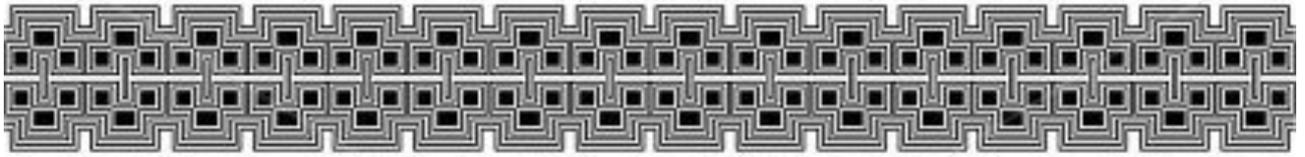


NOT ALONE

LÓPEZ - HIDALGO





NOT ALONE



GUIÓN

PRODUCCIÓN

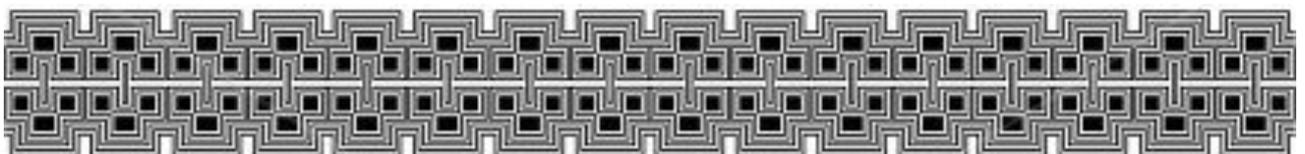
DIRECCIÓN

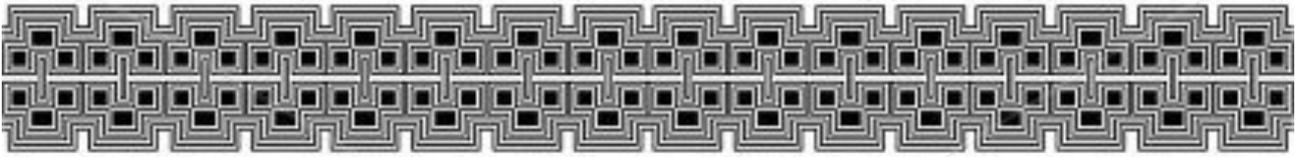
DIEGO LÓPEZ "DAROKIN"

DANIEL HIDALGO "VERZOBÍAS"

CUADERNO DE RODAJE

V 1.0





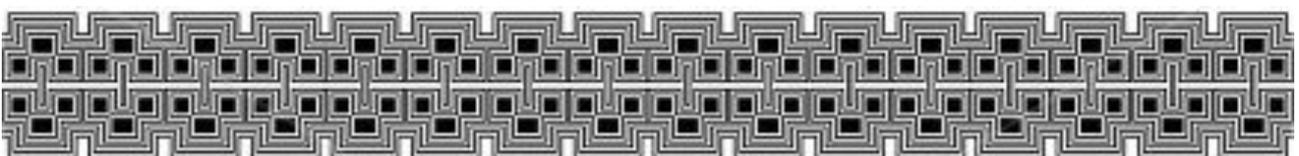
LAS REGLAS Y EXPLICACIONES DE JUEGO APARECIDAS EN ESTE LIBRO SE DECLARAN OPEN GAME CONTENT. TODOS LOS ASPECTOS DE AMBIENTACIÓN Y TRASFONDO SE DECLARAN PRODUCT IDENTITY.

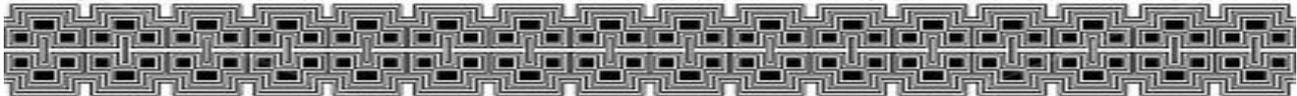
THIS WORK IS BASED ON FATE CORE SYSTEM AND FATE ACCELERATED EDITION (FOUND AT [HTTP://WWW.FATERPG.COM/](http://www.faterpg.com/)), PRODUCTS OF EVIL HAT PRODUCTIONS, LLC, DEVELOPED, AUTHORED, AND EDITED BY LEONARD BALSERA, BRIAN ENGARD, JEREMY KELLER, RYAN MACKLIN, MIKE OLSON, CLARK VALENTINE, AMANDA VALENTINE, FRED HICKS, AND ROB DONOGHUE, AND LICENSED FOR OUR USE UNDER THE CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION 3.0 UNPORTED LICENSE ([HTTP://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY/3.0/](http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)).

"FATE™ IS A TRADEMARK OF EVIL HAT PRODUCTIONS, LLC. THE POWERED BY FATE LOGO IS © EVIL HAT PRODUCTIONS, LLC AND IS USED WITH PERMISSION."

"THE FATE CORE FONT IS © EVIL HAT PRODUCTIONS, LLC AND IS USED WITH PERMISSION. THE FOUR ACTIONS ICONS WERE DESIGNED BY JEREMY KELLER."

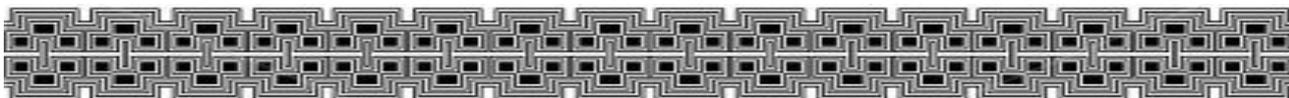
THIS WORK IS BASED ON THE FATE SYSTEM TOOLKIT (FOUND AT [HTTP://WWW.FATERPG.COM/](http://www.faterpg.com/)), A PRODUCT OF EVIL HAT PRODUCTIONS, LLC, DEVELOPED, AUTHORED, AND EDITED BY ROBERT DONOGHUE, BRIAN ENGARD, BRENNAN TAYLOR, MIKE OLSON, MARK DIAZ TRUMAN, FRED HICKS, AND MATTHEW GANDY, AND LICENSED FOR OUR USE UNDER THE CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION 3.0 UNPORTED LICENSE ([HTTP://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY/3.0/](http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)).





ÍNDICE

N	CAPÍTULO 1	6	HABILIDADES	30
O	INTRODUCCIÓN		ÁRBOLES DE HABILIDAD	30
T	CAPÍTULO 2	7	ALERTA	31
	¿CÓMO SE JUEGA?		ARMAS	31
A	LA ESCALA	9	ARMAS EXÓTICAS	31
L	JUGANDO A NOT ALONE	12	ATLETISMO	32
O	ASPECTOS	12	CONducIR	33
	CONFLICTOS	13	CONOCIMIENTO	33
N	CAPÍTULO 3	14	CONTACTOS	34
E	CREACIÓN DE PROTAGONISTAS		CONVENCER	34
	CONCEPTO	14	DEMOLICIONES	35
	LAS TRES FASES	15	DEPORTES DE RIESGO	35
	ATRIBUTOS	17	DISPARAR	36
	HABILIDADES	17	EMPATÍA	36
	PROEZAS	17	ENGAÑAR	37
	REFRESCO	18	ETIQUETA	37
	ESTRÉS Y CONSECUENCIAS	18	INVESTIGAR	38
	DEFENSA	18	NAVEGAR	38
I	CAPÍTULO 4	19	PELEA	39
N	ASPECTOS Y PUNTOS DE DESTINO		PILOTAR	39
D	TIPOS DE ASPECTO	19	PRESENCIA	40
I	IMPULSOS	20	RECURSOS	40
G	¿CÓMO INVOCAR UN ASPECTO?	21	ROBAR	41
E	FORZAR ASPECTOS	22	SIGILO	41
	COMPLICACIONES	22	SUPERVIVENCIA	42
	ELIMINAR O CAMBIAR UN ASPECTO	23	TÉCNICAS	42
	CREAR Y DESCUBRIR ASPECTOS	23	CAPÍTULO 6	44
	PUNTOS DE DESTINO	24	ACCIONES Y RESULTADOS	
	CAPÍTULO 5	25	SILENCIO, SE RUEDA	44
	ATRIBUTOS, HABILIDADES Y PROEZAS		OPOSICIÓN	44
	ACCIONES BÁSICAS	25	LOS CUATRO RESULTADOS	44
	PROEZAS	26	DIFICULTAD DE LAS TIRADAS	45
	ATRIBUTOS	28	LAS CUATRO ACCIONES	46
	FORTALEZA	28	SUPERAR	46
	AGILIDAD	28	CREAR UNA VENTAJA	46
	MENTE	29	ATACAR	47
	VOLUNTAD	29	DEFENDER	47
			CAPÍTULO 7	48
			RETOS, COMPETICIONES Y CONFLICTOS	
			CENTRAR LA ACCIÓN	48
			RETOS	48

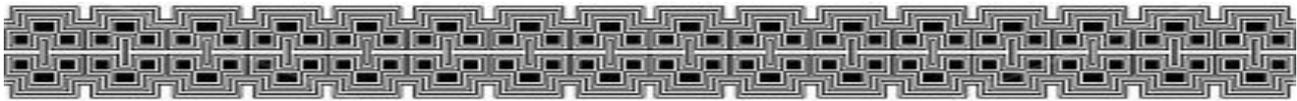


COMPETICIONES	49
RODAR LAS TOMAS	50
VENTAJAS EN UNA COMPETICIÓN	50
CONFLICTOS	51
ASPECTOS DE ESCENA	51
ZONAS	51
DEFINIR LOS BANDOS	52
ORDEN DE ACTUACIÓN	52
DEFENSA	52
DEFENSA TOTAL	52
ESTRÉS	53
CONSECUENCIAS	53
CONSECUENCIAS EXTREMAS	53
RECUPERARSE DE CONSECUENCIAS	54
ADMITIR LA DERROTA	54
FUERA DE ESCENA	55
MUERTE DEL PROTAGONISTA	55
OBJETIVOS MÚLTIPLES	55
MOVIMIENTO	56
VENTAJAS EN CONFLICTO	56
OTRAS ACCIONES	57
FINALIZAR EL CONFLICTO	57
ARMAS Y ARMADURAS	57
TRABAJO EN EQUIPO	57

CAPÍTULO 8	58
DIRIGIR NOT ALONE	
¿CUANDO TIRAR LOS DADOS?	58
CONTROLAR EL TIEMPO	58
OBSTÁCULOS AMBIENTALES	59
CREAR A LOS Oponentes	59
FIGURANTES Y EXTRAS	60
GRUPOS	60
PERSONAJES SECUNDARIOS	61
PAPELES PRINCIPALES	61
INTERPRETAR A LOS Oponentes	62
EVOLUCIÓN DE LOS PROTAGONISTAS	63
HOJA DE PROTAGONISTA	65
HOJAS DE SECUNDARIOS Y EXTRAS	66
LICENCIAS DE IMÁGENES	67
LICENCIA CREATIVE COMMONS	68

LISTADO CUADROS LATERALES	
LA ESCALA	9
EL TIEMPO EN NOT ALONE	13
EL ATRIBUTO DE MENTE	17
ÁRBOLES DE HABILIDAD	30
HABILIDADES	30
DEFENSA PASIVA	47
DEFENSA ACTIVA	57





Llevan contigo muchos años. Desde que tienes memoria prácticamente.

Las ves, las sigues con fruición, las comentas en redes sociales, las compras y coleccionas, las adoras y las odias, las esperas con ansia, te hacen reír y llorar, te emocionan y te dejan con la miel en los labios, incluso te las descargas de internet.

Ahora vas a jugarlas.

Y a dirigir las.

Las series de televisión gozan actualmente de un alto estatus, tanto a nivel social como cultural. Cada vez tienen una mejor producción, calidad y presupuesto. Muchas de ellas rivalizan, e incluso superan con holgura, al propio cine. Presupuestos millonarios se juntan con proyectos ambiciosos para maravillarte ante la pequeña pantalla.

Algunas cadenas han logrado tal nivel de calidad, que su sólo sello ya incita al público a ver cualquier serie amparada bajo su logotipo.

Con el alto nivel técnico, y los cada vez mayores presupuestos, las series cuentan como valor añadido la profundidad de la que pueden hacer gala sus guiones. En una película sólo tienes un par de horas para presentar los personajes, contar una historia, desarrollarlos y finalizarla.

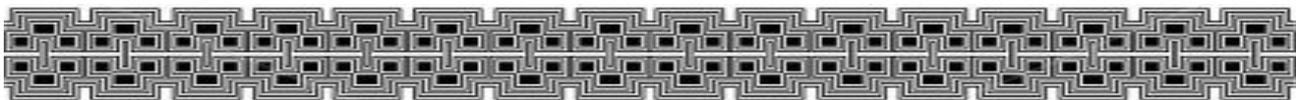
Una serie de televisión puede permitirse el lujo de dedicar más tiempo a presentar los personajes, deleitarnos con el entorno en que estos se mueven, desarrollarlos de manera completa y llena de matices, progresar la historia al ritmo que requiera y mostrarnos un arco argumental que nos lleva a organizar auténticos maratones de visionado, donde vemos varios episodios seguidos porque no podemos esperar a ver qué pasa con un personaje o cómo termina una situación. Y no digamos cuando el final de una temporada nos deja con el suspenso en todo lo alto. Contamos los días hasta la siguiente temporada, aunque transcurran meses y meses.

Con *Not Alone* pretendemos captar el espíritu de las series de televisión, al menos de la serie que nos gustaría ver en pantalla, y llevarlo a las mesas de juego. Para ello hemos desarrollado una ligera variante de las reglas de FATE y FATE Toolkit que creemos es el marco perfecto entre las historias que queremos contar y las reglas que necesitamos para sustentar dichas historias. Detrás de las imágenes que vemos en pantalla hay todo un equipo técnico que permite que los actores brillen. El reglamento de Not Alone es todo el personal de apoyo necesario para que los actores luzcan ante la cámara, y el director ruede los mejores episodios posibles.

Aparte de este cuaderno de rodaje, el equipo de Not Alone se encuentra en estos momentos localizando exteriores y comenzando a rodar las primeras escenas del episodio piloto de la primera temporada, de las cuatro que inicialmente conforman Not Alone.

Ya sólo nos queda decir, ¡luces! ¡cámara! ¡silencio en el set!-, ¡acción!





CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES FATE?

Fate es el famoso y premiado sistema de juegos de rol como *Legends of Anglerre*, *Spirit of the Century* o *Dresden Files*, entre otros. Un sistema que te ayudará a construir grandes experiencias de juego, llenas de diversión, interpretación y momentos para recordar. Puedes encontrar más información sobre los diseñadores del sistema Fate, *Evil Hat Productions*, y unirte a su comunidad de fans en www.evilhathat.com.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

En un juego de rol el “Narrador” o “Director de juego” (comúnmente llamado “Máster”), desarrolla una trama o escenario, incluyendo adversarios, escenas y lugares interesantes, ayudando a los jugadores a crear personajes imaginarios que interpretarán en la historia – quiénes son, sus motivaciones, y qué pueden hacer.

Los jugadores pueden hacer cualquier cosa que puedan imaginar, con algunas limitaciones. A continuación encontrarás las reglas de juego, que son bastante simples y proporcionan una guía sobre lo que puedes y no puedes hacer como jugador. Dichas reglas existen para resolver situaciones en las que los jugadores tratan de hacer algo inusual o que la gente sólo hace en las películas – moverse a través de un edificio en llamas, disparar un arma o pilotar un coche a toda velocidad.

En los juegos de rol, y aún más en *Not Alone*, lo más importante es el flujo de la historia, siempre. Si alguien tiene que comprobar una regla en mitad de la partida, no interrumpas ese momento la acción, sigue adelante, toma una decisión (el Director es quien debería hacerlo) y resuelve la duda más tarde. La razón por la que se juega a este juego es para divertirse, no para ganar.

¿QUÉ QUIERES DECIR CON “DIRECTOR”?

Not Alone es un juego en el que se cuenta una historia, al estilo de una serie de televisión, junto a un grupo de amigos. Para hacer eso es necesaria la presencia de un **Director**. El Director cuenta la historia (con la colaboración de todos los demás), desarrolla el guión, la ambientación, interpreta el papel de los enemigos, personajes secundarios y los extras, y se asegura de que el resto de jugadores lo pasa lo mejor posible. El Director debe conocer perfectamente las reglas – ayuda que el resto de jugadores también las conozca, pero no es totalmente necesario. Los jugadores, por su parte, son los **actores** que interpretan a los personajes protagonistas de la historia.

Las reglas de Fate potencian una narración cooperativa y el papel del Director es liderar esa narración, pero en última instancia su palabra es ley. Si el Director dice que un actor puede hacer algo, puede; si dice que no puede, pues no puede; y si

dice que puede pero que para ello tiene que tirar los dados y obtener un determinado resultado, o gastar un punto de Destino, entonces eso es lo que hay que hacer. El Director debe estar siempre abierto a las soluciones creativas que los actores darán para los diferentes problemas que se encuentren sus protagonistas, pero tiene la última palabra a la hora de resolver disputas, siendo lo más ecuánime posible.

¿QUÉ NECESITO PARA JUGAR?

Hay algunas cosas que necesitas para poder jugar a este juego:

- Un par de juegos de dados Fate (o Fudge), de diferente color.
- Una copia de la **Hoja de Protagonista** para cada jugador, o papeles en blanco en su defecto.
- Lápices o bolígrafos.
- Un grupo de amigos – entre dos y seis es lo ideal.

También te será de ayuda:

- Contadores de cualquier tipo (para usarlos como “puntos de Destino”)
- Hojas de papel para pasar notas o dibujar mapas durante el juego.
- Algo de picar y beber durante la partida.

Los dados Fate (o Fudge) son un tipo especial de dados de seis caras que están marcados en dos caras con un símbolo , en otras dos caras con un símbolo  y con las otras dos caras en blanco, . Puedes conseguir estos dados en tiendas de juegos especializadas. Si no dispones de ellos, puedes simularlos con dados de seis caras normales, tomando el 1 y 2 como el símbolo , el 3 y 4 como caras , y el 5 y 6 como el símbolo .

CAPÍTULO 2. ¿Y CÓMO SE JUEGA?

Este capítulo describe los conceptos básicos de las reglas de Fate y los fundamentos de cómo jugar a *Not Alone*.

EL REPARTO

A continuación detallamos el papel que representará cada uno de los participantes en *Not Alone*, tanto de los jugadores reales como de los personajes de ficción.

Director. Ayuda al grupo a contar una historia, elabora la trama, los antecedentes, la ambientación, interpreta el papel de los extras y enemigos, y tiene la responsabilidad de conocer las reglas y asegurar que los jugadores pasen un buen rato.

Actor. Cada uno de los jugadores participantes en un episodio de *Not Alone*.



Protagonista. También llamado el Personaje jugador o “PJ”, el personaje de ficción que creará el actor para participar en la historia. Los actores dicen al Director lo que su personaje hace en las situaciones en las que se encuentre. El Protagonista se describe a través de cosas como habilidades y aspectos que explicarán que pueden y no pueden hacer y como de competentes son.

Figurantes y extras. Son totalmente secundarios a la historia, aparecen por el camino y se interpretan someramente por el Director para mejorar el juego. Se incluyen en esta categoría a las hordas de guardias y chicos malos que se oponen a los protagonistas, entorpeciendo su avance en la historia. Si van a intervenir en la escena, normalmente se describen con sus tres mejores habilidades y alguna otra característica definitoria.

Secundarios. Aliados cercanos y colaboradores de los protagonistas u otros personajes importantes de la serie, como los Primeros papeles. Se describen de forma más simple que los protagonistas.

Primeros papeles. Otros personajes importantes de la historia que tienen nombre (a diferencia del “Policía nº 3”). Pueden ser los jefes de los PJs, un aliado o enemigo importante, un archienemigo principal. Se describen del mismo modo que los protagonistas.

PROTAGONISTAS: LO BÁSICO

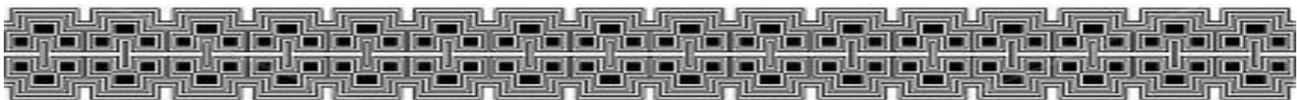
Los protagonistas de *Not Alone* incluyen una variedad de elementos que describen lo que son, lo que saben hacer y por qué son especiales. Se crean a través de una serie de fases que detallaremos en el Capítulo 3 – *Protagonistas*. Todos estos elementos se anotan en la **Hoja de Protagonista** para definir lo que éste puede o no puede hacer durante el juego. A continuación podemos ver una hoja de protagonista de ejemplo, la del Capitán Castro.

Actor. Éste eres tú, la persona que juega.

Protagonista. El nombre de tu personaje de ficción. Puede ser un nombre normal como Luis Castro, un título como Capitán Castro o incluso un apodo.

Atributos. Uno de los elementos que describen a los protagonistas (y también a criaturas, lugares u objetos) de *Not Alone*, indicando su Fortaleza, Agilidad, Mente y Voluntad, mediante valores que van desde Mediocre (+0) hasta Grande (+4).

PUNTOS DESTINO		REFRESCO	+3
PERSONAJE: CAPITÁN LUIS CASTRO			
FORTALEZA	+3	DEFENSA CC	+3
AGILIDAD	+2	DEFENSA DIST	+2
MENTE	+1	ESTRÉS FÍSICO	
VOLUNTAD	+1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
ASPECTOS		ESTRÉS MENTAL	
CONCEPTO <i>CAPITÁN DE LAS FUERZAS AÉREAS ESPAÑOLAS</i>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
PROBLEMA <i>INCÓMODO ENTRE LA MULTITUD</i>			
<i>MI PADRE DECÍA QUE HAY QUE LIBRAR ALGUNAS BATALLAS</i>			
<i>ESTOS ENORMES PIES NO SON PARA BAILAR</i>			
<i>PUEDEN SER MUY PACIENTE CUANDO SABE LO QUE ESPERA</i>			
PROEZAS			
<i>PÁJARO DE PRESA</i>			
<i>DURO COMO EL ACERO</i>			
<i>INDOMABLE</i>			
CONSECUENCIAS			
2-MEDIA		6-SEVERA	
4-MODERADA		8-GRAVE	
		ALERTA	+2
		ARMAS	+1
		ARMAS EXÓTICAS	
		<i>DISPARO AÉREO</i>	+1
		ATLETISMO	+3
		CONducIR	+1
		CONOCIMIENTO	
		<i>INGENIERÍA</i>	+3
		<i>FÍSICA</i>	+2
		<i>MEDICINA</i>	+1
		CONTACTOS	+2
		DEPORTES DE RIESGO	
		<i>PARACAIDISMO</i>	+1
		DISPARAR	+2
		ETIQUETA	+1
		INVESTIGAR	+1
		PELEA	+3
		PILOTAR	+4
		PRESENCIA	+2
		RECURSOS	+1
		SIGILO	+2



Habilidades. Elementos que describen lo que un protagonista (o una criatura, lugar u objeto) sabe hacer. Los valores de habilidades van desde Decente (+1) hasta Legendario (+8). Si necesitas usar una habilidad a la que no has asignado ningún valor, puedes considerar que tiene un valor Mediocre (+0).

Proezas. Las proezas están relacionadas con las habilidades o atributos, proporcionando un bono o una ventaja en ciertas situaciones.

Defensa. Indica lo difícil que es impactar al protagonista en combate cuerpo a cuerpo o a distancia.

Aspectos. Los aspectos describen cómo es el protagonista como persona, sus motivaciones, historia, recursos. Los aspectos pueden proporcionar bonos en situaciones en las que son relevantes.

Puntos de Destino. Se utilizan para conseguir bonos, introducir pequeños elementos en la historia y activar ciertas proezas.

Estrés. Cuando fracasas en conflictos de tipo social o físico pierdes puntos de estrés. Si estos puntos se agotan, el protagonista es derrotado.

Refresco. Los puntos de Destino que tienes al comienzo de cada sesión.

Consecuencias. Los protagonistas pueden recibir consecuencias para reducir el estrés que sufren en los conflictos. Las consecuencias tienen efectos negativos sobre el protagonista que se van incrementando.

RESUMEN DE LAS REGLAS

Esta sección da un vistazo rápido a las reglas de *Not Alone*; para obtener más detalles consulta los capítulos posteriores.

LA ESCALA

La mayoría de las cosas en *Not Alone* se describen utilizando la escala que viene a continuación. Utiliza adjetivos para describir la cualidad de cosas como los personajes, monstruos, habilidades, la calidad del equipamiento, cuánto cuestan las cosas o cómo de difícil es realizar una tarea.

Por ejemplo, alguien puede ser un Buen (+3) piloto, o un negociador Promedio (+1). Puede haber una Gran (+4) cerradura en una puerta o un camión puede tener una Magnífica (+5) resistencia. También puedes querer comprarte un ordenador con un precio Decente (+2) o encontrar una antigüedad de valor Legendario (+8).

En el texto utilizaremos de forma habitual el formato de adjetivo y número, como en “Bueno (+3)”, pero cada cual puede utilizar indistintamente adjetivos o números, como te resulte más cómodo.

El valor Promedio (+1) representa la habilidad de alguien que hace algo de forma habitual, quizás profesionalmente, pero no de forma excepcional. La mayoría de la gente es Promedio (+1) en las cosas que hacen para vivir y Mediocre (+0) en la mayoría de las demás cosas. Solo cuando buscan la excelencia la gente sobrepasa estos límites.

Los héroes de *Not Alone* son individuos excepcionales que sobrepasan los límites de lo que la gente “normal” hace, pudiendo ser Grandes (+4), Magníficos (+5) e incluso llegar más allá en sus pasiones principales.

TIRANDO LOS DADOS, RESULTADO Y ÉXITOS

Cuando tengas que realizar una tirada de dados en *Not Alone*, toma cuatro dados Fate (normalmente del mismo color, aunque utilizarás dados de colores diferentes en ocasiones especiales, principalmente en el combate) y lánzalos. Suma todos los signos **+** y resta todos los signos **-**, con lo que obtendrás un valor entre -4 y +4. A este valor le tienes que sumar el nivel de la habilidad o atributo correspondiente para obtener el **resultado** de tu tirada.

*Ejemplo; tiras cuatro dados Fate y obtienes **+**, **+**, **-**, y **-**.*

El resultado total es 1.

*Si tu tirada es **+**, **+**, **-** y **-**, el resultado es 0.*

*Una tirada de **+**, **+**, **-** y **+**, da como resultado 2.*

El **resultado** se compara con otro número (la dificultad asignada por el director u otro resultado obtenido por un oponente) para determinar si has conseguido lo que intentabas. Si tu resultado es mayor que el número requerido, obtienes tantos **éxitos** como la diferencia entre ambos.

Estos **éxitos** los puedes gastar para obtener efectos especiales que potencien tu acción, como hacerla más deprisa, hacerla mejor, incrementar el daño ocasionado a tu adversario, descubrir más información sobre algo, y efectos similares.

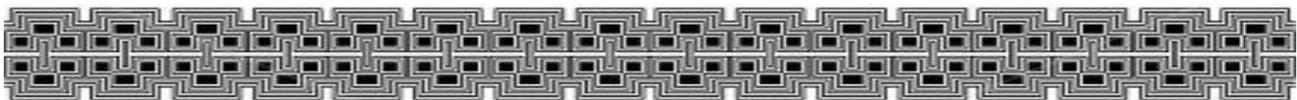
*Por ejemplo, si tu **resultado** es 5 y la dificultad es Buena (+3), entonces has superado la prueba con 2 **éxitos** de diferencia.*

NOT ALONE



COMO SE JUEGA





HABILIDADES Y ATRIBUTOS

Las habilidades representan aptitudes en las que los protagonistas están entrenados o tienen experiencia. Los atributos representan sus cualidades físicas y mentales. Para los elementos de construcción como vehículos o edificios, las habilidades y atributos representan el equipamiento instalado, los materiales empleados o su solidez; para animales y criaturas, cómo de inteligentes o fuertes son; para organizaciones como empresas y países, indican los recursos, el poder de sus ejércitos o sus servicios secretos.

