12 Determinar el valor de **Perspicacia** del PJ: INT + PER + 5 puntos.

15 Escribir un **defecto grave** y un **defecto leve** para el PJ. Se intentará que sean muy distintos (y al menos uno puramente físico).

10 Determinar el número inicial de **proezas** del PJ, que es igual a $(FUE + INT) / 2 + 3$, redondeando hacia abajo si fuese necesario. Por tanto, se parte siempre con entre tres y ocho proezas.

20 Establecer el valor de **Iniciativa**: bonificadores de DES + INT.

22 Consignar las **protecciones** (en caso de haberlas), con su nivel respectivo y su valor total de penalización.

17 Determinar el valor de **Resistencia Mental** del PJ: 12 - CAR.

PJ CON TALENTOS

PJ CON TALENTOS (PJ PREGENERADOS)

Los PJ pregenerados suelen contar con **un talento concreto referido a la clase de personaje que son**; es decir, que los PJ creados libremente por los jugadores no presentan ningún talento, mientras que los pregenerados sí. Como es obvio, en estos casos la ficha del PJ pregenerado suele maquetarse con su talento correspondiente. Por lo general, el talento se escribe en segunda persona del singular.

Muchos talentos se relacionan con la ambientación en la que se va a desarrollar la partida (y algunos incluso con su trama), mientras que otros son más genéricos y, como consecuencia, se pueden usar en distintas épocas y ambientaciones. A continuación se facilita una **amplia lista de talentos a modo de ejemplo**:

TABLA DE TALENTOS

TALENTO	DESCRIPCIÓN
TALENTOS RELACIONADOS CON LAS PROEZAS	
«¡Es mi familia!»	Puedes ceder tus propias proezas a cualquier miembro de tu familia.
Afortunado	Una vez por sesión, recuperas la primera proeza gastada. NOTA: No puedes sobrepasar tu número máximo de proezas con este talento.
«Al saber le llaman suerte»	Cuando empleas una proeza para añadir 1D a la tirada, si la sacas y obtienes al menos un 6, recuperas la proeza (acumulable a la que se recibe cuando se obtiene un crítico).
Capacidad de superación	Puedes repetir dos tiradas por sesión sin necesidad de gastar proezas.
«Dejadme hacerlo a mí»	Tiendes a tener éxito en lo que realmente importa: cuando gastas una proeza en cualquier tirada de habilidad añades + 2 al resultado final.
Duro de pelar	Puedes gastar una proeza en cualquier momento para tirar por Resistencia Física o Resistencia Mental con 1D adicional. También puedes gastar otra proeza para repetir la tirada.
En su cabeza era espectacular	El DJ te recompensará con una proeza si haces una acción cualquiera de la forma más espectacular o rimbombante posible (lo cual podría aumentar su dificultad).
Hermano mayor	Puedes compartir tus propias proezas con tus hermanos pequeños. Por cada proeza que compartas, ganas un + 1 que puedes usar en la tirada que desees.
Ojo clínico	Cuando gastas una proeza para tirar más dados en las habilidades de Información u Observación, obtienes dos dados en lugar de uno.
Seguro de sí mismo	Cada vez que sacas un crítico ganas dos proezas en lugar de una.
Un poco de todo	Una vez por partida, puedes gastar una proeza para añadirte, de forma permanente, una nueva profesión. NOTA: En una tirada, solamente podrás disfrutar del + 3 de una sola profesión.

TABLA DE TALENTOS

TALENTO

DESCRIPCIÓN

TALENTO DE COMBATE

Afinidad con las armas	Eres letal con un arma de fuego en las manos y siempre aplicas un nivel superior de daño al usarlas: 11 con armas de fuego cortas, 15 con armas de fuego largas y 20 con armas de fuego mortíferas.
Damisela en apuros	Tienes facilidad para despertar ese estúpido «instinto protector» de los hombres. Siempre que vayas a recibir un ataque, puedes gastar una proeza para hacer dudar a un adversario masculino y hacerle malgastar su turno.
Dispara primero, pregunta después	En el primer turno de cada combate, si actúas antes que tu enemigo y le impactas, le haces 1D de daño adicional (el dado no <i>explota</i>).
Donde pone el ojo... cava la tumba	Por cada dado que inviertes al apuntar en tu ataque a distancia, aumentas el daño en tres dados en lugar de dos.
Escudo humano	Si superas una tirada de Atletismo adicional a tu acción en el turno de combate, puedes elegir a cualquier personaje cercano para que sufra un ataque en tu lugar una vez se haya realizado este. La dificultad de la tirada de Atletismo es la Agilidad de la víctima.
Fuerza ciclópea; golpe mortal	Cuando gastas proezas para aumentar el daño de tus golpes en combate cuerpo a cuerpo, los dados <i>explotan</i> con 4, 5 o 6 en lugar de solo 6.
Huida eficaz	Puedes evitar ataques extra de oportunidad de cualesquiera oponentes cuando abandonas el combate.
La dialéctica de los puños y las pistolas	Haces 1D de daño adicional cada vez que impactas con tus puños o con armas de fuego. Este dado no <i>explota</i> .
Protector	Una vez por turno, puedes elegir a un compañero que tengas muy cerca para otorgarle un +3 a su Agilidad (y además puedes realizar tu acción de forma normal).
Puntería mortífera	Aplicas +3 al resultado de las tiradas de cualquier ataque apuntado.
Rápido y mortal	Cuando tiras por iniciativa para usar tu revólver, lanzas 2D en lugar de 1D y escoges el mejor resultado. Además, no sufres penalizaciones por desenfundar y disparar en un mismo asalto.
«Retroceder nunca, rendirse jamás»	Puedes gastar una proeza para ignorar los penalizadores acumulados debido a la pérdida de puntos de Salud durante un combate entero.
Sexto sentido	A la hora de determinar la iniciativa, tú y un aliado cercano a tu elección tiraréis dos dados en lugar de uno y os quedaréis con el resultado más alto.
El último tipo duro en caer	No tiras por Resistencia Física de forma normal ni sufres penalizaciones tras perder puntos de Salud. Cuando estos llegan a 0, en lugar de morir tiras por Resistencia Física en cada turno (ahora sí) con un penalizador acumulativo a la tirada de -1. Mientras saques estas tiradas seguirás estando activo, pero en cuanto falles o termine el combate, lo que suceda antes, caerás fulminantemente muerto.

TALENTO DE GESTIÓN MECÁNICA

Actor de método	Cuando uses la habilidad Simulación para imitar el modo de hablar y de comportarse de alguna clase o gremio profesional concreto, gastar una proeza te permitirá añadir dos dados a la habilidad en lugar de uno.
Buen compañero	Tu participación en acciones combinadas otorga +4 puntos a la tirada, hasta un máximo de +12 (en lugar de +2 y +10 respectivamente).

Cinturón de herramientas	Puedes gastar una proeza para tener la herramienta que necesitas en uno de tus bolsillos. El DJ tiene la última palabra (o podría decirte dónde puedes encontrarla).
Leer entre líneas	Siempre que leas y comprendas un texto escrito por otra persona, puedes intentar una tirada de Psicología contra una dificultad de 10 para que el DJ te proporcione alguna información relevante sobre el autor.
Manitas	Puedes repetir una vez todas tus tiradas de Mecánica sin gastar proezas para ello. Si aun así fallas, todavía puedes repetir la tirada de nuevo mediante el gasto de una proeza (como es habitual).
Mano de santo	Cada vez que sacas una tirada de Auxilio para tratar la herida de otro personaje, este recupera 3 puntos de Salud en lugar de 2. Además, el crítico permite que recupere 5 puntos, mientras que la pifia hace que solo pierda 1.
Nacido en la malla	Cuando uses la habilidad Información en un medio electrónico, gastar una proeza te permitirá añadir dos dados a la habilidad en lugar de uno.
Siempre dispuesto a echar una mano	Cuando ayudas a otro PJ cediendo uno de tus dados de habilidad, el beneficiado recibe 2D extra en lugar de 1D.
«Solo tengo que conectar este cable con este otro y entonces...»	Cuando quieres repetir uno o más dados de cualquier tirada de habilidad que tenga que ver con la informática, los dispositivos electrónicos o los sistemas de seguridad, lo haces sin pagar ninguna proeza por ello (pero solo una vez por tirada). Si aun así fallas, todavía puedes repetir la tirada de nuevo mediante el gasto de una proeza (como es habitual).

TALENTOS DE INTERACCIÓN SOCIAL

Actuación estelar	Te haces pasar por otras personas con suma facilidad. Puedes repetir los dados que quieras en tus tiradas de Simulación sin gastar proezas una vez por escena. Si aun así fallas, aún puedes repetir la tirada de nuevo gastando una proeza.
Amigos en las altas esferas	Una vez por sesión, puedes inventarte un contacto en la alta sociedad de tu ciudad sin gastar tu punto de guion. Este contacto podría ayudarte a solventar una situación concreta (a discreción del DJ).
Bajos fondos	Dispones de un contacto gratuito en el mundo del hampa por sesión de juego, sin necesidad de gastar tu punto de guion.
«Bien, y ahora escúchame atentamente...»	Cuando otro PJ sigue tus órdenes al pie de la letra y, para ello, debe realizar una o varias tiradas de habilidad, en la primera de ellas los dos obtenéis una proeza si se saca la tirada y, además, sale un 6 en alguno de los dados. NOTA: Para el PJ que obedece, esta proeza es acumulable a la que pueda obtener si además obtiene un éxito crítico.
Camaleón social	Una vez por sesión, puedes engañar al PNJ que desees o hacerte pasar con éxito por quien no eres sin necesidad de realizar tirada alguna. No obstante, como jugador debes narrar y justificar adecuadamente el modo en el que tu PJ lo logra.
Charlatán pragmático	En caso de fallo, puedes repetir de forma gratuita todos los dados que desees en cualquier tirada en la que pretendas agradar o complacer hasta dos veces por sesión. Si aun así fallas, todavía puedes repetir la tirada de nuevo mediante el gasto de una proeza (como es habitual).
Competitivo	Sumas 1D extra a cualquier tirada de habilidad si la acción que tratas de llevar a cabo se realiza en competencia expresa y declarada con otro u otros personajes.
Discurso memorable	Una vez por sesión, puedes motivar a tus compañeros con un discurso acompañado de una prueba de Conversación contra su Aplomo. Si superas la tirada contra al menos uno de ellos, tú y todos los que hayáis sido «motivados» ganaréis una proeza.
Guapo como el demonio	Multiplicas x 2 el bonif. de CAR en tus tiradas de Conversación y Seducción.
Sonrisa cautivadora	Una vez por sesión, puedes decidir que una tirada fallada de cualquier habilidad que dependa de CAR se convierta en un éxito automático (con la única excepción de Intimidación).

TALENTOS ESPECÍFICOS

«¡Eso sale en mi libro!»	Una vez por sesión, obtienes un éxito automático en la habilidad que desees siempre que se justifique con algún pasaje que hayas podido leer en tu libro favorito.
«¡Soy invisible!»	Tienes una facilidad extraordinaria para esconderte y no ser descubierto: puedes repetir una vez de forma gratuita los dados que desees en las tiradas de Ocultación sin necesidad de usar proezas. Si aun así fallas, todavía puedes repetir la tirada de nuevo mediante el gasto de una proeza (como es habitual).
Adaptabilidad	Puedes intercambiar los valores de dos de tus atributos hasta en tres escenas en cada sesión de juego. El cambio se mantiene toda la escena.
Adicto al gimnasio	Realizas todas tus tiradas de Fuerza bruta y de Resistencia Física con 1D adicional sin necesidad de gastar proezas.
Amigo de las sombras	Cuando estás inmerso en la oscuridad, añades 1D a las tiradas o sumas + 3 de forma automática a cualquiera de tus valores fijos y pasivos, a elegir.
Concentración	Puedes añadir 1D adicional a la tirada de cualquier habilidad dos veces por sesión siempre y cuando antes hayas dedicado unos instantes a concentrarte y reflexionar sobre lo que quieres conseguir exactamente.
Contención	Eres capaz de neutralizar la activación de cualquiera de tus defectos por parte del DJ si superas una tirada de Resistencia Mental. Si lo que evitas es la activación del defecto grave, obtienes la proeza de todas formas.
Curado de espanto	En las tiradas de pánico no se te suma el dado de mayor valor.
El encuadre perfecto	Puedes gastar una proeza para añadir dos dados a tus tiradas de Observación en lugar de uno solo.
Espíritu felino	Obtienes críticos en Atletismo sacando un solo 6.
La experiencia es un grado	Si obtienes un éxito al tirar los dados tras activar tu <i>Recuerdo cuando...</i> conservas el recurso para poder usarlo una segunda y última vez.
Meditación	Gastando una proeza puedes pedirle al DJ que te revele algo importante sobre la tarea que tienes entre manos, ya sea para resolver un problema, hallar el punto débil de un enemigo o encontrar una pista en la que puedas no haber reparado.
Memoria prodigiosa	Gracias a tu memoria fotográfica, recuerdas casi cualquier tipo de información que hayas podido ver, escuchar, leer, oler o sentir. Además, consigues críticos en tus tiradas de Memoria sacando un solo 6.
Nada que perder	Siempre que te encuentres en una situación desesperada puedes volver a lanzar uno solo de los dados de la tirada que acabas de realizar para quedarte con el nuevo valor.
Nadie se lo esperaría de ti	Consigues críticos inverosímiles en tus tiradas sacando un solo 6.
«No se me escapa una»	Haces críticos en Observación y Oído sacando un solo 6.
Sangre fría	Realizas todas tus tiradas de Resistencia Mental con 1D adicional.
Sutil como una rata y valiente como una gallina	Sumas 1D a cualquier tirada que hagas para salvar tu pellejo y alejarte de posibles peligros.
«Tiene que tener una explicación racional»	Eres capaz de comprender y racionalizar los eventos más traumáticos y sobrenaturales. Una vez al día, puedes exponer tus teorías a todo el que quiera escucharte, permitiéndoles recuperar 1 punto de Estabilidad (mientras que tú recuperas 2 puntos).
Vidas pasadas	Puedes usar el <i>Recuerdo cuando...</i> tres veces por aventura en lugar de una sola. Para ello, echas mano de los recuerdos de las reencarnaciones previas de tu alma, aunque esto a veces tiene sus riesgos (a discreción del DJ).

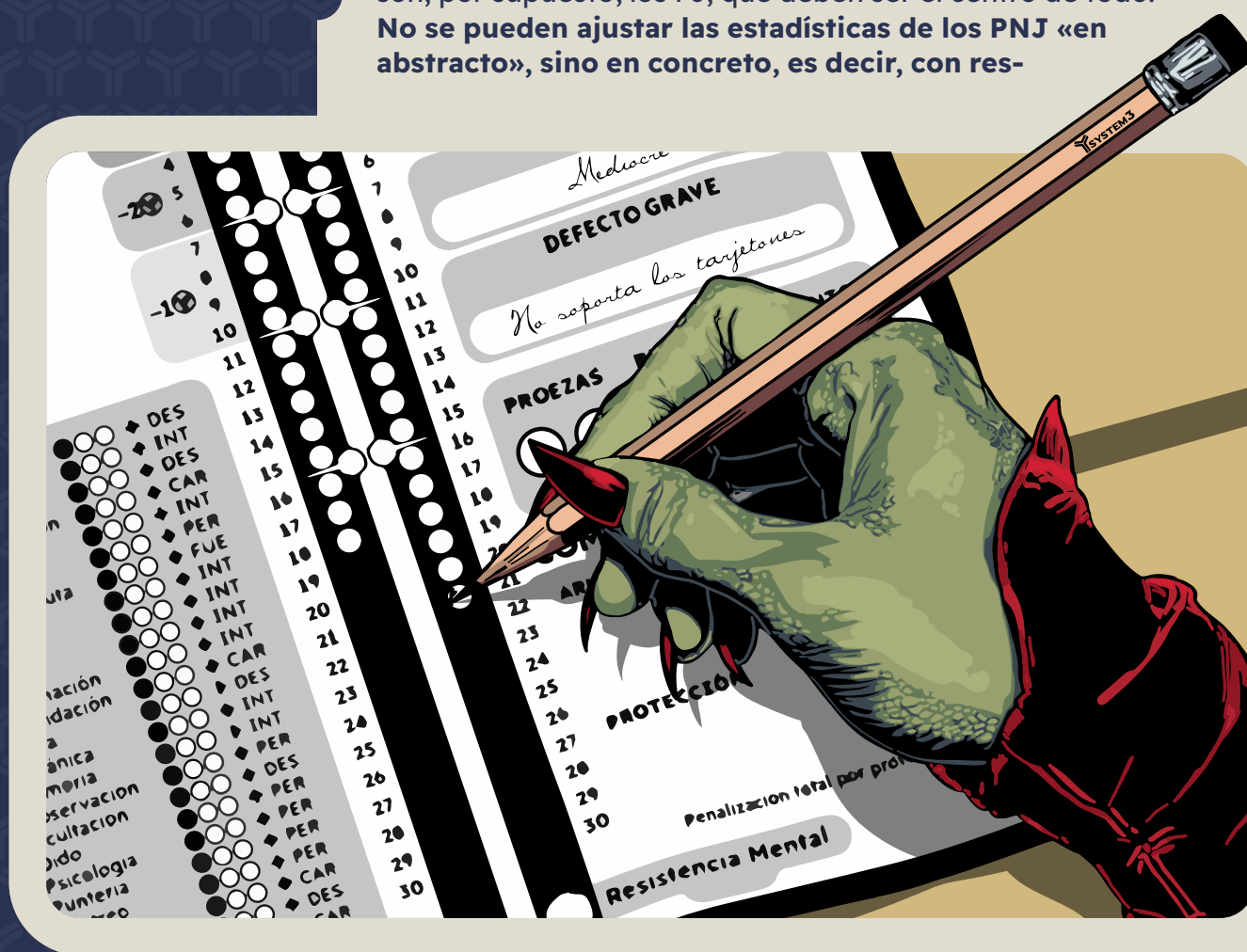
ANEXO I

CREACIÓN DE PNJ

Con Ysystem3, diseñar PNJ y dotarlos de estadísticas completas es muy rápido, sobre todo si lo comparamos con otros reglamentos de rol. Sin embargo, eso no significa que haya que hacerlo de manera irreflexiva. **Si se asignan estadísticas a un PNJ sin pensar en el reto que se desea que constituya, lo más habitual es que luego, en mesa, se descubra que ese PNJ no sirve para lo que el DJ quería** (básicamente porque resulta demasiado poderoso o demasiado débil). Si no se afina bien el diseño de un PNJ, pueden pasar cosas como que resulte imposible de convencer, engañar o impactar en combate... cuando el hecho de que esas posibilidades existan quizás sea recomendable para la aventura. Y al contrario: también puede suceder que imponerse a ese PNJ parezca demasiado sencillo y la interacción con él, sea del tipo que sea, acabe resultando anticlimática. Además, hay que recordar que en Ysystem3 los bonificadores de los atributos de los PNJ no se ciñen al rango establecido para los PJ (que es de 0, +1, +2, +4 y +6), por lo que la posibilidad de «pasarse» o «quedarse corto» con ellos es bastante mayor. Es lógico: a mayor libertad y variabilidad estadística, más capacidad para conseguir grandes efectos lúdicos, pero también más dificultad para afinar.

Cuando se quiere calibrar algo de forma eficaz, en este caso las estadísticas de los PNJ, se hace siempre respecto de otra cosa, que por naturaleza es invariable. En Ysystem3 esa referencia son, por supuesto, los PJ, que deben ser el centro de todo.

No se pueden ajustar las estadísticas de los PNJ «en abstracto», sino en concreto, es decir, con res-



pecto a los PJ que van a jugar la aventura (o, si estos aún no han sido creados, respecto a los valores medios habituales de los PJ en el reglamento, cuyo rango de atributos y habilidades se conoce perfectamente). Esa es la clave.

¿Cómo llevarlo a cabo? Esto dependerá de la ambientación de la partida, del tono (más heroico o más realista) y, sobre todo, de la magnitud que el DJ quiere que represente el PNJ como obstáculo u oponente de los PJ. La mejor forma es que el DJ se haga las siguientes cinco preguntas acerca del PNJ en cuestión:

1 ¿Cómo de difícil quiero que sea impactar a este PNJ?

La respuesta, en puntos, será el valor fijo de Agilidad que tendrá que tener. Un PNJ difícil de impactar debe tener una Agilidad de 14 o 15 puntos. A partir de este valor, y no al revés, hay que calcular sus dados de Atletismo y su valor de DES.

2 ¿Cómo de difícil quiero que sea convencer o intimidar a este PNJ?

La respuesta, en puntos, será el valor fijo de Aplomo del PNJ. Un PNJ difícil de convencer o intimidar debe tener un Aplomo de 13 a 16 puntos. A partir de este valor, y no al revés, hay que calcular su CAR y, parcialmente, su INT.

3 ¿Cómo de difícil quiero que sea engañar a este PNJ o pasar junto a su lado sin que detecte a un PJ que trata de andar sigilosamente?

La respuesta, en puntos, será el valor fijo de Perspicacia del PNJ. Un PNJ difícil de engañar debe tener una Perspicacia de 14 o 15 puntos. A partir de este valor, y no al revés, hay que calcular su PER y, parcialmente, su INT.

4 ¿Cómo de «duro» quiero que sea el PNJ?

La respuesta serán directamente los puntos de Salud del PNJ. Un PNJ «resistente» nunca debería tener menos de 24 o 25 puntos de Salud. A partir de ellos, y no al revés, debe calcularse su FUE y, en consecuencia, su valor de Resistencia Física.

5 ¿Cómo de «letal» quiero que sea mi PNJ?

Aquí la respuesta es muy sencilla: si se desea crear un PNJ verdaderamente peligroso para los PJ, hay que asignarle 3D a Lucha o a Puntería (o a ambas). No obstante, hay que tener cuidado y ser consciente de que semejante PNJ puede acabar con cualquiera de los PJ en uno o dos ataques. Si eso es lo que en verdad necesita la aventura, el DJ no debería dudar.

Por último, no hay que olvidar que **en algunas ambientaciones ciertos PNJ también tendrán que ostentar la habilidad de Magia o Psiónica, puntos de Poder y hechizos o poderes bien desarrollados.**

RETOQUES PARA AMBIENTACIONES CON TONO *PULP*

Jugar a Ysystem3 con tono *pulp* (algo bastante clásico en muchas aventuras y campañas de rol) exige contar con una regla especial, que es la **tirada de salvación *in extremis***. Esta mecánica consiste en que una vez por aventura (que no por sesión), el jugador puede solicitar al DJ una tirada especial para lograr algo que no ha conseguido tras haber fallado una tirada previa o para evitar cualquier cosa que haya afectado negativamente a su PJ. Para ello, el jugador tira 3D, suma los valores y acude a la **Tabla de salvación ¡PULP!** Esta tabla descubre el agente gracias al cual el PJ logrará lo que quiere o evitará lo que no desea. Por supuesto, el jugador (o, en su defecto, el DJ) debe describir la escena a partir del resultado concreto obtenido.

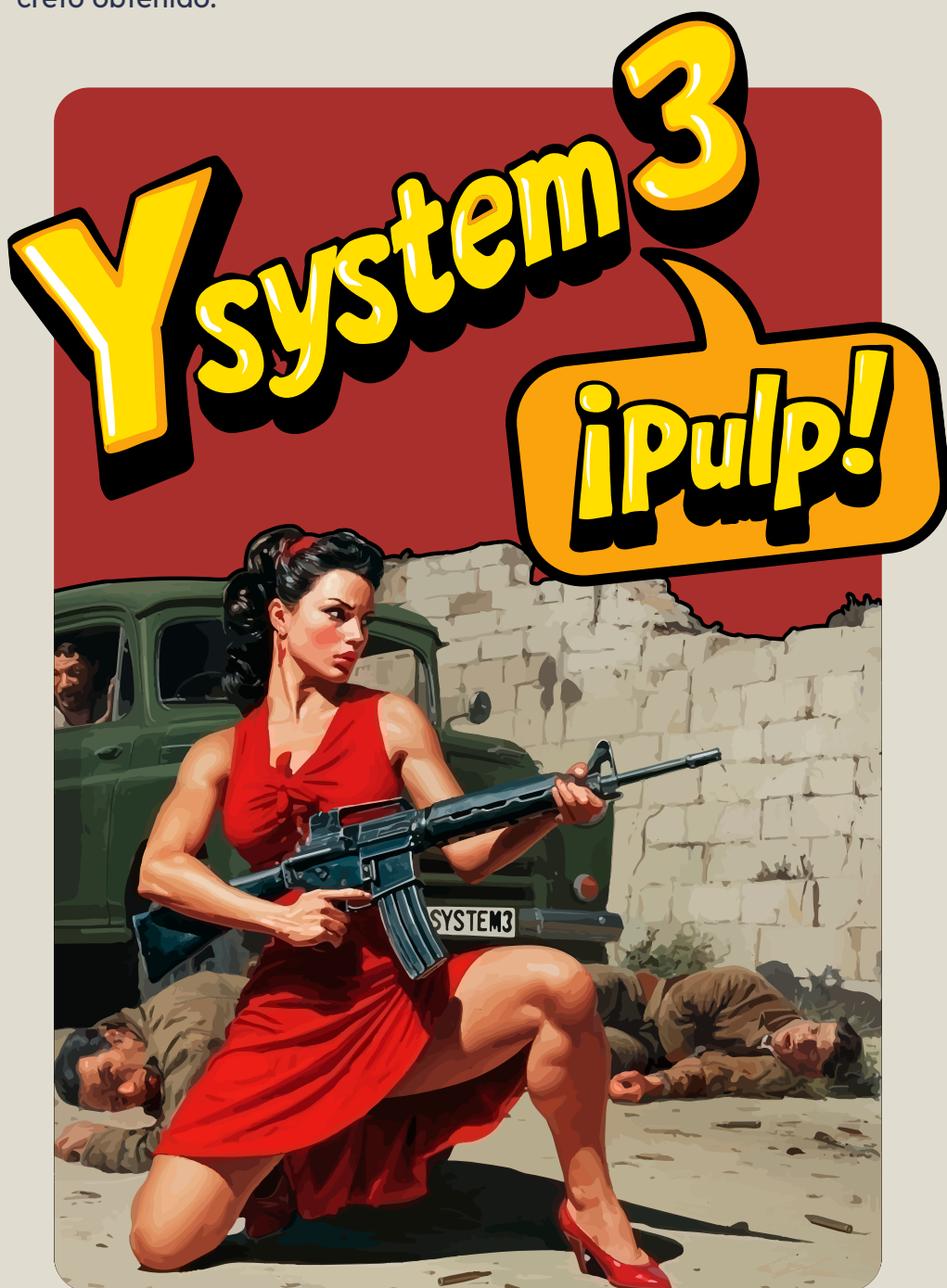


TABLA DE SALVACIÓN ¡PULP!

(Tirada de 2D una vez por aventura)



VALOR DE LA TIRADA DE
SALVACIÓN *IN EXTREMIS*

LO LOGRO / LO EVITO GRACIAS A...

3	Mi hermano/a gemelo/a, cuya existencia ignoraba hasta ese momento.
4	Algún artefacto, estructura o pieza evidentemente alienígena.
5	Alguien con quien contraí una terrible deuda (ahora le debo dos).
6	Alguna tara personal, fobia o manía, que en este caso me ayuda.
7	Una de mis pertenencias (elegida por el DJ o por el jugador).
8	La persona o criatura que está más cerca de mí en este momento.
9	Una planta que puedo ver con mis propios ojos.
10	Un animal salvaje que hace acto de presencia de forma repentina.
11	Un fenómeno atmosférico o físico inesperado.
12	Una extraña y perturbadora premonición.
13	Algo que leí una vez en cierto libro que cayó en mis manos.
14	El más grave de mis dos defectos.
15	Un consejo recibido en la más tierna infancia.
16	Un viejo amigo que aparece de repente, esté yo donde esté.
17	Un ser sobrenatural que acude en mi ayuda sin que sepa por qué.
18	Un gorila.

OTRAS REGLAS PULP

Además de la nueva tirada de salvación *in extremis*, en Ysystem3 ¡PULP! los PJ (no así los PNJ) **ignoran el primer umbral de Salud y Estabilidad**, situado entre los 16 y los 15 puntos (es decir, que los PJ no tienen que tirar por Resistencia Física o Mental hasta que estén por debajo de los 11 puntos). También **se ganan proezas cuando el jugador es capaz de soltar la cita de su PJ en un momento dramáticamente apropiado y se permite el gasto de una proeza a priori para añadir 1D más a las tiradas de Resistencia Física y Mental**, de modo que desmayarse o enloquecer temporalmente no resulte tan sencillo. Por último, al comienzo de cada sesión todos los jugadores lanzan 1D, obteniendo tantas **proezas extra** como el resultado de esa tirada dividido entre dos y redondeado hacia abajo.

2

**SANGRE
EN EL AGUA**

capítulo

1 INFORMACIÓN BÁSICA

Una aventura para Ysystem3 ambientada en los últimos años de la Granada nazarí, ideal para iniciarse en la dirección de los juegos de rol.

Sangre en el agua es una aventura que se desarrolla en la Granada nazarí de los años 80 del siglo XV. Combina un trasfondo histórico real con una de las leyendas más famosas de la Alhambra y algo de magia. Es sobre todo una partida de investigación, ideal para iniciarse en Ysystem3 e incluso en la dirección de los juegos de rol, pues funciona casi como un tutorial. Los personajes de los jugadores (en adelante, los «PJ») tendrán que recurrir a las armas en algún momento clave.

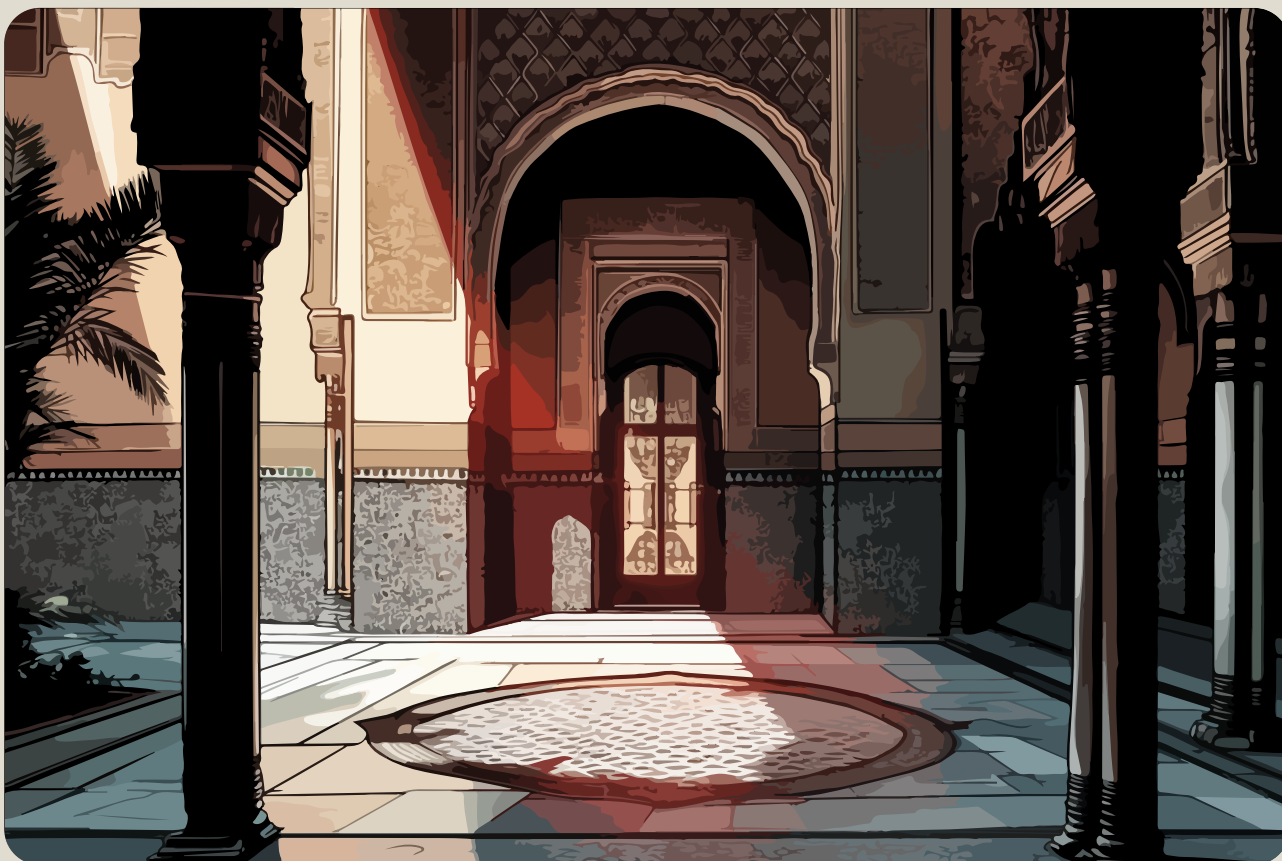
La aventura es sencilla, lineal y está diseñada para tres jugadores, que interpretarán a los tres PJ protagonistas de la historia: un artesano musulmán, un médico judío y un caballero cristiano de la Orden de Calatrava. Los dos primeros han nacido y se han criado en Granada, no así el tercero. El trasfondo de los tres PJ está profundamente imbricado en la trama de la aventura, por lo que utilizar personajes de creación propia supondrá un esfuerzo adicional para el director de juego (en adelante, el «DJ»).

Es importante resaltar que el tono de la partida es principalmente dramático. Se debe hacer uso de al menos un *flashback* por jugador para dar información vital del conflicto que sacude a los tres PJ. Estos *flashbacks* son independientes de la mecánica del *Recuerdo cuando...* Aunque hay espacio para la distensión y la risa (y existen personajes como Aamir, que tiene una clara vena cómica), no se debe perder de vista que la historia que *Sangre en el agua* pretende contar es una tragedia: la de la intolerancia religiosa y dinástica capaz de separar a tres buenos amigos como Pedro, Benjamín y Aamir.

Desde un punto de vista histórico, la aventura se basa en sucesos reales y algunas leyendas cuya cronología no está del todo clara. La autora ha situado la acción siempre en el lugar más conveniente, relacionándola con hechos que sí son verídicos y que sirven para hilar la trama. Es cierto que Muley Hacén estuvo en la corte de Enrique IV aprendiendo castellano, que tuvo problemas con los Abencerrajes y que estos estaban emparentados con los Ibn Hud, antiguos gobernantes de la taifa de Zaragoza. Otros detalles, como que los Abencerrajes están vinculados con la guerra de Granada, son invención de la autora en beneficio de la historia.

En cuanto a líneas rojas y velos, no es una partida donde vaya a observarse una gran dosis de violencia; sin embargo, la muerte de un niño pequeño sí forma parte fundamental de la trama. Esta escena puede narrarse de forma más o menos velada según la sensibilidad de los jugadores, pero es recomendable advertir de este elemento antes de comenzar la sesión.

Por último, aunque el tiempo de juego es de un solo día, *Sangre en el agua* es una aventura para ser disfrutada en dos o tres sesiones, aunque esto dependerá del grupo de jugadores. Se aconseja propiciar momentos de *roleo* entre ellos y de afinidad entre sus respectivos PJ para que la carga dramática del final sea mayor. El escenario también puede ser completado en una sola partida de unas cuatro horas de duración si se eliminan o abrevian algunas escenas.



SINOPSIS DE LA AVENTURA

Granada, alguno de los primeros años de la década de los 80 del siglo XV. Los príncipes Sair y Nair, hijos pequeños del emir Muley Hacén y su segunda esposa, Zoraida (la antigua cristiana conocida como «Isabel de Solís»), han caído enfermos. El emir, que sospecha de un envenenamiento orquestado por su hijo mayor, Al-Zugabi (llamado «Boabdil» por los cristianos), y quizás también por la madre de este, Aixa, hace llamar a tres personas de su confianza para que le ayuden a sanar a sus hijos y resolver el misterio en torno a su emponzoñamiento.

Las tres personas que gozan de la amistad del emir son un médico judío, Benjamín ben Solomón, un caballero calatravo, D. Pedro Núñez de Castro, y un artesano de la Alhambra, Aamir al-Yasin. Los tres son buenos amigos entre sí, y su trasfondo está relacionado con la trama:

➤ El médico judío, **Benjamín ben Solomón**, perdió a un hijo o una hija por envenenamiento, con los mismos síntomas que va a detectar en los vástagos del emir. A buen seguro, demostrará un interés especial en descubrir si existe relación entre ambos sucesos.