Las habilidades y atributos se describen utilizando los adjetivos y números de la escala. Por ejemplo puedes tener una habilidad de Disparo Grande (+4) o una Fortaleza Decente (+2). Las Hojas de Protagonista disponen de un lugar en el que anotar las habilidades y sus valores.

Dependiendo del nivel de la habilidad, tendrás un mayor o menor bonificador a las tiradas de dados que realices con dicha habilidad. No puedes tener todas las habilidades al nivel más alto, debes acogerte a la siguiente regla: para tener una habilidad a un determinado nivel, debes tener al menos el mismo número de habilidades en el nivel justo inferior.

Por ejemplo, si tienes dos habilidades en el nivel Bueno (+3), necesitas tener al menos dos habilidades a nivel Decente (+2) y otras dos al nivel Promedio (+1).

De inicio, los personajes comenzarán con una **pirámide de habilidades**: las habilidades toman forma de pirámide y ayudan a mantener un cierto equilibrio en el juego. Tenemos dos posibilidades para distribuir las habilidades de comienzo de nuestro protagonista:

1 habilidad Grande, 3 Buenas, 5 Decentes y 7 Promedio

3 habilidades Buenas, 6 Decentes y 9 Promedio

Con respecto a los **atributos**, el reparto inicial de puntos se realiza de forma más libre: cada actor tiene 7 puntos para repartir entre los cuatro atributos de su protagonista, pudiendo otorgar a cada uno de ellos valores entre Mediocre (+0) y Grande (+4).

En el Capítulo 5 – *Atributos, Habilidades y Proezas*, puedes aprender más cosas sobre los atributos y habilidades de tu protagonista.

PROEZAS

Las proezas están relacionadas con las habilidades y los atributos, describiendo formas de conseguir bonificaciones durante el juego, como si fuesen especializaciones o áreas donde el personaje es más hábil – quizás un modificador positivo a la tirada de dados, la habilidad de hacer algo automáticamente, la capacidad para hacer algo que otros no pueden, y efectos similares.

Si estás en una de esas situaciones, puedes utilizar el bono de la proeza, normalmente un efecto, o un +1 o +2 para una tarea específica. Las proezas más poderosas suelen requerir que el protagonista gaste un punto de Destino.

ASPECTOS

Los aspectos pueden variar mucho, desde una simple descripción como “Chico afortunado” hasta algo más complejo como “Favorecido por el Dios del azar”, e incluyen descripciones de ocupaciones o profesiones que pueden dar acceso a proezas especiales. Los aspectos pueden ser **invocados** para afectar sutilmente a la situación en la que se encuentra el protagonista y favorecerlo, o pueden ser **forzados** para justo lo opuesto. La parte interesante es que ganas un punto de Destino cada vez que alguien **fuerza** uno de tus aspectos para perjudicarte.

*Por ejemplo: el Capitán Castro está huyendo de un grupo de sicarios de la mafia. El Director mira al actor que interpreta a Castro y dice – ¿Recuerdas esa frase que tu protagonista siempre dice? **Estos enormes pies no son para bailar**. Pues bien, va a resultar cierto que son enormes porque mientras corres por el callejón y echas la vista atrás para ver si aún te siguen, tropiezas con algo en la oscuridad... El Director entrega un punto de Destino al actor que lleva a Castro: puede que los sicarios den alcance al protagonista pero el actor tiene ahora un punto de Destino que podrá utilizar para obtener una bonificación más adelante. Recuerda que el juego consiste en contar una historia, no se trata de ganar: la diversión está en dejar que Castro sucumba ante su destino y ver qué sucede después. No se trata de utilizar las reglas para perjudicar al protagonista, se trata de disfrutar del nuevo desafío que presentan las situaciones en las que el protagonista se ve envuelto.*

Durante el juego, si piensas que uno de tus aspectos es relevante para lo que estás haciendo (y el Director está de acuerdo), puedes invocar el aspecto. Te costará un punto de Destino invocarlo y no puedes utilizar el mismo aspecto de nuevo en la misma tirada o la misma acción.

Invocar un aspecto otorga un +2 a la tirada o permite repetir aquellos dados que desees de tu tirada original. Si la tirada ha sido muy mala, probablemente quieras repetirla entera, pero si sumando el +2 es suficiente para tener éxito, entonces esa será la opción obvia.

También puedes forzar o invocar los aspectos de los protagonistas interpretados por otros actores, e incluso los aspectos que pertenezcan a localizaciones determinadas, como la **Caaverna oscura** en la que te encuentras. Esta invocación genera un bono +2 para ti o para otro protagonista (tú decides cuál). Esto puede ser útil al enfrentaros a enemigos poderosos o difíciles de dañar, ya que los protagonistas pueden cooperar para dar bonificadores a un mismo personaje, quien podrá dar el golpe definitivo que gane el conflicto.

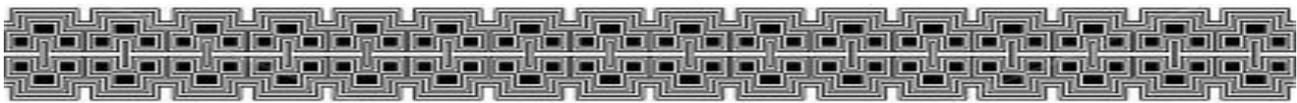
Algunas escenas tienen aspectos ocultos que los actores no conocerán. Si un actor adivina uno de estos aspectos (o se acerca lo bastante), como Director puedes permitirle invocarlo gastando un punto de Destino, quedando luego disponible para que cualquier otro actor lo invoque normalmente.

Como actor, cuando creas un nuevo aspecto a través de una maniobra de tu protagonista o mediante consecuencias, consigues una invocación gratuita de dicho aspecto – pero debes utilizarla inmediatamente, en la misma escena.

Otra opción que puedes utilizar consiste en invocar un aspecto de una escena o localización para utilizar una de tus habilidades en lugar de otra.

*Por ejemplo, el Capitán Castro tiene el aspecto **Capitán de las Fuerzas Aéreas Españolas**, y está intentando convencer a un policía local de que le entregue su arma reglamentaria. Añadamos que la escena tiene el aspecto de **Terror en las calles** debido a la llegada de terribles*





fuerzas enemigas. La habilidad de Convencer de Castro es baja, pero tiene un gran bono en Presencia, de modo que el actor argumenta que desea invocar el aspecto de la escena para convencer al policía de que en la situación en la que se encuentran su mejor opción es acatar sus órdenes. El Director acepta el punto de Destino y para el resto de la escena Castro podrá utilizar su habilidad de Presencia en lugar de Convencer con el policía, pero tras la escena volverá a utilizar Convencer normalmente.

PUNTOS DE DESTINO

Cada protagonista tiene un número de puntos de Destino y puede conseguir más interpretando su papel (actuando tal y como el protagonista actuaría), incluso en algunos casos cometiendo errores.

Al inicio de un episodio, un protagonista comienza cada sesión de rodaje con 6 puntos de Destino **menos** el número de proezas que tenga: a esto le llamamos su **total de refresco**. Si el protagonista tenía al finalizar el episodio anterior menos puntos de Destino que su valor de refresco, comienza con tantos puntos como dicho valor; si tenía más puntos que su refresco, mantiene el total de los que tenía.

¿No ha ido demasiado bien la tirada de dados? Después de ver el resultado, puedes gastar un punto de Destino para hacer una de las siguientes cosas:

- Utilizar una proeza particular que requiera de un punto de Destino para usarla.
- Incorporar un pequeño elemento narrativo. El Director puede vetar esta opción, pero debería considerar cualquier declaración que venga justificada por uno de los aspectos del protagonista.
- Invocar un aspecto propio, añadiendo un +2 a la tirada de dados.
- Invocar un aspecto propio, repitiendo los dados que desees de la tirada.
- Invocar un aspecto de la escena o de otro personaje.

Tener aspectos negativos es una gran forma de conseguir puntos de Destino, ya que pueden meter al protagonista en problemas y hacer la historia más interesante. Como Director pagarás un punto de Destino a un actor para invocar uno de los aspectos de su protagonista de forma negativa.

Como actor puedes liberar a tu protagonista de una invocación negativa de uno de tus aspectos si no deseas que salga a relucir justo en ese momento, para ello deberás pagar al Director un punto de Destino en lugar de recibirlo. El Director podrá, si lo desea, incrementar el pago a dos puntos de Destino y el actor deberá decidir si acepta esta recompensa mejorada, o por el contrario, pagar dos puntos de Destino para evitar la invocación. El Director podrá subir esta puja hasta **tres** puntos de Destino.

INVOCAR UN ASPECTO PARA CONSEGUIR UN EFECTO

Ésta es la forma en la que, como actor, puedes afectar a la historia sin realizar ningún tipo de acción. Por ejemplo, si estás intentando reparar tu coche para llegar a tiempo a una cita importante y necesitas una herramienta en particular, puedes

pagar un punto de Destino para declarar que para el protagonista es una práctica habitual el llevar una serie de herramientas en el maletero para emergencias.

También podría suceder que cuando llegues a tu cita más tarde de lo acordado, gastes un punto de Destino para hacer una declaración del tipo “no hay problema, mis contactos me han advertido que la Senadora Harper siempre llega veinte minutos tarde a todas sus entrevistas. Le gusta hacer esperar a la gente.”

ESTRÉS FÍSICO Y MENTAL

El estrés físico se adquiere cuando te disparan, te golpean, eres envenenado, caes desde gran altura o tienes un accidente con un vehículo.

El estrés mental se obtiene cuando te insultan, traumatizan, aterrorizan, ridiculizan o avergüenzan. Básicamente cuando las palabras o situaciones causan verdadero daño, aunque no sea físico.

El estrés indica las heridas, físicas o mentales, sufridas. Cuando recibes más estrés del que eres capaz de soportar, quedas eliminado –que llamamos **Fuera de escena**. Lo que esto significa exactamente va a depender por completo del Director, pero puede significar que has muerto, quedado en coma o simplemente que estás inconsciente y has sido capturado por el enemigo – sea como sea, será algo malo y aún más importante, tu protagonista ya no estará ante las cámaras, quedando relegado de la acción. Sin embargo, el estrés se elimina completamente al final de una escena, a menos que la escena siguiente suceda sin ningún tipo de interrupción (como un conflicto que continúa escena tras escena).

Para evitar quedar **fuera de escena** cuando recibes demasiado daño de estrés, tienes la posibilidad de sufrir **consecuencias** más duraderas.

CONSECUENCIAS

Las **consecuencias** se sufren para absorber estrés. Incluyen consecuencias Leves (absorben 2 puntos de estrés), Moderadas (absorben 4 puntos de estrés), Severas (absorben 6 puntos de estrés) y consecuencias Extremas (absorben 8 puntos de estrés), representando cualquier cosa, desde un tobillo torcido o estrés emocional hasta una terrible herida en el pecho o un trauma mental grave. Los protagonistas sólo pueden recibir una consecuencia de cada tipo. Más adelante se detalla mejor el uso de estas consecuencias y su curación.

Algunos personajes no pueden sufrir consecuencias – normalmente se trata de figurantes, extras y quizás algún secundario. Además de no poder sufrir consecuencias, estos personajes podrán soportar normalmente menos estrés que los protagonistas, entre 1 punto de estrés para un secundario vulgar y 6 puntos de estrés para un adversario notable.

N
O
T
A
M
E
N
T
E
C
O
M
O
S
E
J
U
E
G
A



JUGANDO A NOT ALONE

En esta sección resumiremos cómo se utilizan los diferentes atributos del protagonista y cómo dirigir, a grandes rasgos, un episodio.

ASPECTOS

Los aspectos que pertenecen a un protagonista, a un grupo o a una criatura influyen en el juego de modo positivo **invocándolos**, o de modo negativo **forzándolos**. Del mismo modo también puedes usar –invocando o forzando– aspectos que pertenecen a otras personas, objetos o escenas.

INVOCAR UN ASPECTO

Pagas un punto de Destino y añades un +2 a la tirada o repites algunos dados

Después de hacer una tirada de habilidad o característica, puedes intentar convencer al Director que uno de tus aspectos puede aplicarse a las circunstancias de la tirada. Si el Director está de acuerdo, **gasta un punto de Destino** y, o bien añades +2 al resultado de tu tirada o repites los dados que desees de la misma. No puedes invocar el mismo aspecto más de una vez para una misma tirada de dados, aunque puedes invocar varios aspectos diferentes, mientras puedas pagar los puntos de Destino correspondientes para cada invocación.

FORZAR UN ASPECTO

Ganas un punto de Destino

Si como Director decides que un aspecto limita las opciones de un protagonista en una situación determinada (o si como actor convences al Director de ello), el protagonista deberá reaccionar de forma apropiada al aspecto forzado. Esto hace ganar al actor un punto de Destino.

Si eres el actor, puedes decidir rehusar esta limitación a tus acciones, pero deberás pagar un punto de Destino para evitar que fuercen tu aspecto.

INVOCAR ASPECTOS AJENOS

Como una invocación positiva

Si sabes que otro personaje, objeto o escena, posee un aspecto particular, puedes invocarlo como si fuese un aspecto propio, pagando un punto de Destino, describiendo como dicho aspecto se aplica a la acción de tu protagonista y obteniendo un bono a la tirada o pudiendo repetir algunos dados. Si tu protagonista crea un aspecto en una escena, personaje u objeto, como por ejemplo dejando el **Suelo resbaladizo** al derramar un barril de aceite por el mismo, obtienes la primera invocación que hagas de dicho aspecto de forma gratuita.

HACIENDO COSAS

Cuando un protagonista, criatura, vehículo, edificio o nación intenta hacer algo y nadie trata de impedirlo, eso es una **tarea sin oposición**. Cuando alguien trata de impedirlo, entonces es un **conflicto**.

REALIZANDO TAREAS SIN OPOSICIÓN

Cuando tu protagonista intenta hacer algo, añade el nivel de la habilidad correspondiente al resultado de tu tirada de dados. El total debe igualar un número de dificultad para tener éxito.

Las dificultades se miden en la misma escala que todo lo demás. De ese modo podemos tener una dificultad Mediocre (+0) para conducir un camión por una autopista despejada, pero Buena (+3) para repararlo después de sufrir daños graves.

Como Director es relativamente sencillo determinar las dificultades. Para las tareas diarias, como conducir de casa al trabajo, ni siquiera es necesario tirar: la tarea tiene éxito. Para tareas que requieran cierto grado de habilidad pero que no sean difíciles, dales una dificultad Promedio (+1) (lo cual puede servir también para una tarea diaria pero realizada bajo cierta presión). Esto quiere decir que el actor necesitará un resultado final de +1, sumando la habilidad de su protagonista y el resultado obtenido en su tirada de dados.

Para tareas más difíciles, comienza con una dificultad Promedio (+1), y añade otro +1 por cada problema extra al que se enfrente el protagonista, ya sea porque necesite hacer la tarea con rapidez, le estén disparando, esté transportando carga pesada o intentando saltar una distancia muy larga.

Por ejemplo: el Capitán Castro está siguiendo a un misterioso encapuchado, intentando no perderlo mientras recorre las calles montado en su motocicleta. Ambas actividades son relativamente normales para alguien como Castro y el Director le pide una tirada de Alerta a dificultad Promedio (+1). Si la situación fuera más compleja, como seguirlo a través de un laberinto de estrechas callejuelas, la dificultad sería Decente (+2). Si fuera realmente complicado, como moverse por callejuelas abarrotadas, persiguiendo al sospechoso, mientras le disparan desde los tejados, la dificultad será Grande (+4). Aquí podemos ver cómo lo hemos calculado:

Castro montando su motocicleta (Mediocre +0); persiguiendo al extraño (+1).

Total: dificultad Promedio (+1).

Castro montando su motocicleta (Mediocre +0); persiguiendo al extraño (+1); por un laberinto de callejones (+1).

Total: dificultad Decente (+2).

Castro montando su motocicleta (Mediocre +0); persiguiendo al extraño (+1); por callejuelas estrechas (+1); abarrotadas de gente (+1); mientras le disparan (+1).

Total: dificultad Grande (+4).

Como el ritmo de la historia es mucho más importante que la exactitud de los números, si no estás seguro, escoge un número entre 1 y 5 dependiendo de cómo de difícil imagines que sea la tarea. Más adelante veremos más detalles acerca de determinar las dificultades.

Los **éxitos** determinarán en qué casos los esfuerzos del protagonista obtienen algún efecto extra, como completar la tarea en menos tiempo o con más precisión, causar más daño o realizar la tarea de forma espectacular.

*Por ejemplo, Castro está intentando descifrar un estropeado plano para encontrar la salida de un complejo subterráneo. Su habilidad de Supervivencia es Mediocre (+0); la dificultad es Decente (+2) porque necesita hacerlo antes de que aparezcan los guardias que le están buscando (+1), y el plano está escrito en un idioma que no conoce (+1). Imaginemos que obtiene un total de +4 (0 de su habilidad y un increíble +4 en la tirada). Eso le proporciona dos **éxitos**: el Director sugiere que echando un vistazo al plano, Castro no solo ha encontrado la salida más cercana, sino también lo que parece ser un antiguo almacén de material explosivo.*

CONFLICTOS

Cada vez que dos o más personajes se enfrentan de un modo que no pueda ser resuelto de forma rápida o clara, utilizaremos el sistema de resolución de conflictos para ver quien tiene éxito.

CÓMO RESOLVER CONFLICTOS

Enmarca la escena

Como Director debes describir cualquier aspecto de la escena que los protagonistas puedan conocer (pero no los aspectos ocultos), e indicar dónde está situado cada uno de los personajes implicados en dicha escena a través de una forma de medición abstracta que llamaremos **zonas**. Las zonas determinarán la forma en la que trataremos el movimiento de los personajes – se puede consumir un éxito de cualquier tirada para moverse a una zona adyacente y realizar una acción. Moverse a través de más de una zona ocupará toda la acción de un protagonista durante la toma y requerirá de una tirada de habilidad.

Determina el orden de actuación

Los diferentes personajes implicados en la escena actuarán en un orden que vendrá determinado por una prueba de habilidad. Por regla general la habilidad que se utilizará será Alerta, aunque como Director puedes decretar el uso de una habilidad distinta para una escena concreta.

¡Acción!

Describe lo que tu protagonista está haciendo y, si es necesario, realiza una tirada de habilidad, ya sea para resolver una acción sin oposición o una disputa. En una disputa, quien sea que se defienda contra tu acción o se oponga a la misma, realizará su correspondiente tirada de habilidad. Si vences en la disputa o superas la acción, podrás utilizar los éxitos obtenidos para mejorar tu resultado.

Si tu protagonista decide no actuar durante la toma, puedes realizar tus tiradas de defensa para esta toma con +2.

También puedes realizar una **acción suplementaria** a tu acción principal (como desenfundar un arma y atacar) asumiendo una penalización de -1 a la tirada. Como **acción suplementaria** no se permitirá ninguna acción que requiera normalmente su propia tirada.

EL TIEMPO EN NOT ALONE

Los productores de la serie decidieron que la mejor forma de rodar era dividiendo el tiempo de juego de manera televisiva.

TEMPORADA

Una serie de episodios que cierra un arco argumental a gran escala, con eventos que implican cambios trascendentales para el devenir de la serie. Tras el cierre de una temporada – y siempre que exista una temporada posterior – suele producirse un salto importante en el **tiempo de la serie**. Al final de una temporada siempre se produce una **Evolución Mayor** de los protagonistas. En los juegos de rol serían el equivalente a una campaña.

EPISODIO

Una o más sesiones de rodaje, normalmente no más de cuatro. La mayor parte de las veces, las sesiones de rodaje que conforman un escenario resolverán de forma definitiva algún tipo de problema presentado por el Director o cerrarán una historia. Al finalizar cada episodio tiene lugar normalmente una **Evolución Significativa** de los protagonistas. En los juegos de rol sería una aventura.

SESIÓN DE RODAJE

La suma del total de escenas que se rueden en un único día de trabajo. Una sesión finaliza cuando el Director, los actores y el resto del equipo recogen el material de trabajo, se despiden hasta la siguiente sesión y se marchan a casa. No hay un límite definido para la duración de una sesión de rodaje. Al finalizar una sesión de rodaje puede producirse una **Evolución Menor** de los protagonistas. El equivalente a una sesión de juego.

ESCENA

La cantidad de tiempo que lleva resolver un conflicto, hacer frente a una situación importante o alcanzar una determinada meta. Las escenas variarán en longitud, desde un par de minutos si tan solo hay que rodar una corta panorámica y un breve diálogo, hasta media hora o más en el caso de una gran confrontación contra el adversario principal. Puede estar compuesta por varias secuencias.

SECUENCIA

Una secuencia muestra una situación que transcurre linealmente en el tiempo y/o en un espacio continuado (puede variar si la cámara está siguiendo al personaje a través de diversos lugares o escenarios). Su duración es variable y puede estar realizada mediante la unión de varias tomas.

TOMA

La cantidad de tiempo que necesitan todos los participantes en un conflicto para tener su turno de actuación, lo que incluye realizar una acción y responder ante cualquier acción tomada contra sus protagonistas. Normalmente no lleva más de unos minutos. El equivalente a un turno o asalto de juego.

Los personajes pueden realizar cuatro tipos de acciones:

N O T A N O N E

ATACAR

En un **ataque**, infliges tanto estrés en tu objetivo como el número de éxitos, y sumas cualquier bono otorgado por el arma. El objetivo tacha ese número de casillas de su contador de estrés y comprueba si ha quedado fuera de escena (si no le quedan casillas de estrés). Si aún le quedan **consecuencias** libres, puede recibir una consecuencia en lugar de estrés: una consecuencia es un aspecto que representa los efectos duraderos del conflicto (hasta que se curan), y que como todos los aspectos, pueden ser invocados. Una consecuencia Leve absorbe 2 puntos de estrés, una Moderada 4 puntos, una Severa 6 puntos y una Extrema 8 puntos. Si el personaje no puede recibir más consecuencias y no le quedan casillas de estrés, queda fuera de escena. Esto puede significar que el personaje está muriendo y hay que hacer algo si se desea que sobreviva, pero también puede haber sido capturado, perder un brazo, sufrir horribles cicatrices que afectarán a sus relaciones sociales o cosas similares. El Director tiene la última palabra e impondrá un coste a los protagonistas que regresen, aparentemente, de la muerte.

Si tu personaje inflige más daño del que su objetivo puede absorber, los éxitos restantes pueden ser utilizados como bonificador para una acción suplementaria (que no puede ser un ataque ni una maniobra ofensiva).

Por ejemplo, Castro deja fuera de escena a un guardia de cinco puntos de estrés con un ataque de seis éxitos y usa el punto sobrante para moverse a una zona adyacente.

DEFENDER

Tu protagonista puede defenderse durante una disputa o tratar de impedir que algo suceda. El valor de defensa pasiva anotado en la hoja de protagonista, o el resultado obtenido en la tirada de defensa activa, se convertirán en la dificultad para cualquier acción que intente hacer aquello que tratas de impedir.

SUPERAR UN OBSTÁCULO

Realizas esta acción cuando intentas conseguir algo a través de una de las habilidades de tu protagonista, enfrentándote a algún tipo de oposición activa o a la dificultad que designe el Director para una tarea sin oposición.

CREAR UNA VENTAJA

Realizas esta acción cuando quieres crear un aspecto de situación que te proporcione algún tipo de beneficio o aprovecharte de cualquier aspecto existente del que tienes conocimiento. Si logras crear el aspecto con éxito, tendrás opción a invocarlo de forma gratuita, como mínimo, la primera vez.

SIGUIENTE TOMA

Después de que todos los personajes han actuado, el proceso comienza nuevamente, repitiéndose hasta que todos los miembros de uno de los bandos han quedado fuera de escena o han **admitido su derrota** (han escogido perder bajo sus propias condiciones).

Esto es todo... en los capítulos siguientes expondremos con más detalle cada uno de los apartados anteriores.

CAPÍTULO 3. CREACIÓN DE PROTAGONISTAS

En este capítulo detallaremos la creación de los personajes protagonistas de nuestra serie y, por añadidura, los de los papeles principales y secundarios.

LA IDEA DEL PERSONAJE

La creación de un protagonista parte de una primera idea o concepto para el personaje. El concepto puede partir de cualquier fuente de inspiración que como actor decidas, ya sea ésta otra serie de televisión, una película de cine o una novela; también puedes basarte en algo específico que desearías que tu protagonista pudiera hacer (como pilotar cualquier aparato a su alcance o ser un genio de los ordenadores). Todas estas ideas deben terminar convirtiéndose en los dos aspectos centrales de tu protagonista: su **concepto principal** y su **problema**.

Los protagonistas que crees deberían ser seres excepcionales e interesantes. Personajes que tendrían éxito fácilmente en situaciones menos comprometidas que aquellas en las que van a verse envueltos. Como actor deberías imaginar cómo y por qué va a verse tu personaje envuelto en toda clase de aventuras peligrosas. Si no lo haces de este modo, el Director tendrá muy difícil conseguir que dicho personaje se convierta en un protagonista de **Not Alone** y podría quedar relegado a un papel secundario dentro del guión.

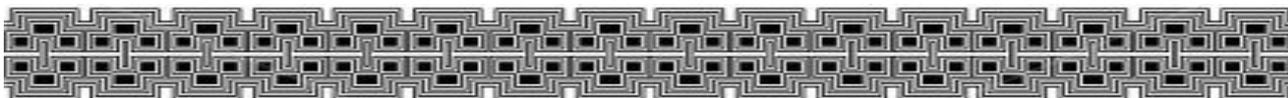
El concepto principal y el problema deberían estar ligados de alguna forma y por eso los planteamos de forma conjunta. De esta forma será mucho más fácil invocar de forma negativa dichos aspectos y otorgarle más protagonismo al personaje dentro de la serie. Solo tras haber terminado este paso (y ponerle nombre al personaje, por supuesto), podremos continuar con la creación del protagonista.

CONCEPTO PRINCIPAL

El **concepto principal** es una frase que resume quién es y qué hace el protagonista. Es un aspecto, uno de los primeros y más importantes del personaje.

Piensa en este aspecto como en tu trabajo, tu papel en la vida o tu vocación – es aquello en lo que eres bueno, pero también una obligación con la que tienes que lidiar y que constantemente te obliga a enfrentarte a sus propios problemas. Esto quiere decir que tiene sus cosas buenas y sus cosas malas. A continuación unos ejemplos de cómo podrías enfocarlo:

- Puedes tomar la idea de que es “como tu trabajo”, de forma literal: **Detective de la policía, Físico investigador o Profesor de Arqueología.**
- Podrías añadir un adjetivo o descriptor que defina algo más la idea: **Detective de policía supersticioso, Ambicioso investigador de física o Profesor de Arqueología aventurero.**
- También podrías jugar un papel importante dentro de una familia o una organización con la que estés implicado a gran nivel: **El detective favorito del comisario jefe, Miembro imprescindible del Proyecto Manhattan o Investigador de campo del Smithsonian.**



Por supuesto todo esto son ejemplos y no son la única forma de crear tu concepto principal. Exprésalo de la forma que creas más apropiada, si más adelante no encaja, siempre habrá tiempo para cambiarlo o adaptarlo un poco. Sí es importante, sin embargo, que los conceptos principales de los diferentes protagonistas no sean demasiado similares. Lo divertido e interesante es que cada personaje sea diferente y único.

Para nuestro protagonista de ejemplo queremos alguien con una cierta autoridad y con capacidad para meterse en problemas y salir de ellos, como un militar. Tras pensarlo un poco escogemos el ejército del aire y nos quedamos con el siguiente aspecto: **Capitán de las Fuerzas Aéreas Españolas.**

PROBLEMA

Junto con el concepto principal, cada protagonista debe tener algún tipo de aspecto problemático que sea parte de su vida y su historia. Si el concepto principal responde a la pregunta de qué o quién es tu personaje, tu **problema** es la respuesta a una cuestión muy simple: ¿qué es lo que complica la vida de tu personaje?