➤ El caballero calatravo, **D. Pedro Núñez de Castro**, hizo amistad con el emir cuando este vivió en el Alcázar de Segovia. Durante toda la aventura, su lealtad podría fluctuar entre el emir y sus raíces, es decir, entre su amigo y su propia religión, su patria y su nueva reina (Isabel I de Castilla), aunque esta última no es de su agrado ya que su padre fue un fiel cortesano de Enrique IV, enemigo de Isabel.

➤ En cuanto al artesano musulmán, **Aamir al-Yasin**, a lo largo de la aventura se irán ofreciendo pistas que conducirán a la revelación de su sorprendente origen, pues pertenece a los restos de la familia Banu Sarray, los llamados «Abencerrajes», masacrados en su día por Muley Hacén y su belicoso hermano (conocido como «El Zagal»). Ellos son quienes realmente están detrás de todos los sucesos de la trama.

Después del reencuentro, los amigos son recibidos por el emir, que rápidamente los hace pasar a las dependencias donde descansan sus hijos. Benjamín no tendrá problema en curarlos, y aún menos en dictaminar que, efectivamente, han sido envenenados. Con las sospechas puestas en el hijo mayor de Muley Hacén y su madre, los tres PJ bajarán a Granada a investigar.

Antes o después, las pesquisas llevarán a los PJ a la tienda donde se vendió el veneno, propiedad de Abu Jalaf, un mercader poco ortodoxo del que se sospecha que trafica con objetos mágicos. Aun a regañadientes, Abu Jalaf puede revelar que, efectivamente, fue él quien vendió el veneno, aunque sin saber que iría destinado a los hijos del emir. La persona que se lo compró fue un misterioso hombre embozado cuya característica más relevante es que le faltaba la mano derecha.

CONTEXTO HISTÓRICO

Los PJ podrán continuar con sus investigaciones por la zona del zoco y la mezquita. Si todo va bien, descubrirán al misterioso hombre en los baños públicos, aunque habrá escapado antes de que puedan apresarlos. El sospechoso huirá hacia la Alhambra por los túneles subterráneos que conectan la fortaleza con el cauce del río Darro. Allí se producirá el enfrentamiento final, en el que cada uno de los PJ tendrá que hacer frente a un dilema moral que quizás decida el resultado de una revuelta contra el emir Muley Hacén. Por supuesto, las cosas pueden no suceder exactamente así, pues las acciones y las decisiones de los jugadores siempre son difíciles de prever, de modo que el DJ tendrá que improvisar cuando sea necesario. No obstante, esta es una aventura lineal relativamente sencilla de dirigir.

CONTEXTO HISTÓRICO

El contexto histórico en el que se ambienta *Sangre en el agua* es el de la Granada de 1480. Aunque la autora se ha tomado las lógicas licencias históricas y cronológicas por el bien de la jugabilidad de la aventura, su trasfondo es real e intenta transmitir la tensión que existía en el último reducto musulmán de la península ibérica en los tiempos en los que la guerra de Granada estaba a punto de estallar.

El reino nazarí de Granada (1246-1492) había alcanzado su máximo esplendor a lo largo del siglo XIV, en especial bajo el reinado de los emires Yusuf I y su hijo y sucesor, Muhammad V. Estos monarcas, aunque oficialmente vasallos de Castilla, fueron los artífices de las grandes reformas administrativas y los principales planes de construcción que experimentó el reino en toda su historia, además de patrocinar personalmente un llamativo desarrollo cultural. Sin embargo, a partir del siglo XV el ambiente se enrareció, menudearon las disputas sucesorias (como la que centra la trama de esta aventura) y la sociedad se desestabilizó, lo cual fue aprovechado por Castilla para conquistar algunas ciudades, entre las que destacan Zahara de la Sierra (Cádiz), Huelma (Jaén), Huéscar (Granada), Xiquena (Murcia) y, muy especialmente, Antequera (Málaga). La unión dinástica entre Isabel de Castilla y Fernando de Aragón, más conocidos como los «Reyes Católicos», acentuó y aceleró el proceso conquistador mientras el reino nazarí se desangraba por las disputas internas entre Boabdil y «El Zagal». Antes de eso, el emir Muley Hacén y su hermano habían ordenado el asesinato de 36 caballeros de la familia de los Abencerrajes, responsable de numerosas revueltas y de debilitar el poder estatal en Granada. La masacre aconteció en el salón de la Alhambra contiguo al Patio de los Leones que desde entonces lleva su nombre, en donde habían sido convocados con una vulgar excusa. Según se decía, en aquella jornada el agua de los surtidores del salón corrió teñida de sangre.

INTRODUCCIÓN

La aventura se inicia con los versos que siguen, que el DJ ha de recitar sin mayor preámbulo:

NARRACIÓN

*Plata fundida corre entre las perlas,
a las que semeja belleza alba y pura.*

*En apariencia, agua y mármol parecen confundirse,
sin que sepamos cuál de ambos se desliza.*

*¿No ves cómo el agua se derrama en la taza,
pero sus caños la esconden enseguida?*

*Es un amante cuyos párpados rebosan de lágrimas,
lágrimas que oculta por miedo a un delator.*

*Quien contempla los leones en actitud amenazante,
(sabe que) solo el respeto (al Emir) contiene su enojo.*

*¡Que la paz de Alá sea contigo y pervivas incólume
renovando tus festines y afligiendo a tus enemigos!*

Estos versos son una versión recortada y adaptada del poema de Ibn Zamrak que está labrado alrededor de la Fuente de los Leones del patio homónimo en estilizada escritura cúfica. Y es ahí donde se inicia la aventura, en ese patio donde el agua fluye y un hombre espera a ser atendido por el emir. Si lo desea, el DJ puede leer el siguiente texto en voz alta:

NARRACIÓN

«Este es el poema que está escrito (o, más bien, esculpido) en letras árabigas en el friso exterior de una fuente de mármol blanco que parece sostenida por doce leones que miran al infinito mientras enseñan sus colmillos y amenazan, quizás desde otra dimensión, a aquel que ose desafiar a los emires del reino de Granada. Y quien está leyendo estas líneas, mitad refrescando su árabe, mitad recurriendo a la memoria del que ha estado en este patio ya varias veces, es Pedro Núñez de Castro, caballero castellano de la Orden de Calatrava».

Es importante describir ahora cómo es el Patio de los Leones, en especial su fuente, de la que emanan cuatro caños que se dirigen hacia cada una de las cuatro salas que lo rodean. En esta introducción descriptiva, el DJ puede utilizar el recurso de la mirada del caballero como una guía eficaz: Pedro observa la hermosa fuente pero, muy pronto, sus ojos se deslizan hacia abajo para admirar la labor realizada en el mármol y, justo a continuación, seguir el recorrido del agua a través de sus cuatro canalizaciones. Una de estas parte casi de los propios pies del caballero y fluye hasta introducirse en la sala fren-

Pedro conoce perfectamente el origen de esas manchas, pero tampoco sabe mucho más del asunto salvo el hecho principal: que los Abencerrajes eran una familia enemiga del emir Muley Hacén y que decenas de sus caballeros fueron atraídos y asesinados justamente en esa sala que el castellano tiene delante. Aquello sucedió en una época en la que Pedro no estaba demasiado pendiente de

...sus ojos se deslizan hacia abajo
para seguir el recorrido del agua...



los asuntos del reino de Granada. Para el DJ, el propósito de la escena es que la mesa de juego escuche por primera vez la leyenda sobre los Abencerrajes pero sin dar la impresión de que se trata de algo trascendental para la trama (como de hecho es).

El DJ también puede narrar que un par de sirvientes cruza el patio y obliga a Pedro a apartarse un poco y acercarse a la fuente haciendo así que el PJ observe su propio reflejo en el agua, momento idóneo para que el jugador describa físicamente a su caballero. Si el DJ lo considera oportuno, se puede animar al jugador a que complete la semblanza física con otra de carácter mediante la realización de algunas preguntas, como, por ejemplo:

NARRACIÓN

➤ «¿Cómo se siente un cristiano en el corazón del reino nazarí? ¿Y un castellano? Aunque se vive un período de paz, todo el mundo sabe que tarde o temprano Castilla intentará conquistar Granada».

➤ «¿Te has dejado la sobrevesta de la Orden de Calatrava en el morral o la llevas bien visible?» Para el DJ, esto podría penalizar a Pedro en su trato con casi cualquier PNJ (aunque no con Muley Hacén, que sabe perfectamente que es un calatravo y lo acepta sin mayor problema).

➤ «¿Qué piensas de tu reina, la poderosa Isabel de Trastámara? En Castilla se rumorea que su hermano Enrique IV murió envenenado...».

Una vez el jugador termine de introducir a su PJ, el DJ debe indicar que Pedro se percata de que al otro lado del patio, proveniente de la Sala de Dos Hermanas, acaba de aparecer una persona. Se trata de Benjamín ben Solomón, el médico judío. El DJ puede leer el siguiente texto en voz alta para introducir al nuevo PJ, si así lo desea:

NARRACIÓN

«Nos vamos ahora al extremo diametralmente opuesto del patio, donde, de la Sala de Dos Hermanas, hace acto de presencia un hombre peculiar. Inconfundible tanto por el tocado verde que lleva sobre la cabeza como por su espléndida bolsa de cuero repujado, que muy pocas personas se pueden permitir, y que revela que es un hakim, un médico profesional. El hombre se detiene en el umbral del patio y, cuando sus ojos se acostumbran a la luz, ve al otro lado de la fuente a un castellano alto y recio, vestido con ropas militares, que quizá incluso le esté sonriendo abiertamente. Benjamín, tú que tantas veces tienes que dejarte guiar por las palabras, las sensaciones y los ojos de tus pacientes, dínos qué es lo que está viendo tu buen amigo Pedro. Descríbete».

Tras la descripción, se recomienda propiciar una pequeña escena de interpretación en la que Benjamín y Pedro intercambien saludos y se pongan al día de sus respectivas vidas desde la última vez que se vieron (para lo cual los jugadores habrán de improvisar una conversación). Si el DJ desea alargar la escena, también puede plantear unas cuantas preguntas al jugador que interpreta a Benjamín, como, por ejemplo:

NARRACIÓN

➤ *«¿Qué piensas al estar aquí, Benjamín, en el palacio de los reyes musulmanes de Granada? Porque eres granadino, claro, pero sobre todo eres judío».*

➤ *«Sabes que en otras tierras los cristianos persiguen, maltratan y expulsan a los judíos, y que esto sucede cada vez con mayor frecuencia. ¿Eso ha hecho que tu amistad con Pedro se haya resentido, o no le ha afectado en absoluto?»*

Cuando el jugador que interpreta a Benjamín termine de presentar a su PJ, es el momento de que aparezca el tercero en discordia, el artesano Aamir. Aamir tiene una vena cómica que probablemente irá desapareciendo a lo largo de la aventura, así que una buena ocasión para explotarla es durante las escenas iniciales (en la Alhambra y luego en la ciudad). Se recomienda que el DJ lea el siguiente texto en voz alta:

NARRACIÓN

«Estáis a punto de decir algo, cuando unas voces airadas hacen que os detengáis. Es una monserga cargada de rabia dicha en un árabe tan rápido que Pedro no es capaz de entenderlo y que requiere la atención plena de Benjamín. Pero en esa ristra de lo que probablemente sean los peores insultos que se puedan decir en la lengua de Mahoma, hay una palabra que reconocéis sin ningún problema. Una única y evidente palabra:

—¡¡¡AAMIR!!!

Aamir, cuéntanos... ¿Quién y por qué te persigue? Esa persona que grita ya ha perdido tu rastro y no te va a encontrar, pero, ¿qué es lo que ha visto cuando te ha pillado haciendo lo que sea que estuvieras haciendo?».

Tras la introducción de Aamir, que debería ir acompañada de una breve descripción física del artesano, los tres PJ quedan por fin frente a frente en el patio. Son tres amigos que llevan mucho tiempo sin verse (o quizás no), por lo que parece apropiado iniciar una escena de interpretación. Si fuese necesario, el DJ la puede espolear con las siguientes preguntas:

NARRACIÓN

➤ *«¿Cuánto tiempo hace que no os veis?»*

➤ *«¿Cómo os conocisteis unos a otros? ¿Qué pasó para que os hicierais tan amigos?»*

➤ *«¿Qué es lo que más valora cada uno de vosotros de los otros dos?»*

Cuando la escena se agote, un sirviente interrumpirá a los PJ para anunciarles que el emir está ansioso por recibirlos. Sin más dilación, ese mismo criado conduce a nuestros protagonistas hasta el Patio de Comares, y, de ahí, al Salón de Embajadores. Allí aguarda Muley Hacén.

FLASHBACK DE PEDRO

El DJ debe aprovechar el desplazamiento al Salón de Embajadores para insertar el primero de los tres *flashbacks* no mecánicos que contiene la aventura. El objetivo es proporcionar información extra de los trasfondos de los PJ, en este caso el de Pedro Núñez de Castro. Así, a medida que nuestros protagonistas se acercan a la torre de Comares, el DJ puede utilizar el omnipresente sonido del agua como hilo conductor que traslade a los jugadores desde el Patio de los Arrayanes hasta el Alcázar de Segovia, marco donde se desarrolla el *flashback*. Puede ser buena idea describir cómo la azulejería típica de la Alhambra desaparece progresivamente y es sustituida por paredes sobrias y frías, y cómo la torre cuadrada de Comares da paso a otras torres muy distintas, estas redondas, de aspecto más rudo y áspero. En ese momento, el PJ de Pedro ya no está en la Alhambra, sino en el pequeño patio interior del Alcázar de Segovia, hogar de los reyes de Castilla. También es el lugar donde transcurrió la mayor parte de la infancia de Pedro, pues su padre, don Nuño, era un fiel cortesano del rey Enrique IV.

En este *flashback*, Pedro es apenas un mozalbete. El DJ tiene que narrar cómo el niño se encontraba justamente allí, alrededor de la pequeña fuente del patio, el día que vio entrar a unos soldados castellanos que custodiaban a un elegante joven de ropajes extraños y sofisticados. Este no es otro que el propio Muley Hacén cuando era príncipe de Granada. A continuación, el recién llegado se fija en Pedro, al que sonríe y con el que mantiene una breve conversación. Al término de la misma, el príncipe nazarí regala al niño un pequeño objeto que el PJ aún lleva con él. El jugador debe determinar lo que es.

En esta escena, es conveniente que el jugador que encarna a Pedro improvise libremente durante la charla. Como Muley Hacén, el DJ puede preguntarle cuál es su identidad, qué está haciendo en el patio y cuál es su opinión sobre los musulmanes. Es importante resaltar que la conversación entre los dos tiene que ser amistosa; la actitud de Muley Hacén será de curiosidad y afabilidad ante el niño.

Si así lo desea, el DJ puede establecer o sugerir al jugador que el objeto que recibió su PJ tenga inscritas unas pocas palabras en árabe. Como es obvio, cuando el PJ era niño no era capaz de leerlas, pero el Pedro actual sí lo es. Se puede permitir que el jugador improvise lo que significan esas palabras, aunque el DJ también puede determinar alguna frase concreta (por ejemplo, una que haga referencia a la tolerancia, la lealtad o la amistad). En cualquier caso, esa conexión entre el Pedro niño y el Pedro adulto pondrá fin al *flashback* y trasladará al jugador de nuevo a la Alhambra. Los PJ ya han llegado ante la puerta de la Sala de Embajadores, lugar donde les espera Muley Hacén.

PEDRO

LA ENFERMEDAD DE SAIR Y NAIR

La estancia donde se encuentra el trono es una sala relativamente pequeña, envuelta en una estudiada semioscuridad. El visitante se ve obligado a adaptar la vista a la penumbra durante unos segundos, lo que concede algo de tiempo al emir para escrutar al recién llegado con tranquilidad y ventaja. En efecto, los tres PJ quedan momentáneamente cegados en el umbral de la sala hasta que logran acostumbrar su visión, tras lo cual identifican a Muley Hacén sentado en su trono rodeado de una cohorte de guardias.

La actitud del emir es amable, aunque cualquiera de los PJ puede darse cuenta de que algo le preocupa hondamente (esto sin necesidad de tiradas). El monarca les saluda con cierto afecto desde la distancia propia de su posición. El DJ puede aprovechar este inicio de escena para hacer que el emir lance unas pocas preguntas corteses a los PJ; por ejemplo, puede preguntar a Pedro qué piensa de su nueva reina, a Benjamín acerca de su familia o a Aamir por el revuelo que ha provocado antes de llegar, causa de un escándalo que incluso ha escuchado él mismo.

Si Aamir conversa brevemente con el monarca, el DJ puede interpretar la actitud de este hacia el artesano como afectuosa pero con un punto de condescendencia. Si algún jugador avisado se da cuenta de ello y solicita una **tirada de Psicología, que habrá de superarse a dificultad 15**, podría percatarse de que hay algo raro en la forma en la que Muley Hacén observa a Aamir. Es como si le tuviera un poco de miedo o no terminara de fiarse de él y, al mismo tiempo, le dispensara una especie de cariño compensatorio.

El trono del emir de Granada está delante de unas celosías que lo separan de la parte posterior de la sala, la cual queda fuera del escrutinio visual de los PJ. Si alguno de los jugadores tiene éxito en una **tirada de Observación a dificultad 16**, advertirá que, por un momento, unos ojos azules les han observado tras una de esas celosías (son los de Zoraida/Isabel de Solís, aunque los PJ no lo pueden saber). En cualquier caso, en cuanto terminan las preguntas protocolarias Muley Hacén solicita directamente la ayuda de los PJ. Sin más explicaciones, arguyendo que *«las paredes tienen ojos y sobre todo oídos»*, se levanta y les pide que le acompañen, conduciéndoles hacia sus estancias privadas, que están a un lado del Patio de los Arrayanes.

El DJ puede narrar cómo el emir de Granada insiste en dejar a sus guardias fuera de sus alcobas privadas. En cuanto se halla solo en sus dependencias (es decir, con la única compañía de los PJ), su gesto muda por completo y se descubre como un hombre agobiado y paranoico, que ve enemigos por todas partes. Revela entonces que sus hijos pequeños, Sair y Nair, han caído enfermos hace 30 horas. Los niños no consiguen mejorar, apagándose poco a poco. Solo los PJ, dice, le podrán ayudar *«con el talento y la discreción que este asunto requiere»*.

Antes de inspeccionar o incluso tratar de curar a Sair y Nair, los jugadores pueden extraer la siguiente información del monarca:

➤ Si Benjamín pregunta por los síntomas de los niños, el DJ puede leer el siguiente texto en voz alta: «Muley Hacén empieza a describirte unas señales que te resultan muy familiares, Benjamín: rostros amaratados, respiración dificultosa, problemas de habla... Es difícil de creer, pero parece lo mismo que les ocurrió a tus hijos». Esto disparará el *flashback* de Benjamín (véase el siguiente subapartado).

➤ Si los jugadores preguntan cómo es posible que los niños hayan podido enfermar o incluso ser envenenados, Muley Hacén les explicará que ningún extraño se ha acercado a ellos. Los críos están muy protegidos siempre, y de su alimentación se encarga personalmente Hafsa, su única aya.

EL EMIR MULEY HACÉN

parece algo preocupado...



Es obvio que Benjamín querrá examinar y curar a los niños cuanto antes, posiblemente con la ayuda de los otros dos PJ (aunque estos han sido llamados realmente por si las sospechas del emir con respecto a un probable envenenamiento son ciertas y, en consecuencia, se deben realizar las pertinentes pesquisas). Cuando Benjamín entra en la habitación de los niños, los halla durmiendo y respirando con dificultad, en un estado que parece el previo al ataque que se llevó la vida de uno de sus vástagos. Curiosamente, a Benjamín le resultará muy fácil curarlos: con una simple **tirada de Auxilio a dificultad 10** no solo podrá cerciorarse de que han sido ligeramente envenenados, sino que encontrará en su propio zurrón remedios eficaces y relativamente genéricos para ese veneno.

Teniendo en cuenta lo sencillo que resulta curar a Sair y Nair, es posible que Benjamín se cuestione por qué el médico de la corte (que es su propio padre, Solomón), no ha sido capaz de hacerlo. Si pregunta por él, Muley Hacén le responde que fue el primero al que acudió, pero que tras un día tratando a los niños le confesó que no podía hacer nada por ellos, que el mal, «*por desgracia*», superaba sus facultades.

EL TEMOR DE SOLOMÓN A LOS BANU SARRAY

La realidad es que el padre de Benjamín identificó muy pronto lo que le ocurría a los príncipes. De hecho, podría haberlos curado casi tan fácilmente como ha hecho su hijo, pero no lo hizo porque vio con claridad la mano de los Banu Sarray detrás del asunto y temió que intervenir acarrearía nuevas represalias contra su familia en general (y contra el nieto o nieta que le queda vivo en particular).

Es posible que el jugador que interpreta al *hakim* quiera ir a hablar con su padre para preguntarle por qué ha dejado agonizar a los hijos de Muley Hacén. El PJ encontrará a Solomón en su casa del Realejo, aunque haciendo obvios preparativos para irse. Solomón le dirá a su hijo que se marcha a visitar a un paciente en los arrabales de la ciudad, pero una **tirada de Psicología a dificultad 13** hará que Benjamín se dé cuenta de que su padre está extraña-

mente asustado y le oculta algo. Será necesaria una **segunda tirada a dificultad desafiante (también de 13 puntos, Aplomo de Solomón), esta de Intimidación o Conversación**, para que el padre confiese que hace tiempo ayudó involuntariamente a envenenar a unos enemigos del emir, los cuales, como represalia, atentaron contra la vida de lo que más quería en este mundo: sus nietos. Es tan sencillo como que prefiere que mueran Sair y Nair al nieto (o nieta) que le queda. No obstante, tan solo revelará el nombre de los Banu Sarray si Pedro y Aamir no están con ellos. Solomón realmente no sabe nada más. Es un hombre mayor y cansado, con dudas que le carcomen el alma, y no quiere involucrarse más en luchas políticas. Desea quitarse de en medio de la ciudad por unos días y regresar cuando se hayan calmado las aguas.

Como ya se ha dicho, para Benjamín el hecho de curar a Sair y Nair es una tarea muy sencilla, y muy pronto se observan los primeros síntomas del restablecimiento de los niños. Entonces el emir indica amablemente a los PJ que esperen fuera mientras abraza a sus hijos, ya conscientes (aunque aún bastante adormilados). Los PJ pueden aprovechar este momento para poner sus datos en común o buscar a Hafsa, si así lo desean.

FLASHBACK DE BENJAMÍN

—«¡Benjamín! ¡BENJAMÍN!».

La escena debe comenzar con la narración de cómo el joven médico que es Benjamín corre por el Realejo rumbo a su casa ascendiendo frenéticamente por una cuesta mientras varios vecinos le reclaman a voces y le piden que se apresure. El DJ tiene que transmitir la sensación de angustia y urgencia que invade al PJ, pues sabe que alguna fatalidad ha acontecido en su casa. Un mozo fue en su busca a toda velocidad para pedirle que corriera de inmediato a su domicilio por orden de su esposa: algo terrible había pasado.

A medida que se acerca a su vivienda, los gritos que oye Benjamín pasan a ser los de su mujer. Benjamín llega por fin a la casa y rápidamente percibe un clima de terror, precipitándose hacia la habitación de sus hijos pequeños, los gemelos Maryam y Jesse, de donde salen las voces de su esposa. El DJ debe describir cómo los pequeños tienen el rostro amoratado y parecen haber sido víctimas de un veneno de rápido efecto que ha hecho presa en ellos.

En este *flashback*, uno de los niños morirá, mientras que el otro vivirá. El DJ puede preguntar al jugador cuál de los dos es el que sobrevive, para acto seguido describir (de una forma en la que la mesa esté cómoda, ya que se trata de la muerte de un niño pequeño) cómo el infortunado o la infortunada perece en los brazos de su padre. Este no puede hacer nada por salvarlo. Es importante indicar que en ese momento la esposa de Benjamín se desmaya y que, si bien el joven médico puede suponer que su padre (Solomón) está al llegar, por ahora se encuentra solo en la casa, con el hijo o hija que aún respira.

Es entonces cuando el PJ, sin testigos y llevado por la desesperación, hace magia por primera vez. Sosteniendo en sus brazos a su otro vástago a punto de morir, Benjamín nota cómo una extraña sensación bulle en su interior: es el *crepitar* de la magia, una especie de calidez o cosquilleo nervioso que nace en el corazón y avanza por las venas y los músculos hasta trasladarse a la piel y llegar a la punta de los dedos. Y el niño o la niña, a medida que esa calidez que surge de la yema de los dedos de su padre le toca, sana de manera milagrosa. El color amoratado desaparece del rostro de la criatura y es sustituido por un tono más saludable. Por fin, abre los ojos y empieza a llorar quedamente.

El DJ recuerda a Benjamín que en ese instante sintió un gran alivio, pero también sorpresa mezclada con terror: aunque había salvado a uno de sus hijos, supo de inmediato que su condición de mago le convertía en alguien condenado por las tres grandes religiones del mundo. Según los judíos, no debe pisar la tierra nadie «*que practique adivinación, astrología, hechicería o magia, ningún encantador ni consultor de espectros o adivinos, ni evocador de muertos*» (Deuteronomio, 18:10-11). Ante el cristiano San Pablo, «*bastantes de los que habían practicado la magia reunieron los libros y los quemaron delante de todos*» (Hechos, 19:19). Según el Corán (20:69), «*El mago no prosperará, venga de donde venga*».

BENJAMÍN

HAFSA Y SALIM

Benjamín era perfectamente consciente de que, si alguien llegaba a saber alguna vez que era capaz de practicar la magia, su destino sería la muerte.

Curado el niño o la niña, aparece por fin Solomón, que es presa de la mayor de las desolaciones cuando comprueba que uno de sus nietos ha fallecido. Aún así, saca fuerzas de flaqueza para reanimar a la esposa de Benjamín, la cual revela que los niños habían tomado una infusión para dormir regalada por un comerciante desconocido que deambulaba por el zoco. El tal comerciante era un hombre anodino del que la mujer no recuerda apenas nada, salvo que tenía un anillo con un símbolo peculiar. Fue lo único que le llamó la atención de aquel tipo, que estaba en la penumbra de un tendere-te cualquiera.

El DJ debe pedir ahora al jugador que improvise y describa el símbolo que había en el anillo, cosa que habrá de recordar (pues será el mismo símbolo del colgante del abuelo de Aamir, que también aparece en la escena final de la aventura, aunque esta sorprendente coincidencia no la pueden poner en común Aamir y Benjamín porque la escena es un *flashback*). Por último, cuando escucha todo esto, Solomón parece quedar muy afectado y abandona de inmediato la vivienda, aunque en su momento Benjamín tampoco es capaz de conectar una cosa con la otra. Aquí termina el *flashback*.

EL INTERROGATORIO DE HAFSA Y LA MUERTE DE SALIM

Hafsa, el aya de los hijos de Muley Hacén, no es difícil de localizar. Puede incluso que los guardias la hayan llevado ya al patio o a alguna dependencia anexa para ser interrogada. Se trata de una mujer de mediana edad, alta y huesuda, que viste con elegancia. No para de llorar y de repetir lo mucho que quiere a los príncipes, jurando y perjurando que nunca les haría daño. Una **tirada de Psicología a dificultad 8 (Aplomo del aya)** hará que los PJ se convenzan de que es sincera. Su eventual participación en el envenenamiento, si es que se ha producido, solo ha podido ser casual.

A poco que le pregunten, Hafsa admitirá haber dado a los niños una infusión para dormir hace casi una semana, pues en general se trata de críos a los que les cuesta conciliar el sueño. De alguna manera intuyó que esa infusión podía ser un poco fuerte para ellos, así que bajó bastante la concentración y la mezcló con otras hierbas que suele utilizar. Sin duda, eso es lo que ha permitido que Sair y Nair no hayan fallecido de forma fulminante, como sí ocurrió con Maryam o Jesse. No sabe de dónde salió exactamente la bolsita negra con las hojas de la infusión, porque venía en el cargamento habitual que se sube desde Granada cada tres o cuatro días. La nueva infusión solo venía acompañada de una etiqueta en la que se podía leer «*Caricia de Alá. Hierbas para que los niños duerman sin sobresaltos*».

Si los PJ preguntan quién suele ocuparse de los recados, cualquier guardia o la propia Hafsa les dirá que el encargado es un eunuco bastante joven, de quince o dieciséis años: Salim. Él es quien se ocupa de bajar a comprar ciertos suministros a los puestos del

zoco. Si los guardias se enteran de todo esto (lo más probable, ya que estarán alrededor de los PJ), irán a buscar a Salim de inmediato; si no, lo harán en cuanto los PJ quieran hablar con él. No es posible que los PJ lo busquen por su cuenta, ya que la guardia personal del emir no les permitirá acceder a las estancias estrictamente privadas de la Alhambra (donde se halla Salim, que, recordemos, es un eunuco de palacio).

Quizás alguno de los PJ, especialmente Benjamín, desee preguntar si sobró algo de las hierbas con la intención de examinarlas. En caso de que el DJ lo estime oportuno, quedará una pizca de ellas en el pequeño saquito negro que las transportaba. Una **tirada de Memoria a dificultad 10 seguida de otra de Auxilio a dificultad 13 puntos** permitirá a Benjamín identificarlas como las mismas que provocaron la muerte de su vástago. En cualquier caso, tanto él como Aamir saben que solo hay un par de puestos en el zoco que pueden vender algo semejante: el de Amina, una herborista reputada de la que tanto Benjamín como su padre Solomón son clientes habituales, y el de Abu Jalaf, un comerciante del que se dice que ofrece productos de dudosa legalidad (entre otras cosas, remedios abortivos). Una **tirada de Entorno a dificultad 15** permitirá que cualquiera de ambos PJ conozca el rumor de que Abu Jalaf posee una trastienda donde se almacenan productos y ungüentos vinculados con la magia.

Cuando los PJ han averiguado todo lo que hay que averiguar, escuchan de repente un golpe sordo y espeluznante seguido de una cacofonía de gritos histéricos. Les bastará con salir de donde estén para percatarse de que un chico joven parece haberse arrojado desde alguno de los tejados del palacio. El desdichado, que ha muerto en el acto, es Salim, el recadero. Al saber que lo buscaban, ha decidido acabar con su vida. La visión del cadáver provocará una **tirada de pánico de 2D**, siempre que al DJ le parezca bien. Si los PJ registran el cuerpo, no encontrarán nada que pueda ayudar en su investigación. Por desgracia, después de eso ya queda poco que hacer en la Alhambra, y puede que Muley Hacén aparezca para pedir a los PJ que aceleren sus pesquisas todo lo posible.

LA NECESARIA MUERTE DE SALIM (OPCIÓN DE JUEGO PARA UNA SOLA SESIÓN)

Salim no es más que un joven sirviente eunuco no especialmente inteligente al que Harun al-Rundi (véase más adelante) contactó en el *hamman* y sobornó para que introdujera el saquito de hierbas entre las compras destinadas a los príncipes. Una vez que ha visto que lo buscan en palacio, ha comprendido que le aguardaba una muerte segura y, desesperado, ha decidido acabar con su vida.

Por otro lado, si se desea aligerar la duración

de la partida (por ejemplo, para ser completada en una sola sesión), los PJ podrían encontrarse con que la guardia del emir ya ha interrogado a Hafsa y buscado a Salim mientras ellos estaban en el interior de las dependencias palaciegas. En ese caso, serían los gritos de la gente los que llamarían su atención y les harían salir, encontrándose directamente el cuerpo de Salim en un charco de sangre y a los guardias resumiéndoles todo lo que ha ocurrido.

NOTA PARA EL DJ

FLASHBACK DE AAMIR

La zona del zoco (actual calle Alcaicería y exteriores de la catedral de Granada), es donde se va a desarrollar el grueso de la investigación, pero también servirá de disparador del último *flashback* de trasfondo preestablecido, el del personaje de Aamir.

El DJ puede describir cómo los PJ descienden al zoco por la Carrera del Darro y dejan la Alhambra a su izquierda hasta desembarcar en lo que hoy es la Plaza Nueva. Después, van caminando hacia Bib-Rambla. El sonido del agua es, de nuevo, el protagonista de casi todo el recorrido, despidiéndoles por fin antes de adentrarse en las callejuelas anejas a la mezquita aljama.

En una de esas callejuelas, aproximándose a lo que hoy en día es la Plaza de las Pasiegas, los PJ pasan frente a un solar abandonado donde se yerguen los restos medio derruidos de una casa. Este elemento será el auténtico disparador del *flashback* de Aamir:

—«¡Aamir! ¡Aamir!».

Aamir se ve a sí mismo de niño, sentado en las rodillas de su abuelo y jugando con el colgante que pende del cuello del anciano. Lo tiene en la mano y va pasando la yema de sus dedos por el relieve que lo adorna... Pero, antes de que pueda examinarlo con verdadera atención, su abuelo le regaña cariñosamente y se lo quita, levantándose y obligando al chico a hacer lo mismo.

El abuelo deambula por la casa diciendo cosas sin sentido: «*Mi pequeño, tienes que aprender a controlar tus impulsos. ¡Algún día serás rey de Zaragoza, pillastre! ¡Cuando seas rey de Zaragoza podrás hacer lo que quieras; entonces sí! ¡Y ve a lavarte de una vez! Un rey no debería estar sucio nunca*». En contraposición, el DJ debe describir el aspecto general de la casa: pequeña, oscura, sucia y llamativamente pobre. Lo cierto es que Aamir y su abuelo pasan hambre. Puertas y ventanas suelen estar cerradas, y los dos apenas salen de allí. Mientras el abuelo sigue diciendo *tonterías*, el DJ debería hacer hincapié de alguna manera en la supuesta identidad de Aamir como «*rey de Zaragoza*», ciudad que fue conquistada por los cristianos mucho tiempo atrás, en el siglo XII.

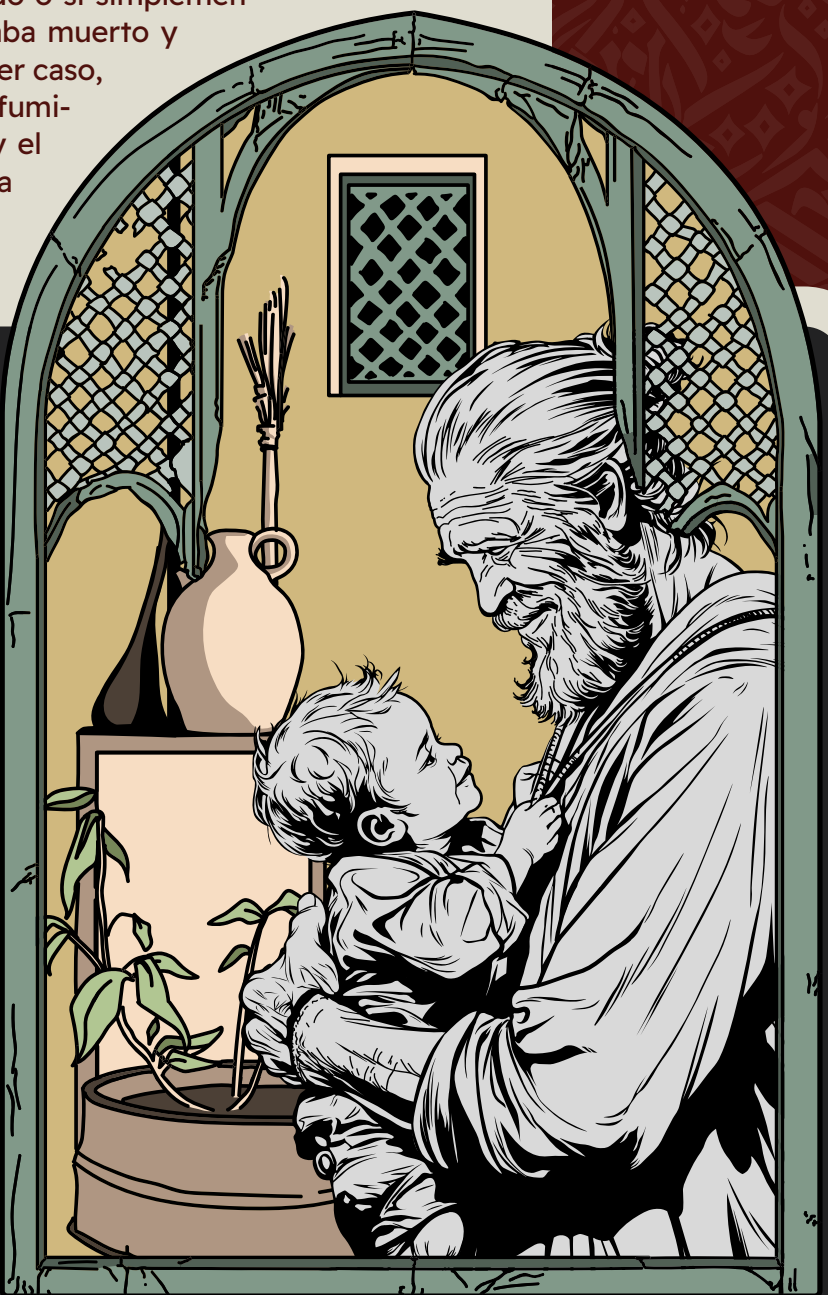
En un momento dado, alguien llama a la puerta de la casa. El abuelo se pone tenso, como de costumbre, y ordena a Aamir que se esconda de inmediato en una habitación trasera mientras él se dispone a abrir. Si el niño obedece, solo escuchará cómo su abuelo habla con alguien a quien ordena marcharse, volviéndose cada vez más agresivo, hasta que grita al visitante que su nieto es «*EL REY DE ZARAGOZA*» y que debe hacer lo que le diga sin rechistar. En un determinado momento, a Aamir le parece que su abuelo sale de casa tras su interlocutor; acto seguido, escucha con claridad golpes y gritos. Si en ese instante el jugador quisiera espiar por las ventanas o la misma puerta, tan solo vería la espalda de un guardia tapándole casi todo su ángulo de visión. En caso de que Aamir no obedezca y espíe desde el principio, verá a su abuelo de espaldas asomado a la puerta, para abalanzarse después sobre alguien que hay fuera, cerrando antes de un portazo.