El problema introduce algo de caos en la vida del protagonista y lo arrastra a situaciones interesantes. Estos aspectos problemáticos se dividen en dos tipos principales: **conflictos personales** y **relaciones problemáticas.**

- Los conflictos personales tratan sobre el lado oscuro del protagonista o los impulsos que son difíciles de controlar. Si existe alguna cosa que pueda tentar a tu protagonista de forma consciente o inconsciente en el peor momento posible, ese es el tipo de problema que interesa. Ejemplos: **Accesos de ira incontrolada, Pánico bajo presión, La botella me llama.**
- Las relaciones problemáticas tratan sobre personas u organizaciones que hacen tu vida más difícil. Puede ser un grupo de personas que te odian y quieren hacerte sufrir, compañeros de trabajo que hacen el tuyo más complicado o familia y amigos con tendencia a meterse en problemas. Ejemplos: **Hombre de familia, Asuntos Internos te sigue los pasos, La Mafía me quiere muerto.**

El problema no debería ser algo sencillo de resolver. Si lo fuera, el personaje ya lo habría hecho en el pasado y no sería nada interesante. Tampoco debería ser algo que paralizara por completo al personaje. Si el problema está constantemente interfiriendo con el día a día del protagonista, no le dejará tiempo para ninguna de las otras cosas que importan. No deberías tener que lidiar con tu problema en cada escena – a menos que sea el centro de un episodio en particular de la serie.

El problema tampoco debería estar directamente relacionado con tu concepto principal – si tu concepto es **Detective de la Policía** y tu problema es **El submundo criminal me odia**, no es realmente un gran problema ya que, en cierto modo, tu concepto principal ya implicará algo parecido. (Por supuesto siempre puedes modificarlo un poco para convertirlo en algo personal que lo haga funcionar como **El Don de Nueva York me odia personalmente**).

Es buena idea que actor y Director hablen sobre el problema, para que ambos entiendan qué significa y de qué modo puede

ser utilizado en la historia, ya que ambos deben estar interesados en que sea un aspecto que se pueda forzar en ocasiones.

*Nuestro protagonista de ejemplo va a ser un tipo autoritario y con recursos, probablemente un buen piloto, pero en tierra queremos un defecto que le haga perder esa autoridad o que lo ponga en aprietos cuando menos le convenga. Decidimos que nuestro Capitán se sienta **Incómodo entre la multitud.***

NOMBRE

¿Aún no lo has hecho? ¡Pon un nombre a tu personaje! Los nombres tienen poder y son la mejor tarjeta de presentación de tu protagonista. Un aguerrido aventurero no debería llamarse Ceferino Buendía, y una aplicada científica no encajaría como Juanita “Dinamita”.

*Nuestro protagonista será el **Capitán Luis Castro.** Miembro destacado de las Fuerzas Aéreas Españolas. Quizás no es tan glamuroso como podría, pero servirá a nuestros propósitos.*

LAS TRES FASES

Describe un evento importante de la infancia o juventud del protagonista. Describe un evento importante de su vida profesional. Describe qué espera el protagonista de su futuro.

Importante: Antes de comenzar con estas fases, es necesario haber determinado el concepto principal, el problema y el nombre del protagonista, ya que son los cimientos sobre los que construiremos nuestro personaje.

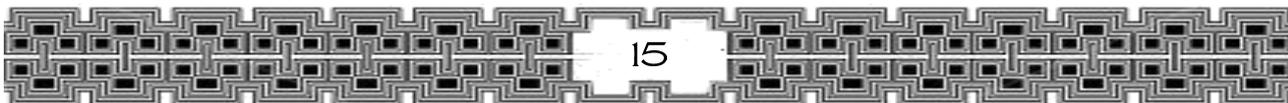
Los tres aspectos restantes del protagonista los haremos a lo largo de las próximas tres fases. La primera de ellas trata del pasado más lejano del personaje, cuando aún era un niño o un adolescente, sus raíces. La segunda fase ocupa el presente o el pasado reciente del protagonista, destacando un evento sucedido en su actual ocupación o profesión, y donde el protagonista va tomando forma. La tercera fase nos muestra cómo ve el protagonista su futuro y los objetivos que pretende alcanzar, y nos indica los objetivos o deseos sobre los que construir la evolución de nuestro protagonista.

Estas tres fases son una oportunidad para contar la historia de nuestro protagonista. En cada fase escribiremos dos cosas diferentes:

- **Primero, un resumen de lo que sucedió en dicha fase.** Un par de frases o un pequeño párrafo debería ser suficiente – tampoco queremos detallarlo todo en exceso ya que podríamos tener que ajustar algunos detalles en las fases posteriores.
- **Segundo, escribiremos un aspecto que refleje alguna parte de esta fase concreta.** El aspecto puede referirse a la fase en general o centrarse en un elemento particular que todavía influya sobre el personaje en su vida presente.

FASE UNO: PASADO

La primera fase nos presenta uno de los momentos clave en la vida de nuestro protagonista, probablemente el primer hecho realmente relevante de su vida y que, aún ahora, influye sobre su personalidad.



Debes pensar y escribir los detalles básicos de esta historia de forma resumida. La historia no necesita tener multitud de detalles – de hecho, con un par de frases podría bastar – ya que es posible que alguno de tus compañeros de reparto añada sus propios detalles a esta parte de tu historia en la última fase.

Si no estás seguro de cómo proceder, echa un vistazo al concepto principal y al problema del protagonista, es probable que lo que sucedió tenga que ver con alguno de ellos. También puedes acudir al director o a otros actores del rodaje en busca de sugerencias.

Una vez has escrito el pequeño resumen y tienes clara la idea, escribe un aspecto relacionado con alguna parte de lo que le sucedió al protagonista.

Queremos hacer del Capitán Castro un personaje valiente, alguien capaz de enfrentarse al peligro si la ocasión lo merece. Decidimos que el padre de Luis Castro era policía y siempre inculcó a su hijo la necesidad de que exista gente dispuesta a defender a aquellos que no pueden hacerlo por sí mismos. El pequeño Luis, que contaba solo doce años, siguiendo los consejos de su padre y por defender a un compañero del colegio de unos abusones, sufrió una de las palizas más grandes de su vida a manos de dos chicos mayores que él. Aun así, aguantó sin desfallecer, devolviendo golpe tras golpe, hasta que varios profesores detuvieron la pelea, protegiendo al otro muchacho.

*A partir de esta historia escribimos otro de los aspectos del Capitán, **Mi padre siempre decía que algunas batallas hay que librarlas.***

FASE DOS: PRESENTE

Esta segunda fase es idéntica a la primera, solo que en esta ocasión debes escoger un evento que haya sucedido hace poco tiempo y que haya provocado un giro en la vida del personaje. Podría ser cualquier cosa, desde un suceso traumático hasta su primera aventura real como protagonista.

Nuevamente escribe un pequeño resumen de lo sucedido y termina con un aspecto relacionado con la vivencia de tu protagonista.

En esta ocasión vamos a detallar un suceso de la vida privada del Capitán. Como miembro del ejército, sus misiones le han llevado a lugares lejanos, siempre de un destino a otro, esto ha hecho que sus relaciones nunca hayan durado lo suficiente como para lograr una pareja estable. Su relación más duradera ocurrió hace dos años, cuando estuvo destinado en una base militar de la ONU en Oriente Medio, allí conoció a la Sargento Fleur Le Brun, con la que mantuvo un romance repleto de altibajos durante algo más de medio año. La relación finalizó, pero el Capitán todavía recuerda aquella primera cita en un tugurio de Kirkuk, donde bailaron casi toda la noche y ella se burló de sus enormes pies por primera vez.

*Y de este modo, el siguiente aspecto de nuestro protagonista es: **Estos enormes pies no son para bailar.***

FASE TRES: FUTURO

Y en esta tercera fase, al igual que en las dos anteriores, nuevamente has de escribir un par de frases o un pequeño párrafo, en esta ocasión debe reflejar las expectativas de futuro de tu protagonista, sus sueños – alcanzables o no – que también forman parte de su carácter.

Castro aún tiene por delante varios años de servicio en el ejército pero sabe que algún día le llegará el momento de retirarse, cuando eso ocurra su sueño es comprarse una casa en el campo, en algún lugar tranquilo y retirado de las grandes ciudades, donde sueña con formar una familia, criar caballos y disfrutar de la naturaleza. Está deseando que llegue ese día.

*El último aspecto que definirá a nuestro protagonista es el siguiente, **Puede ser muy paciente cuando sabe lo que espera.***

VARIANTE: FASE TRES.

CRUCE DE CAMINOS

Si deseas que los protagonistas de la serie tengan conexión entre ellos antes de que de comienzo el primer episodio, puedes utilizar una fase tres distinta a la anterior, en la que se creen lazos entre los distintos protagonistas.

Para ello cada uno de los actores escribirá en una tarjeta las frases o el párrafo correspondiente a las dos primeras fases de su protagonista, mezclándolos todos y repartiéndolos al azar entre los actores de modo que a cada uno le toque una historia correspondiente al protagonista de otro actor.

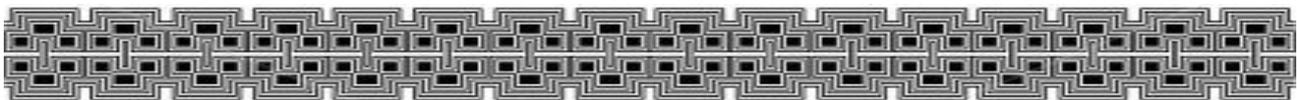
Tu protagonista tendrá un papel secundario en la historia que te ha correspondido y tendrás que decidir cuál fue, para lo cual puedes discutir brevemente los detalles con el actor que escribió dicha historia. Estos papeles secundarios pueden ser de tres tipos:

- **Complicando la historia:** Tu protagonista participó de algún modo en la historia dificultando las acciones del protagonista principal. Como es algo que ocurrió en el pasado, todo terminó saliendo bien y ni tan siquiera es necesario decidir de qué forma se resolvió, preocúpate tan solo de aportar un par de frases que dejen claro de qué forma tu protagonista contribuyó a liar un poco más las cosas.
- **Resolviendo la situación:** Tu protagonista, de alguna forma, contribuyó a solucionar la situación a favor del protagonista principal. Al contrario que antes, no es importante cómo se desarrolló la situación, tan solo cómo tu protagonista ayudó a resolverla.
- **Complicando y resolviendo:** Aquí el protagonista resuelve una situación pero crea con ello otro conflicto, o quizás causa un problema para el protagonista principal que él mismo contribuye a solucionar.

Una vez decidida la participación del personaje en la historia, toca escribir un aspecto para el personaje secundario que refleje de algún modo la situación vivida en conjunto.

Imaginemos que tenemos a otra protagonista de nuestra historia a la que llamaremos simplemente Marta. Decidimos utilizar variante de la fase tres y a la actriz que interpreta a Marta le toca en suerte la historia correspondiente al pasado del Capitán Castro. Tras meditarlo un rato, la actriz decide que Marta y Luis Castro fueron al mismo colegio y que fue ella quien corrió a dar aviso al director de la tremenda pelea que se había originado en el patio, asegurándose de contarle que el joven Luis tan solo estaba defendiendo al otro chico. Castro ni siquiera llegó a enterarse de su participación.

*La actriz escoge para Marta el aspecto, **Cree en la bondad humana.***



ATRIBUTOS

Reparte puntos entre los atributos del protagonista.

Una vez que ya tienes definido tu personaje a través de sus aspectos, llega el momento de poner número a sus atributos. Los atributos representan el perfil físico y mental del protagonista y se describen de forma más detallada en el Capítulo 5 – *Atributos, Habilidades, y Proezas*.

Tienes 7 puntos para repartir entre los cuatro atributos de tu protagonista, a saber: **Fortaleza**, **Agilidad**, **Mente** y **Voluntad**. El actor puede repartir libremente esos puntos sabiendo que cada característica puede oscilar entre Mediocre (+0) y Grande (+4).

Fortaleza y **Voluntad** tienen especial importancia ya que afectan al número de casillas de **estrés** físico y mental, respectivamente, que tendrá nuestro personaje. Por su parte, el atributo de **Agilidad** ayudará a definir los valores de **Defensa** de nuestro personaje.

Castro es un personaje de acción, centrado más bien en su físico, aunque el actor que lo interpreta no quiere dejar ninguna característica de lado por lo cual decide repartir los puntos de la siguiente forma: Fortaleza +3; Agilidad +2; Mente +1 y Voluntad +1.

HABILIDADES

Reparte puntos entre las habilidades del protagonista.

Al igual que con los atributos tienes una serie de puntos que repartir en las habilidades del protagonista. La descripción de estas habilidades la puedes encontrar más adelante en el Capítulo 5 – *Atributos, Habilidades, y Proezas*.

Las habilidades del protagonista toman la forma de una pirámide encabezada por una única habilidad a valor Grande (+4) y otra serie de habilidades a valores inferiores, hasta llegar a Promedio (+1), de la siguiente manera:

- 1 Habilidad Grande (+4)
- 3 Habilidades Buenas (+3)
- 5 Habilidades Decentes (+2)
- 7 Habilidades Promedio (+1)

Mediocre (+0) es el valor por defecto de aquellas habilidades en las que el protagonista no tenga ningún valor, aunque en algunos casos no poseer ningún valor en una habilidad significará que el protagonista no puede utilizarla en algunos casos, ni tan siquiera de forma Mediocre. Puedes ver esto en más detalle en el capítulo de habilidades.

Como opción, puedes renunciar a que tu protagonista tenga una habilidad Grande (+4) a cambio de disponer de un mayor número de habilidades. En este caso el reparto de puntos se hará de la siguiente manera:

- 3 Habilidades Buenas (+3)
- 6 Habilidades Decentes (+2)
- 9 Habilidades Promedio (+1)

El actor que interpreta a Castro tiene claro que desea que su protagonista sea un auténtico as de la aviación, por lo que escoge Pilotar como su habilidad principal a nivel Grande (+4), después escoge Ingeniería, Pelea y Atletismo como las habilidades Buenas (+3) del Capitán, continuando con las habilidades Decentes y Promedio hasta completar la hoja.

PROEZAS

Escoge o inventa entre una y cinco proezas. Determina con cuantos puntos de Destino comienza el protagonista cada episodio.

Las proezas cambian la forma en la que el protagonista utiliza algunos atributos o habilidades. Lee los apartados sobre proezas del Capítulo 5 para escoger algunas o aprender a inventar las tuyas propias.

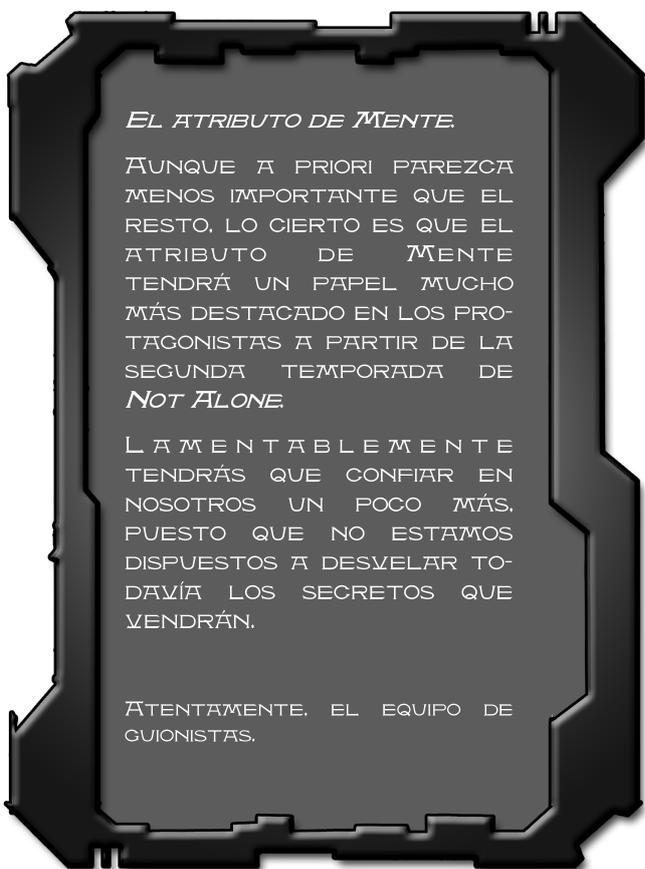
Como actor debes coger entre una y cinco proezas para tu protagonista, lo que determinará el valor de refresco con el que comenzará cada episodio.

*A la hora de escoger las proezas del Capitán Castro, el actor que va a interpretarlo sigue queriendo reflejar las magníficas habilidades del Capitán como piloto, por lo que escoge como su primera proeza **Pájaro de Presa**, la cual concede un +2 a la habilidad de Pilotar del Capitán siempre que esté siguiendo a otra aeronave en una secuencia de persecución.*

*Como el Capitán es un hombre duro y se va a ver envuelto en problemas constantemente – o al menos esa es la intención de los guionistas – el actor escoge para él **Duro como el Acero**, que le permite reducir la severidad de una consecuencia física moderada o menor a cambio de un punto de Destino.*

*Por último, para reflejar la férrea mentalidad del protagonista escoge para él la proeza de **Indomable**, con la que obtiene un bono +2 a cualquier tirada de Voluntad que realice para defenderse contra ataques que pretenden intimidar o causar miedo al Capitán.*

PROTAGONISTAS



CÓMO AJUSTAR EL VALOR DE REFRESCO

Los protagonistas comienzan la serie con un **valor de Refresco igual a seis menos el número de proezas**. Puedes escoger libremente el número de proezas que desees para tu protagonista (dentro de los límites mencionados anteriormente), siempre que comience la serie con un mínimo de 1 y un máximo de 5 puntos de Refresco.

El Capitán Castro, al tener tres proezas, comenzará la serie con 3 puntos de Refresco.

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

Determina cuánto puede aguantar tu protagonista.

Cuando los protagonistas de *Not Alone* se encuentran en situaciones potencialmente dañinas – algo normal cuando se trata de un héroe de acción, siempre en busca de nuevas aventuras – existen dos formas de aguantar el vendaval y permanecer en escena: **estrés** y **consecuencias**.

En el Capítulo 7 – *Retos, Competiciones y Conflictos*, explicaremos con detalle qué son y cómo se utilizan. De forma simple, el estrés representa el coste momentáneo de participar en un enfrentamiento, mientras que las consecuencias son los efectos más duraderos, y a veces traumáticos, de recibir daño.

Cada protagonista tiene dos registros de estrés, uno para el daño de tipo físico y el otro para el daño de tipo mental. Cuantas más casillas tenga el registro de estrés, más resistente será el protagonista al respecto. Por defecto un protagonista tiene dos casillas en cada uno de los registros.

Los protagonistas también disponen de cuatro espacios destinados a consecuencias: leve (2), moderada (4), severa (6) y extrema (8). A diferencia del estrés, no están clasificados en físicos y mentales, cualquier de ellos se puede utilizar para ambos tipos de daño indistintamente. Como ya hemos mencionado, las consecuencias son el resultado de las heridas y traumas que no desaparecen sin más una vez que el polvo del combate se asienta.

Algunas proezas pueden afectar a los registros de estrés y espacios de consecuencias (consulta el Capítulo 5 – *Atributos, Habilidades y Proezas*, para obtener más detalles), pero dos atributos influyen directamente en la cantidad de estrés que tu protagonista puede soportar:

La **Fortaleza** de tu protagonista afecta a su registro de estrés físico, añadiendo tantas casillas como su valor.

Del mismo modo, la **Voluntad** afecta al registro de estrés mental.

Nuestro protagonista, el Capitán Castro, tendrá tres casillas adicionales de estrés físico debido a su Buena (+3) Fortaleza y una casilla extra de estrés mental por su Voluntad Promedio (+1).

DEFENSA

Calcula los valores de defensa en conflictos físicos cuerpo a cuerpo o a distancia.

En los conflictos de tipo físico – de largo los más habituales en una serie como *Not Alone* – utilizaremos un tipo de defensa pasiva que anotarás en la hoja de protagonista.

Existen dos valores distintos de defensa física, según se trate de un enfrentamiento cuerpo a cuerpo o a distancia.

- **Defensa cuerpo a cuerpo.** Se calcula realizando la media (redondeando hacia arriba) entre el mejor de los valores de las habilidades de combate cuerpo a cuerpo (**Pelea** o **Armas**) y el atributo de **Agilidad**.
- **Defensa a distancia.** Se calcula realizando la media (redondeando hacia arriba) entre el valor de **Disparar** y el atributo de **Agilidad**.

El Capitán Castro tiene unos valores de +1 en Armas y +3 en Pelea, con un valor de Agilidad de +2, por lo que Defensa cuerpo a cuerpo será la media entre Pelea y Agilidad que, redondeando hacia arriba, nos da un resultado de +3.

Para su Defensa a distancia utilizamos su valor de +2 en la habilidad de Disparar que, haciendo media con su Agilidad, nos da un resultado de +2 para su Defensa a distancia.



CAPÍTULO 4. ASPECTOS Y PUNTOS DE DESTINO

¿QUÉ ES UN ASPECTO?

Un **aspecto** es una frase que describe algo único o destacable de aquello a lo que se refiere. Son la principal forma de gastar y ganar puntos de Destino en *Not Alone*, e influyen la historia proporcionando una oportunidad a los protagonistas y al resto de personajes de obtener un bono a una tirada o de ver como su vida se complica por su causa.

¿QUÉ ES UN PUNTO DE DESTINO?

Tanto si eres el Director como si eres un actor, dispones de una cantidad de puntos llamados **puntos de Destino** que puedes utilizar para influir en el juego. Los puedes representar mediante marcadores (lo más recomendable) o simplemente anotarlos en un papel o en tu hoja de protagonista. Los actores comienzan cada episodio con una cierta cantidad igual al valor de **refresco** del protagonista que interpretan. El director, sin embargo, cuenta con una cantidad determinada que puede utilizar en cada escena.

Cuando un aspecto entra en juego, normalmente implicará el gasto o la ganancia de un punto de Destino.

TIPOS DE ASPECTO

En *Not Alone* existen muchos tipos diferentes de aspectos: aspectos de la serie, aspectos de los personajes, aspectos de escena, consecuencias e impulsos. Principalmente se diferencian unos de otros en términos de a qué están asociados y cuánto tiempo permanecen.

ASPECTOS DE LA SERIE

Los **aspectos de la serie** son elementos fijos de la misma, de ahí el nombre. Aunque pueden cambiar con el paso de las temporadas, nunca desaparecerán totalmente. Estos aspectos describen problemas o amenazas existentes en el entorno en el que la serie se desarrolla y que son la base de la historia que se va a contar en la misma.

Cualquiera puede invocar, forzar o crear una ventaja a partir de un aspecto de la serie en cualquier momento; están siempre ahí, disponibles para todo el mundo.

ASPECTOS DEL EPISODIO

Los **aspectos del episodio** son elementos fijos de un episodio concreto. Aunque pueden cambiar conforme los actores van jugando dicho episodio y avanza la trama del mismo, siempre estarán disponibles. Estos aspectos describen problemas o amenazas existentes en el episodio que se está desarrollando en ese momento y son la base de la historia que se va a contar en el mismo.

Cualquiera puede invocar, forzar o crear una ventaja a partir de un aspecto de episodio en cualquier momento; están siempre ahí, disponibles para todo el mundo.

ASPECTOS DE ESCENA

Los **aspectos de escena** son temporales, con una duración que no irá más allá de la escena actual, abarcando todas las secuencias que conformen dicha escena, salvo que aún tengan sentido con posterioridad (pero rara vez durarán más de un episodio, como mucho).

Los aspectos de escena pueden depender del entorno en el que ésta se desarrolla – lo que afectará a todos los personajes presentes en ella – pero también pueden ir asociados a personajes específicos una vez que alguien ha creado una ventaja sobre uno de ellos.

Los aspectos de escena describen características significativas de las circunstancias con las que los personajes han de lidiar en dicha escena. Esto incluye:

- Características físicas del entorno (*Maleza densa, Pasadizo oscuro, Entorno de baja gravedad*).
- Posicionamiento o colocación (*Puesto de francotirador, Entre los árboles, Patio trasero*).
- Obstáculos inmediatos (*Granero ardiendo, Cerradura atascada, Abismo infranqueable*).
- Detalles contextuales que podrían entrar en juego (*Población al borde del pánico, Cámaras de seguridad, Maquinaria ruidosa*).
- Cambios repentinos en el estado de un personaje (*Arena en los ojos, Desarmado, Cubierto de barro*).

Quién puede usar un aspecto de escena depende mucho del contexto narrativo. Algunas veces estará claro, pero en otras será necesario justificar, en función de lo que está pasando en la escena, si tiene sentido utilizar un aspecto determinado.

En ocasiones los aspectos de escena se convertirán en obstáculos que los protagonistas deberán superar. Otras veces serán la justificación para proporcionar un tipo de oposición activa contra las acciones de algún personaje concreto.

CONSECUENCIAS

Una **consecuencia** es más duradera que un aspecto de escena, aunque no tanto como un aspecto del personaje. Se trata de un tipo especial de aspecto que sufres para evitar quedar fuera de escena durante un conflicto, y describen problemas o heridas duraderas que tu protagonista arrastra consigo tras el conflicto (*Hombro dislocado, Nariz sangrante, Paria social*).

Las consecuencias acompañarán a tu personaje durante un periodo variable de tiempo, desde unas pocas escenas hasta un episodio o dos, dependiendo de la gravedad de las mismas. Las más graves incluso pueden durar toda la temporada. A causa de su forma negativa de expresarse, es probable que estos aspectos sean forzados a menudo mientras duren, y cualquiera que pueda justificar que se beneficia de una consecuencia puede invocarlos o crear una ventaja sobre ellos. Un actor listo podría usar esas consecuencias e invocarlas, pagando su correspondiente punto de Destino, para obtener beneficios.

*El Capitán Castro sufrió la consecuencia **Pierna rota** tras un conflicto anterior especialmente duro. Lo habitual es que sus adversarios fueren su aspecto **Pierna rota** para dificultar las acciones de Castro, pero el actor que interpreta a nuestro protagonista podría **invocar** dicha consecuencia para convencer al personal de un hospital para que le dejen pasar a cierta zona sólo para pacientes, o intentar pasar un control aduanero con unos documentos escondidos en la escayola.*

IMPULSOS

Los **impulsos** son un tipo de aspecto, pero de duración muy fugaz. Consigues un impulso cuando intentas crear una ventaja pero no lo haces lo suficientemente bien, o como un beneficio añadido cuando lo haces realmente bien al intentar una acción. Tienes la oportunidad de invocar dicho impulso una vez de forma gratuita, pero tan pronto como lo hagas, el aspecto desaparece. Suelen durar una toma.

Si lo deseas, puedes permitir a otro personaje invocar tu impulso, si es relevante y puede resultar de ayuda.

ASPECTOS DE LOS PERSONAJES

Los **aspectos de los personajes** son también permanentes, aunque a menor escala, asociados a un protagonista, secundario o extra específico. Describen un número casi infinito de cosas que hacen a cada personaje único, como por ejemplo:

- Rasgos de personalidad significativos o creencias (*Deslumbrado por la belleza, Nunca se deja un hombre atrás, El único enemigo bueno es un enemigo muerto*).
- El pasado o la profesión del personaje (*Educado en West Point, Criado en un orfanato, Ladrón de guante blanco*).
- Una posesión importante o característica notable (*El revólver viejo del abuelo, El instinto del veterano, Elegante en cualquier ocasión*).
- Problemas, metas o cuestiones con las que el personaje tiene que tratar (*Han puesto precio a mi cabeza, Miedo a las alturas, Algún día seré Presidente*).
- Títulos, reputación u obligaciones que pueda tener el personaje (*Capitán de las Fuerzas Aéreas, El mejor guardaespaldas de Nueva York, Vengaré la muerte de mi hermano*).

Como director siempre puedes proponer forzar un aspecto de un protagonista. Como actor puedes invocar o forzar cualquier aspecto de tu protagonista – siempre que sea relevante – o sugerir aspectos de otros protagonistas para que sean forzados, aunque el director siempre tendrá la última palabra sobre si es o no una sugerencia válida.

¿QUÉ HACE UN ASPECTO?

En *Not Alone*, los aspectos son de gran ayuda para el director: indican **qué cosas son importantes para filmar** y ayudan a decidir **cuándo centrar la acción sobre los personajes**.