Unos segundos después cesa la trifulca. La puerta de la casa vuelve a abrirse, pero ya no es el abuelo quien entra, sino unos pasos pesados que delatan a alguien que lleva botas militares. El intruso se acerca poco a poco al niño, hasta que este observa a un guardia de la Alhambra que lo examina, pensativo. El guardia se dirige al niño con propósito de tranquilizarlo y se identifica a sí mismo como «Hassan». Después, con cuidado de sacarlo por la puerta de atrás y no dejar que se asome a la plaza de Bib-rambla, se lo lleva en brazos dando un rodeo para subir finalmente hasta la Alhambra, a la zona de las viviendas de los sirvientes, donde les espera una casa que despierta un agradable olor a comida. Allí dentro está Najwa, la esposa de Hassan. Se trata, evidentemente, de los padres adoptivos de Aamir.

Si Aamir pregunta por su abuelo, Hassan le responde que está enfermo y que se lo han llevado al *maristán* para curarlo. El DJ puede preguntar al jugador si en los días posteriores siguió interesándose por lo que le había ocurrido o si simplemente asumió con rapidez que estaba muerto y luego se olvidó de él. En cualquier caso, el recuerdo del abuelo se fue difuminando con el paso del tiempo y el afecto y los cuidados de Najwa y Hassan, convertidos estos en los verdaderos padres de Aamir.

AAMIR JUEGA CON SU ABUELO

*Algún día
serás rey
de Zaragoza...*



LA INVESTIGACIÓN EN EL ZOCO

En el zoco de Granada, que, como en todas las ciudades musulmanas, se halla cerca de la mezquita mayor o aljama, hay tres ámbitos de interés para los personajes:

LA TIENDA DE ABU JALAF

Es el destino más probable para el grupo, pues es lógico pensar que la infusión asesina tiene que haber salido de aquí. La tienda de Abu Jalaf se sitúa al frente de la mezquita aljama y consiste básicamente en un pequeño establecimiento adosado de una sola planta sin ningún tipo de señalización especial, con la puerta delantera cerrada a cal y canto. Los clientes habituales del mercader saben bien adónde tienen que ir, que es a la puerta trasera.

Si el DJ quiere alargar la escena, en la puerta de atrás puede haber un fornido matón a sueldo cuya misión es mantener alejados tanto a curiosos e indeseables como a los hombres del cadí. Los PJ tienen distintas opciones para convencerlo de que les permita pasar, lo que se traducirá en **tiradas de Conversación, Intimidación o incluso Seducción (todas a dificultad 11, Aplomo del matón)**. Eso sí: en caso de que los PJ recurran a la violencia y monten un escándalo, serán tomados por ladrones del zoco y se convertirán en objetivo de los guardias de la ciudad, que intentarán atraparlos durante el resto de la aventura.

Si los PJ traspasan la puerta trasera encontrarán una estancia dominada por un gran mostrador, tras el cual hay un anciano encorvado, de rostro apergaminado pero ojos vivaces. A su espalda se extienden estantes y más estantes con productos que van desde lo más ordinario (frascos con té) a lo difícilmente identificable, como una extraña jarra rellena de un líquido viscoso en el que parece flotar algo («¿Eso es un ojo?!»). El viejo, que no es otro que Abu Jalaf, se muestra suspicaz con los PJ (no son sus clientes habituales), pero si se le trata con educación se presentará como «*El mejor mercader de hierbas de Granada*» e intentará ofrecerles productos realmente interesantes para desviar su atención, a discreción del DJ. Los jugadores pueden intentar encarrilar la charla de la forma que consideren más apropiada, aunque antes o después tendrán que enfrentarse a una **tirada de Conversación contra el Aplomo del mercader**, pues Abu Jalaf es completamente inmune a cualquier intento de intimidación (es demasiado seguro de sí mismo, y también demasiado anciano como para tener miedo de nadie, ni siquiera de la muerte). Si los jugadores sacan la tirada, el mercader reconocerá que la hierba que ha vendido es un veneno caro y exclusivo al que denomina el «*sueño definitivo*», pero nunca hace preguntas cuando lo dispensa, algo que para Abu Jalaf es sagrado. Por fortuna, recuerda bien al hombre que compró el veneno la última vez, ya que su reciente llegada al zoco de Granada ha generado cierta curiosidad «*en todos aquellos que sabemos a quién mirar y cómo evaluar a las personas*». La razón de ello es que se trata de un individuo que va completamente embozado, al igual que los hombres que lo acompañan. Suele salir por la ciudad de noche, mientras que de día deambula (aunque raramente) por la mezquita o por los

baños. Y una cosa más: se le reconoce con facilidad porque, aunque intenta ocultarlo llevando el antebrazo por detrás o muy pegado al cuerpo, le falta la mano derecha.

Justo en la pared que hay detrás de Abu Jalaf se abre una pequeña puerta que da a la trastienda del establecimiento. Es un rumor más o menos conocido en Granada que allí se guarda la mercancía que el viejo no puede vender «a cualquiera». Si a los PJ se les ocurre dejar inconsciente o burlar al mercader de alguna manera, encontrarán ahí algún objeto de brujería, siempre a discreción del DJ. ¿Les ayudará a acelerar su investigación? ¿Los pondrá en peligro? ¿Querrá Benjamín utilizarlo? Son detalles que pueden enriquecer la aventura si se dispone de tiempo para ello y el DJ le echa un poco de imaginación.

LA MEZQUITA ALJAMA

El hermoso edificio de la mezquita aljama es de color blanco y sigue la tipología habitual de estas construcciones, pues cuenta con un patio de entrada en el que realizar las abluciones, una gran sala de oración techada repleta de alfombras y un alto alminar desde el cual el muecín llama a los fieles a la oración.

Como musulmán que es, solo Aamir tiene derecho a entrar en la mezquita, mientras que Pedro y Benjamín han de quedarse fuera. Estos dos PJ pueden esperar pacientemente, intentar colarse en el edificio (opción poco recomendable y nada realista) o tratar de investigar en solitario (véase el subapartado *Eventos opcionales en el zoco*). El DJ hará bien en intercalar las escenas de los diferentes PJ cuando estos se separen para que no se produzcan largos tiempos muertos y ningún jugador pueda llegar a aburrirse.

Incluso fuera de las horas de rezo, la mezquita es un lugar de encuentro. Hay hombres que debaten y niños que aprenden a leer con el *Corán* o incluso juegan alegremente. Por eso a Aamir no le costará encontrar a algún buen conocido al que preguntar siempre y cuando el jugador invierta en ello su punto de guion. Este contacto en particular puede ser uno de los aprendices de ulema que suelen estudiar aquí, Marwan Al-Judani. Marwan es un hombre demasiado joven como para ser considerado ulema, pero ya muestra una gran sabiduría. Su aspecto es afable, al igual que su carácter, y viste con modesta elegancia. Él y Aamir se conocen desde niños (de hecho, Marwan siempre ha estado un poco enamorado de Aamir, cosa que este último sospecha). En su conversación con Aamir, Marwan hará frecuentes referencias al hecho de que él era el buen estudiante de los dos, mientras que Aamir siempre andaba metido en líos. Si lo desea, el DJ puede prepararse algunas anécdotas de la infancia y la adolescencia de ambos.

Interrogado sobre el misterioso hombre que ha llegado al zoco de Granada, Marwan no tiene ningún problema en confirmar lo que ya ha dicho Abu Jalaf, pero además añade el nombre del manco: Harun Al-Rundi. Este tal Al-Rundi frecuenta mucho la mezquita para orar y debatir ocasionalmente con los estudiosos del *Corán*, aunque en este momento no se encuentra allí.

Si el jugador que interpreta a Aamir saca una **tirada de Psicología a dificultad 7**, notará que Marwan no le dice toda la verdad. Una **segunda tirada a dificultad 7, esta de Conversación o Seducción**, permitirá a Aamir soltarle la lengua. Y es que Marwan está algo asustado, pues la verdad que guarda sobre Harun Al-Rundi es bastante escalofriante: se dice que su verdadero apellido es «Banu Sarray», lo que lo señala como un descendiente directo de la familia de los Abencerrajes. Añadirá también, como de pasada, que «se trata de los antiguos reyes de Zaragoza, que entre otros llevaban los apellidos de Ibn Hud».

EVENTOS OPCIONALES EN EL ZOCO

A estas alturas de la historia, existe la posibilidad de que los jugadores decidan separarse: Aamir dirigirse a la mezquita y Benjamín y Pedro a los baños. El DJ debería evitar esto de forma sutil, ya que la escena de los baños es el inicio del final de la aventura. Para ello se proponen diversos eventos opcionales que pueden retrasar al médico y al calatravo:

➤ **La tienda de Amina.** Amina regenta una tienda de hierbas cerca de la de Abu Jalaf, pero mucho más reputada (y legal). La mujer conoce a Aamir y Benjamín desde niños; de hecho, tanto el *hakim* como su padre son sus clientes habituales desde hace años. Por eso, es factible que Amina les salga al paso en el zoco desde la puerta de su tienda, invitándolos a entrar en ella. Quiere saber qué *djinns* se les ha perdido en la tienda de «ese indigno mercader», y advierte a Benjamín de que no es conveniente que ningún ciudadano respetable se deje ver por allí. Su actitud hacia el *hakim* (y hacia Aamir, si este también estuviese presente) es casi maternal, mientras que con Pedro resulta sencillamente cortés. Si le preguntan sobre los hombres que merodean por el zoco, la mujer revelará haberlos visto una noche, cuando estaba asomada a la ventana. Confirmará que se trata de un grupo de individuos embozados, a los que vio salir de la tienda de Abu Jalaf.

➤ **La visión de Zoraida.** Si Pedro y Benjamín están fuera de la mezquita, podrían ver cómo pasa ante ellos un séquito de guardias que protege a una dama completamente cubierta que atrae la atención de muchos viandantes. Una **tirada de Observación a dificultad 15** les permitirá vislumbrar fugazmente a la mujer y advertir que tiene los ojos azules. Si consiguieron ver a Zoraida/Isabel de Solís tras la celosía en la tercera escena de la partida (*La enfermedad de Sair y Nair*), reconocerán que se trata de la misma persona. ¿Por qué la mismísima segunda esposa del rey Muley Hacén vuelve a cruzarse con ellos? ¿Es casualidad, o quizás les sigue o se interesa por sus investigaciones? Aunque los PJ no lo pueden saber, Zoraida está muy preocupada porque sabe que una posible guerra entre Muley Hacén y su hijo mayor también pondría en peligro a su propia familia. No es ingenua y supone que Aixa, la primera esposa del emir, puede estar *envenenando* los oídos de Al-Zugabi, pero también está segura de que este nunca llegaría al extremo de atacar contra sus hijos. Y lo mismo opina de Aixa.

Si los PJ sospechan especialmente de Al-Zugabi y su madre, el DJ puede narrar un encuentro con Zoraida poco después de avistar su séquito en el que unos guardias llevan a Pedro y Benjamín a la tienda de un adinerado mercader al que se conoce como «Muhammad al-Khayr». Los guardias tienen un gesto muy serio y advierten a los PJ de que no deben alzar la mirada ni dirigirse directamente a nadie. Al entrar en el establecimiento, Pedro y Benjamín se encuentran con el mercader al-Khayr también con gesto serio y cabizbajo; al fondo está Zoraida, que de forma parca y con un ligero acento castellano explica tajantemente que ni Al-Zugabi ni su madre han tenido nada que ver en el envenenamiento de sus hijos los príncipes. Por tanto, aconseja a los PJ que tiren de otro hilo. Después de eso, los guardias sacarán a los PJ de allí sin mayores explicaciones. En caso de narrar esta escena, no será necesario desarrollar el encuentro posterior con Al-Zugabi en el *hamman* (véase más adelante).

➤ **El ataque a Benjamín.** Otro evento que puede retrasar a Benjamín y enriquecería la relación de este PJ con el de Pedro, es un inesperado ataque que sufre el judío si se aleja ligeramente y se deja engullir por la multitud que abarrota el zoco.

Cuando el *hakim* pasa junto a una fuente, nota cómo alguien le coge súbitamente por detrás, lo empuja de manera muy enérgica y le hunde la cabeza en el agua, manteniéndolo sujeto hasta que siente que sus pulmones están a punto de estallar (el DJ puede hacer *ruido de dados* tras la pantalla si quiere darle una aparente justificación mecánica a toda esta secuencia). Luego, de repente, las manos que atenazan a Benjamín se retiran, no sin que este entrevea un anillo con la cruz de la Orden de Calatrava, reconocible por medio de una **tirada de Entorno a dificultad 8**. Cuando Benjamín cae de espaldas junto a la fuente y empieza a recuperarse, o si algún PJ o PNJ ha ido en su socorro, llega a vislumbrar a un hombre embozado de negro que se escurre entre la multitud, la cual le está gritando mientras huye. El embozado es Hernán de Hoyales, antiguo caballero de la Orden de Calatrava que actualmente se encuentra al servicio directo de la reina Isabel de Castilla (aunque los jugadores, como es lógico, no lo pueden saber). En la escena final Hernán aparecerá junto a Harun Al-Rundi para enfrentarse a los PJ.

HERNÁN DE HOYALES, FIEL COMPAÑERO DE PEDRO

Si hay tiempo y el DJ así lo desea, en algún momento se puede solicitar al jugador que interpreta a Pedro que improvise un *flashback* de su época como caballero de Calatrava: la jornada en la que decidió unirse a la orden, el día en el que veló las armas, una batalla en la que participara, etc. El DJ intervendrá puntualmente en el *flashback* para que Hernán de Hoyales aparezca en él como un fiel compañero de Pedro,

alguien que, quizás, le salvó la vida. Un suceso así acentuará aún más el conflicto de Pedro en la última escena.

En caso de no querer alargar mucho la partida, se aconseja vivamente prescindir del ataque de Benjamín y del personaje de Hernán. En ese caso, será Harun quien porte la carta de la reina Isabel en la escena final de la aventura (véase más adelante).

EL HAMMAN

EL HAMMAN

Después de la investigación en el zoco, es probable que los PJ se dirijan al *hamman*. Este está situado a orillas del río Darro, de nuevo a los pies de la Alhambra.

El *hamman* se divide en cuatro grandes estancias. La primera de ellas es un zaguán que hace las veces de entrada, un espacio estrecho en el que a un lado se encuentra el mostrador (donde se cobra a los clientes y se les proporciona toallas) y al otro unos estantes empotrados en la pared que hacen las veces de taquillas. De ahí se pasa a la sala de la sauna, con bancos corridos a lo largo de paredes alicatadas hasta media altura y unos ventanucos por donde entra la luz. Entre la sauna y la siguiente estancia grande se abren unos pequeños espacios laterales: uno de ellos es la letrina; el otro, justo en el lado opuesto, una suerte de almacén donde se guardan enseres del propio *hamman*. En la sala que viene a continuación, justo en el centro de un hermoso espacio delimitado por columnas y arcos de herradura, se extiende la ancha piscina de agua caliente. Finalmente, en la última gran estancia se encuentran tanto la alargada piscina de agua fría como tres pequeñas habitaciones separadas del *frigidarium* por puertas de madera y unidas entre sí por unas bonitas arcadas de herradura, en donde los clientes pueden recibir masajes con intimidad.

En el recibidor hay un chico que, a cambio de unas pocas monedas, deja pasar a los PJ, a los que entrega las toallas correspondientes. Los PJ tienen que desnudarse y dejar en las taquillas tanto su ropa como sus armas. En el caso de que alguno quiera acceder con ropa o armas, será necesario obtener un **éxito crítico en una tirada de Conversación o, en su defecto, sacar una tirada de Intimidación a dificultad 20. Un mismo jugador puede intentar ambas tiradas si interpreta a su PJ adecuadamente.**

Antes de que los PJ se internen en el *hamman*, el DJ debe solicitar una **tirada de Entorno a dificultad 8** al jugador que interpreta a Aamir. Este es cliente habitual de los baños; de hecho, puede que el chico de la puerta lo reconozca y le suelte algún comentario jocoso sobre la última vez que estuvo aquí, o incluso que le haga una rebaja en el precio de la entrada. Si el jugador saca la tirada, se entenderá que Aamir conoce a la perfección la disposición interna del *hamman*; entre otras cosas, que en las tres habitaciones de masaje hay realmente cuatro puertas: tres que comunican con la sala del *frigidarium*, y una cuarta en el centro de la otra pared que da acceso a unas escaleras que llevan al río Darro, que los trabajadores utilizan ocasionalmente para traer agua en las raras ocasiones en las que se produce alguna obstrucción en el canal principal que surte a los baños.

Para facilitar la labor del DJ, a continuación se describe toda la información y los eventos que pueden desarrollarse en esta escena:

➤ En el *hamman* hay pocas personas, y la mayoría son clientes habituales, excepto en la última sala. Ninguno está compinchado con Al-Rundi (salvo que el DJ considere oportuno lo contrario).

➤ En la sauna se ve a un par de grupos de dos o tres hombres que charlan de negocios entre sí. No harán caso alguno a Aamir y Benjamín, pero mirarán con curiosidad a Pedro. Si alguien les pregunta, no tendrán problema en admitir que hace tiempo que no ven ningún cristiano en la ciudad.

➤ Cuando van a pasar a la sala de la piscina caliente, un hombre chista a los PJ desde la habitación de almacenaje. El tipo se oculta entre las sombras; intenta pasar desapercibido y hace gestos a los PJ para que se acerquen a hablar con él. Su expresión es grave y se comporta de forma titubeante, aunque sin perder una especie de halo de dignidad. Antes de que lo puedan reconocer, se presenta como «Abu Allah Muhammad, Al-Zugabi», llamado «Boabdil» por los cristianos: es decir... ¡el actual heredero del emirato, el hijo mayor de Muley Hacén! Ante la perplejidad de los PJ, Al-Zugabi se apresura a decirles que está allí porque esta es la única forma que se le ha ocurrido de hablar con ellos sin testigos ni espías de por medio. Sabe perfectamente quiénes son ellos: los hombres a los que Muley Hacén ha encargado la investigación oficial del envenenamiento de Sair y Nair. Su intención no es otra que asegurarles que ni él ni su madre tienen nada que ver con lo que les ha ocurrido a los jóvenes príncipes (cosa que puede jurar en nombre de Alá con la mayor de las solemnidades). El heredero al trono sospecha que alguien está conspirando para provocar una disensión definitiva entre padre e hijo y, por tanto, la guerra civil. Revela que también ha hablado con Zoraida y que incluso ella ha intentado rebajar la tensión entre Muley Hacén y su heredero, mas sin éxito. *«El emir de Granada parece haber elegido a sus culpables, nada sorprendente por otra parte, y será difícil hacerle cambiar de opinión sin vuestra ayuda»*. Al-Zugabi insta a los PJ a que localicen al «verdadero conspirador» y lo lleven vivo ante su padre, e incluso les promete riquezas si su investigación llega a buen puerto. Tras esta breve conversación, Al-Zugabi saldrá del *hamman* por la puerta principal a toda prisa, embozado y sin que nadie lo pueda reconocer.

EL HAMMAN, LA TRAMPA DE AL-RUNDI

De nuevo, aunque los jugadores no lo pueden saber, el *hamman* es una trampa a la que Al-Rundi ha atraído a los PJ con el propósito de alejarlos del palacio y entretenerlos allí mientras él pone en marcha su intento de golpe de Estado (que es lo que está detrás de todo esto). Es cierto que el manco se encuentra en una de las cabinas de masaje, pero, en el mismo momento en el que los PJ entran en el *hamman*, abandona la instalación por la segunda puerta y se dirige hacia la Alhambra a través de uno de los túneles subterráneos.

NOTA PARA EL DJ



EL HAMMAN

- 1 Entrada
- 2 Sala de la sauna
- 3 Letrina
- 4 Almacén
- 5 Piscina de agua caliente
- 6 Frigidarium
- 7 Salas de masaje

AAMIR, UNA PIEZA CLAVE

La intención de Harun era mantener a Aamir más o menos a salvo mientras se iniciaba la insurrección, cuyo pistoletazo de salida lo da él mismo tras salir del *hamman* y ponerse al frente de las huestes rebeldes. Aamir es un pieza clave para los insurgentes, tanto simbólica como política; mantenerlo a salvo se ha convertido en una prioridad desde que, por desgracia para Harun, el joven fue escogido por Muley Hacén para investigar el intento de envenenamiento de los jóvenes príncipes.

➤ Por último, en la sala del *frigidarium* los PJ observan que las tres puertas de las cabinas de masaje están cerradas; frente a ellas hay dos hombres enormes que, aunque tapados con una toalla, han conseguido hacer pasar sus armas: dos alfanjes con los que custodian las puertas. Su actitud no parece especialmente agresiva, sino más bien socarrona. Sí resultan algo insolentes, y se niegan a que ninguno de los PJ abra cualquiera de las puertas, aduciendo que las cabinas «*están ocupadas ahora mismo, pero si esperan un poco quedarán liberadas... muy pronto*». No ofrecerán ninguna información más a los PJ, pero tampoco los atacarán salvo que estos decidan iniciar una pelea (hay que recordar que, salvo que hayan conseguido lo contrario, nuestros protagonistas están ahí dentro desnudos y desarmados). Si se produce un combate, los dos hombretones evitarán herir a Aamir por encima de todo.

Los PJ tienen varias opciones para averiguar quién hay detrás de las puertas: ir a recuperar sus armas para luchar, utilizar la magia de Benjamín, escabullirse o engañar a los guardias de alguna manera... Es conveniente que el DJ acepte cualquier idea ingeniosa por parte de los jugadores para que, antes o después, sus PJ descubran lo obvio: que en las salas de masaje no hay nadie. De hecho, la puerta trasera (la que conduce hasta el río Darro) está abierta. Cuando los PJ se percatan de todo esto, empiezan a escuchar unos lejanos pero inconfundibles ruidos de lucha que provienen de la Alhambra. ¡Hay grupos armados enfrentándose en el palacio! Una **tirada de Entorno a dificultad 7** permitirá saber que las escaleras que llegan hasta el Darro pueden ser un estupendo atajo para alcanzar la Alhambra con rapidez y descubrir qué está sucediendo realmente.

Cuando los PJ salen al Darro, justo a los pies de la Alhambra, el fragor del combate es claramente perceptible arriba en la fortaleza sin necesidad de tiradas. No obstante, una **tirada de Observación a dificultad 8** hará que los PJ descubran una puerta entreabierta en la ribera opuesta del río (por lo que para llegar a ella tendrán que mojarse pies y pantorrillas). La entrada, situada a unos pocos metros de los PJ y medio oculta por la vegetación, comunica con una especie de segundo túnel que penetra en las entrañas de la montaña Sabika. Es de conocimiento público (al menos, para Aamir y Benjamín) que la fortaleza nazarí está conectada con la ciudad por varios túneles subterráneos que bajan hasta el lecho del Darro. Será allí, en esos espacios oscuros y angostos, donde concluya la aventura.

Por supuesto, parece necesario que los PJ entren en este segundo túnel pertrechados con su ropa y sus armas. Si no caen en ir a recuperarlas, el DJ puede recordárselo directamente o, quizás, hacer aparecer al chico de la entrada con sus pertrechos.

LA HISTORIA DE HARUN IBN HUD (HARUN «AL-RUNDI»)

Una vez en el segundo túnel, los PJ ascienden por un pasadizo bastante estrecho sin dejar de escuchar sonidos de lucha en el exterior, aunque amortiguados ahora por las gruesas paredes. Finalmente, nuestros protagonistas desembocan en una cámara abovedada que se abre justo debajo de una de las plazas de la Alhambra, en concreto la plaza de armas. Una luz muy tenue penetra desde un par de alargados ventanucos pegados al techo, tragaluces que se ocultan en los bajos de la plaza. La estancia está sumida en la penumbra y huele a humedad, moho y muerte.

La cámara contiene pequeños nichos a ambos lados y una estrecha escalera labrada que comunica con el exterior. En varios de los nichos hay esqueletos. En ese momento, Aamir reconoce algo en una de las osamentas: un colgante que pende por la pared desde las siniestras vértebras del cuello. Es un collar exactamente igual al que tenía el abuelo de Aamir: el colgante con el símbolo de la dinastía de los Banu Sarray.

En ese instante, Harun da por fin la cara, acompañado de dos de sus seguidores. Los tres recién llegados acaban de descender por la escalera. Harun cuenta su historia a los PJ de inmediato, pues no tiene intención de ser quien comience las hostilidades: él es, en efecto, el artífice de la conspiración; su objetivo es vengarse de la masacre de su familia ocurrida hace veinte años. Hasta 36 miembros de los Banu Sarray (uno de ellos, el padre de Aamir, Awad) fueron invitados a la Alhambra y allí se les suministró un vino que contenía un narcótico preparado por Solomón, el padre de Benjamín. La droga los dejó aletargados, incapaces de defenderse. Entonces los hombres de «El Zagal» cayeron sobre ellos y los asesinaron a sangre fría.

No contento con eso, «El Zagal» hizo perseguir a los pocos Banu Sarray que no habían acudido a la Alhambra el día de la traición. A algunos, los más importantes, los asesinó, mientras que a otros los castigó haciendo algo casi peor: arrebatarles lo que más querían. Esa es la razón de que acabaran también con la madre de Aamir y de que el abuelo, Hakam (el hermano mayor de Harun), enloqueciera de dolor por la pérdida de su hijo y su nuera. Lo dejaron con vida varios años, sí, porque era un artista que nunca se había metido en política, pero sobre todo porque sabían que su frágil psique acabaría por consumirlo. Tuvo que malvivir con su nieto, Aamir, prácticamente en la indigencia, lo que también sirvió como escarnio público.

En aquel periodo fatídico, Harun estaba fuera de Granada, en el norte de África, haciendo negocios y estableciendo contactos. Le acompañaban su esposa y su hijo Isma'il. Por desgracia, los secuaces de «El Zagal» fueron capaces de seguirlo hasta allí: asesinaron al niño delante de sus padres y a él le cortaron la mano derecha *«para que nunca la pudiese alzar contra Muley Hacén»*. Su querida esposa se quitó la vida poco después, atormentada por todo lo que había visto. A él lo abandonaron hecho un guiñapo, mutilado y sin agua, en medio del desierto. Solo la fortuna y la intercesión de Alá hicieron que sobreviviera milagrosamente, hasta que fue rescatado por bereberes de la tribu Masmuda.

AL-RUNDI

Harun ha pasado todo este tiempo entrenándose para blandir la espada con la mano izquierda y conspirando para declarar la guerra civil en Granada. No le importa lo más mínimo que eso suponga el final del último reducto musulmán de la península, pues solamente busca completar su venganza. De hecho, se ha aliado con los cristianos en contra del emir, y... ¡en este momento aparece en escena Hernán de Hoyales, el viejo amigo de Pedro, que también baja las escaleras desde la plaza! Lleva con él una carta que enseguida muestra al caballero, en la que se ordena a todo cristiano que ayude a espolear la guerra civil entre Muley Hacén y Boabdil con el objetivo de socavar la estabilidad del emirato. La firma, «Yo, la Reyna», resulta inconfundible. Arriba, la sublevación continua su curso y parece alcanzar su máxima intensidad. Ha llegado el momento de que cada uno de los PJ tome partido:



✎ Benjamín sabe que su hijo o hija murió por una injusta venganza a manos de la verdadera familia de Aamir (y no como consecuencia de sus propias acciones, sino de las de su padre, Solomón). Por si fuese poco, los conspiradores han tratado de matar a dos niños más, los príncipes Sair y Nair, que no tienen culpa de nada...

➤ Pedro ha podido comprobar de primera mano que la reina de Castilla apoya a Harun. Una guerra civil en Granada servirá especialmente bien a los intereses castellanos; además, es Hernán quien los lidera sobre el terreno. Claro que eso supondrá la desaparición del hermoso reino nazarí, en el que Pedro siempre se ha sentido dichoso...

➤ Aamir ya sabe que descende de los Banu Sarray, una dinastía vinculada a los antiguos reyes de Zaragoza. Muley Hacén asesinó a su familia, su abuelo enloqueció de puro dolor y solamente la intervención de su padre adoptivo, el guardia Hassan, le salvó de ser asesinado él mismo. Además, puede llegar a pensar que si la sublevación triunfa, tal vez su tío-abuelo Harun tenga reservado para él un futuro especialmente brillante...

Si Aamir se une a la conspiración, es probable que se enfrente a alguno de sus amigos con ayuda de Harun y sus secuaces (y quizás también de Hernán); en cambio, si Aamir permanece fiel a la dinastía nazarí, tendrá que derrotar a Harun, Hernán y, con menos probabilidad, también a los otros PJ. Eso sí: Hernán nunca abrirá las hostilidades contra Pedro. La escena en la cámara abovedada bajo la plaza de armas puede resolverse de muchas maneras, y los grupos que se enfrenten terminarán haciéndolo en función de cómo hayan evolucionado las relaciones personales entre los PJ y entre estos y los principales PNJ de la aventura, así como de la forma concreta en la que cada jugador haya decidido dar vida a su PJ respectivo.

Sea como fuere, el DJ debe decidir si después del combate los PJ (o por lo menos alguno de ellos, si es que sobreviven) llegan a tiempo para salvar a los pequeños príncipes e incluso al propio emir. Si lo desea, el DJ puede introducir un combate adicional y postreoro contra 1D conspiradores Banu Sarray, en especial si le quiere dar más drama a la sesión o alargar el clímax de la partida. No obstante, pase lo que pase, cuando el golpe sea finalmente abortado, un iracundo Muley Hacén dejará claro que responsabiliza de todo a su primera mujer y su primogénito, Al-Zugabi, incluso aunque los PJ sean capaces de llevarle a Harun vivo. Para el emir resulta obvio que *«los últimos excrementos de los Banu Sarray no son más que peones en el tablero de Aixa»*. No habrá forma de convencerle de lo contrario salvo que alguien sea capaz de sacar un **éxito crítico en una tirada de Conversación**. La guerra civil en Granada parece inevitable.

Quizás Aamir se termine preguntando por qué Muley Hacén consintió que fuese adoptado por uno de sus guardias. En última instancia, es el DJ quien debe decidir si el emir era consciente de la identidad de Aamir, pues es plausible que, pasados los años, el soberano se haya olvidado del viejo Hakam, e incluso que no se haya enterado de su muerte (a fin de cuentas, el estadista realmente sanguinario era «El Zagal», hermano predilecto del emir). El DJ también puede optar por lo contrario: Muley Hacén conocía perfectamente la identidad del niño, pero permitió que lo adoptaran movido por los remordimientos. ¿Es posible que Aamir siempre haya notado que había algo especial cuando Muley Hacén le dirigía la mirada?

EPÍLOGO

EPÍLOGO

Como escena final, y siempre que sea posible (es decir, si ninguno de los tres PJ ha muerto en la parte final de la aventura), se recomienda que el DJ narre el siguiente epílogo a modo de cierre de la historia de Aamir, Benjamín y Pedro. El DJ debería contar con algún tipo de música dramática de fondo, lo que resaltará aún más la emotividad de la conclusión:

«La guerra rondaba Granada como una sombra funesta y la guerra terminó por estallar. La dinastía nazarí acabó arruinada por una lucha fratricida entre un padre y su hijo. Muley Hacén y Al-Zugabi alzaron las armas el uno contra el otro. El primero contó con la ayuda de su hermano, el violento “El Zagal”; el segundo fue apoyado abiertamente por los ambiciosos e implacables reyes de Castilla y Aragón, Isabel y Fernando. Para ellos, Granada era una fruta madura a punto de caer de un árbol que solo necesitaba ser agitado convenientemente.

En 1485, Muley Hacén murió, ciego y enfermo, después de haber abdicado en “El Zagal”. Dice la leyenda que sus seguidores hicieron trasladar sus restos hasta el pico más alto de la Sierra Nevada, allí donde el penúltimo emir del reino habría de contemplar su ciudad por siempre.

En 1492, Al-Zugabi, llamado “Boabdil” por los cristianos, decidió entregar Granada tras largos meses de cerco impenetrable y cruel asedio. El conciliador pero infortunado Al-Zugabi marchó al exilio mientras por toda la ciudad las medias lunas se veían sustituidas por severas cruces.

Tan solo unos meses después de la conquista, sus Católicas Majestades promulgaron el Decreto de Granada, que obligaba a los judíos a convertirse o a marcharse, dejando atrás todas sus posesiones inmuebles. De esta manera, un día cualquiera del mes de agosto nos asomamos a la Carrera del Darro, a los pies de la Alhambra, para contemplar a una procesión de judíos que se marchan para siempre: familias enteras, hombres, mujeres, ancianos y niños, con lo único que han sido capaces de cargar en sus carromatos. Entre ellos está Benjamín, con la llave de su casa en un cordel que cuelga de su cuello, entonando, como los demás, himnos a Yahvé. Y en un recodo de la calle, encaramados a uno de los puentes que cruzan sobre el Darro, Pedro y Aamir observan partir a su amigo.

Levantáis la mano para despediros y Benjamín os devuelve el gesto con tristeza antes de desaparecer por la esquina. No volvisteis a verlo jamás.

Benjamín. Te exiliaste con tu familia, como muchos otros, quién sabe adónde, pues tu rastro se pierde como el de tantísimos judíos sefardíes que fueron expulsados de la tierra de sus ancestros. Viste crecer a tu vástago en tierra extraña, quizá incluso tuvieras más hijos, puede que incluso fueras feliz en ciertas ocasiones. En algún momento entregaste tu alma al Altísimo y tu familia siguió su camino, que es el de la eterna diáspora del pueblo judío. En algún lugar, hoy, en un país lejano y del que nunca escuchaste hablar, que probablemente no existía en el tiempo en el que tú

NARRACIÓN

viviste, tus descendientes aún guardan la llave de tu casa, la que portabas colgada al cuello mientras traspasabas por última vez las murallas de Granada. Una llave de una casa que ya no existe pero que tus descendientes siempre llevaron en el recuerdo, como mantuvieron la memoria de la verdadera tierra prometida: Sefarad.