IMPORTANCIA

La lista completa de aspectos, tanto de la serie y la escena como de los personajes, indican al director los puntos en los que debe enfocar su atención durante el rodaje. Piensa en ello como en un mensaje de los guionistas al director, una serie de pistas que indican el camino hacia un episodio memorable.

Los guionistas, cuando escriben un episodio para *Not Alone*, utilizan dichos aspectos y las conexiones entre ellos para generar problemas que nuestros protagonistas deben resolver. Como actor, los aspectos son la razón por la cual tu protagonista destaca entre otros personajes que pueden tener sus mismas habilidades – otro montón de personajes de la serie pueden

tener la habilidad de *Pilotar*, pero tan solo Luis Castro es un **Capitán de las Fuerzas Aéreas Españolas**. Cuando su rango de Capitán entre en juego, o las Fuerzas Aéreas intervengan en la escena, el episodio adquirirá un toque personal que no habrá tenido de otro modo.

Los aspectos de la serie realizan una función similar pero a una escala mayor, nos cuentan por qué estamos rodando esta historia en particular, lo que la hace peculiar e interesante, distinguiéndola de otras series de temática similar. No tendrá el mismo enfoque la serie si la raza humana está **Luchando por su supervivencia** que si se encuentra **Al borde de la extinción**, ni siquiera aunque ambos aspectos resulten tan parecidos a priori.

Los aspectos de escena ocupan el momento presente en la acción, añadiendo color y profundidad a las situaciones para evitar que se vuelvan monótonas o aburridas. Por ejemplo, una pelea en un bar es algo bastante genérico – podría ser cualquier bar en cualquier parte del mundo. Pero cuando añades el aspecto **Enorme oso grizzly disecado** y los protagonistas hacen que entre en juego, se convierte en “aquella escena en la que los protagonistas tuvieron una pelea en el Grizzly Bar, donde el Capitán Castro derribó el oso disecado sobre aquel agente del FBI.” Los detalles únicos son los que hacen memorables las escenas.

CENTRAR LA ACCIÓN

Al igual que resaltan los detalles importantes, los aspectos también indican cuándo es el momento apropiado para centrar la acción en los protagonistas de la historia, por tratarse de situaciones en las que sus habilidades determinarán el éxito o el fracaso de lo que intentan hacer.

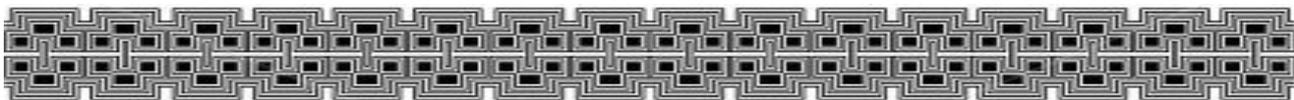
Como Director, es decisión tuya en qué momento las acciones de un protagonista tienen la posibilidad de fracasar. Si un actor declara que su protagonista “*cruza la sala en silencio y sale por la otra puerta*” y no hay nada especial ni en dicha sala ni en la puerta, entonces no hay una verdadera razón para centrar la acción en el protagonista y ésta se resuelve sin más. Pero si los aspectos de la escena indican que la sala tiene el **Suelo cubierto de cristales** y la puerta de salida está **Protegida con una alarma**, entonces tenemos elementos de riesgo a los que merece la pena prestar atención y el actor deberá tirar los dados para ver qué tal se desenvuelve su protagonista.

Si participas en la serie como actor, los aspectos son justamente lo que distingue a un personaje vulgar de los auténticos protagonistas de la serie. Si se presenta la oportunidad de que tu protagonista realice una acción asombrosa en una escena al invocar uno de sus aspectos, hazlo. Del mismo modo, cuando surja la oportunidad de influir en la historia sugiriendo al director un aspecto del protagonista que podría forzarse, hazlo también. La serie saldrá ganando con estas aportaciones, y tu protagonista aparecerá más en pantalla. ¡Se lo debes a tus fans!

CÓMO DISEÑAR UN BUEN ASPECTO

Como los aspectos son tan importantes para el juego, es fundamental diseñar los mejores aspectos posibles. Pero, ¿cómo sabemos qué es un buen aspecto?

Los mejores aspectos son **armas de doble filo, dicen más de una cosa y se expresan de modo sencillo**.



DOBLE FILO

Los mejores aspectos para tu protagonista son aquellos que ofrecen un beneficio evidente a la par que proporcionan oportunidades para complicarles la vida o ser usados en su contra.

Un aspecto con doble filo entrará en juego mucho más a menudo que uno que es solo positivo o solo negativo. Lo utilizarás frecuentemente para que el protagonista resulte espectacular y también será más sencillo forzarlo y podrás recibir más puntos de Destino por su causa.

Cuando escojas un aspecto, piensa en dos formas de invocarlo positivamente y en dos formas en las que alguien podría forzarlo. Si encuentras los ejemplos rápidamente, perfecto. Si no, intenta añadir más situaciones en las que el aspecto podría funcionar o escoge un aspecto nuevo.

Por supuesto esto también es válido para los aspectos creados por el Director, tanto en las diferentes escenas como en los aspectos de la serie. Cualquiera de estos aspectos debería ser algo que tanto los protagonistas como sus antagonistas puedan usar de un modo dramático.

*Imaginemos un aspecto como **Genio de los ordenadores**. Los beneficios de tener este aspecto son evidentes y podrá ser invocado cada vez que el protagonista esté pirateando un ordenador o trabajando con tecnología. Sin embargo no parece probable que sea un aspecto que pueda ser utilizado en contra del personaje. Deberíamos pensar un modo de mejorarlo un poco.*

*¿Qué tal si cambiamos el aspecto por **Friki Tecnológico**? Aun sigue cumpliendo con la idea de que delante de un ordenador podrá ser invocado para ayudar, pero añade una pequeña característica colateral: la gente te considera un bicho raro – y el aspecto podría ser forzado en situaciones sociales – y estás obsesionado con la tecnología – por lo que ante un elemento tecnológico fascinante, el aspecto podría ser invocado para mantener al protagonista distraído del resto de la acción.*

DICE MÁS DE UNA COSA

Antes indicamos varias cosas que un aspecto del protagonista podría describir: rasgos de personalidad, historial, relaciones, problemas, posesiones y demás. Los mejores aspectos implican varias de estas categorías, porque eso significa que tienes más modos de ponerlos en juego.

A la hora de elaborar el guión, esta variedad no es tan importante para los aspectos de escena, ya que solo van a afectar durante una pequeña porción del episodio. Es mucho más importante sugerir esta multiplicidad de contextos cuando se trata de aspectos de serie y personajes.

*Echemos un vistazo a un aspecto simple que un soldado podría tener: **Debo probarme a mí mismo**. Este aspecto se puede invocar siempre que el protagonista intente hacer algo con el fin de ganar la aprobación de otros o de demostrar su capacidad. Alguien podría forzarlo para implicar al protagonista en una lucha que desearía evitar o para aceptar una dura prueba por el bien de su reputación. Tiene doble filo, hasta aquí va bien, aunque solo cuenta una cosa sobre el protagonista.*

*Si enlazamos este aspecto con la relación del personaje con una organización, como: **La Legión me exige probarme a mí mismo**, las opciones se amplían. Ahora podemos, además de aprovechar todo el contexto anterior, introducir el hecho de que la Legión puede exigir cosas a nuestro protagonista o enviarnos a un superior que nos complique la vida. Incluso podremos invocar el aspecto en situaciones en las que la Legión esté implicada o en las que nos relacionemos con gente que pueda verse influenciado por la reputación de la Legión. El aspecto ha ganado situaciones en las que resulta relevante.*

EXPRESADO DE FORMA SENCILLA

Como los aspectos son frases, nos encontramos en ellos todas las ambigüedades del lenguaje, pero si nadie sabe qué es lo que significa tu aspecto, no se usará lo suficiente.

Esto no quiere decir que haya que evitar expresiones poéticas o imaginativas, sin embargo no lo hagas a expensas de la comprensión. Evita utilizar metáforas si puedes simplemente decir lo que quieres de forma directa, de esta forma otras personas no tendrán que parar el juego para preguntar si un determinado aspecto puede utilizarse o no, ni tampoco acabar discutiendo sobre el verdadero significado del aspecto.

*Imaginemos un aspecto llamado **Recuerdos, deseos y pesares**. Hay algo evocador en la frase que sugiere algún tipo de melancolía sobre el pasado. Pero como aspecto, no queda claro qué es lo que se supone que hace. ¿Cómo ayuda al protagonista? ¿Qué recuerdos son esos? ¿Qué deseos? Sin una idea concreta de a qué se refiere el aspecto, invocarlo y forzarlo es prácticamente imposible.*

Supongamos que el actor especifica que la idea es que su protagonista está marcado por los años que ha pasado luchando en una cruenta guerra. Mató a gente que no quería matar, vio cosas que no quería ver y la esperanza de volver a tener un día una vida normal casi ha desaparecido por completo.

*Todo este desarrollo es fantástico y podríamos sugerir llamar al aspecto **Las cicatrices de la guerra**. Es menos poético, seguramente, pero hace una referencia directa al tema del que estamos hablando y da ideas sobre eventos y personas del pasado que podrían regresar a la vida del protagonista.*

Si crees que un aspecto que has creado para tu protagonista no es muy claro, pregunta al resto de actores y al director qué es lo que ellos creen que significa, esto te dará una idea de si es necesario cambiar la forma de expresarlo para que se entienda más claramente.

CÓMO INVOCAR ASPECTOS

El modo principal en el que vas a usar los aspectos en un episodio de **Not Alone** es **invocándolos**. Si tu protagonista está en una situación en la que uno de sus aspectos resulta beneficioso, puedes invocarlo.

Para invocar un aspecto debes explicar por qué el aspecto es relevante, gastar un punto de Destino y elegir uno de los siguientes beneficios:

- Sumar un +2 a la tirada de habilidad después de haber lanzado los dados.
- Repetir la cantidad dados que desees de esa tirada de dados.
- Pasar un bono de +2 a la tirada de otro protagonista, si es razonable que el aspecto que estás invocando pueda ayudarle.
- Añadir un +2 a cualquier tipo de oposición pasiva si resulta razonable que el aspecto que estás invocando pueda contribuir a hacer las cosas más difíciles. También puedes utilizarlo para crear una oposición pasiva Decente (+2) si no existía ningún tipo de oposición.

No importa cuando invoques el aspecto, pero normalmente es mejor esperar hasta que ya has lanzado los dados para ver si vas a necesitar esos beneficios adicionales. Puedes invocar múltiples aspectos en una sola tirada, pero no puedes invocar el mismo aspecto varias veces.



Si decides repetir los dados y la tirada sigue sin ser buena, puedes invocar otro aspecto distinto para repetirla nuevamente o sumar el +2.

Como Director tienes la última palabra sobre si un aspecto es relevante o no en un momento dado. El uso de un aspecto debe tener sentido o ayudar a narrar de forma creativa la forma en que se justifica que tenga sentido. Cómo se haga esta justificación depende del actor que interpreta al protagonista.

Si el aspecto que invocas pertenece a otro protagonista, incluso si se trata de un aspecto de escena asociado a dicho personaje, entonces será él quien reciba el punto de Destino que has gastado en la invocación. Sin embargo este punto obtenido no se podrá utilizar hasta el final de la escena.

INVOCACIONES GRATUITAS

No siempre debes pagar un punto de Destino para invocar un aspecto, a veces es gratis.

Cuando tienes éxito **creando una ventaja**, consigues una invocación gratuita sobre un aspecto. Si obtienes un **éxito con estilo**, logras dos invocaciones. Otras acciones pueden conseguir **impulsos** gratuitos y también consigues una invocación gratis sobre cualquier **consecuencia** que inflijas en un conflicto.

Las invocaciones gratuitas funcionan igual que las normales excepto en dos detalles: no tienes que gastar ningún punto de Destino y la puedes sumar a una invocación normal – o a otra invocación gratuita – para conseguir un beneficio mayor. De este modo podrías usar una invocación gratuita y pagar un punto de Destino para conseguir un +4 en lugar de un +2, para repetir los dados que desees dos veces o para añadir un +4 a la tirada de otro protagonista. También puedes dividir los beneficios, consiguiendo una repetición de tirada y un +2.

Una vez realizada la invocación gratuita, si el aspecto en cuestión sigue estando disponible, puedes seguir invocándolo gastando puntos de Destino normalmente.

Si lo deseas, puedes pasar tu invocación gratuita a otro protagonista. Esto permite cierto grado de trabajo en equipo entre varios personajes. Resulta realmente útil en un conflicto en el que los actores preparan el camino para que uno de los protagonistas pueda dar el golpe final, creando entre todos una serie de ventajas que permitan añadir todos los beneficios a una única tirada, obteniendo así un bono gigantesco.

FORZANDO ASPECTOS

La otra forma de usar aspectos en el juego es cuando éstos son **forzados**. Si estás en una situación en la que tener un determinado aspecto o estar próximo a él puede significar que la vida del protagonista sea más dramática o complicada, cualquiera puede forzar dicho aspecto. El aspecto puede ser del personaje, de la escena, del episodio, de la serie o de cualquier otra cosa involucrada en la situación.

Para forzar un aspecto debes explicar por qué dicho aspecto es relevante y entonces sugerir cuál es la complicación que conlleve. Se pueden negociar un poco los términos de la complicación hasta llegar a un consenso razonable. Quien quiera que sea el forzado tiene entonces dos opciones:

- Acepta la complicación y recibe un punto de Destino
- Paga un punto de Destino para que la complicación no tenga lugar.

Una vez aceptas el trato y recibes el punto de Destino, la complicación ocurre, sin que nada ni nadie pueda impedirlo. No puedes utilizar las habilidades del protagonista ni ninguna otra cosa para mitigar la situación. Tu protagonista tiene que lidiar con los nuevos detalles de la historia que surgen de dicha complicación.

Si evitas que la complicación tenga lugar, entonces has de describir cómo has logrado evitarla. A veces será tan sencillo como que el evento nunca ha tenido lugar y otras veces deberás narrar la forma en que tu protagonista la evita.

Como siempre, el Director tiene la última palabra, no solo a la hora de decidir cuál es el resultado final cuando un aspecto forzado entra en juego, sino también si es válido o no forzar un determinado aspecto en un momento dado. Al igual que con las invocaciones, debería ser evidente o requerir solo una pequeña explicación el que una complicación pueda derivar de un aspecto concreto.

Finalmente, y esto es muy importante: **si eres un actor y quieres forzar el aspecto de otro protagonista, te cuesta un punto de Destino proponer la complicación**. Si eres el Director, siempre puedes forzar aspectos sin coste y cualquier actor puede proponer forzar un aspecto de su propio protagonista también sin coste (y recibiendo, por supuesto, el punto de Destino correspondiente por dicho forzado).

TIPOS DE COMPLICACIONES

Hay dos categorías principales por las que un aspecto puede ser forzado a entrar en juego. Las llamaremos **eventos** y **decisiones**.

EVENTOS

El personaje no puede evitar la situación de ningún modo y el mundo a su alrededor responde a un determinado aspecto de forma que las circunstancias se vuelven más complicadas para él. Sería algo parecido a esto:

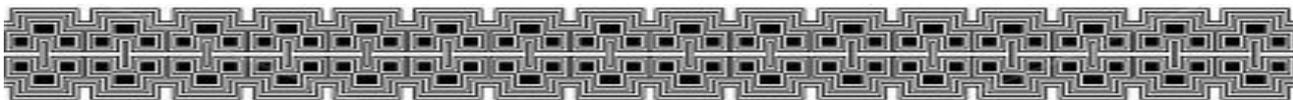
Tienes _____ aspecto y estás en _____ situación, por lo que tiene sentido que, desafortunadamente _____ te suceda. Maldita sea tu suerte.

*Por ejemplo: el Capitán Castro tiene el aspecto **Estos enormes pies no son para bailar** y se ha colado sin autorización en unas instalaciones secretas del gobierno, por lo que tiene sentido que, desafortunadamente, su torpeza haga que tropiece en el peor momento posible y dos guardias del recinto adviertan su presencia. Maldita sea su suerte.*

Como se puede ver en este tipo de complicaciones lo verdaderamente importante está en la propia complicación. El hecho de que los protagonistas se vean envueltos continuamente en situaciones complicadas y dramáticas es, precisamente, lo que los convierte en protagonistas.

Como Director, forzar aspectos de este modo es parte de tu trabajo. Se espera de ti que controles el mundo alrededor de los protagonistas, haciendo que el entorno reaccione a su presencia de formas inesperadas.

Para los actores y protagonistas, esta forma de forzar los aspectos es un modo de conseguir una recompensa simplemente por *estar ahí*. Puedes proponer este tipo de eventos para forzar tus propios aspectos cuando quieras, pero recuerda que el director tiene la palabra final sobre lo que permitirá entrar en la



escena y lo que no ya que, al fin y al cabo, él es quien controla la historia y puede rechazar la idea si tiene otra situación mejor en su guión.

DECISIONES

Una decisión es una forma de forzar un aspecto que surge desde el propio protagonista. Sucede a causa de una decisión que toma él mismo, de ahí el nombre. Sería algo parecido a esto:

Tienes el aspecto _____ y te encuentras en _____ situación, de modo que tiene sentido que tu personaje decida _____. La cosa se complica cuando _____.

*Por ejemplo: el Capitán Castro tiene el aspecto **Incómodo entre la multitud** y ha sido invitado a una recepción de gala en la embajada, junto con otras muchas personas destacadas, de modo que tiene sentido que en algún momento decida hacer algún desafortunado comentario al respecto. La cosa se complica cuando le presentan a la Ministra de Defensa Hanna Brown, quien va a ser homenajada en la recepción y que – a juzgar por su frío saludo – ha debido escuchar su comentario.*

De modo que el verdadero impacto dramático de este tipo de complicaciones no es la decisión que el personaje toma, sino como ésta le complica la vida.

Si tu protagonista necesita obtener puntos de Destino puedes utilizar esta vía para conseguirlos. Si propones forzar un aspecto en base a una decisión que toma tu protagonista, lo que realmente estás ofreciendo al Director es si puedes hacer algo que realmente se va a convertir en un problema para tu personaje, ni tan siquiera necesitas tener en mente que tipo de complicación concreta quieres crear. Si la situación merece la pena, el Director debería aceptar la complicación e introducirla en la escena.

COMPLICACIONES RETROACTIVAS

A veces, durante el episodio, alguien puede darse cuenta de que se han cumplido todos los requisitos para que un aspecto haya sido forzado sin que se haya entregado un punto de Destino a cambio. El Director tiene, como siempre, la última palabra para decidir si esto es cierto y entregar al protagonista el punto de Destino correspondiente de forma retroactiva.

CÓMO FORZAR ASPECTOS DE LA ESCENA

Del mismo modo que con el resto de aspectos, se pueden utilizar los aspectos de escena (y, por extensión, los de la serie) para forzarlos. Como estos aspectos son normalmente externos a los protagonistas, siempre causarán complicaciones basadas en eventos. El protagonista o protagonistas afectados obtendrán un punto de Destino por la complicación.

A continuación podemos ver algunos ejemplos:

*Como el almacén en el que se encuentran está **Envuelto en llamas**, y los protagonistas están atrapados en medio del incendio, tiene sentido que, desafortunadamente, el enemigo que están persiguiendo se escape en la confusión. Maldita sea su suerte.*

*El terreno por el que circulan está **Cubierto de nieve** por todas partes, por lo que tiene sentido que, desafortunadamente, aunque pueden huir de sus enemigos estos no tendrán ningún problema en seguir sus huellas y darles alcance más adelante. Maldita sea su suerte.*

CÓMO ELIMINAR O CAMBIAR UN ASPECTO

Los aspectos de la serie y de los protagonistas irán cambiando con el tiempo. Esto se detallará más adelante en el Capítulo 8 – *Dirigiendo Not Alone*.

Si deseas eliminar un aspecto de situación, tu protagonista puede hacerlo de dos modos: superando una tirada de una acción destinada concretamente a quitar un aspecto o superando una tirada de una acción que haga que el aspecto ya no tenga sentido si la acción tiene éxito. (Por ejemplo, si estás **Agarrado**, puedes intentar salir corriendo. Si tienes éxito ya no tendrá sentido que tengas el aspecto de **Agarrado** y, por lo tanto, se elimina).

Si otro personaje interfiere con tu acción, habrá que realizar tiradas de oposición activa normalmente. En otros casos será el Director quien determine la oposición pasiva o decida eliminar el aspecto sin necesidad de tiradas.

Finalmente, si en un momento determinado un aspecto ya no tiene sentido en la escena que está desarrollándose, simplemente se eliminará.

CÓMO CREAR Y DESCUBRIR NUEVOS ASPECTOS

Además de los aspectos del protagonista, de la serie y de la escena que el Director presenta, cada actor tiene la posibilidad de crear, descubrir o conseguir acceso a otros aspectos durante una sesión de rodaje.

La mayoría de las veces el protagonista deberá usar la acción de crear una ventaja para crear un nuevo aspecto. Cuando se describe la acción que proporciona la ventaja, el contexto debería indicar si se requiere un nuevo aspecto o si la ventaja deriva de uno ya existente. Si se está introduciendo una nueva circunstancia en la escena – como lanzar arena a los ojos de alguien – entonces quiere decir que se necesita un nuevo aspecto de situación.

Si no estás buscando obtener una invocación gratuita, sino que tan solo parece que un determinado aspecto tiene sentido que exista en la escena actual, no es necesario tirar los dados o hacer nada para crear este nuevo aspecto: tan solo has de sugerirlo y todo el reparto decidirá si es interesante, en cuyo caso simplemente se añadirá.

ASPECTOS SECRETOS U OCULTOS

Algunas habilidades permiten utilizar la acción de crear una ventaja para revelar aspectos que están ocultos, tanto en personajes secundarios como en el entorno – en cuyo caso el Director revelará el aspecto si se obtiene un resultado favorable en la tirada de dados. Puedes utilizar esta acción para intentar “pescar” aspectos si no estás muy seguro de qué es exactamente lo que debes buscar – conseguir una buena tirada es justificación suficiente para ser capaz de encontrar algo susceptible de convertirse en una ventaja.

Generalmente asumimos que la mayoría de los aspectos de la escena en curso son de dominio público *para los actores*. Los datos sobre otros protagonistas, papeles principales y personajes secundarios están disponibles en el guión y los actores podrían tener acceso a ellos en cualquier momento, lo que no quiere decir que sus *protagonistas* los conozcan, pero es una de las razones de que exista la acción de crear una ventaja – para justificar el hecho que de un personaje descubra cosas sobre otros personajes.



También debemos recordar que los aspectos tan solo ayudan al desarrollo de la trama si se pueden utilizar – los aspectos que nunca son descubiertos son tan inútiles como si nunca hubieran existido. Por ello la mayoría de las veces los actores deberían conocer siempre los aspectos que están disponibles y, si existe duda de si su protagonista los conoce o no, podemos utilizar las tiradas de dados para decidirlo.

Finalmente, como director decidirás en ocasiones que algunos aspectos de un personaje principal de la trama queden guardados en secreto o no revelarás determinados aspectos de escena inmediatamente, con el fin de añadir tensión durante la sesión de rodaje. Si los protagonistas están investigando una serie de asesinatos, que los actores no sepan que un determinado personaje tiene el aspecto **Asesino en serie sociópata** porque lo vean escrito en el guión desde el principio del rodaje, sin duda ayudará a su interpretación.

En estos casos te recomendamos no convertir en un aspecto aquello que intentas ocultar. En su lugar, convierte en aspectos detalles que tengan sentido en el contexto una vez que el secreto sea revelado.

Por ejemplo, siguiendo con el caso comentado anteriormente, nuestro adversario principal es un asesino sociópata que está aterrorizando la ciudad. Como ellos no lo saben, el tipo colabora con nuestros protagonistas en la investigación de su propio caso, por lo que se dedicará a entorpecerla lo más posible.

*En lugar de crear un aspecto llamado **Asesino en serie sociópata**, el director decide crear unos cuantos detalles personales en su lugar: **Impulsos violentos**, **Sin remordimientos** y **Extremadamente egocéntrico**. Si los protagonistas son capaces de descubrir un par de ellos o los leen accidentalmente en las notas del director, comenzarán a sospechar del personaje, pero no arruinará el misterio de la escena de inmediato.*

ECONOMÍA DE PUNTOS DE DESTINO

La mayor parte del tiempo, el uso de aspectos gira en torno a los puntos de Destino. Cada actor anotará los puntos de Destino de que dispone en su hoja de protagonista o podrá contabilizar su suministro mediante marcadores, como fichas de póquer, cuentas de cristal u otros elementos.

Lo ideal es que haya un flujo continuo de puntos de Destino durante la sesión de rodaje. Los protagonistas los gastarán para realizar acciones increíbles en momentos cruciales y los recuperarán cada vez que sus vidas se vuelven dramáticas y complicadas. Por lo tanto, si los puntos de Destino fluyen del modo que deben hacerlo, nos encontraremos frente a ciclos de triunfos y contratiempos que permitirán crear una historia interesante.

Veamos cómo funciona.

REFRESCO

Cada personaje tiene una cantidad de puntos de Destino al comienzo de cada sesión de rodaje. Este total se conoce como **valor de refresco**. El refresco, por defecto, comienza con un valor igual a seis menos el número de proezas del protagonista. Al elegir proezas durante la creación de tu protagonista, no debes reducir el valor de refresco por debajo de uno ni quedar por encima de cinco.

Tu protagonista conseguirá puntos de refresco adicionales cuando la serie alcance determinados momentos cruciales a lo largo de la temporada (que trataremos más adelante en el Capítulo 8 – *Dirigiendo Not Alone*).

Estos puntos los puedes gastar para adquirir más proezas o conservar para incrementar los puntos de Destino de inicio. Nunca puedes reducir el valor de refresco de tu protagonista por debajo de un punto.

Puede suceder que tu protagonista finalice una sesión de rodaje con más puntos de Destino de los que indica su valor de refresco. Si eso sucede, los puntos adicionales no se pierden entre una sesión y otra, pero tampoco ganarás puntos adicionales. Al comienzo de cada nuevo episodio, los puntos de Destino si que se restauran a sus valores de inicio, independientemente de cómo finalizase el episodio anterior.

CÓMO GASTAR PUNTOS DE DESTINO

Puedes gastar puntos de Destino de cualquiera de las formas siguientes:

- **Invocar un aspecto.** Invocar un aspecto cuesta un punto de Destino, salvo que la invocación sea gratuita.
- **Potenciar una proeza.** Algunas proezas son muy potentes y por ello cuestan un punto de Destino para poder ser activadas.
- **Rehusar una complicación.** Una vez que se fuerza un aspecto, puedes pagar un punto de Destino para evitar la complicación asociada al mismo.
- **Incorporar un detalle a la trama.** Para añadir algún elemento narrativo basado en uno de tus aspectos, debes gastar un punto de Destino.
- **Utilizar una habilidad en lugar de otra.** Puedes gastar un punto de Destino para poder usar una determinada habilidad en lugar de otra durante una escena, siempre que puedas justificar dicho cambio a partir de uno de tus aspectos.
- **Utilizar un atributo en lugar de una habilidad.** Puedes gastar un punto de Destino para poder usar un determinado atributo en lugar de una habilidad durante una escena, siempre que puedas justificar dicho cambio a partir de uno de tus aspectos.

CÓMO GANAR PUNTOS DE DESTINO

Ganas un punto de Destino en cada una de las situaciones siguientes:

- **Al aceptar una complicación.** Ganas un punto de Destino cuando aceptas una complicación al ser forzado uno de tus aspectos. Como hemos mencionado anteriormente, en determinadas circunstancias esto puede suceder de forma retroactiva.
- **Cuando alguien invoca un aspecto tuyo en tu contra.** Si alguien paga un punto de Destino para invocar uno de los aspectos de tu protagonista, ganas dicho punto de Destino al final de la escena. Esto incluye cualquier ventaja creada contra tu personaje, así como las consecuencias.
- **Al admitir la derrota en un conflicto.** Recibes un punto de Destino por admitir la derrota en un conflicto, así como un punto de Destino adicional por cada consecuencia que hayas recibido durante el mismo. (Esto no es lo mismo que quedar fuera de escena en un conflicto, dicho sea de paso, pero volveremos a esto en el Capítulo 7 – *Retos, Competiciones y Conflictos*).