Aamir. La partida de Benjamín te dolió en lo más profundo, pero poco después comprobaste que tenías que ocuparte de tus propios problemas. A pesar de que en las Capitulaciones de Granada los Reyes Católicos habían prometido respetar la religión de los habitantes del antiguo emirato nazarí, las cosas no tardaron mucho en ponerse difíciles para los musulmanes. En el año 1500, el cardenal Cisneros dictó la conversión forzosa de todos vosotros, los moriscos. Tú decidiste huir. Te llevaste todas tus cosas y te marchaste sin mirar atrás, con muchos de los tuyos. Tu destino era un lugar tan feraz y hermoso como inaccesible, uno al que los cristianos no os seguirían jamás: las Alpujarras. Allí conseguisteis establecer una

UNA HISTORIA CON FINAL AMARGO



nueva comunidad, un nuevo hogar donde vivir según las leyes y las costumbres de tu gente. Y allí fuiste feliz y cerraste los ojos por última vez, ya muy viejo, bendito ignorante de que esa felicidad estaba a punto de terminar para siempre. Que los cristianos ya habían posado sus ojos en las Alpujarras y el rey don Felipe II, bisnieto de Isabel y Fernando, iba a enviar a su propio hermano, don Juan de Austria, a “disciplinar” a esos moriscos que se resistían a cambiar de fe, lengua y costumbres. Tres de tus hijos murieron en la revuelta de las Alpujarras a las órdenes del rebelde Aben Humeya, aunque eso, por fortuna, nunca lo llegaste a ver.

Pedro. La expulsión de Benjamín y la huida de Aamir te dejaron inmerso en una profunda tristeza. Granada ya nunca fue lo mismo para ti, y a pesar de que ahora los tuyos controlaban la ciudad y en las antiguas mezquitas brillaban las cruces, un día cualquiera, ya entrado el cambio de siglo, te encontramos en un punto concreto del camino que baja desde Granada hasta la costa. Es el mismo camino que en su día emprendió Boabdil en su exilio y el mismo y exacto lugar en el que se detuvo para contemplar, por última vez, las anheladas torres de la Alhambra. Y estás allí, Pedro, y miras hacia arriba, fijando los ojos en el pico más alto de la sierra, donde dicen que descansa para siempre aquel que para ti fue un buen amigo pero un trágico estadista. Y puede ser que se te empañen los ojos cuando miras Granada por última vez y te das media vuelta sin más, alejándote de allí para siempre, con el objeto que te regaló Muley Hacén como único recuerdo físico de la parte más importante de tu vida.

Nadie supo que ocurrió después con el caballero de Calatrava don Pedro Núñez de Castro. Su apasionante historia se pierde como la de tantos otros. Pero dicen que a la entrada de la Alhambra hay una puerta que a un lado tiene una llave y al otro lado una mano, y que en la jornada en la que la llave y la mano se encuentren, caerá de nuevo la ciudad. Si eso ocurre, quizás Pedro, Aamir y Benjamín vuelvan a encontrarse, recorriendo de nuevo Granada, escuchando de fondo las aguas del Darro. Mientras tanto... Todavía, a día de hoy, en la pequeña acequia que parte de la Fuente de los Leones, justo al pie de una sala que hoy llaman “de los Abencerrajes”, puede verse una mancha rojiza entre el agua, una mancha que algunos sostienen que son restos de sangre de la matanza de los Banu Sarray. Sangre de la traición, que ni siquiera el agua puede lavar».

**«No reprendas a un amigo por un simple fallo,
pues hasta la luna que brilla en la noche mengua también»
[REFRANERO DE AL-ÁNDALUS]**

ESTADÍSTICAS DE LOS PNJ

MULEY HÁCEN

Trágico emir del reino de Granada

CARISMA
+8

DESTREZA
+2

FUERZA
+2

INTELIGENCIA
+2

PERCEPCIÓN
+1

ATAQUE

➤ Daga gumía (3D+2); daño 5.

➤ Cimitarra enjoyada (3D+2); daño 5.

PROTECCIONES

Ninguna

Atletismo (DES)
Fuerza bruta (FUE)
Lucha (DES)
Puntería (PER)



Agilidad 8
Aplomo 15
Perspicacia 8

Salud 18
Resistencia Física 11
Iniciativa 4

HAUSA

Atribulada aya de los príncipes Sair y Nair

CARISMA
+2

DESTREZA
+3

FUERZA
+1

INTELIGENCIA
+1

PERCEPCIÓN
+2

ATAQUE

➤ Golpe con un arma contundente improvisada (1D+3); daño 4.

PROTECCIONES

Ninguna

Atletismo (DES)
Fuerza bruta (FUE)
Lucha (DES)
Puntería (PER)



Agilidad 9
Aplomo 8
Perspicacia 8

Salud 18
Resistencia Física 11
Iniciativa 4

MATÓN DE ABU JALAF

Bravucón con más inteligencia de la que parece

CARISMA
+2

DESTREZA
+3

FUERZA
+4

INTELIGENCIA
+4

PERCEPCIÓN
+2

ATAQUE

➤ Puñetazo al entrecejo (3D+3); daño 3.

➤ Garrote (3D+3); daño 7.

PROTECCIONES

Ninguna

Atletismo (DES)
Fuerza bruta (FUE)
Lucha (DES)
Puntería (PER)



Agilidad 9
Aplomo 11
Perspicacia 11

Salud 22
Resistencia Física 8
Iniciativa 7

GUARDIA EMIRAL

Soldado consagrado al servicio del emir y su familia y al mantenimiento del orden en la ciudad de Granada

CARISMA
+1

DESTREZA
+3

FUERZA
+3

INTELIGENCIA
+2

PERCEPCIÓN
+2

ATAQUE

- Mamporro (2D+3); daño 2.
- Daga con empuñadura de hierro (2D+3); daño 6.
- Espada jineta (2D+3); daño 6.

PROTECCIONES (Penalización total -3)

- Escudo tipo adarga; nivel 2 (+2 a la Agilidad)
- Gambesón acolchado (*al-qutn*); nivel 2 (-2 daño)

Atletismo (DES) 
Fuerza bruta (FUE) 
Lucha (DES) 
Puntería (PER) 

Agilidad 9
Aplomo 8
Perspicacia 9

Salud 20
Resistencia Física 9
Iniciativa 5

ABU JALAF

Mercader anciano, resabiado y sin escrúpulos

CARISMA
+2

DESTREZA
+1

FUERZA
0

INTELIGENCIA
+6

PERCEPCIÓN
+2

ATAQUE

- Manotazo impreciso (1D+1); daño 1.
- Fusta de camello (1D+1); daño 3.

PROTECCIONES

Ninguna

Atletismo (DES) 
Fuerza bruta (FUE) 
Lucha (DES) 
Puntería (PER) 

Agilidad 4
Aplomo 13
Perspicacia 13

Salud 12
Resistencia Física 12
Iniciativa 7

AL-ZUGABI (BOABDIL)

Pusilánime heredero al trono del reino de Granada

CARISMA
+1

DESTREZA
+1

FUERZA
+1

INTELIGENCIA
+1

PERCEPCIÓN
+5

ATAQUE

- Patada (2D+1); daño 1.
- Espada jineta con empuñadura de oro y marfil y funda de cordobán (2D+1); daño 4.

PROTECCIONES

Ninguna

Atletismo (DES) 
Fuerza bruta (FUE) 
Lucha (DES) 
Puntería (PER) 

Agilidad 10
Aplomo 7
Perspicacia 11

Salud 18
Resistencia Física 11
Iniciativa 2

CONSPIRADOR BANU SARRAY/SECUAZ DE IBN HUD

Hombre de armas movido por la venganza que se juega el todo por el todo

CARISMA
+2

DESTREZA
+3

FUERZA
+3

INTELIGENCIA
+1

PERCEPCIÓN
+1

ATAQUE

- Empellón violento (2D+3); daño 2.
- Espada jineta (2D+3); daño 6.

PROTECCIONES (Penalización total -4)

- Escudo tipo broquel (*januwiyya*); nivel 2 (+2 a la Agilidad)
- Cota de malla (*dir'*); nivel 4 (-4 al daño)

Atletismo (DES) 
Fuerza bruta (FUE) 
Lucha (DES) 
Puntería (PER) 

Agilidad 9
Aplomo 8
Perspicacia 7

Salud 20
Resistencia Física 9
Iniciativa 4

HARUN «AL-RUNDI» (HARUN IBN HUD)

Implacable líder de los Banu Sarray

CARISMA
+4

DESTREZA
+2

FUERZA
+4

INTELIGENCIA
+4

PERCEPCIÓN
+3

ATAQUE

- Codazo (3D+2); daño 3.
- Daga de plata de los Banu Sarray (3D+2); daño 7.
- Espada de lajín o *al-jam* (3D+2); daño 7.

PROTECCIONES (Penalización total -2)

- Recia cota de malla (*zirah*) con hombreras de placas (*mighfar*) sobre gambesón acolchado de cuero (*al-qutn*) y grebas (*sāqiyya*); nivel 5 (-5 al daño).

Atletismo (DES) 
Fuerza bruta (FUE) 
Lucha (DES) 
Puntería (PER) 

Agilidad 11
Aplomo 13
Perspicacia 12

Salud 23
Resistencia Física 8
Iniciativa 6

HERNÁN DE HOYALES

Caballero de la Orden de Calatrava

CARISMA
+3

DESTREZA
+4

FUERZA
+5

INTELIGENCIA
+2

PERCEPCIÓN
+2

ATAQUE

- Puñada a plomo con la mano cerrada (3D+4); daño 5.
- Mandoble recto cruciforme (3D+4); daño 8.

PROTECCIONES (Penalización total -5)

- Escudo de madera con refuerzo metálico; nivel 3 (+3 a la Agilidad)
- Armadura de placas completa; nivel 5 (-5 daño)

Atletismo (DES) 
Fuerza bruta (FUE) 
Lucha (DES) 
Puntería (PER) 

Agilidad 10
Aplomo 10
Perspicacia 9

Salud 25
Resistencia Física 7
Iniciativa 6

EL HAMMAN





EL HAMMAN

- 1 Entrada
- 2 Sala de la sauna
- 3 Letrina
- 4 Almacén
- 5 Piscina de agua caliente
- 6 *Frigidarium*
- 7 Salas de masaje

NOMBRE

PROFESIÓN/PERFIL (+3)

Médico judío

MOTIVACIÓN

Proteger a tu familia y salvar a tus pacientes, especialmente a los niños

LUGAR DE NACIMIENTO

Granada

EDAD

27

Benjamín
ben Solomón



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Complexión delgada y más bien enjuta, rostro serio y pensativo, moreno de pelo, bigote y perilla. Viste ropajes de buena calidad y no se separa de sus enseres de *hakim*.

CITA

«Yahvé y la familia son lo más importante para cualquier hombre decente».

YSYSTEM3



SALUD
FUE x2 + 10 + 1D

MÁXIMO
16

ESTABILIDAD
APLOMO + 5 + 1D

MÁXIMO
23

1
-3
2
3
4
-2
5
6
7
-1
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

ATRIBUTOS +

CARISMA
+1

DESTREZA
+2

FUERZA
0

INTELIGENCIA
+6

PERCEPCIÓN
+4

HABILIDADES

Atletismo	●○○	+DES
Auxilio	●●●	+INT
Conducir	●○○	+DES
Conversación	●●●	+CAR
Cultura	●●●	+INT
Entorno	●●●	+PER
Fuerza bruta	●○○	+FUE
Idioma 1 Árabe	●●●	+INT
Idioma 2 Castellano	●○○	+INT
Información	●●●	+INT
Intimidación	●○○	+CAR
Lucha	●○○	+DES
Mecánica	●●●	+INT
Memoria	●●●	+INT
Observación	●●●	+PER
Ocultación	●○○	+DES
Oído	●●●	+PER
Psicología	●●●	+PER
Puntería	●○○	+PER
Rastreo	●○○	+PER
Seducción	●○○	+CAR
Sigilo	●○○	+DES
Simulación	●○○	+CAR
Supervivencia	●●●	+PER

VALORES PASIVOS

AGILIDAD
3 X dados en
Atletismo + DES

5

APLOMO
CAR + INT + 5

12

PERSPICACIA
INT + PER + 5

15

DEFECTO LEVE ○

Repetir tirada. Solo 1 por sesión.

Cobarde

DEFECTO GRAVE

Repetir tirada con 1D menos.
Se gana 1 proeza. Sin límite.

Hechicero, muy a tu pesar

PROEZAS
(FUE + INT) / 2 + 3

6

Total

○

Actual

RECUERDO CUANDO...
+ 2D a una tirada.
Solo 1 por sesión.

○

PUNTO DE GUION
Crea un recurso.
Solo 1 por sesión.

○

COMBATE

INICIATIVA
DES + INT 8 +1

ARMA

Cuchillo

ATAQUE

1D+2

DAÑO

3

PROTECCIÓN

NIVEL

EFFECTO

Penalización total por protección

Resistencia Física

12 - FUE

12

11

Resistencia Mental

12 - CAR

Has nacido y te has criado en Granada profesando la fe de tus padres, la fe de Abraham, sintiéndote parte del Pueblo Elegido. Pero tu patria es Granada, ciudad que lo es todo para ti, en particular el barrio judío del Realejo, en el que resides en una de las mejores casas.

En cierto modo, fuiste un privilegiado, pues nunca te faltó de nada: tu padre es el primer médico de la corte, y tú lo serás cuando él muera, pues eres un excelente profesional y ya estás bien situado. Mientras tanto, ejerces como ayudante de tu padre, aunque hace tiempo que tu talento iguala e incluso supera al de tu progenitor. De hecho, posees un don casi sobrenatural para sanar a los demás desde que eras pequeño. Y no, lo de «sobrenatural» no es un decir...

El caso es que guardas un terrible secreto, uno que no solo pondría en peligro tu vida, sino también la de tus familiares: sabes hacer magia, lanzar hechizos y elaborar pocimas. Y fuiste a descubrirlo en el peor momento de tu vida, aquel en el que tus hijos mellizos Maryam y Jesse agonizaban víctimas de una extraña enfermedad. Llegaste a salvar a uno de ellos gracias al poder que descubriste en ese fatídico momento; el otro yace para siempre en el cementerio judío de la ciudad.

Siempre has sospechado que alguien envenenó a tus mellizos. No tienes ninguna prueba que te lo confirme, pero la corazonada sobrenatural que te recorrió el espinazo mientras contemplabas los rostros amoratados de tus hijos luchando por respirar, fue muy poderosa. En la actualidad, continúas profundizando en el estudio de la medicina al tiempo que, discretamente, investigas para desenmascarar al culpable de la muerte de uno de tus mellizos. Ese culpable está en algún sitio, y antes o después pagará por lo que hizo. Pero tienes que tener cuidado, porque en Granada no eres ni mucho menos el único que guarda secretos que le podrían llevar a la tumba.

Mano de Rafael

Cada vez que sacas una tirada de Auxilio, tu paciente recupera 3 puntos de Salud en lugar de 2 (6 en caso de éxito crítico). Además, cualquier pifia que puedas obtener se convierte en un fallo normal, sin mayores consecuencias.

Bolsa de cuero con su material, monedero bien repleto, cuchillo.

Casado y padre de dos hijos (uno de ellos, fallecido).

MAGIA/PSIÓNICA

Magia/Psiónica ●●○ + ATRIBUTO

PUNTOS DE PODER

3 x dados en Magia/Psiónica + Perspicacia.

21 Total Actual

EXPERIENCIA

Combustión espontánea

Atributo: INT

Dificultad: 12 (o la Agilidad de las víctimas, lo que sea más alto).

Coste: 5 puntos de poder.

Efecto: Creas una llamarada en el lugar de tu elección al alcance de tu vista que aparece súbitamente y lo calcina todo durante un turno de combate. La llamarada inflige 5 puntos de daño (que ignora armadura) y puede afectar hasta a dos personas si estas se encuentran muy próximas entre sí.

Consuelo de Yahvé

Atributo: INT

Dificultad: 14 (o el Aplomo del beneficiario, lo que sea más alto, pero solo en caso de que esa persona tema a la magia o se quiera resistir al hechizo por alguna razón).

Coste: 3 puntos de poder

Efecto: Sosiegas al beneficiario de tu hechizo y además le haces ganar 5 puntos de Estabilidad.

Dador de vida

Atributo: INT

Dificultad: 14 (o el Aplomo del beneficiario, lo que sea más alto, pero solo en caso de que esa persona tema a la magia o se quiera resistir al hechizo por alguna razón).

Coste: 3 puntos de poder

Efecto: Sanas al beneficiario de tu hechizo el equivalente de 5 puntos de Salud.

NOMBRE

PROFESIÓN/PERFIL (+3)

Artesano de la Alhambra

MOTIVACIÓN

Disfrutar de la vida en Granada
y de todos sus placeres.

LUGAR DE NACIMIENTO

Granada.

EDAD

25

Aamir al-Yasin

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Complexión atlética, rostro atractivo y casi siempre adornado con una cautivadora sonrisa, vestido con ropas humildes pero limpias.

CITA

«No hay hueco en Granada que se me resista. Y sí, puedes interpretarlo como quieras».



Ysystem3



ATRIBUTOS +

CARISMA
+6

DESTREZA
+4

FUERZA
0

INTELIGENCIA
+1

PERCEPCIÓN
+2

HABILIDADES

Atletismo	●●○	+DES
Auxilio	●○○	+INT
Conducir	●○○	+DES
Conversación	●●●	+CAR
Cultura	●●○	+INT
Entorno	●●○	+PER
Fuerza bruta	●○○	+FUE
Idioma 1 Castellano	●○○	+INT
Idioma 2 Bereber	●○○	+INT
Información	●○○	+INT
Intimidación	●○○	+CAR
Lucha	●○○	+DES
Mecánica	●●●	+INT
Memoria	●○○	+INT
Observación	●●○	+PER
Ocultación	●●○	+DES
Oído	●●○	+PER
Psicología	●●○	+PER
Puntería	●○○	+PER
Rastreo	●○○	+PER
Seducción	●●●	+CAR
Sigilo	●●○	+DES
Simulación	●●○	+CAR
Supervivencia	●○○	+PER

SALUD
FUE x2 + 10 + 1D

MÁXIMO
16

ESTABILIDAD
APLOMO + 5 + 1D

MÁXIMO
23

1
-3
2
3
4
-2
5
6
7
-1
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

VALORES PASIVOS

AGILIDAD
3 X dados en
Atletismo + DES

10

APLOMO
CAR + INT + 5

12

PERSPICACIA
INT + PER + 5

8

DEFECTO LEVE ○

Repetir tirada. Solo 1 por sesión.

Has seducido a demasiadas mujeres en Granada... y muchos no lo olvidan

DEFECTO GRAVE

Repetir tirada con 1D menos.
Se gana 1 proeza. Sin límite.

Lo rematadamente bajo de tus orígenes afecta a tu respetabilidad

PROEZAS
(FUE + INT) / 2 + 3

3

Total

○

Actual

RECUERDO CUANDO...
+ 2D a una tirada.
Solo 1 por sesión.