EL DIRECTOR Y LOS PUNTOS DE DESTINO

Como Director, también tienes que usar los puntos de Destino, pero las reglas son algo diferentes de las que se aplican a los actores.

Cuando concedes a los actores puntos de Destino por forzar sus aspectos o porque admitan la derrota, éstos proceden de un fondo ilimitado que tienes disponible para ello – no tienes que preocuparte por quedarte sin puntos de Destino para conceder.

Los personajes principales y secundarios bajo tu control no son tan afortunados. Estos personajes tienen una cantidad limitada de puntos de Destino que puedes utilizar para favorecerlos. **Cuando comienza una nueva escena, tienes un punto de Destino por cada protagonista que participe en la misma.** Puedes utilizar estos puntos de Destino en cualquier personaje que desees y puedes conseguir puntos adicionales si sus aspectos son forzados, al igual que sucede con los protagonistas.

El total de puntos de Destino se renueva – uno por cada protagonista – al comienzo de cada nueva escena.

Hay dos excepciones:

- Aceptas una complicación que finaliza la escena actual o da comienzo a una nueva. Si esto sucede, consigues un punto de Destino extra para la escena siguiente.
- Admites la derrota en un enfrentamiento con los protagonistas en la escena previa. Si eso sucede, los puntos de Destino que obtendrías normalmente por admitir la derrota pasan a la siguiente escena y se suman al total.

Si la siguiente escena no presenta una interacción significativa entre los protagonistas y los personajes secundarios, estos puntos extra se guardan para la siguiente escena en la que esto suceda.



CAPÍTULO 5. ATRIBUTOS, HABILIDADES Y PROEZAS.

ATRIBUTOS

Los **atributos** son las capacidades primarias del personaje, su esencia, y nos permiten conocer cómo es de un vistazo rápido. Son cuatro, dos físicos y dos mentales. Cada atributo agrupa en realidad varias cualidades distintas que trataremos como un todo uniforme y al que asignaremos un valor.

Los atributos se valoran con los mismos adjetivos de la escala. Cuanto mayor sea su valor, mejor es dicho atributo. Además nos ayudan a definir algunos elementos básicos del personaje, como las casillas de estrés disponibles en los conflictos o su valor de defensa.

HABILIDADES

Una **habilidad** es una palabra que utilizamos para definir un grupo de competencias en un campo determinado – como Atletismo, Pelea o Engañar – que un personaje habrá conseguido a través de talento innato, entrenamiento o años de ensayo y error. Las habilidades son la base para todo aquello que un personaje (protagonista o no) quiera hacer durante la serie que involucre riesgo y azar (y dados).

Las habilidades se valoran con los mismos adjetivos de la escala. A mayor valor, mejor es el personaje en esa habilidad. Al igual que los atributos nos dan un vistazo conjunto de cómo es un personaje, las habilidades nos permiten vislumbrar el potencial del mismo – en qué destaca, en qué otras cosas se defiende, y en cuales no es demasiado bueno.

LAS ACCIONES BÁSICAS

Las **acciones básicas** son aquello que puede hacer tu personaje con sus habilidades y atributos. Las trataremos más adelante en un capítulo independiente (Capítulo 6 – *Acciones y Resultados*), pero vamos a dar un vistazo rápido a las mismas en este momento.



Superar. Tal y como dice su nombre, te enfrentas a algún tipo de obstáculo, desafío o tarea a realizar relacionada con tu habilidad o atributo.



Crear una ventaja. Tanto si estás intentando descubrir algo sobre un oponente o creando una situación que aumente tus posibilidades de éxito, crear una ventaja permite descubrir y crear aspectos, concediendo invocaciones gratuitas de los mismos.

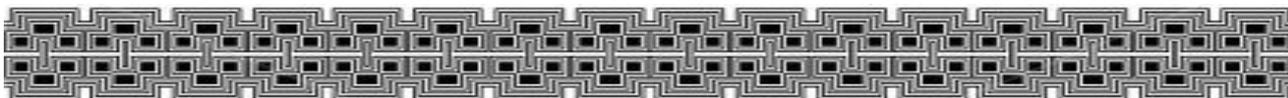


Atacar. La utilizas cuando intentas dañar a alguien en un enfrentamiento. Este daño puede ser de naturaleza física, mental, emocional o social.



Defender. La utilizas cuando intentas evitar que alguien te cause daño, te supere o cree algún tipo de ventaja que pueda utilizar sobre ti.

Aunque solo existan estas cuatro acciones, el atributo o habilidad que se utilice se encargará de poner la acción en contexto. Por ejemplo podrás superar el interrogatorio de un guardia



tanto con Engañar como con Convencer, pero la forma de hacerlo diferenciará claramente a tu protagonista de otro, permitiendo a cada cual contribuir de forma única al desarrollo de la serie.

PROEZAS

Una **proeza** es un rasgo especial de tu personaje que cambia la forma en la que una determinada habilidad o atributo funciona para él. Algunas proezas podrían ser bastante comunes en determinados ambientes – entrenamientos especiales o de élite, talentos excepcionales, alteraciones genéticas u otro millar de razones más por las cuales algunas personas consiguen obtener más de sus habilidades que otras.

A diferencia de las habilidades, que son el tipo de cosas que cualquiera puede hacer durante la serie, las proezas son particulares de cada personaje y son las que marcan la diferencia entre dos personajes que tienen una misma habilidad.

PROEZAS Y REFRESCO

Adquirir una nueva proeza para tu protagonista reduce en uno su valor de refresco.

CÓMO CREAR PROEZAS

Junto a la descripción de los atributos y habilidades, podrás encontrar una serie de ejemplos de proezas asociadas a los mismos. Esta lista, no obstante, no pretende cubrir todas las posibilidades, al contrario, se trata tan solo de unos pocos ejemplos destinados a servir de ayuda e inspiración para crear tus propias proezas.

A continuación incluimos una lista de todo lo que una proeza podría hacer, para usarlo como guía cuando intentes crear una para tu protagonista.

AÑADIR UNA NUEVA ACCIÓN A UNA HABILIDAD

Una de las opciones más básicas para una proeza es permitir a una habilidad hacer algo que normalmente no puede hacer. Esto añadirá una nueva acción posible para dicha habilidad, bajo determinadas condiciones, para aquellos que posean la proeza. Ésta nueva acción puede ser una que pueda realizarse a través de otra habilidad o que no pueda realizarse con ninguna de ellas. Veamos un ejemplo:

Apuñalar por la espalda. El protagonista puede utilizar la habilidad de Sigilo para hacer ataques físicos, siempre que el objetivo del ataque no esté advertido de su presencia.

AÑADIR UN BONO O UNA PENALIZACIÓN A UNA ACCIÓN

Otro uso para proezas consiste en añadir un modificador positivo a una habilidad bajo unas circunstancias muy concretas. Las circunstancias bajo las que estos modificadores intervienen deberían ser poco frecuentes.

El modificador habitual será de +2 al valor de la tirada de dados. También podría aplicarse el modificador tan solo en caso de superar la tirada, para aumentar el nivel de éxito de la misma, si tiene más sentido de este modo. Recordemos que superar la tirada por un nivel de éxito mayor permite que la acción sea más efectiva de algún modo.

A continuación podemos ver un ejemplo:

Siempre hay una salida. +2 a las tiradas de Robar en los intentos de crear una ventaja cuando el protagonista está intentando escapar de una localización.

CREAR UNA EXCEPCIÓN EN LAS REGLAS

Finalmente, una proeza puede permitir crear una pequeña excepción, en una circunstancia muy concreta, para aplicar otra regla que no encaje exactamente en la categoría de una acción. El capítulo 7 – *Retos, Competiciones y Conflictos*, está lleno de pequeñas reglas que indican cuándo una habilidad se puede usar y qué sucede cuando la usas. Las proezas pueden romper estas reglas, ampliando las posibilidades.

El único límite a esto es que una proeza no puede cambiar ninguna de las reglas básicas de los aspectos en términos de invocación, forzado o gasto de puntos de Destino.

A continuación podemos ver algunos ejemplos:

Litigador. Puedes utilizar Conocimiento en lugar de otra habilidad durante un Reto, permitiendo el uso de Conocimiento dos veces durante el mismo Reto, siempre que se trate de un Reto relacionado con leyes.

Riposte. Si consigues tener éxito con estilo en una defensa con la habilidad de Pelea, puedes elegir causar dos casillas de daño en lugar de conseguir un impulso.

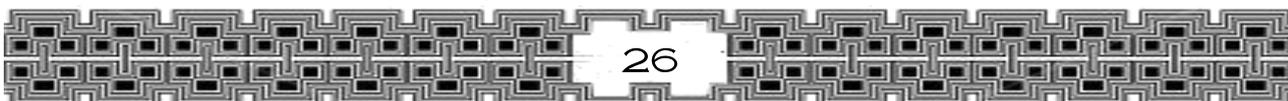
LISTADO DE ATRIBUTOS Y HABILIDADES

A continuación encontrarás el listado completo de atributos y habilidades disponibles para los protagonistas de *Not Alone*, así como una serie de proezas de ejemplo asociadas a los mismos.

Cada atributo y habilidad contiene una lista de acciones en las que tu protagonista puede utilizarla. La lista no es necesariamente exhaustiva, pudiendo existir otras situaciones en las que la habilidad o el atributo sea aplicable.

N
O
T
A
L
O
N
E
S

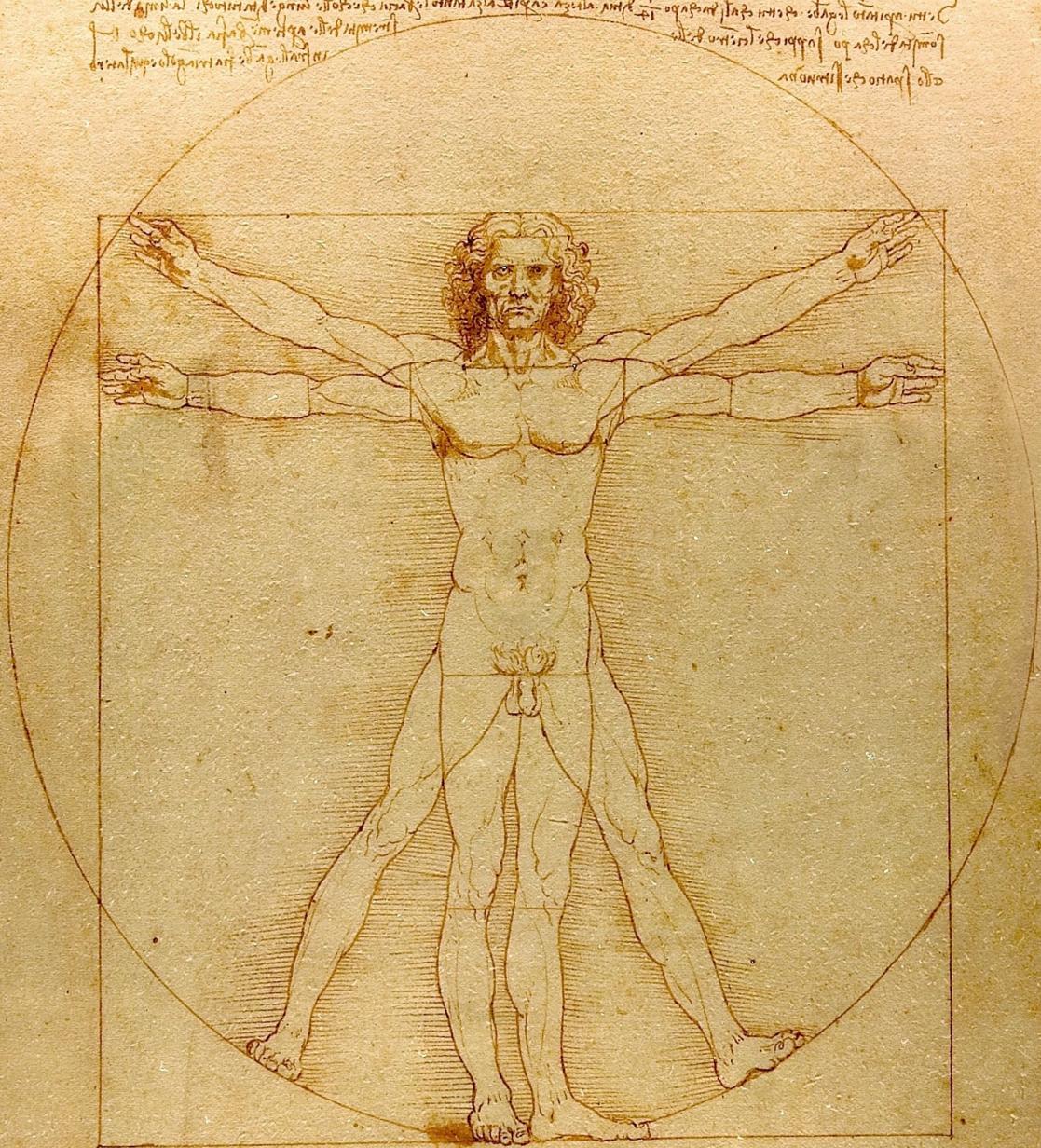
P
R
O
E
Z
A
S



11.1
4

120

Handwritten text in a cursive script, likely a Latin manuscript, located at the top of the page above the drawing.

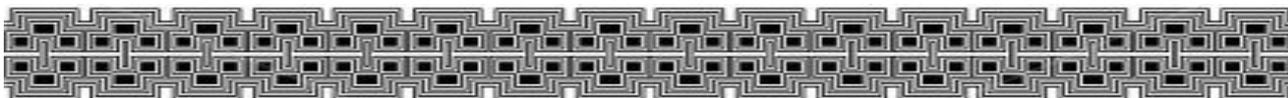


Handwritten text in a cursive script, located below the drawing and above the bottom text block.

B

Handwritten text in a cursive script, located at the bottom of the page below the drawing.

Handwritten signature or name, possibly 'Leonardo da Vinci', located in the bottom right corner of the page.



ATRIBUTOS

Existen cuatro atributos que definen las capacidades primarias de un protagonista: **fortaleza, agilidad, mente y voluntad**.

N
O
T
A
L
O
N
M
A
T
R
I
B
U
T
O
S

FORTALEZA

El atributo de Fortaleza representa las aptitudes físicas naturales de tu personaje, como la fuerza, el aguante y la resistencia.

Fortaleza determina también el estrés físico que eres capaz de soportar antes de quedar fuera de escena. Cada punto en fortaleza te otorga una casilla de estrés adicional, de modo que un protagonista con un valor de fortaleza Decente (+2), comenzaría con cuatro casillas de estrés físico.



Puedes usar Fortaleza para superar cualquier obstáculo que requiera fuerza bruta, casi siempre para superar un aspecto de situación en una zona, como librarte de barrotes o puertas cerradas. Fortaleza también se puede usar para las típicas competiciones de fuerza, como los pulsos, así como retos basados en la resistencia, como una maratón.



Fortaleza tiene muchas posibilidades a la hora de crear ventajas en un conflicto físico, con frecuencia relacionadas con agarrar o sujetar a alguien, dejándolo **Apresado** o **Inmovilizado**. También podría ser usado como una manera de descubrir lesiones físicas en un adversario – al agarrar al mercenario te das cuenta que tiene una **Pierna mal curada** o algo similar.



Fortaleza no se usa para atacar directamente a la gente, para eso está la habilidad de Pelea.



Aunque generalmente no se usa Fortaleza para defenderse de ataques, puedes usarla para realizar una oposición activa y obstaculizar el movimiento de alguien, siempre que con tu cuerpo puedas bloquearle el paso. También podrías interponer algo pesado y sujetarlo, para impedir el paso de alguien.

PROEZAS DE FORTALEZA

Presa poderosa. +2 a las pruebas de Fortaleza realizadas para crear ventajas sobre un enemigo sujetándole o agarrándole.

Aguantar el golpe. Puedes usar Fortaleza como defensa contra ataques hechos con los puños o armas contundentes, aunque siempre sufrirás 1 punto de estrés en un empate.

Duro de pelar. Una vez por sesión, al coste de un punto de Destino, puedes reducir la severidad de una consecuencia moderada de naturaleza física a leve (si la casilla de consecuencia leve está libre), o ignorar una consecuencia leve.

AGILIDAD

El atributo de Agilidad representa las aptitudes físicas naturales de tu personaje que están relacionadas con su rapidez de reflejos, coordinación manual y visual, flexibilidad y elasticidad. Agilidad determina las defensas del personaje, y su capacidad para eludir y apartarse de las trayectorias de ataques, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia.



Agilidad te permite superar cualquier obstáculo que requiera movimiento físico fluido y rápido. Puedes usar Agilidad para moverte entre zonas en un conflicto si hay algún aspecto de situación o un obstáculo que lo impida. También puedes usar Agilidad para carreras o persecuciones en cualquier reto o competición en el que las circunstancias lo justifiquen – si la agilidad no resulta un factor determinante, utilizaremos normalmente la habilidad de Atletismo.



Cuando creas una ventaja con Agilidad, estás realizando la actividad física más rápido, con más estilo o de manera acrobática para confundir o superar a tus adversarios. También puedes usarla para mostrar tu maestría o para adquirir conocimientos sobre un objetivo y averiguar si está en baja forma, si podría realizar alguna tarea determinada, o si sufre alguna lesión oculta que sus movimientos delaten.



Agilidad no es una habilidad de ataque por sí sola.



La habilidad de Armas se utiliza para calcular los valores de Defensa de un protagonista. Agilidad es una habilidad válida para defenderte en un conflicto físico, siempre que el protagonista no tenga su capacidad de moverse impedida de algún modo. También puedes usarla para defenderte contra personajes que intenten moverse cerca de ti, si te encuentras en posición de interponerte y obstaculizar físicamente dicho movimiento.

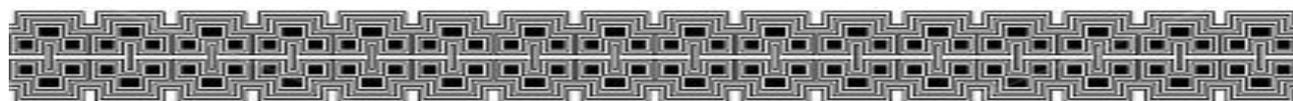
PROEZAS DE AGILIDAD

Defensa impenetrable: Cuando estás envuelto en un conflicto cuerpo a cuerpo con un adversario y utilizas la opción de defensa total, sumas un +2 adicional a tu defensa.

Equilibrio perfecto: Cuando tienes que superar un obstáculo en el que tu sentido del equilibrio es el elemento fundamental, sumas un +2 a tu tirada.

Rápido de manos: Puedes utilizar tu Agilidad en lugar de la habilidad de Robar cuando estés intentando escamotear un objeto que quepa en tu mano (una pistola pequeña, cartera o similar).





MENTE

El atributo de Mente representa las aptitudes intelectuales naturales del personaje, relacionadas con su capacidad de razonamiento, astucia, memoria y rapidez de aprendizaje.

 Puedes usar Mente para superar cualquier obstáculo que requiera del uso de tus facultades mentales. Resolver un acertijo, descifrar una clave o recordar un dato concreto. Mente también se puede usar para competiciones o retos basados en la inteligencia o la memoria.

 Puedes utilizar Mente para crear una ventaja examinando y estudiando a un adversario, una situación, o el entorno en el que te encuentras mediante tu capacidad de deducción y razonamiento, pudiendo crear o identificar aspectos del mismo.

 Mente no se puede utilizar para atacar por sí misma.

 Mente puede utilizarse para defender cuando alguien intenta crear una ventaja sobre ti mediante el engaño, siempre que dicho engaño no provenga de otro personaje o éste no se halle presente – en cuyo caso correspondería utilizar la habilidad de Empatía.

PROEZAS DE MENTE

Memoria prodigiosa: +2 a las pruebas de Mente para recordar detalles concretos.

Sé cómo funciona: Una vez por sesión de rodaje, el protagonista podrá utilizar su atributo de Mente para activar, utilizar o reparar un aparato en lugar de la habilidad de Técnicas correspondiente, sin necesidad de gastar un punto de Destino.

He leído sobre ello: Una vez por sesión de rodaje, el protagonista podrá utilizar su atributo de Mente para entender, interpretar o recordar unos datos concretos en lugar de la habilidad de Conocimiento correspondiente, sin necesidad de gastar un punto de Destino.



VOLUNTAD

Voluntad representa la fortaleza mental de tu personaje y la capacidad para resistir daño mental, al igual que la Fortaleza hace con el aspecto físico.

Voluntad determina también el estrés mental que eres capaz de soportar antes de quedar fuera de escena. Cada punto en Voluntad te otorga una casilla de estrés adicional, de modo que un protagonista con un valor de Voluntad Decente (+2), comenzaría con cuatro casillas de estrés mental.

 Puedes utilizar Voluntad para enfrentarte a obstáculos que requieran una gran concentración o disciplina. Algunas tareas mentalmente absorbentes podrían caer dentro de esta categoría, como recomponer un puzzle o buscar un dato concreto dentro de una lista interminable. Utilizaremos Voluntad cuando sea solo una cuestión de tiempo el que puedas superar el reto mental, usando Mente cuando haga falta algo más que pura fuerza mental para lograrlo. Algunos de los obstáculos que se opondrán a la Voluntad formarán parte de retos, para reflejar el esfuerzo que requieren.

 Puedes utilizar Voluntad para incorporar aspectos sobre ti mismo, representando estados de profunda concentración.

 Voluntad no se utiliza para atacar.

 Voluntad es el atributo principal que utilizarás para defenderte contra ataques mentales de habilidades sociales, representando tu control sobre tus reacciones.

PROEZAS DE VOLUNTAD

La fuerza de la determinación: Utiliza Voluntad en lugar de Fortaleza en cualquier prueba de superar que implique una hazaña de fuerza.

Tipo duro: Puedes elegir ignorar una consecuencia leve o moderada por la duración de una escena. No podrá ser forzada o invocada por tus enemigos durante ese tiempo. Al finalizar la escena la recuperarás pero su gravedad habrá aumentado; si era leve pasará a moderada, y si ya era moderada, pasará a severa.

Indomable: +2 para defenderte contra ataques mentales destinados a intimidar o causar miedo a tu protagonista.

N
I
N
F
A
T
R
I
B
U
T
O
S

HABILIDADES

En *Not Alone* existen varias habilidades que definen las cosas que tu protagonista sabe hacer y cómo de bueno es haciéndolas. Estas habilidades aparecen listadas en el cuadro siguiente.

ÁRBOLES DE HABILIDADES

La mayoría de las habilidades listadas en este capítulo corresponden, como ya hemos comentado anteriormente, a familias de competencias más o menos amplias. Sin embargo existen casos concretos en los que esta generalización puede dar lugar a situaciones, cuanto menos, extrañas.

Contemplemos, por ejemplo, el caso de la habilidad de Conocimiento. Se trata de una habilidad tan genérica que la puntuación que un protagonista tenga en ella abarcaría a todos los campos del conocimiento humano, algo que resulta absurdo a todas luces.

Para solucionar esta situación, este tipo de habilidades se construirán de la siguiente forma:

Al otorgar una puntuación a la habilidad, escogeremos ese mismo número de campos concretos dentro de la familia a la que engloba. A continuación asignaremos el valor de la habilidad a uno de dichos campos, asignando valores inferiores de la escala al resto de campos escogidos.

Por ejemplo, asignamos un valor de Bueno (+3) a la habilidad de Conocimiento de nuestro protagonista el Capitán Castro y escogemos tres campos concretos del conocimiento: Matemáticas, Física y Biología. Anotamos estos tres campos en nuestra hoja de protagonista, junto a la habilidad de Conocimiento, y decidimos que nuestro protagonista será Bueno (+3) en Matemáticas, Decente (+2) en Física y Promedio (+1) en Biología.

H
A
B
I
L
I
D
A
D
E
S

AÑADIR O QUITAR ÁRBOLES DE HABILIDADES.

La inclusión de árboles de habilidades dentro de *Not Alone* fue objeto de varios debates internos que implicaron tanto al estudio como a productores, directores y guionistas consultados.

Finalmente se llegó a un consenso y se decidió incluir esta modificación sobre las cuatro habilidades indicadas en el texto.

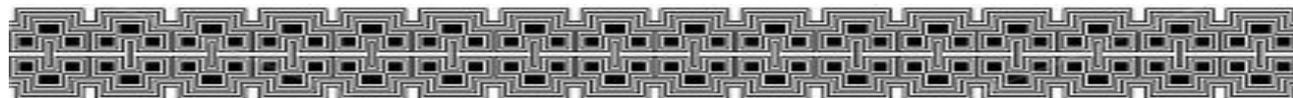
Por supuesto cada Director o equipo de rodaje es perfectamente libre de eliminar estos árboles, dejando todas las habilidades como grandes bloques de competencias o, por el contrario, añadir tantos árboles como deseen a las habilidades que consideren oportuno, como por ejemplo a las habilidades de Armas, Disparo o Atletismo.)

ALERTA
ARMAS
ARMAS EXÓTICAS
ATLETISMO
CONDUCCIÓN
CONOCIMIENTO
CONTACTOS
CONVENCER
DEMOLICIONES
DEPORTES DE RIESGO
DISPARAR
EMPATÍA
ENGAÑAR
ETIQUETA
INVESTIGAR
NAVEGAR
PELEA
PILOTAR
PRESENCIA
RECURSOS
ROBAR
SIGILO
SUPERVIVENCIA
TÉCNICAS

Lo concretos o generales que sean estos campos de conocimiento deberán ser consensuados entre el Director y los actores, pudiendo elegir campos genéricos y amplios, que permitan a los protagonistas la oportunidad de intervenir en situaciones muy diferentes, o campos más concretos que denoten una cierta especialización.

Siguiendo con el ejemplo anterior, el Director y el actor deciden hacer un cambio y escoger unos campos distintos para la habilidad de Conocimiento, que sean más adecuados para un Capitán de las Fuerzas Aéreas. Tras pensarlo un poco, nuestro protagonista finaliza con un valor Bueno (+3) en Ingeniería, un valor Decente (+2) en Aeronáutica; y un valor Promedio (+1) en Medicina.

Las habilidades del listado general que se construirán mediante un árbol de habilidades, serán: **Armas exóticas, Conocimiento, Deportes de riesgo, y Técnicas.**



ALERTA

La habilidad de Alerta representa la percepción general de un protagonista, el uso de sus sentidos y su talento para darse cuenta de los detalles al vuelo, así como su capacidad de reacción ante lo inesperado. El tipo de detalles que un protagonista obtiene con esta habilidad es muy superficial en comparación con los obtenidos con Investigación, pero también el tiempo empleado es mucho menor.

 Normalmente no utilizarás esta habilidad para superar obstáculos pero cuando lo hagas será reaccionando ante ellos: darte cuenta de algo durante una escena, escuchar un sonido amortiguado, notar el arma oculta bajo las ropas de un tipo.

 Puedes utilizar Alerta para crear aspectos basados en la observación directa – examinar una habitación en busca de detalles que pasan desapercibidos, buscar una ruta de escape entre un edificio derruido, encontrar a alguien entre una multitud, etc. Cuando te fijas en la gente ves qué sucede con ellos *externamente*, sus cambios interiores se estudian con Empatía. Puedes utilizar alerta para declarar que tu personaje busca algo que pueda utilizar en su ventaja en una situación, como una conveniente **Ruta de escape** cuando intentas salir de un edificio, o una **Debilidad Sutil** en la línea de defensa del enemigo. Por ejemplo, en una pelea de taberna puedes utilizar Alerta para ver si localizas ese **Charco en el suelo**, cerca de los pies de tu enemigo, que podría hacerlo resbalar.

 Alerta no se utiliza para ataques.

 Puedes usar Alerta para defenderte contra usos de Sigilo para evitar caer en una emboscada o descubrir que estás siendo observado.