○

PUNTO DE GUION
Crea un recurso.
Solo 1 por sesión.

○

COMBATE

INICIATIVA
DES + INT 5 +1

ARMA

Bordón

ATAQUE

1D+4

DAÑO

3

PROTECCIÓN

NIVEL

EFFECTO

Penalización total por protección

Resistencia Física

12 - FUE

12

6

Resistencia Mental

12 - CAR

Nunca conociste a tus padres. Quedaste huérfano en los primeros meses de vida, o al menos eso te contó siempre el hombre marchito y demente que te crió, al que llamabas «abuelo». Por desgracia, él también desapareció cuando aún eras un niño, pero en este caso por la locura, que terminó por apoderarse de su castigada psique. Por fortuna, un guardia real se apiadó de ti y te llevó a la Alhambra. El resto ya es tu historia.

Todavía resides en la Alhambra, en las estancias reservadas a los grandes artesanos como tú, que continúan embelleciendo el palacio-fortaleza que es la mayor gloria de la dinastía nazarí y de cuantos hombres han pisado este mundo. Eres un maestro del trabajo en piedra, a pesar de que Hassan, tu padre adoptivo, hubiese preferido que siguieras sus pasos y dedicaras tu vida a guardar la del emir. No te habría importado, pero, a excepción de tu bordón, todo lo que tenga que ver con la milicia se te da rematadamente mal. Además, te falta espíritu guerrero: has nacido por y para el placer, la belleza y el arte. Eres un consumado maestro del ataurique, capaz de cincelar las más delicadas figuras vegetales a tu antojo, y gracias a tu arte te has ganado el aprecio e incluso el afecto personal del mismísimo rey de Granada.

En resumen: eres feliz. Tan feliz como pueda serlo un hombre agraciado por la naturaleza que disfruta el día a día y no se priva de ninguno de los placeres que la gran ciudad le ofrece. Sin embargo, temes que tus días de dicha puedan acabar abruptamente. La sombra de la tragedia sobrevuela Granada, es fácil verlo, y lo hace en forma de una peligrosa disputa familiar que crece y se enrosca en el seno de la dinastía nazarí a la que con tanto orgullo sirves.

MAGIA/PSIÓNICA

Magia/Psiónica ○○○ + ATRIBUTO

PUNTOS DE PODER

3 x dados en Magia/Psiónica + Perspicacia.



Total Actual

EXPERIENCIA

Sonrisa de djinn

Puedes convertir en éxito automático cualquier tirada que hayas fallado de cualquier habilidad que dependa de CAR, salvo Intimidar, hasta dos veces por sesión.

TALENTOS

Soltero aunque con múltiples amantes.

SITUACIÓN FAMILIAR

Bordón, faltriquera con sus enseres de artesano.

EQUIPO Y PERTENENCIAS

NOMBRE

PROFESIÓN/PERFIL (+3)
Caballero de la orden de Calatrava

MOTIVACIÓN
Contribuir al mantenimiento de la paz entre Castilla y Granada (aunque a veces te parece una causa perdida).

LUGAR DE NACIMIENTO
Medinaceli (tierras de Soria).

EDAD
28

**Pedro
Núñez de Castro**



DESCRIPCIÓN FÍSICA

Complexión musculosa, cuerpo lleno de cicatrices, cabello castaño entrecano cortado al estilo militar y bigote algo descuidado. Vestido con la cota de malla y la sobrevesta de su orden.

CITA

«Haré cuanto sea necesario... por mis amigos, por Dios y por Castilla».

YSYSTEM3



ATRIBUTOS +

CARISMA
+1
DESTREZA
+4
FUERZA
+6
INTELIGENCIA
0
PERCEPCIÓN
+2

HABILIDADES

Atletismo ●●● +DES
Auxilio ●●● +INT
Conducir ●●● +DES
Conversación ●●● +CAR
Cultura ●●● +INT
Entorno ●●● +PER
Fuerza bruta ●●● +FUE
Idioma 1 Árabe ●●● +INT
Idioma 2 Franco ●●● +INT
Información ●●● +INT
Intimidación ●●● +CAR
Lucha ●●● +DES
Mecánica ●●● +INT
Memoria ●●● +INT
Observación ●●● +PER
Ocultación ●●● +DES
Oído ●●● +PER
Psicología ●●● +PER
Puntería ●●● +PER
Rastreo ●●● +PER
Seducción ●●● +CAR
Sigilo ●●● +DES
Simulación ●●● +CAR
Supervivencia ●●● +PER

SALUD
FUE x2 + 10 + 1D

MÁXIMO
28

ESTABILIDAD
APLOMO + 5 + 1D

MÁXIMO
17

1
-3
2
3
4
-2
5
6
7
-1
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

VALORES PASIVOS

AGILIDAD
3 X dados en Atletismo + DES

13

APLOMO
CAR + INT + 5

6

PERSPICACIA
INT + PER + 5

7

DEFECTO LEVE

Repetir tirada. Solo 1 por sesión.

Extremadamente honesto, incluso en contra de tus propios intereses

DEFECTO GRAVE

Repetir tirada con 1D menos. Se gana 1 proeza. Sin límite.

Dolorosas dudas existenciales respecto a tu lealtad hacia tu reino

PROEZAS
(FUE + INT) / 2 + 3

6

Total

Actual

RECUERDO CUANDO...
+ 2D a una tirada. Solo 1 por sesión.

0

PUNTO DE GUION
Crea un recurso. Solo 1 por sesión.

0

COMBATE

INICIATIVA
DES + INT **4** +1

ARMA

ATAQUE

DAÑO

23 Espada recta (montante)

3D+4

9

24

25

26

PROTECCIÓN

NIVEL

EFFECTO

28 Gambeson de cuero grueso

2

-2 daño; [-1]

29 Cota de anillas reforzada

5

-5 daño; [-2]

30 Escudo

3

+3 AGI; [-3]

Penalización total por protección

-6

Resistencia Física

12 - FUE

6

11

Resistencia Mental

12 - CAR

Tu padre, don Nuño Bermúdez de Castro, fue un importante cortesano del rey Enrique IV de Castilla, monarca que siempre se caracterizó por tratar con magnanimidad a amigos y enemigos, repartir dones sin codicia alguna y respetar las costumbres de todos sus súbditos (incluidos judíos y musulmanes). Tanto fue así que el actual emir del reino de Granada, el insigne Muley Hacén, fue vasallo del rey Enrique y pasó muchos meses en vuestra corte aprendiendo la noble lengua de Castilla, tiempo en el que hizo muy buenas migas con tu padre. Don Nuño se convirtió de hecho en su mejor guía y amigo en la corte segoviana.

Llevado por tu piedad religiosa (heredada de tu madre), te alistaste de joven en la Orden de Calatrava, aunque la crueldad de las operaciones fronterizas pronto te asqueó. Cuando el rey Enrique y tu padre fallecieron, con apenas tres meses de diferencia, estalló la guerra civil castellana y todo empeoró aún más; la deslealtad de Isabel de Trastámara hacia su sobrina Juana, la legítima sucesora, hizo que perdieras la poca fe que te quedaba en la lucha. Ahora, pasado ya todo aquello, disfrutas de un tiempo de paz entre Castilla y Granada, paz que, estás seguro, no durará mucho. La implacable reina Isabel y su no menos ambicioso esposo, el rey Fernando de Aragón, ya se están organizando para retomar la guerra contra el último reducto musulmán de la península. Porque sí: Granada está más amenazada que nunca, lo sabes bien, y eso es algo que te causa desazón. En el reino nazarí guardas muy buenos amigos, y aquí acompañaste en su día a don Nuño a visitar a Muley Hacén.

Cuando recibes un mensaje urgente del emir solicitando tu ayuda para un asunto privado, no dudas en acudir a la Alhambra. Pero... ¿deberías hacerlo? En el fondo, acudes angustiado por la pregunta que no puedes evitar formular-te una y otra vez: cuando Castilla y Granada vuelvan a enfrentarse... ¿tomarás las armas en la gran y última empresa de tu patria, o defenderás a tus amigos y todo lo hermoso que aquí conoces traicionando a Castilla y a tu fe?

MAGIA/PSIÓNICA

Magia/Psiónica ○○○ + ATRIBUTO

PUNTOS DE PODER

3 x dados en Magia/Psiónica + Perspicacia.



Total Actual

EXPERIENCIA

Retroceder nunca, rendirse jamás

Puedes gastar una proeza para ignorar durante un combate entero todos los penalizadores acumulados debido a la pérdida de puntos de Salud.

TALENTOS

Su única familia son sus hermanos de la Orden de Calatrava.

SITUACIÓN FAMILIAR

Espada, escudo, daga, armadura completa y sobrevesta de la Orden de Calatrava.

EQUIPO Y PERTENENCIAS

NOMBRE

PROFESIÓN/PERFIL (+3)

DESCRIPCIÓN FÍSICA

MOTIVACIÓN

LUGAR DE NACIMIENTO

EDAD

CITA

Ysystem3



SALUD
FUE x2 + 10 + 1D

ESTABILIDAD
APLOMO + 5 + 1D

MÁXIMO

MÁXIMO

ATRIBUTOS +



HABILIDADES

Atletismo	●○○	+DES
Auxilio	●○○	+INT
Conducir	●○○	+DES
Conversación	●○○	+CAR
Cultura	●○○	+INT
Entorno	●○○	+PER
Fuerza bruta	●○○	+FUE
Idioma 1	○○○	+INT
Idioma 2	○○○	+INT
Información	●○○	+INT
Intimidación	●○○	+CAR
Lucha	●○○	+DES
Mecánica	●○○	+INT
Memoria	●○○	+INT
Observación	●○○	+PER
Ocultación	●○○	+DES
Oído	●○○	+PER
Psicología	●○○	+PER
Puntería	●○○	+PER
Rastreo	●○○	+PER
Seducción	●○○	+CAR
Sigilo	●○○	+DES
Simulación	●○○	+CAR
Supervivencia	●○○	+PER

-3

-2

-1

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

VALORES PASIVOS

AGILIDAD
3 X dados en Atletismo + DES

APLOMO
CAR + INT + 5

PERSPICACIA
INT + PER + 5

DEFECTO LEVE
Repetir tirada. Solo 1 por sesión.

DEFECTO GRAVE
Repetir tirada con 1D menos. Se gana 1 proeza. Sin limite.

PROEZAS
(FUE + INT) / 2 + 3

Total Actual

RECUERDO CUANDO...
+ 2D a una tirada. Solo 1 por sesión.

PUNTO DE GUION
Crea un recurso. Solo 1 por sesión.

COMBATE

INICIATIVA
DES + INT +1

ARMA

ATAQUE

DAÑO

PROTECCIÓN

NIVEL

EFFECTO

Penalización total por protección

Resistencia Física
12 - FUE

Resistencia Mental
12 - CAR

TRASFONDO

MAGIA/PSIÓNICA

Magia/Psiónica ○○○ + ATRIBUTO

PUNTOS DE PODER

3 x dados en Magia/Psiónica + Perspicacia.

○

Total

○

Actual

EXPERIENCIA

TALENTOS

SITUACIÓN FAMILIAR

EQUIPO Y PERTENENCIAS

PODERES / HECHIZOS

Nombre: _____
Tipo: _____
Atributo: _____
Dificultad: _____
Descripción: _____

Preparación: _____
Tiempo de lanzamiento: _____
Duración y coste: _____
Caducidad: _____
Observaciones: _____

Nombre: _____
Tipo: _____
Atributo: _____
Dificultad: _____
Descripción: _____

Preparación: _____
Tiempo de lanzamiento: _____
Duración y coste: _____
Caducidad: _____
Observaciones: _____

Nombre: _____
Tipo: _____
Atributo: _____
Dificultad: _____
Descripción: _____

Preparación: _____
Tiempo de lanzamiento: _____
Duración y coste: _____
Caducidad: _____
Observaciones: _____

Nombre: _____
Tipo: _____
Atributo: _____
Dificultad: _____
Descripción: _____

Preparación: _____
Tiempo de lanzamiento: _____
Duración y coste: _____
Caducidad: _____
Observaciones: _____

Nombre: _____
Tipo: _____
Atributo: _____
Dificultad: _____
Descripción: _____

Preparación: _____
Tiempo de lanzamiento: _____
Duración y coste: _____
Caducidad: _____
Observaciones: _____

Nombre: _____
Tipo: _____
Atributo: _____
Dificultad: _____
Descripción: _____

Preparación: _____
Tiempo de lanzamiento: _____
Duración y coste: _____
Caducidad: _____
Observaciones: _____

Nombre: _____
Tipo: _____
Atributo: _____
Dificultad: _____
Descripción: _____

Preparación: _____
Tiempo de lanzamiento: _____
Duración y coste: _____
Caducidad: _____
Observaciones: _____

Nombre: _____
Tipo: _____
Atributo: _____
Dificultad: _____
Descripción: _____

Preparación: _____
Tiempo de lanzamiento: _____
Duración y coste: _____
Caducidad: _____
Observaciones: _____

FICHAS DE PNJ

NOMBRE: _____
Descripción: _____

Atletismo (DES)	○ ○ ○
Fuerza bruta (FUE)	○ ○ ○
Lucha (DES)	○ ○ ○
Puntería (PER)	○ ○ ○

CARISMA

DESTREZA

FUERZA

INTELIGENCIA

PERCEPCIÓN

○

○

○

○

○

COMBATE

Penalización total por protección

AGILIDAD

APLOMO

PERSPICACIA

Iniciativa

○

SALUD

RES. FÍSICA

○

○

○

Total Actual

NOMBRE: _____
 Descripción: _____

Atletismo (DES)	○ ○ ○
Fuerza bruta (FUE)	○ ○ ○
Lucha (DES)	○ ○ ○
Puntería (PER)	○ ○ ○

CARISMA

DESTREZA

FUERZA

INTELIGENCIA

PERCEPCIÓN

○

○

○

○

○

COMBATE

Penalización total por protección

○

AGILIDAD

APLOMO

PERSPICACIA

Iniciativa

○

SALUD

RES. FÍSICA

○

○

○

Total

Actual

NOMBRE: _____ Descripción: _____ _____		Atletismo (DES) ○○○○ Fuerza bruta (FUE) ○○○○ Lucha (DES) ○○○○ Puntería (PER) ○○○○						
CARISMA 	DESTREZA 	FUERZA 						
INTELIGENCIA 	PERCEPCIÓN 							
COMBATE Penalización total por protección _____ _____ _____ _____		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="padding: 5px;">AGILIDAD</th> <th style="padding: 5px;">APLOMO</th> <th style="padding: 5px;">PERSPICACIA</th> </tr> <tr> <td style="height: 40px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	AGILIDAD	APLOMO	PERSPICACIA			
AGILIDAD	APLOMO	PERSPICACIA						
Iniciativa 		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="padding: 5px;">SALUD</th> <th style="padding: 5px;">RES. FÍSICA</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 10px;"> Total Actual </td> <td style="text-align: center; padding: 10px;"> </td> </tr> </table>	SALUD	RES. FÍSICA	 Total Actual			
SALUD	RES. FÍSICA							
 Total Actual								

NOMBRE: _____
 Descripción: _____

ATLETISMO (DES) ○○○○
FUERZA BRUTA (FUE) ○○○○
LUCHA (DES) ○○○○
PUNTERÍA (PER) ○○○○

AGILIDAD | **APLOMO** | **PERSPICACIA**

CARISMA
○
DESTREZA
○
FUERZA
○
INTELIGENCIA
○
PERCEPCIÓN
○

COMBATE Penalización total por protección

INICIATIVA
○

SALUD
○
 Total Actual

RES. FÍSICA
○

YSYSTEM3

LA REGLA ES CONTAR HISTORIAS

Toda mesa de rol es un mundo en miniatura. En ella se alzan reinos, se trazan mapas, se forjan amistades y se deciden destinos. A veces hay espadas, dragones y fortalezas; otras, alta política, turbios secretos y pasillos en una nave estelar. Pero siempre hay una misma necesidad: un conjunto de reglas que no ahogue la imaginación, sino que la potencie.

Ysystem3 es precisamente eso: el lenguaje común de todos los mundos posibles. **Un reglamento heroico, flexible y profundo, diseñado para dar vida a cualquier aventura o juego de rol sin que debas aprender nuevas mecánicas cada vez.** Su estructura es sólida, y su espíritu, narrativo. Con Ysystem3, cada tirada se transforma en una historia, y cada historia, en una experiencia memorable.

Esta tercera y definitiva edición del sistema genérico creado por Walhalla Ediciones perfecciona un legado de años de juego, pruebas y pasión compartida. Sus páginas recogen mecánicas revisadas con precisión, ejemplos claros, consejos con los que optimizar la experiencia de juego, un nuevo diseño artístico y abundantes y espectaculares ilustraciones que acompañan al lector en cada paso del camino.

Pero Ysystem3 no se limita a ser un reglamento de rol: es también un manifiesto sobre cómo jugar con todos y para todos, cómo integrar en un mismo sistema distintas sensibilidades y estilos de juego y cómo hacerlo para que todo fluya sin que se sienta como un Frankenstein mecánico. Ysystem3 defiende una manera de entender el rol como arte narrativo compartido, como diálogo entre azar y voluntad y como punto medio entre estructura y libertad. Su mayor virtud reside en eso, en su equilibrio: tan sencillo como para improvisar una noche de rol con los amigos y tan profundo como para sostener épicas campañas de años.

El manual incluye asimismo *Sangre en el agua*, una aventura-tutorial inédita escrita por Elena G. Párraga ambientada en los últimos días del reino nazarí de Granada. A través de ella, el jugador aprenderá las reglas mientras vive una historia de honor, pérdida, traición y redención en un mundo que agoniza entre el esplendor y la ruina.

Respaldado por más de un centenar de aventuras y campañas escritas, años de desarrollo continuo y una fantástica y vibrante comunidad que se extiende por toda España, Ysystem3 llega como el resultado natural de una larga travesía creativa. No es solo un libro: es la herramienta de quienes creen que las historias importan, que las palabras pueden levantar mundos y que tirar un dado es, en el fondo, un acto de creación.

Espadas o pistolas, ciencia o magia, política u horror, comedia o tragedia: todo cabe en sus páginas. Donde hay imaginación, hay un lugar para Ysystem3.

YSYSTEM3

**Porque todo el mundo tiene sus reglas,
este manual contiene las de todos.**



WALHALLA
EDICIONES