PROEZAS DE ALERTA

Presentir el peligro. Tienes una capacidad casi sobrenatural para detectar el peligro. Tu habilidad de alerta funciona sin verse penalizada por condiciones como ocultación, oscuridad total, u otros impedimentos sensoriales en situaciones en las que alguien o algo intente dañarte.

Interprete del lenguaje corporal. Puedes utilizar Alerta en lugar de Empatía para descubrir aspectos de un objetivo a través de la mera observación.

Reacción rápida. Tienes un +2 a las pruebas de Alerta que se realicen para determinar la iniciativa.

ARMAS

La habilidad de Armas cubre todas las formas de combate cerrado con armas más o menos comunes (cuchillos, porras, porras policiales), sean estas de filo o romas. Para armas a distancia, consulta Disparar, para combate sin armas (como artes marciales), consulta la habilidad de Pelea, y para el uso de armas antiguas o poco usuales (armas de esgrima, armas específicas de artes marciales, etc.) consulta la habilidad de Armas Exóticas.

 Habitualmente no usarás Armas fuera de un conflicto y por tanto no lo harás para superar obstáculos. Puedes utilizarla para mostrar tu maestría con un arma durante una demostración, o para participar en algún tipo de combate regulado, y así usar esta habilidad en una competición.

 Probablemente uses esta habilidad para crear ventajas en un conflicto físico. Casi cualquier movimiento especial se puede simular con ventajas; un golpe apuntado para aturdir, un movimiento sucio, desarmar, etc. Incluso puedes utilizar Armas para estudiar el estilo de lucha de un adversario, intentando descubrir sus debilidades para aprovecharlas.

 Puedes usar Armas para realizar ataques físicos con armas empuñadas. Como es lógico, deberéis estar en la misma zona.

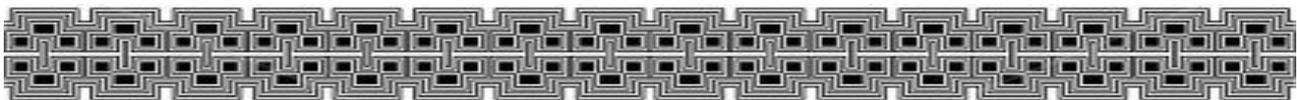
 La habilidad de Armas se utiliza para calcular los valores de Defensa de tu protagonista. También puedes usar la habilidad de Armas para defenderte contra un intento de crear una ventaja contra ti, así como ante cualquier acción donde interponer tu arma impida que se realice. No puedes usar esta habilidad para defenderte contra ataques de Disparar, aunque si el Director lo permite, sí puedes usarla frente a ataques a distancia realizados con determinadas Armas exóticas.

ARMAS EXÓTICAS

La habilidad de Armas exóticas funciona exactamente igual que Armas, excepto que se aplica a armas menos usuales, como armas improvisadas, armas pertenecientes a estilos de artes marciales, armas antiguas o anacrónicas, armas que se arrojen o disparen proyectiles (en cuyo caso puedes atacar a enemigos que no estén en tu misma zona). También utilizaremos esta habilidad con armas de gran calibre, como ametralladoras pesadas, morteros, lanzamisiles, etc. En **Not Alone** será una de las habilidades que construiremos mediante un árbol de habilidades.

A la hora de construir el árbol de habilidades para Armas exóticas será necesario un consenso entre actor y Director para escoger los diferentes elementos del árbol de una forma razonable, agrupando bajo un mismo nombre determinados grupos de armas similares (como por ejemplo Armas de esgrima, Espadas medievales o Ametralladoras) pero manteniendo algunas armas realmente inusuales en solitario (como podrían ser Látigo, Motosierra o Mortero).





N
O
T
A
L
O
N
E

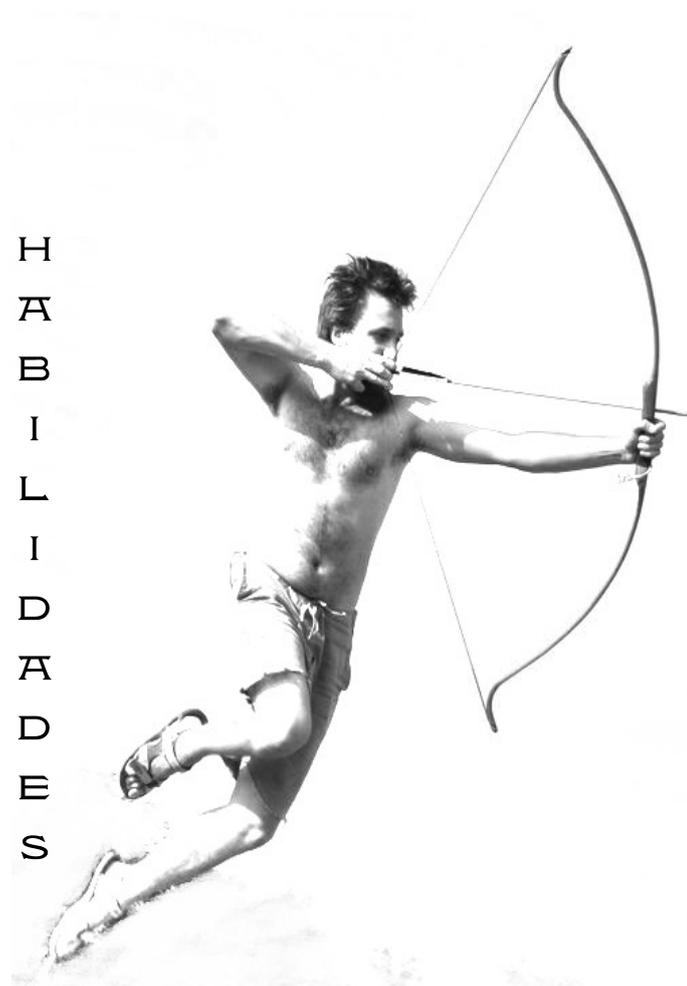
PROEZAS DE ARMAS Y ARMAS EXÓTICAS

Arma de reserva. Cuando alguien está a punto de golpearte aprovechando un aspecto de escena del tipo **desarmado** o similar, gasta un punto de Destino para declarar que tienes un arma de reserva. En lugar de un aspecto de escena, tu oponente obtiene tan solo un impulso, que representa la distracción momentánea de tener que sacar un arma.

Golpe mortal. Una vez por escena, cuando fuerzas a un oponente a aceptar una consecuencia, puedes gastar un punto de Destino para aumentar la severidad de dicha consecuencia (una consecuencia leve se convierte en moderada, una moderada en severa). Si tu oponente ya iba a aceptar una consecuencia severa, *además* de dicha consecuencia debe tomar una segunda consecuencia o quedar fuera de escena.

Maestría amedrentadora. Puedes utilizar tu habilidad de Armas o Armas exóticas para realizar un intento de intimidar a tus adversarios.

H
A
B
I
L
I
D
A
D
E
S



ATLETISMO

La habilidad de Atletismo representa el nivel general de aptitud física de tu personaje, obtenido mediante entrenamiento o aptitud natural. Indica lo bueno que eres moviendo tu cuerpo, utilizándolo para acciones que no requieren un entrenamiento específico. Como tal, es una elección habitual para cualquier protagonista de acción.



Atletismo te permite superar cualquier obstáculo que requiera movimiento físico no entrenado, como correr, saltar, trepar o nadar. Puedes usar Atletismo para moverte entre zonas en un conflicto si hay algún aspecto de situación o un obstáculo que lo impida. También puedes usar Atletismo para carreras o persecuciones en cualquier competición o reto relacionado con esas actividades.



Cuando creas una ventaja con Atletismo, estás saltando o trepando a una posición elevada, corriendo más rápido de lo que tu oponente es capaz o realizando maniobras inesperadas para confundir a tus rivales.



Atletismo no es una habilidad de ataque en absoluto.



Atletismo es una habilidad válida para defenderse en un conflicto físico, siempre que sea posible su aplicación en dicho conflicto. También puedes usarla para defenderte contra personajes que intenten moverse cerca de ti, si te encuentras en posición de obstaculizar físicamente dicho movimiento.

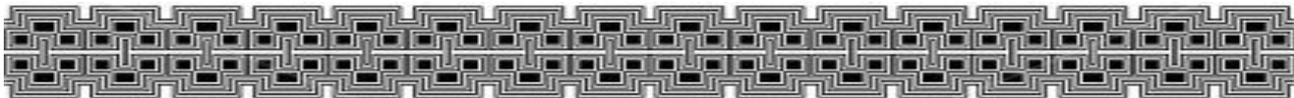
PROEZAS DE ATLETISMO

Parkour extremo. +2 a las acciones de superar con Atletismo si te encuentras en persecuciones a través de azoteas o un entorno peligroso parecido.

Esprinter. Puedes moverte dos zonas gratuitamente en un conflicto sin necesidad de hacer una tirada, siempre que no exista un aspecto de escena que obstaculice tu movimiento.

Saltador experto. Si tienes opción de prepararte y coger carterilla antes de saltar, obtienes un +2 en las pruebas de saltar para superar distancias largas o alcanzar lugares elevados.





CONducIR

La habilidad de Conducir permite usar vehículos de cualquier tipo que se desplacen por tierra, ya sea mediante ruedas u orugas.



Conducir es el equivalente de Atletismo para cuando estás en un vehículo, y lo usas para moverte con dicho vehículo en circunstancias difíciles, como por terreno accidentado o realizando maniobras acrobáticas. Por supuesto, Conducir también se utiliza para resolver competiciones, especialmente en persecuciones y carreras.



Puedes utilizar Conducir para determinar el mejor camino para llegar a un lugar en un vehículo, y una buena tirada podría proporcionarte conocimientos de la ruta expresados como aspectos, como declarar que *Conoces un atajo* o algo similar.

Puedes leer la descripción de Atletismo, y aplicarla a un vehículo. Las ventajas creadas con Conducir suelen estar relacionadas con obtener una buena posición, hacer una maniobra acrobática (*Conducir un coche sobre dos ruedas*), o colocar a tu oponente en una mala situación.



Conducir no es una habilidad de ataque (aunque algunas proezas podrían modificar esto). Si quieres embestir a otro vehículo, puedes atacar con Conducir, pero sufrirás el mismo nivel de daño que inflijas.



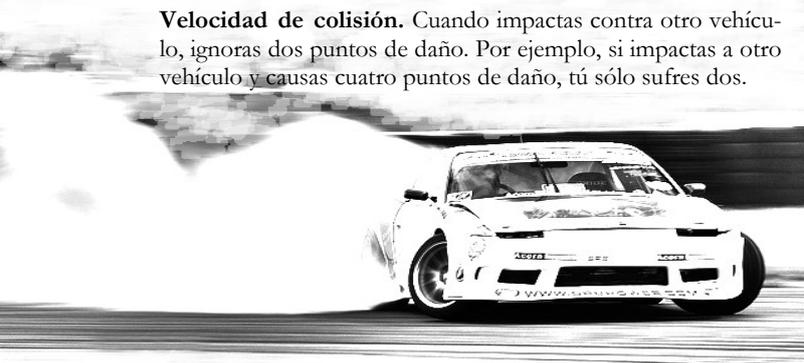
Evitar daño a un vehículo durante un conflicto físico es uno de los usos más habituales de Conducir. También puedes usar esta habilidad para defenderte contra ventajas que estén siendo creadas contra ti o contra acciones de superar para detener a alguien que intente moverse cerca de ti en un vehículo.

PROEZAS DE CONducIR

Difícil de eludir. +2 a Conducir cuando sigues a otro vehículo en una escena de persecución.

Pedal a fondo. Puedes conseguir más velocidad de tu vehículo de la que parece posible. Cuando estés en una competición donde la velocidad sea un factor muy relevante -como una persecución o una carrera-, los empates que consigas se consideran victorias.

Velocidad de colisión. Cuando impactas contra otro vehículo, ignoras dos puntos de daño. Por ejemplo, si impactas a otro vehículo y causas cuatro puntos de daño, tú sólo sufres dos.



CONOCIMIENTO

La habilidad de Conocimiento está relacionada con el saber académico y la educación, siempre desde un punto de vista teórico. En *Not Alone* será una de las habilidades que construiremos mediante un árbol de habilidades.



Puedes utilizar Conocimiento para superar cualquier obstáculo que requiera que tu personaje aplique sus conocimientos para alcanzar un objetivo. Por ejemplo, puedes usar Conocimiento para descifrar un lenguaje antiguo en el muro de una vieja tumba, bajo la presunción de que tu personaje pueda haber adquirido ese saber en algún momento de su vida.

La habilidad de Conocimiento se puede usar como habilidad por defecto cada vez que necesites saber si tu personaje puede responder una pregunta difícil, siempre que exista cierta tensión si el personaje no conoce la respuesta.



Conocimiento proporciona un montón de oportunidades para crear ventajas, siempre que puedas investigar el tema en cuestión. A menudo, usarás Conocimiento para descubrir detalles de la trama, para interpretar algún fragmento de información que acabas de encontrar o ya tenías, pero si dicha información te proporciona una ventaja en alguna escena futura, puede tomar la forma de un aspecto. También puedes usar Conocimiento para crear ventajas sobre algún tema que tu personaje haya podido estudiar, lo que te proporciona una forma divertida de añadir detalles a la ambientación.



Conocimiento no se puede usar en conflictos.



Conocimiento no se puede usar para defenderse.

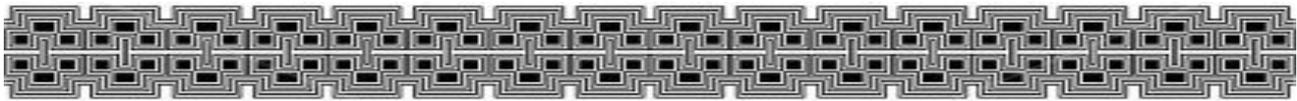
PROEZAS DE CONOCIMIENTO

He leído sobre eso: Has leído cientos o miles de libros sobre variedad de temas. Puedes gastar un punto de Destino para usar Conocimiento en lugar de *cualquier otra habilidad* para una tirada, siempre que puedas justificar al Director que has leído sobre la acción que vas a realizar.

El escudo de la razón: Puedes usar Conocimiento para defenderte contra intentos de ataque mental, como intimidaciones o provocaciones, siempre que puedas justificar tu capacidad para superar tus miedos por medio de la razón y el pensamiento racional.

Litigador. Puedes utilizar Conocimiento en lugar de otra habilidad durante un Reto, permitiendo el uso de Conocimiento dos veces durante el mismo Reto, siempre que se trate de un Reto relacionado con leyes.





N
O
T
A
L
O
N
E
M
H
A
B
I
L
I
D
A
D
E
S

CONTACTOS

Contactos es la habilidad de conocer y establecer conexiones con la gente. Incluye la habilidad de relacionarte con otros a través de redes sociales virtuales.



Puedes utilizar Contactos para superar cualquier obstáculo relacionado con encontrar a alguien que estés buscando. Ya sea mediante el clásico trabajo de "patear las calles", sondeando tu red de contactos o buceando en archivos y bases de datos, eres capaz de encontrar gente o conseguir acceso a ellos de algún modo.



Contactos te permite saber quién es la persona perfecta con la que hablar sobre algo que necesites, o decidir que ya conoces a esa persona perfecta. Se trata de utilizar la habilidad para crear detalles de la historia, representados por aspectos. "Hey, chicos, mis contactos me dicen que el capitán Castro es el *Mejor piloto en toda la zona*. Deberíamos hablar con él".

También puedes crear una ventaja que represente los rumores en las calles acerca de un individuo, objeto o lugar en particular, basado en lo que tus contactos te hayan contado. Estos aspectos casi siempre se basan en la reputación, más que en hechos, como por ejemplo *Conocido como un tipo cruel* o *Famoso estafador*. Si esa persona se corresponde en realidad con su reputación nadie lo sabe, aunque eso no tiene por qué invalidar el aspecto.



Contactos no se puede usar para atacar.



Contactos se puede usar para defenderte contra gente que esté creando ventajas sociales contra ti, siempre que tu red de contactos pueda manejar la situación. También puedes usar Contactos para evitar que alguien use Engañar o Contactos para "desaparecer del mapa", o para interferir contra intentos de Investigación realizados para encontrarte.

PROEZAS DE CONTACTOS

Chivatazo. Cuando alguien inicie un conflicto contra ti en una zona donde tengas una red de informadores, puedes usar Contactos en lugar de Alerta para determinar el orden de actuación, ya que has sido advertido con tiempo.

Chismoso. +2 para crear una ventaja cuando difundes rumores insidiosos sobre alguien.

El peso de la reputación. Puedes usar Contactos en lugar de Presencia para crear ventajas basadas en el miedo que genera la reputación siniestra que has cultivado y los sombríos asociados de los que te has rodeado. Deberías tener un aspecto adecuado para emparejarlo con esta proeza.

CONVENCER

Convencer trata de cambiar la actitud de una persona, para que actúe o reaccione como quieres, mediante el uso de palabras y gestos. No utilizas la persuasión mediante la intimidación (Presencia) o con mentiras (Engañar). Convencer trata de hacer que caigas bien y confíen en ti.



Utiliza Convencer para encandilar o animar a la gente a hacer lo que deseas, o para establecer una buena conexión con ellos. Haz que el guardia confíe en ti y te deje pasar, convence a alguien para que sea tu confidente, o conviértete en el alma de la fiesta. Contra Extras y Figurantes es solo una acción de superar, pero tienes que ganar una competición para convencer a un Secundario, Primer Papel o Protagonista.



Usa Convencer para establecer una actitud positiva en un objetivo o una escena, o para que alguien confíe en ti de verdad. Puedes darle a alguien una charla motivadora para que tenga *Confianza alta*, o provocar en una multitud una *Deliciosa alegría*, o simplemente hacer que alguien sea *Locuaz* o *Servicial*.



Convencer no se puede usar para atacar, ya que no causa daño alguno.



Convencer se puede usar contra cualquier intento de dañar tu reputación, estropear un ambiente que hayas creado, o hacerte caer mal a otras personas. No sirve para defenderte contra ataques mentales, para eso está Voluntad.

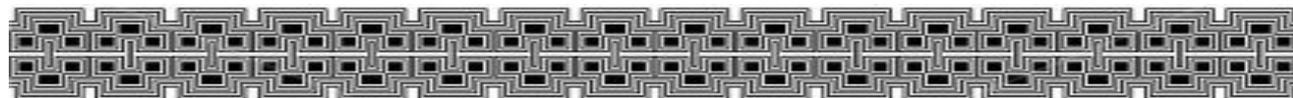
PROEZAS DE CONVENCER

Sonrisa deslumbrante. Dos veces por sesión, puedes mejorar un impulso que hayas recibido mediante Convencer, transformándolo en un aspecto de situación con una invocación gratuita.

Demagogo. +2 a Convencer cuando des una charla inspiradora delante de una multitud. (Si hay Protagonistas, Primeros papeles o Secundarios en la escena, puedes afectarlos a todos a la vez con la misma tirada, sin necesidad de dividir tus éxitos).

Popular. Si te encuentras en un lugar donde eres popular y apreciado, puedes usar Convencer en lugar de Contactos. Debes establecer en qué se basa tu popularidad gastando un punto de Destino para crear algún detalle de la trama, o bien justificándolo mediante un evento anterior.





DEMOLICIONES

Demoliciones permite el uso controlado de explosivos, así como determinar la mejor manera de afectar a un objetivo, sea éste una estructura, un vehículo o una persona.



Demoliciones te permite construir, armar, desarmar o colocar explosivos siempre que tengas el material, las herramientas y el tiempo. Demoliciones suele ser el tipo de habilidad usada como componente de acciones complejas lo que la hace popular en los desafíos. Por ejemplo; si tratas de colocar explosivos para demoler un puente, el éxito o fracaso no es demasiado interesante. Lo normal es que tengas éxito y continúe la historia. Pero si tratas de colocar los explosivos para que vuele por completo todo el puente, diezmando a los enemigos que lo cruzan...



Usa demoliciones para crear aspectos que representen propiedades del efecto que buscas, destacando efectos colaterales o daños específicos (*Punto débil, Explosión dirigida*) o una vulnerabilidad que puedas usar (*Lluvia de cascotes, Tra-bajo chapucero*).

Las ventajas de Demoliciones pueden tomar la forma de sabotajes rápidos, dirigir la explosión hacia unas zonas determinadas o hacer que tus artefactos sean más difíciles de detectar o desmontar. Por ejemplo, puedes crear un *Falso cable azul* que dificulte desactivarlo, o colocarlo en un objeto cotidiano mediante un *Explosivo miniaturizado* y hacer que le estalle en la cara a tu objetivo.



Demoliciones no es probable que se use para atacar en un conflicto, a menos que este consista específicamente en el uso de explosivos, como arrojar cartuchos de dinamita. Normalmente, los explosivos que puedan ser usados en un ataque se utilizarán con otras habilidades, como arrojarlos con Atletismo.



Al igual que con el ataque, Demoliciones no se usa para defensa, a menos que estés usando de alguna forma la habilidad para controlar un explosivo "enemigo".

PROEZAS DE DEMOLICIONES

Nervios de acero. +2 a desarmar explosivos cuando estos se encuentren activos o a punto de estallar.

MacGyver. puedes gastar un punto de Destino para fabricar explosivos con materiales cotidianos que tengas a mano, sin tener que declarar alguna justificación sobre qué materiales son.

Explosivo controlado. cuando uses Demoliciones en un conflicto, puedes filtrar objetivos no deseados de las zonas de ataque sin tener que dividir tus éxitos (normalmente necesitas dividir tú tirada entre los objetivos).

DEPORTES DE RIESGO

Esta habilidad engloba todas las actividades de índole física que requieren un entrenamiento específico – aunque no sean todas puramente deportivas –, como por ejemplo Alpinismo, Buceo, Paracaidismo, Patinaje o Esquí. En *Not Alone* será una de las habilidades que construiremos mediante un árbol de habilidades.



Deportes de riesgo te permite superar cualquier obstáculo que requiera movimiento físico entrenado, como escalar un acantilado, saltar en paracaídas sobre una plataforma o descender una ladera nevada esquivando árboles. Puedes usar Deportes de riesgo para moverte entre zonas en un conflicto si hay algún aspecto de situación o un obstáculo que lo impida. También puedes usar Deportes de riesgo para carreras o persecuciones en cualquier competición o reto relacionado con esas actividades.



Cuando creas una ventaja con Deportes de riesgo, estás situándote en mejor posición, desplazándote más rápido de lo que tu oponente es capaz o realizando maniobras inesperadas para confundir a tus rivales.

También puedes usarlo para mostrar tu maestría o conocimientos sobre un campo específico, como conocer el equipo necesario para una actividad, o averiguar el estilo de otro practicante.



Deportes de riesgo no es una habilidad de ataque en absoluto.



Deportes de riesgo es una habilidad válida para defenderse en un conflicto físico, siempre que sea posible su aplicación en dicho conflicto. También puedes usarla para defenderte contra personajes que intenten moverse cerca de ti, si te encuentras en posición de obstaculizar físicamente dicho movimiento.

PROEZAS DE DEPORTES DE RIESGO

Escalada libre. cuando tienes éxito con estilo en una prueba de Escalar en una competición contra un oponente, puedes aplicarle un aspecto de situación con una invocación gratuita, en lugar de un impulso.

Salto base. te puedes mover gratuitamente a través de dos zonas y saltar al vacío, dejando la tirada para abrir tu paracaídas hasta más tarde, siempre que no haya algún aspecto de situación que restrinja tu movimiento.

Anfibio. Te adaptas con rapidez al cambio de entorno, recibiendo un +2 a la primera prueba de Deportes de riesgo o Atletismo que realices inmediatamente después de entrar o salir del agua.

N
O
T
A
L
O
N
E

H
A
B
I
L
I
D
A
D
E
S



DISPARAR

Disparar es la habilidad que se utiliza cuando usas armas a distancia convencionales – ya sean pistolas, escopetas, fusiles o similares –, tanto en un conflicto como contra objetivos que no traten de resistir activamente tus intentos de disparo, como una diana. Para armas a distancia más inusuales – ametralladoras pesadas, morteros, arcos, ballestas o similares –, se utiliza la habilidad de Armas exóticas.



A menos que, por alguna razón, necesites demostrar tu habilidad de disparo en una situación que no sea de conflicto, no usarás mucho esta habilidad para superar obstáculos. Las competiciones relacionadas con Disparar si son algo habitual en las series de ficción y aventura, y es recomendable que busques la oportunidad de tenerlas si tienes un personaje especializado en Disparar.



En los conflictos físicos, Disparar se puede usar para realizar multitud de movimientos, como disparos de precisión, mantener a alguien bajo una lluvia de balas y cosas similares. Si ruedas escenas más cinemáticas, incluso puedes desarmar a alguien o volarle el cigarrillo de sus labios. También puedes crear aspectos basados en tu conocimiento de las armas, como colocar el aspecto **Se encasquilla con facilidad** sobre el arma de un oponente.



Esta habilidad realiza ataques físicos. Puedes hacerlos desde dos o más zonas de distancia (dependiendo del alcance del arma), al contrario que con Pelea o Armas CvsC.



Disparar se utiliza para calcular el valor de defensa a distancia de un protagonista. Podrías usarla también para realizar fuego de cobertura, y este a su vez actuar como defensa para tus aliados, o que actúe como obstáculo para el movimiento de alguien (aunque esto se podría representar fácilmente creando la ventaja **Fuego de cobertura** o **Lluvia de plomo**).

PROEZAS DE DISPARAR

Disparo apuntado. Durante un ataque con Disparar, gasta un punto de Destino y declara una condición específica que quieres imponer a tu objetivo, como **Disparo en la mano**. Si tienes éxito, coloca ese aspecto de situación sobre él, además del daño causado.

Desenfundar rápido. Puedes usar Disparar en lugar de Alerta para establecer el orden de iniciativa en un conflicto físico donde la velocidad de disparo sea importante.

Puntería asombrosa. Una vez por conflicto, recibes una segunda invocación gratuita sobre una ventaja que hayas creado, para representar el tiempo que has estado apuntando o un disparo bien dirigido.

EMPATÍA

La Empatía permite notar los cambios de humor o comportamiento de una persona. Es básicamente la habilidad de Alerta emocional.



No se utiliza la Empatía para superar obstáculos directamente. Lo normal es descubrir información con ella, y usar otra habilidad para actuar en consecuencia. Sin embargo, en algunos casos puedes usar Empatía igual que usarías Alerta, para ver si descubres algún cambio en la actitud o intenciones de una persona.



Puedes utilizar Empatía para leer el estado emocional de una persona y hacerte una idea general de quién es, asumiendo que has tenido algún tipo de contacto interpersonal con el sujeto. La mayoría de las veces usarás empatía para descubrir los aspectos de otro personaje, pero a veces podrás crear nuevos aspectos, especialmente entre los miembros del reparto que no sean protagonistas, como figurantes, secundarios o primeros papeles. Si el objetivo tiene algún motivo para darse cuenta de lo que estás intentando, puede defenderse con Engañar o Convencer. También puedes usar empatía para descubrir en qué circunstancias puedes hacer un ataque mental a alguien, descubriendo sus debilidades.



Empatía no se puede usar de este modo.



Esta es la habilidad que se utiliza contra acciones de Engañar o Convencer, pues te permite ver a través de las mentiras y descubrir las verdaderas intenciones de alguien. También la puedes utilizar contra aquellos que estén creando ventajas sociales contra ti.

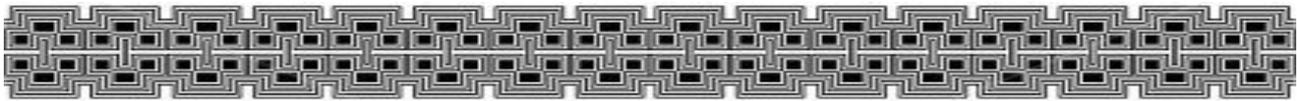
Especial. Empatía es la habilidad principal que utilizarás para ayudar a otros a recuperarse de consecuencias de naturaleza mental.

PROEZAS DE EMPATÍA

Reconocer las mentiras. +2 a todas las tiradas de Empatía realizadas para descubrir mentiras, ya sean dirigidas a ti o a otro.

Hueles los problemas. Puedes utilizar Empatía en lugar de Alerta para determinar el orden en un conflicto, siempre que hayas tenido la oportunidad de observar o hablar con los demás involucrados al menos unos minutos antes de la escena.

Psicólogo. Una vez por sesión puedes reducir una consecuencia de tipo mental de alguien en un nivel de severidad (de Severa a Moderada, de Moderada a Leve, o eliminar una Leve) teniendo éxito en una prueba de Empatía con una dificultad Decente (+2) para una consecuencia leve, Buena (+3) para una moderada, o Grande (+4) para una severa. Necesitas hablar al menos durante una hora con la persona que estás tratando para que reciba los beneficios de esta proeza, y no la puedes usar sobre ti mismo. (Normalmente esta prueba permite comenzar el proceso de recuperación, en lugar de cambiar directamente el nivel de la consecuencia mental).



ENGAÑAR

Engañar se utiliza para mentir y confundir a la gente.



Usa Engañar para tirarte un farol con alguien, para conseguir que crean una mentira, o para que alguien se enfrente a otro a causa de tus mentiras. Contra Extras y Figurantes es solo una acción de superar, pero tienes que ganar una competición para convencer a un Secundario, Primer Papel o Protagonista.

Engañar es la habilidad que se utiliza para comprobar si un disfraz funciona, ya sea sobre ti o sobre otros. Necesitas disponer del tiempo y los elementos apropiados para crear el efecto deseado. También puedes utilizar Engañar para realizar pequeños robos distrayendo la atención de alguien.



Usa Engañar para crear distracciones momentáneas, tapaderas o falsas impresiones. Puedes fintar en un combate, dejando a tu oponente **Desequilibrado** y preparar así tu siguiente ataque. Puedes utilizar el conocido truco de "¡Que es eso de allí!" para conseguir una **Ligera ventaja** al salir huyendo. También puedes engañar a alguien para que revele uno de sus aspectos u otro tipo de información.



Engañar es una habilidad que indirectamente creará un montón de oportunidades que puedes utilizar, pero no hará daño directo a ningún individuo.



Puedes utilizar Engañar para interferir con intentos de Investigación mediante información falsa y para defenderte contra intentos de averiguar tus verdaderas intenciones mediante Empatía.

PROEZAS DE ENGAÑAR

Mentiras en las mentiras. +2 a las pruebas de crear una ventaja usando Engañar contra alguien que ya se haya creído alguna de tus mentiras durante la misma sesión de rodaje.

Juegos mentales. Puedes utilizar Engañar para realizar ataques mentales, siempre que utilices una mentira astuta como parte del ataque.

Una persona, muchos rostros. Siempre que conoces a alguien nuevo, puedes gastar un punto de Destino para declarar que ya os habíais conocido en una situación anterior, pero bajo un nombre y una identidad diferentes. Crea un aspecto de escena que represente tu tapadera, y puedes utilizar Engañar en lugar de Convencer cuando interactúes con esa persona.

ETIQUETA

Es la habilidad que permite al protagonista saber comportarse en cualquier situación y lugar, sin desentonar o llamar la atención, a través de la imitación o de un conocimiento de las convenciones sociales apropiadas.



Utilizarás la habilidad de Etiqueta para conseguir actuar de la forma apropiada en una situación social concreta. Ya sea para conducirse adecuadamente en una cena de gala, para saber cuál es el tratamiento apropiado para un dignatario extranjero o cómo comportarte frente a uno de los Capos de la mafia local. También podría formar parte de las tiradas necesarias en cualquier reto de carácter social.



Puedes utilizar Etiqueta para descubrir o crear aspectos de escena relacionados con la situación social en la que te encuentras, por ejemplo podrías descubrir un **Fallo de protocolo** o utilizar la habilidad para tener a **Todos los Vips localizados**. También puedes usarlo para descubrir o crear nuevos aspectos sobre otros personajes, como identificar a alguien que **Parece fuera de lugar** o que **Siempre actúa según las normas**.



Etiqueta no se utiliza para realizar ataques.



Puedes utilizar Etiqueta para defenderte de intentos de crear una ventaja sobre ti en determinadas situaciones sociales.

PROEZAS DE ETIQUETA

Pertenezco a la élite. Te mueves con tal naturalidad entre las clases sociales más altas que puedes utilizar tu habilidad de Etiqueta en lugar de Contactos cuando intentes encontrar a alguien de ese estrato social.

Criado en las calles. Conoces a la perfección cómo son las cosas en los barrios marginales por lo que obtienes un +2 en las pruebas de Etiqueta que realices en ese entorno.

Romper el protocolo. Cuando consigues un éxito con estilo en una prueba de superar con Etiqueta, en lugar de obtener un impulso, puedes crear un aspecto de escena completo.

N
O
T
A
L
O
N
E

H
A
B
I
L
I
D
A
D
E
S



INVESTIGAR

Investigar es la habilidad que utilizas para encontrar cosas. Es una habilidad equivalente a Alerta – mientras que Alerta se ocupa de la percepción del entorno y la observación superficial, Investigar implica realizar esfuerzos localizados y escrutinios en profundidad.

 Investigar se utiliza para encontrar información que es difícil de descubrir por alguna razón. Analizar la escena de un crimen en busca de pistas, registrar una habitación abarrotada en busca del objeto que necesitas, incluso recorrer las páginas de un viejo libro para encontrar el pasaje que hace que todo tenga sentido, son acciones propias de Investigar.

 Investigar es probablemente una de las habilidades más versátiles que puedes utilizar para crear una ventaja. Siempre que estés dispuesto a tomarte tu tiempo, podrás averiguar lo que quieras sobre la persona que deseas, descubrir todos los detalles sobre un lugar u objeto, o crear aspectos sobre casi cualquier cosa de la serie que tu protagonista pueda, razonablemente, desenterrar.

 Investigar no se usa para hacer ataques.

 Tampoco se usa para defender.

PROEZAS DE INVESTIGAR

H Atención al detalle. Puedes utilizar Investigar en lugar de Empatía para defenderte contra intentos de Engañar. Lo que otros descubren a través de instinto e intuición, tú lo haces a través de una observación minuciosa de las micro expresiones de tu interlocutor.

I Escuchar en secreto. Si utilizas Investigar para crear una ventaja mientras escuchas en secreto una conversación, puedes descubrir o crear un aspecto adicional (aunque no recibes invocaciones gratuitas extras por ello).

I El poder de la deducción. Una vez por escena puedes gastar un punto de Destino (tras unos minutos de observación) para realizar una tirada especial de Investigar que representa tus potentes facultades deductivas. Por cada éxito que obtengas en la tirada, descubres o creas un aspecto, ya sea en la escena o en el objetivo que estés observando, aunque solo puedes invocar de forma gratuita una de ellas.



NAVEGAR

La habilidad de Navegar permite usar vehículos de cualquier tipo que se desplacen sobre o bajo el agua, ya sea mediante el uso de velas o motores.

 Navegar es el equivalente de Atletismo para cuando estás en un vehículo acuático, y lo usas para moverte con dicho vehículo en circunstancias difíciles, como por aguas turbulentas o realizando maniobras acrobáticas. Por supuesto, Navegar también se utiliza para resolver competiciones, especialmente en persecuciones y carreras.

 Puedes utilizar Navegar para determinar la mejor ruta para llegar a un lugar en un vehículo acuático, y una buena tirada podría proporcionarte conocimientos de dicha ruta expresados como aspectos, como declarar que sabes que hay **Bancos de arena en la zona, Arrecifes peligrosos** o cosas similares.

Puedes leer la descripción de Atletismo, y aplicarla a un vehículo acuático. Las ventajas creadas con Navegar suelen estar relacionadas con obtener una buena posición, hacer una maniobra acrobática, o colocar a tu oponente en una mala situación.

 Navegar no es una habilidad de ataque (aunque algunas proezas podrían modificar esto). Si quieres embestir a otro vehículo, puedes atacar con Navegar, pero sufrirás el mismo nivel de daño que inflijas.

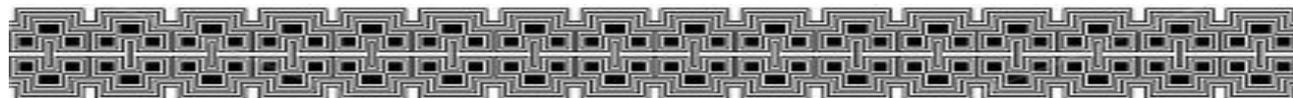
 Evitar daño a un vehículo durante un conflicto físico es uno de los usos más habituales de Navegar. También puedes usar esta habilidad para defenderte contra ventajas que estén siendo creadas contra ti o contra acciones de superar para detener a alguien que intente moverse cerca de ti en un vehículo.

PROEZAS DE NAVEGAR

A todo trapo. Eres un experto en la navegación a vela y obtienes un +2 a las pruebas de Navegar cuando utilizas una embarcación de este tipo.

Mecánico naval. Puedes utilizar la habilidad de Navegar en lugar de la de Oficio correspondiente cuando trabajas en un vehículo acuático.

Viejo lobo de mar. Da igual si es de noche o si estás en medio de una tormenta, tus habilidades como navegante siguen intactas. Nunca ves incrementada la dificultad por factores climáticos cuando navegas, lo que no quiere decir que tu vehículo esté a salvo de sufrir daño a causa de los elementos.



PELEA

La habilidad de Pelea engloba todas las formas de combate cuerpo a cuerpo (en otras palabras, con los combatientes en la misma zona), siempre que combatan sin armas. Para combate con armas o a distancia, repasa las habilidades correspondientes.

 Habitualmente no usarás Pelea fuera de un conflicto y por tanto no la usarás para superar obstáculos. Puedes usarla para mostrar tu maestría durante una demostración, o para participar en algún tipo de combate regulado, y así usar esta habilidad en una competición.

 Probablemente utilizarás Pelea para muchas de las ventajas que crees durante un conflicto físico. Toda clase de movimientos especiales pueden ser cubiertos mediante ventajas: un ataque apuntado a un punto vital para aturdir, un “truco sucio”, desarmar al enemigo, y otros similares. También puedes utilizar Pelea para estudiar el estilo de lucha de un adversario, buscando puntos débiles que puedas aprovechar.

 Como es normal, utilizas Pelea para hacer ataques sin armas en combate cuerpo a cuerpo. Recuerda, debes estar en la misma zona que tu adversario.

 La habilidad de Pelea se utiliza para calcular los valores de defensa de un protagonista. También puedes usar la habilidad de Pelea para defenderte contra un intento de crear una ventaja contra ti, así como ante cualquier acción donde interponerte impida que se realice. No puedes usar esta habilidad para defenderte contra ataques de Disparar, aunque mediante alguna proeza sí podría permitirte usarla contra determinadas Armas exóticas que ataquen a distancia.

PROEZAS DE PELEA

Puño de hierro. Cuando tengas éxito con estilo en un ataque de Pelea y elijas reducir en uno el resultado para ganar un impulso, en lugar de ello ganas un aspecto de escena completo con una invocación gratuita.

Riposte. Si consigues tener éxito con estilo en una defensa con la habilidad de Pelea, puedes elegir causar dos casillas de daño en lugar de conseguir un impulso.

Desviarlo todo. Tu coordinación mano-ojo es impresionante y, como resultado de eso puedes desviar ataques a distancia con tu habilidad de Pelea. Necesitar ser consciente del ataque y no puedes desviar disparos de armas de fuego u otros proyectiles de alta velocidad.

PILOTAR

La habilidad de Pilotar permite usar vehículos de cualquier tipo que se desplacen por el aire, ya sea mediante propulsión propia o planeando. (No se incluyen en esta habilidad el uso de paracaídas, que están contemplados en la habilidad de Deportes de riesgo).

 Pilotar es el equivalente de Atletismo para cuando estás en un vehículo aéreo, y lo usas para moverte con dicho vehículo en circunstancias difíciles, como en una tormenta o realizando maniobras acrobáticas. Por supuesto, Pilotar también se utiliza para resolver competiciones, especialmente en persecuciones y carreras.

 Puedes utilizar Pilotar para determinar la mejor ruta para llegar a un lugar en un vehículo aéreo, y una buena tirada podría proporcionarte conocimientos de dicha ruta expresados como aspectos, como declarar que sabes que hay **Fuertes vientos laterales**, **Sitios seguros donde aterrizar** o cosas similares.

Puedes leer la descripción de Atletismo, y aplicarla a un vehículo aéreo. Las ventajas creadas con Pilotar suelen estar relacionadas con obtener una buena posición, hacer una maniobra acrobática, o colocar a tu oponente en una mala situación.

 Pilotar no es una habilidad de ataque (aunque algunas proezas podrían modificar esto). Si quieres embestir a otro vehículo, puedes atacar con Pilotar, pero sufrirás el mismo nivel de daño que inflijas (lo que es una idea horrible cuando estás a cientos de metros de altura).

 Evitar daño a un vehículo durante un conflicto físico es uno de los usos más habituales de Pilotar. También puedes usar esta habilidad para defenderte contra ventajas que estén siendo creadas contra ti o contra acciones de superar para bloquear el paso a alguien que intente moverse cerca de ti en un vehículo aéreo.

PROEZAS DE PILOTAR

Volar a ciegas. Da igual si es de noche o si estás en medio de una tormenta, tus habilidades como piloto siguen intactas. Nunca ves incrementada la dificultad por factores climatológicos cuando pilotas, lo que no quiere decir que tu vehículo esté a salvo de sufrir daño a causa de los elementos.

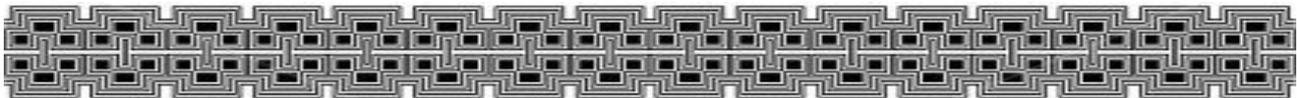
Piloto suicida. Eres capaz de hacer pasar tu vehículo por zonas en las que apenas hay espacio, así como despegar y aterrizar en las condiciones más inverosímiles, sin necesidad de pagar un punto de Destino por ello. Si lo pagas, podrás meter-te en zonas en las que sería absolutamente imposible hacerlo.

As del aire. Eres un piloto de combate experimentado, por lo que puedes utilizar la habilidad de Pilotar para disparar el armamento de tu vehículo aéreo en lugar de la habilidad de Armas exóticas.

N
O
T
A
L
O
N
E

H
A
B
I
L
I
D
A
D
E
S





PRESENCIA

Presencia representa varias cualidades del protagonista como pueden ser su carisma, su reputación o su capacidad de liderazgo. Un personaje con un valor elevado de presencia se maneja con calma y confianza en cualquier situación y, cuando habla, el resto se para y escucha.



Puedes usar Presencia para que alguien haga lo que tu quieras bien provocándolo. Puedes intimidar a otros para que revelen información, cabrearlos para que actúen o atemorizarlos hasta que huyan. También puedes imponerte ante otros y tomar las riendas de la situación mediante tu carisma o tu liderazgo.

Contra Extras y Figurantes es solo una acción de superar, pero tienes que ganar una competición para convencer a un Secundario, Primer Papel o Protagonista. Ellos se resistirán mediante Voluntad.



Puedes crear una ventaja representando momentáneos estados emocionales, como *Enfurecido*, *Titubeante* o *A mis órdenes*. El objetivo se resiste con Voluntad.



Puedes realizar ataques mentales con Presencia, para dañar emocionalmente a un oponente. La relación con el oponente y la circunstancias serán determinantes para decidir si es apropiado el uso de la habilidad de este modo o no.



Ser bueno imponiendo tu presencia sobre otros no te hace mejor resistiéndote, para eso necesitas Voluntad.

PROEZAS DE PRESENCIA

Acaparar la atención. Cuando creas una ventaja en un oponente con Presencia, puedes utilizar la invocación gratuita para convertirte en el objetivo de su próxima acción relevante, atrayendo su atención lejos del resto de cualquier otro objetivo.

El peso de la reputación. Gastando un punto de Destino, puedes utilizar Presencia en lugar de Convencer, Engañar y Contactos, siempre que te encuentres en una situación en la que tu reputación sea conocida.

Lengua afilada. obtienes un +2 a las tiradas de Presencia cuando intentas provocar a alguien mediante burlas e insultos elaborados.

RECURSOS

Recursos describe el nivel general del poder adquisitivo de tu protagonista. Será un reflejo abstracto de la disponibilidad monetaria del protagonista en un momento dado, ya sea a través del dinero que lleve encima en metálico, sus cuentas bancarias o sus propiedades.

Para evitar su uso indiscriminado y representar la falta de liquidez de un protagonista conforme va haciendo uso de sus ahorros, cada vez que un protagonista supere con éxito una prueba de Recursos cuya dificultad sea igual o superior al valor de su habilidad, el nivel de la misma bajará en un punto hasta el final de la sesión de rodaje. Si se tiene éxito en una prueba de Recursos cuando la habilidad ya está en Mediocre (+0), el protagonista no podrá hacer más pruebas de Recursos durante el resto de la sesión.



Puedes utilizar Recursos en cualquier situación que pueda solucionarse gastando dinero, ya sea ofreciendo un soborno o adquiriendo objetos exóticos y caros. También puede utilizarse en retos o competiciones que impliquen pujas o apuestas.



Puedes utilizar Recursos para suavizar la situación y poner a la gente a tu favor, ya sea mediante pequeños sobornos (*Yo corro con los gastos*) o simplemente invitando a copas a la gente (*In vino veritas*). También puedes utilizar Recursos para declarar que tienes a mano algo que necesitas, o que puedes adquirirlo rápidamente, lo que te puede proporcionar un aspecto que represente dicho objeto.



Recursos no se utiliza para atacar.



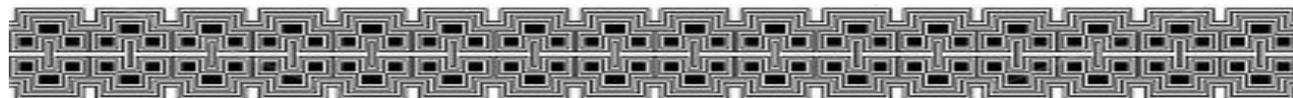
Recursos no se utiliza para defender.

PROEZAS DE RECURSOS

El dinero habla. Puedes utilizar Recursos en lugar de Convencer en cualquier situación donde hacer ostentación de riquezas materiales pueda ayudar a tu causa.

Se ofrece recompensa. Puedes utilizar Recursos en lugar de Contactos cuando haces público aquello que estás buscando y ofreces dinero a quien lo consiga.

El dinero no es problema. Una vez por sesión de rodaje puedes gastar un punto de Destino y actuar como si hubieras obtenido un +4 en la tirada de dados. Tu habilidad de recursos se verá reducida en -2 durante el resto de la sesión de rodaje, ya que has quemado todo lo que tenías a mano para conseguir lo que querías.



ROBAR

La habilidad de Robar cubre las aptitudes de tu protagonista para robar cosas y colarse en sitios sin permiso. También incluye unos ciertos conocimientos sobre los equipos tecnológicos implicados, permitiendo desactivar alarmas o hackear sistemas de seguridad.

 Como ya hemos comentado, Robar permite superar cualquier obstáculo relacionado con el robo o la infiltración. Forzar cerraduras, carterismo, eliminar huellas y otras actividades similares están cubiertas por esta habilidad.

 Puedes estudiar una zona con Robar para determinar lo difícil que sería entrar y salir de ella o las medidas de seguridad de que dispone, así como descubrir cualquier punto débil que puedas explotar. También puedes examinar el trabajo de otro ladrón para determinar cómo llevaron a cabo un golpe concreto, y crear o descubrir cualquier evidencia que pudieran haber dejado de su paso.

 Robar no se utiliza para atacar.

 Tampoco se utiliza para defender.

PROEZAS DE ROBAR

Siempre hay una salida. +2 a las tiradas de Robar en los intentos de crear una ventaja cuando el protagonista está intentando escapar de una localización.

Especialista de seguridad. No necesitas estar presente para ejercer una oposición activa contra alguien que intenta superar alguna medida de seguridad que tú has colocado. (Normalmente, el personaje tiraría contra una oposición pasiva)

Del gremio. Puedes utilizar Robar en lugar de Contactos cuando estás tratando específicamente con otros ladrones.

SIGILO

La habilidad de Sigilo te permite evitar ser detectado, ya sea cuando te escondes en un sitio o cuando te intentas desplazar sin ser visto.

 Puedes utilizar Sigilo para salir airoso de cualquier situación en la que lo principal es que no te vean. Deslizarse entre los guardias que vigilan un recinto, esconderte de un perseguidor, evitar dejar rastros al cruzar una zona y otros usos similares, son propios de esta habilidad.

 Principalmente utilizarás Sigilo para crear aspectos sobre ti mismo, situándote en una posición ideal para atacar o emboscar a alguien durante un conflicto. De ese modo, podrías estar **Bien escondido** cuando pasen los guardias, o **Difícil de ubicar** si estás luchando a oscuras.

 Sigilo no se utiliza para realizar ataques.

 Puedes utilizar Sigilo contra intentos de localizarte mediante la habilidad de Alerta, también para eliminar todo rastro que pueda ser interpretado y seguido mediante el uso de Investigación.

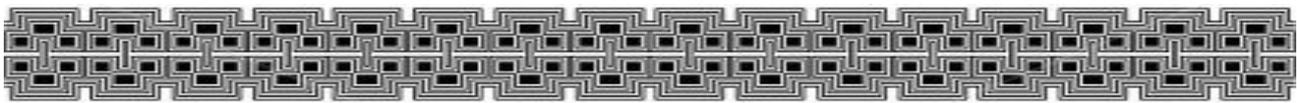
PROEZAS DE SIGILO

Oculto en la multitud. +2 a cualquier tirada de Sigilo realizada para perderse en una multitud. El significado de “multitud” variará según el entorno – será necesaria mucha más gente para abarrotar una estación de metro que para un pequeño bar.

Apuñalar por la espalda. El protagonista puede utilizar la habilidad de Sigilo para hacer ataques físicos, siempre que el objetivo del ataque no esté advertido de su presencia.

Francotirador oculto. Una vez por escena, después de realizar un ataque a distancia, puedes hacer una tirada gratuita para crear una ventaja con Sigilo.





SUPERVIVENCIA

TÉCNICAS

N
O
T
A
L
O
N
E
H
A
B
I
L
I
D
A
D
E
S

Supervivencia es una habilidad genérica que engloba todas aquellas actividades realizadas en exteriores, desde sobrevivir en un entorno salvaje hasta tratar con animales. Como regla general, si se trata de algo que el hombre ya hacía antes de la llegada de la tecnología, hay bastante posibilidades de que Supervivencia sea la habilidad apropiada.



Puedes utilizar superar en las situaciones en las que debas encontrar o realizar alguna tarea para sobrevivir en un entorno hostil, como buscar agua o comida, o encender un fuego con las herramientas que tengas a mano. También puedes utilizar la habilidad para calmar a un animal salvaje, saber como ahuyentarlo, o reconocer su territorio de caza. Por último, Supervivencia también es la habilidad que utilizarás cuando necesites orientarte sin poder ayudarte de elementos externos.



Puedes crear una ventaja mediante Supervivencia para descubrir aspectos del entorno en el que te mueves y utilizarlos a tu favor o en contra de tus adversarios, como por ejemplo indicar un tipo de *Madera que arde con facilidad*, encontrar una *Cueva profunda y resguardada* o atraer a tu enemigo a una *Zona con arenas movedizas* o bajo ese *Panal de abejas asesinas*.



Supervivencia no es una habilidad que se utilice para atacar.



Puedes utilizar Supervivencia para defenderte contra intentos de crear una ventaja contra tí en entornos salvajes o contra aspectos del entorno que pudieran ser dañinos para los personajes. Por ejemplo, el Director podría determinar un valor de ataque para un entorno desértico que refleje el agotamiento que produce viajar por él sin los medios apropiados, en este caso Supervivencia sería la habilidad apropiada con la que defenderse.

PROEZAS DE SUPERVIVENCIA

Criado en el desierto. Obtienes un +2 en las pruebas de Supervivencia que realices para superar un obstáculo o crear una ventaja en un entorno desértico.

Zahorí. Tienes una cualidad innata para encontrar agua en las condiciones más extremas, obtienes un +2 para las pruebas de Supervivencia que realices a tal fin.

Uno más de la manada. Posees una afinidad natural con los perros, obtienes un +2 a las pruebas para crear una ventaja sobre ellos siempre que no implique un peligro para los animales.

La habilidad de Técnicas está relacionada con el saber académico y la educación, pero a diferencia de la habilidad de Conocimiento, siempre desde un punto de vista práctico. Mientras que Conocimientos se ocuparía de materias como las ciencias, el derecho o la medicina; Técnicas estaría más orientada a materias como la informática, la electrónica o la cirugía, que requieren de un aprendizaje mucho más práctico.

Cuando existan dudas sobre si una materia concreta debería estar incluida en la habilidad Conocimiento, o en Técnicas deberá llegarse a un acuerdo entre actores y Director, siendo este último quien deba tomar la decisión final en todo caso.

En *Not Alone*, Técnicas será una de las habilidades que construiremos mediante un árbol de habilidades.



Puedes utilizar Técnicas para superar cualquier obstáculo que requiera que tu personaje aplique sus conocimientos prácticos para alcanzar un objetivo. Por ejemplo, puedes usar Técnicas para descifrar un programa informático, bajo la presunción de que tu personaje pueda haber adquirido ese saber en algún momento de su vida.



Técnicas proporciona varias oportunidades para crear ventajas, sobre algún tema que tu personaje haya podido estudiar, creando aspectos que representen cualidades de un determinado elemento relacionado con dicho estudio, señalando características o fortalezas que puedas utilizar en tu ventaja o puntos débiles que puedas explotar (*Equipo informático obsoleto*).



Técnicas no se puede usar en conflictos.



Técnicas no se puede usar para defenderse.

PROEZAS DE TÉCNICAS

Tutor. recibes un +2 a las pruebas para crear una ventaja sobre un aliado mediante Técnicas si pasas al menos una hora instruyéndole sobre una materia determinada.

Mejor que nuevo. Siempre que tengas éxito con estilo en una prueba de Técnicas realizada para reparar algún equipo, puedes añadir sobre el mismo un nuevo aspecto de situación (con una invocación gratuita) en lugar de un impulso.

Primeros auxilios. Una vez por sesión puedes reducir una consecuencia de tipo físico de alguien en un nivel de severidad (de Severa a Moderada, de Moderada a Leve, o eliminar una Leve) teniendo éxito en una prueba de Técnicas, Oficio o Conocimientos (siempre que dispongas de una habilidad apropiada en el árbol correspondiente) con una dificultad Decente (+2) para una consecuencia leve, Buena (+3) para una moderada, o Grande (+4) para una severa. Necesitas tratar un tiempo razonable a la persona que estás ayudando para que reciba los beneficios de esta proeza, y no la puedes usar sobre ti mismo. (Normalmente esta prueba permite comenzar el proceso de recuperación, en lugar de cambiar directamente el nivel de la consecuencia mental).





EL ESTUDIO PUSO TODO DE SU PARTE PARA LOGRAR QUE EL RODAJE DE NOT ALONE CONTASE CON LOS MISMOS MEDIOS DE UNA GRAN PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA.

CAPÍTULO 6. ACCIONES Y RESULTADOS

SILENCIO, SE RUEDA. ¡ACCIÓN!

Tiras los dados cuando hay algún tipo de oposición interesante que impide que alcances tus objetivos.

Si no hay ninguna oposición interesante, simplemente consigues hacer lo que estabas intentando.

Como hemos comentado en capítulos anteriores, como protagonista de un episodio de *Not Alone* resolverás tus problemas de forma proactiva, intentando hacer un montón de cosas a lo largo de los episodios – colarte en instalaciones enemigas, manejar un vehículo en una persecución, luchar contra enemigos.

Cualquiera que sea tu acción, existen grandes probabilidades de que algo o alguien se interponga en tu camino. No sería una serie interesante si el adversario de turno simplemente se quitase de en medio y te sirviera la victoria en bandeja – sin duda tendrá medidas de seguridad en sus instalaciones, intentará darte esquinazo entre un laberinto de callejas o dispondrá de secuaces y armamento para defenderse.

Estos son los momentos en lo que tendremos que sacar los dados y realizar los siguientes pasos:

- Elige la habilidad apropiada del protagonista para la acción a realizar.
- Tira cuatro dados Fate/Fudge.
- Suma los resultados obtenidos en los dados. Un **+** es un +1, un **-** es un -1 y un **■** es un 0.
- Suma tu nivel de habilidad al resultado obtenido en los dados. El total es tu resultado en la escala.

Si invocas un aspecto, añade un +2 al resultado o repite los dados que desees.

El Capitán Castro quiere sobornar a los guardias de seguridad que le impiden entrar a la fiesta de gala del Hotel Hilton. El Director decide que se trata de una acción de superar, ya que los guardias son figurantes anónimos y no merece la pena convertirlo en un conflicto.

El actor que interpreta a Castro mira el valor de Recursos del Capitán, esperando que lleve encima dinero en metálico como para convencer a los dos tipos. Su habilidad de recursos es Promedio (+1) – tampoco se gana tanto en el ejército – de modo que sumará uno al resultado que consiga en los dados.

Tras tirar obtiene: **■ - + +**

Su resultado total es +2 (+1 de su tirada de dados y +1 de su habilidad Promedio), lo que corresponde a una tirada Decente en la escala.

OPOSICIÓN

Como vimos en los primeros capítulos, siempre que tiras los dados, estás comparando la tirada con una oposición. La oposición puede ser activa, lo que significa que otra persona está tirando dados contra ti, o pasiva, que significa que se ha marcado un valor de dificultad en la escala que representa la influencia del entorno o la situación en la que te encuentras. Es labor

del Director decidir cuál es la oposición más razonable en cada caso.

El Director decide que la oposición a la tirada de Castro sea activa. Lo más apropiado es que los guardias tiren con su atributo de Voluntad – están intentando resistir la tentación de coger el dinero.

*Los guardias son solo figurantes y no hay razón para que tengan una voluntad particularmente fuerte, de modo que el Director decide darles una Voluntad Mediocre (+0). Tira los dados y obtiene: **■ + + +**, ... lo que nos deja un afortunado +3, que sumado a su Voluntad les permite obtener un resultado final Bueno (+3), que supera la tirada del Capitán por uno.*

LOS CUATRO RESULTADOS

Cuando tiras los dados, puedes fallar, empatar, tener éxito o tener éxito con estilo.

Cada tirada que haces en un episodio de *Not Alone* arroja uno de los cuatro resultados. Los detalles variarán en función del tipo de acción que estés tomando, pero todas las acciones encajan dentro del siguiente patrón genérico.

FALLO

Si tu resultado es menor que la oposición, has fallado.

Esto puede significar varias cosas diferentes: no consigues lo que quieres, consigues lo que quieres a un gran coste o sufres algún tipo de consecuencia negativa. A veces pasará más de una de esas cosas. Es el Director quien deberá determinar lo que sucede exactamente.

EMPATE

Si obtienes el mismo resultado que la oposición, empatas.

Esto significa que obtienes lo que querías, pero con un pequeño coste, o que consigues una versión menor de lo que pretendías.

ÉXITO

Si obtienes un resultado mayor que la oposición por uno o dos puntos, tienes éxito.

En este caso consigues lo que querías sin ningún tipo de coste.

ÉXITO CON ESTILO

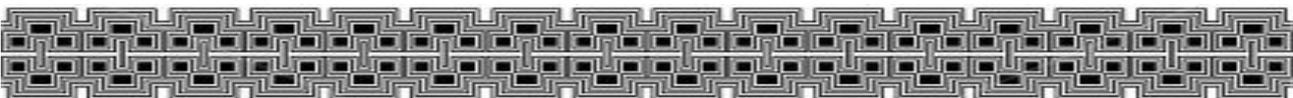
Si el resultado obtenido supera la oposición por tres puntos o más, tienes éxito con estilo.

Lo que significa que obtienes lo que querías y, además, consigues algún tipo de beneficio adicional.

COSTES GRANDES Y PEQUEÑOS

Si eres el Director, cuando pienses en costes, has de pensar tanto en la escena que está teniendo lugar como en las mecánicas utilizadas, para ayudarte a decidir la opción más apropiada.

Un gran coste debería empeorar la situación actual de algún modo, bien creando un nuevo problema o agravando uno existente; podrías añadir otra fuente de oposición a esta escena o la siguiente (como un nuevo adversario o un nuevo obstáculo a superar); o pedir al actor que anote una consecuencia a su protagonista al menor nivel que tenga disponible; o darle una ventaja y una invocación gratuita a quien quiera que esté oponiéndose al protagonista.



Un coste pequeño debería añadir a la escena algún detalle problemático o malo para el protagonista, pero que no ponga necesariamente en peligro el progreso de su acción. Podrías también pedir al actor que marque algunas casillas de estrés o dar un impulso a alguien que esté oponiéndose al protagonista.

También puedes hacer que el coste pequeño sea simplemente un detalle narrativo en el que se muestra como el protagonista se libra por los pelos de algo más grave.

¿CÓMO DE DIFÍCIL DEBEN SER LAS TIRADAS?

Cuando se trata de una oposición activa, como Director no necesitas preocuparte de la dificultad de una tirada, simplemente utiliza el nivel de la habilidad del adversario y tira los dados del mismo modo que hacen los actores, y que el destino decida. Los consejos para crear a los adversarios y sus niveles de habilidad los encontrarás en el Capítulo 8, *Dirigiendo Not Alone*.

Para una oposición pasiva, tienes que decidir qué nivel de la escala deben superar los protagonistas. Esto es más un arte que una ciencia, pero tenemos algunos consejos que pueden ayudarte.

Todo lo que esté dos o más niveles por encima del nivel de habilidad de los protagonistas – una habilidad Decente (+2) frente a una oposición Grande (+4), por ejemplo – significa que el protagonista probablemente fallará o necesitará invocar aspectos para tener éxito.

Todo lo que esté dos o más niveles por debajo del nivel de habilidad de los protagonistas – una habilidad Decente (+2) frente a una oposición Mediocre (+0), por ejemplo – significa que el protagonista probablemente no necesitará invocar aspectos y que tendrá bastantes probabilidades de tener éxito con estilo.

Dentro de ese rango, existen más o menos las mismas posibilidades de que empaten o tengan éxito, y existen más o menos las mismas posibilidades de que necesiten o no invocar aspectos para lograrlo.

Por lo tanto, las dificultades bajas son mejores si quieres darle a los personajes la oportunidad de exhibirse, las dificultades cercanas a su nivel son buenas cuando quieres cierta tensión pero no abrumarlos, y las dificultades altas son mejores cuando quieres enfatizar lo duras o inusuales que son las circunstancias a las que se enfrentan y quieres forzarlos al límite.

PARA FINALIZAR, UN PAR DE DETALLES RÁPIDOS:

Promedio se llama Promedio por una razón – si no hay nada destacable en la oposición, entonces la dificultad no necesita ser mayor que +1

Si puedes pensar en al menos una razón por la que la oposición destaque, pero aun así no puedes decidir cuál debe ser la dificultad, elige Decente (+2). Está justo en el valor central de las habilidades de un protagonista, por lo que proporciona un desafío digno para todos los niveles de habilidad excepto Grande (+4), y aun en ese caso también hay que dar a los protagonistas la posibilidad de mostrar alguna vez sus mejores habilidades.



EL EQUIPO DE NOT ALONE RODANDO EXTERIORES EN LAS AZORES.

LAS CUATRO ACCIONES

Cuando tiras los dados, estás escogiendo hacer una de cuatro acciones: superar, crear una ventaja, atacar o defender.

Como actor protagonista, hay cuatro tipos de acciones que puedes llevar a cabo en un episodio de *Not Alone*. Cuando tiras los dados, tienes que decidir cuál de ellas estás intentando. La descripción de las habilidades te indicará qué acciones son apropiadas para dicha habilidad y bajo qué circunstancias. Lo normal es que la acción que necesites llevar a cabo resulte bastante obvia según la descripción de la habilidad, tus intenciones y la situación de la escena, pero a veces será necesario debatirlo con el resto del equipo de rodaje para decidir cuál resulta más apropiada.

Las cuatro acciones son: **superar, crear una ventaja, atacar y defender.**



SUPERAR

Utiliza la acción de superar para alcanzar distintas metas adecuadas a la habilidad.

Cada habilidad tiene un determinado nicho de esfuerzos diversos que entran en su ámbito de competencia, determinadas situaciones en las que es una opción ideal: un protagonista con Robar intenta forzar una ventana, un protagonista con Empatía trata de calmar a una multitud o un protagonista con Oficio intenta reparar el eje roto de su furgoneta tras una persecución.

Cuando tu protagonista está en una de esas situaciones y hay algo que se interpone entre él y su meta, puedes utilizar la acción de superar para lidiar con ello. Míralo como la acción “comodín” de cada habilidad: si no cae dentro de ninguna de las otras categorías, será probablemente una acción de superar.

La oposición que tienes que vencer puede ser activa o pasiva, dependiendo de la situación.

- **Cuando fallas una acción de superar**, existen dos opciones. Puedes simplemente fallar, lo que significa que no alcanzas tu objetivo, o puedes lograrlo con un coste grande.
- **Cuando empatas una acción de superar**, alcanzas tu meta o consigues lo que quieres, pero con un pequeño coste.
- **Cuando tienes éxito en una acción de superar**, consigues tus objetivos sin ningún coste.
- **Cuando tienes éxito con estilo en una acción de superar**, consigues un impulso adicional aparte de alcanzar tu meta.

Como Director, de vez en cuando te encontrarás en situaciones en las que parecerá apropiado otorgar un beneficio o una penalización diferente a la indicada para el resultado de una acción. Por ejemplo, si el protagonista tiene éxito con estilo en una acción de superar, le corresponde un impulso adicional. Pero si esa acción de superar finaliza la escena o no se te ocurre un impulso apropiado, podrías aportar algún detalle narrativo interesante en lugar de dicho beneficio.



CREAR UNA VENTAJA

Usa la acción de crear una ventaja para añadir un aspecto de escena que te otorgue algún beneficio, o para reclamar un beneficio de un aspecto al que tengas acceso.

La acción de crear una ventaja cubre una amplia gama de esfuerzos, unificados en torno al tema de utilizar tus habilidades para obtener alguna ventaja – de ahí el nombre – del entorno o la situación en la que te encuentras.

A veces, esto significa que estás haciendo algo de forma activa para cambiar tus circunstancias (como arrojar sal a los ojos de un oponente o prender fuego a algo), pero puede significar que estás descubriendo nueva información que puede ayudarte (como encontrar el punto débil de un adversario al estudiarlo), o sacar ventaja de algo que ya conocías previamente (como la predisposición de tu oponente a enfurecerse).

Cuando tiras los dados para crear una ventaja, debes especificar si estas intentando crear un nuevo aspecto de escena o sacando ventaja de un aspecto que ya existe. En el primer caso, debes especificar si estás intentando crear el aspecto sobre un personaje o sobre el entorno.

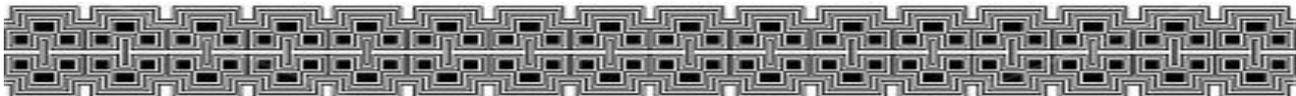
La oposición puede ser activa o pasiva, dependiendo de las circunstancias. Si tu objetivo es otro personaje, su tirada siempre contará como una acción de defender.

Si utilizas crear una ventaja para añadir un nuevo aspecto...

- **Cuando fallas**, puedes no crear el aspecto, o crearlo pero que sea otro quien obtenga la invocación gratuita – sea lo que sea que intentas crear, otro se beneficia de tu trabajo. Puede ser tu oponente en un conflicto o cualquier otro personaje que pueda beneficiarse en tu contra. Podrías tener que renombrar el aspecto para que el otro personaje se beneficie de él en tu lugar.
- **Cuando empatas**, consigues un impulso en lugar del aspecto que intentabas crear. Esto puede requerir que tengas que renombrar el aspecto un poco para reflejar su naturaleza temporal.
- **Cuando tienes éxito**, creas un aspecto de escena con una invocación gratuita.
- **Cuando tienes éxito con estilo**, creas un aspecto de escena con dos invocaciones gratuitas en vez de una.

Si utilizas crear una ventaja sobre un aspecto existente...

- **Cuando fallas**, concedes una invocación gratuita de dicho aspecto a algún otro, en vez de obtenerla tú. Puede ser tu oponente en un conflicto o cualquier otro personaje que pueda beneficiarse en tu contra.
- **Cuando empatas o tienes éxito**, consigues una invocación gratuita sobre dicho aspecto.
- **Cuando tienes éxito con estilo**, consigues dos invocaciones gratuitas sobre dicho aspecto.

 **ATACAR**

Usa la acción de atacar para hacer daño a alguien en un conflicto.

La acción de atacar es la más directa de las cuatro acciones – cuando quieres hacer daño a alguien durante un conflicto, es un ataque. Un ataque no es siempre de naturaleza física; algunas habilidades permiten hacer daño a otras personas también de forma mental.

La mayor parte del tiempo, tu objetivo se opondrá activamente a tu ataque. La oposición pasiva a un ataque significa que has pillado a tu objetivo desprevenido o en algún momento en el que no puede esforzarse completamente en repeler tu ataque. También puede ser que el adversario carezca de importancia como para perder tiempo tirando dados.

Además, pasiva o no, la oposición siempre cuenta como una acción de defender por lo que estas dos acciones están inextricablemente entrelazadas.

- **Cuando fallas al atacar**, no consigues causar daño a tu objetivo. (También significa que tu adversario ha tenido éxito al defender, lo que puede conllevar otros efectos)
- **Cuando empatas al atacar**, no causas ningún daño pero obtienes un impulso.
- **Cuando tienes éxito al atacar**, infliges un impacto en tu objetivo igual al número de éxitos obtenidos. Tu objetivo está obligado a recibir estrés o consecuencias; si no puede hacerlo, tu objetivo quedará fuera de escena y será eliminado del conflicto.
- **Cuando tienes éxito con estilo en un ataque**, se resuelve como un éxito normal, pero tienes la opción de recudir en uno el valor de tu impacto a cambio de ganar un impulso.

 **DEFENDER**

Usa la acción de defender para esquivar un ataque o evitar que alguien cree una ventaja sobre ti.

Cuando alguien te ataca durante un conflicto o intenta crear una ventaja sobre ti, siempre tienes oportunidad de defenderte. Como con los ataques, no siempre se trata de evitar fuentes de daño físico – algunas habilidades te permiten defenderte contra intentos de dañar tu mente o tu determinación.

En *Not Alone*, la defensa contra los conflictos físicos – que serán los más habituales a lo largo de la serie – se trata siempre de forma pasiva, por lo que en lugar de tirar dados para defendernos, tendrás un valor de defensa anotado en tu hoja de protagonista. Por supuesto sigue siendo posible mejorar este valor mediante la invocación de aspectos.

En el resto de casos tirarás los dados para defenderte como una reacción, por lo que la oposición será casi siempre activa. En caso de defenderte contra una oposición pasiva, será porque el entorno es hostil contra tu protagonista de algún modo, o porque el adversario atacante no será tan importante como para andar tirando dados.

- **Cuando fallas al defender**, sufres las consecuencias de lo que quiera que intentases evitar. Puedes recibir un impacto o ver como crean una ventaja sobre ti.
- **Cuando empatas al defender**, concedes a tu oponente un impulso contra ti.
- **Cuando tienes éxito al defender**, evitas el ataque o el intento de crear una ventaja sobre ti.
- **Cuando tienes éxito con estilo al defender**, funciona igual que cuando tienes éxito, pero además consigues un impulso al volver las tornas momentáneamente.

¿PUEDO DEFENDER CONTRA UNA ACCIÓN DE SUPERAR?

Técnicamente, no. La acción de defender existe para evitar que sufras estrés, consecuencias o aspectos – básicamente, para protegerte contra todo lo malo que puedan hacerte.

Pero... si que puedes tirar para presentar una oposición activa ante cualquier acción que puedas interferir. De modo que si alguien intenta una acción de superar que podría fallar por causa tuya, siempre puedes hacer una tirada para oponerte a dicha acción. No conseguirás los beneficios extra que proporciona la acción de defender, pero tampoco tendrás que preocuparte de los aspectos negativos que ésta tiene si fallas.



LA DEFENSA PASIVA Y EL COMBATE FÍSICO.

La decisión de utilizar una defensa pasiva en este tipo de conflictos fue tomada en una reunión interna del Equipo de Producción de *Not Alone* en un intento de agilizar los combates y minimizar la cantidad de tiradas a realizar.

Al no hacer una tirada de dados, la opción de conseguir un éxito con estilo al defender se dará cuando la tirada de atacar de nuestro adversario quede tres o más niveles por debajo del valor de Defensa en la escala. Por ejemplo, si tu valor de Defensa es Bueno (+3) y un atacante obtiene un resultado Mediocre (+0) al atacarte, conseguirás un impulso a tu favor.

Por supuesto siempre puedes utilizar la opción de realizar una tirada de defensa activa para los conflictos físicos durante el rodaje de tus propios episodios de la serie. Simplemente ignora las casillas de Defensa de la hoja de protagonista y ¡adelante!

CAPÍTULO 7. RETOS, COMPETICIONES Y CONFLICTOS

CENTRAR EL PLANO EN LA ACCIÓN

La mayoría de las veces, una sola tirada de habilidad será suficiente para decidir cómo resolver una situación particular durante el rodaje de una escena. No existe obligación de describir las acciones con un determinado nivel de detalle o en periodos de tiempo predefinidos. Por lo tanto, puedes utilizar una tirada de Atletismo para ver si un protagonista recorre con éxito una enorme pared de rocas que se tardan días en escalar, o utilizar esa misma tirada para ver si el protagonista puede evitar un tronco de árbol que está a punto de caer sobre él y aplastarlo.

A veces, sin embargo, te encontrarás frente a situaciones en las que los protagonistas están realizando algo realmente dramático e interesante en uno de los momentos culminantes de un capítulo. Cuando esto sucede, resulta conveniente centrar el plano sobre la acción y resolverla a través de varias tiradas de habilidad, porque dicha variedad de resultados permitirá describir la escena de forma más dinámica y sorprendente. La mayoría de las escenas de combate caen dentro de esta categoría, pero también podemos utilizar esta técnica en cualquier otra situación que consideremos suficientemente importante: persecuciones de coches, tribunales de justicia, partidas de póquer con altas apuestas, etc.

Existen tres formas de centrar el plano sobre la acción en **Not Alone**:

- **Retos**, cuando uno o más personajes tratan de conseguir algo realmente complicado.
- **Competiciones**, cuando dos o más personajes están luchando por un mismo objetivo.
- **Conflictos**, cuando dos o más personajes están tratando de herirse mutuamente de forma directa.

RETOS

Una única acción de superar es suficiente para hacer frente a una meta sencilla o un obstáculo – el protagonista necesita forzar una cerradura, desarmar una bomba o encontrar una pieza vital de información. También resulta útil cuando los detalles acerca de cómo se consigue realizar algo no son importantes o no merecen la pena como para perder mucho tiempo con ellos, cuando lo único que necesitas es saber si el personaje puede conseguir algo sin ningún tipo de contratiempo.

A veces, sin embargo, las cosas se vuelven complicadas. No es suficiente con forzar la cerradura, sino que además tienes que mantener a raya a los perros guardianes que custodian la entrada y activar la baliza que dará la señal de ataque a tus compañeros. No es suficiente con desarmar la bomba, porque además tiene que aterrizar la aeronave y procurar que el científico inconsciente que llevas a bordo no salga herido en el proceso.

Un reto es una serie de acciones de superar que debes lograr para resolver una situación especialmente complicada. Cada acción de superar requiere de una habilidad diferente para cada una de las situaciones o tareas a realizar y es necesario visualizar los resultados individuales en su conjunto para determinar cómo se resuelve la situación.

Si eres el Director y necesitas decidir si una situación del guión es apropiada para tratarla como un desafío, hazte a ti mismo las siguientes preguntas:

- ¿Puede cada una de las tareas generar tensión y drama por separado, con independencia de las otras tareas? Si las tareas son realmente parte del mismo objetivo global, como “desmontar el detonador”, “detener el reloj” y “extraer el explosivo” cuando estás desarmando una bomba, entonces solo necesitamos una acción de superar en la que utilizaremos todos estos detalles para explicar qué sucede si la tirada fracasa.
- ¿Requiere la situación de diferentes habilidades para hacerles frente? Desarmar la bomba (Demoliciones), mientras intentas un aterrizaje de emergencia (Pilotar) y procuras mantener con vida al científico (Conocimientos: Medicina), parece realmente algo digno de un reto.

Para preparar un reto, simplemente debes identificar las tareas individuales o metas a cumplir que intervienen en la situación, tratando cada una de ellas como una prueba individual de superar. En ocasiones es posible que solo tenga sentido tratar estas tareas en una secuencia determinada, mientras que otras veces el orden de resolución no tendrá importancia. También, dependiendo de la situación, será un solo protagonista el que tendrá que hacer frente a todas las tareas o podrán participar en el reto varios protagonistas.

El Capitán Castro se encuentra en el interior de un almacén junto a los trabajadores de una fábrica cercana. Se han encerrado allí huyendo de una jauría de perros salvajes que llevan varias horas moviéndose por los alrededores. Los animales están golpeando con insistencia las puertas del recinto que no parece que vayan a resistir mucho más, sin embargo los problemas no terminan ahí: el principal objetivo del Capitán es desarmar una bomba que unos terroristas han instalado sobre el cuerpo del capataz a modo de chaleco explosivo.

El Director ve varios componentes interesantes en la escena. En primer lugar el propio hecho de desactivar la bomba, después tratar de impedir que el almacén sea invadido por los perros y por último, intentar mantener a los trabajadores calmados para que no entren en pánico. El Director decide que las habilidades necesarias para superar este reto son

Demoliciones (para desactivar la bomba), alguna habilidad de Oficio o Técnicas (para bloquear la puerta y mantener a los animales fuera) y una habilidad social que actúe sobre los trabajadores. El actor que interpreta al protagonista escoge su habilidad Técnica de Mecánica y su Presencia.

Una vez decidido, el protagonista deberá superar tres tiradas individuales, una por cada uno de los elementos presentes en el reto. El Director decide que la dificultad para la bomba será de +3, para la puerta bastará con un +2 (al fin y al cabo son solo perros), pero mantener la calma de la gente en semejante situación requerirá un +4. Silencio, se rueda. ¡Acción!

El Director dispone de libertad para rodar la secuencia de eventos libremente, pidiendo las tiradas de superar en el orden que considere más interesante, pero no decidirá como se desarrolla la situación hasta tener todos los resultados. Si los protagonistas consiguen algún impulso en una de las tiradas, podrán aprovecharlo en las tiradas posteriores del reto siempre que puedan justificarlo.

Tras obtener todos los resultados, el Director valorará los éxitos, fallos y costes de cada una de las acciones para decidir el rumbo que tomará la escena. Podría suceder que los resultados dieran lugar a otro reto, una competición o incluso un conflicto.

*El Capitán Castro decide que es prioritario mantener a los perros a raya fuera del recinto, el actor que lo interpreta lanza los dados y obtiene un +2, suficiente para igualar la tirada y conseguir lo que se propone pero a un cierto coste. El Director decide crear un impulso llamado **Arreglo Chapucero** para utilizarlo contra Castro si lo considera oportuno – al fin y al cabo, el Capitán está trabajando con prisas.*

Tras eso, el Capitán se enfrenta a la segunda parte del reto y, mientras se arrodilla ante la bomba, mira hacia los trabajadores, sonríe, guiña el ojo a uno de ellos y dice “Al menos no moriremos devorados...” intentando infundirles ánimo a través de su aparente confianza. El actor lanza los dados y obtiene un desastroso -2 en los dados. Las opciones son fallar o tener éxito con algún tipo de coste grave. El actor decide que necesita tener éxito y deja que el Director decida las consecuencias de su fallo.

Tras pensarlo un momento, el Director decide que la confianza de Castro impresiona a los trabajadores que llevan varias horas bajo una enorme tensión. Tanto influye en ellos que algunos se envalentonan y decide que los animales de fuera “no son más que chuchos”, por lo que varios de los hombres comienzan a armarse con barras de metal y otros elementos similares, dispuestos a enfrentarse a los perros antes que arriesgarse a que la explosión los mate. Uno de ellos, incluso está comenzando a retirar la traba que el Capitán ha puesto a la puerta.

*El actor coge los dados y se prepara para lanzarlos por última vez, mientras que el Capitán Castro no puede apartarse ya de la bomba, cuyo contador no le deja margen de tiempo. El Director invoca el impulso conseguido en la primera tirada y en cuanto el tipo toca la puerta, el **Arreglo Chapucero** cede y los perros invaden el local, recibiendo la respuesta de los trabajadores del interior. La situación se vuelve terriblemente caótica y la dificultad del Capitán para desactivar la bomba sube hasta +5.*

Por fortuna, los dados arrojan una gran tirada que, sumada a la habilidad de Demoliciones del Capitán dan un resultado Fantástico (+6), suficiente para tener éxito sin costes adicionales. La escena se termina de rodar con el Capitán desactivando la bomba rodeado de una jauría de perros y hombres en pleno combate, algunos de ellos cayendo bajo las dentelladas de los salvajes animales... pero esa es la siguiente escena. ¡Corten! ¡Toma buena!

Si en las tiradas realizadas durante el reto se ha generado algún impulso que no se ha utilizado y que todavía tiene sentido que se mantenga, seguirá quedando disponible durante el resto de la escena o durante la escena posterior, a criterio del director.

VENTAJAS EN UN RETO

Puedes intentar crear una ventaja durante un reto, para tu propio protagonista o para ayudar a algún otro. Crear una ventaja no cuenta a la hora de completar una de las metas del reto, pero fallar la tirada puede significar un coste o crear un problema que afecte negativamente a una de las otras metas. Hay que ser cuidadoso con esta táctica, las ventajas pueden ayudar a completar las tareas con mayor efectividad, pero intentar crearlas no es algo carente de riesgo.

ATAQUES EN UN RETO

Como el protagonista siempre está enfrentándose a oposición pasiva durante un reto, nunca utilizará la acción de atacar. Si se encuentra en una situación donde pueda resultar razonable realizar un ataque, es el momento de iniciar un conflicto.

COMPETICIONES

Siempre que dos o más personajes tengan metas mutuamente excluyentes, pero no estén intentando herirse uno al otro directamente, se encontrarán en una competición. Pulsos, carreras u otras pruebas deportivas y debates públicos, son buenos ejemplos de competiciones.

Como Director debes plantearte las siguientes preguntas cuando estés preparando una competición:

- ¿Cuáles son los “bandos”? ¿Cada uno de los personajes envueltos en la competición busca el éxito para sí mismo o hay grupos de personas compitiendo contra otros grupos de personas? Si tienes varios personajes en un lado, la tirada será conjunta mediante las reglas de **Trabajo en Equipo**.
- ¿En qué entorno tiene lugar la competición? ¿Hay elementos significativos en dicho entorno que se deban definir como aspectos de escena?
- ¿Cómo se oponen los participantes entre sí? ¿Tiran uno contra otro de forma directa (como en una carrera al sprint o una partida de póquer, o intentan superar algún elemento del entorno (como en una carrera de obstáculos)?
- ¿Qué habilidad resulta apropiada para la competición? ¿Todos han de tirar por la misma habilidad o hay varias que podrían aplicarse?

Siguiendo el rastro de un sospechoso, el Capitán Castro ha acabado en el interior de un complejo industrial donde trabajan con material de alta tecnología. Sus pasos le llevan hasta uno de los almacenes cuyo portón se encuentra abierto y, sin dudarlo, se interna en el recinto, explorando el lugar con ayuda de una linterna.

Cuando ha recorrido un centenar de pasos, un ruido a su espalda le hace girarse a tiempo de ver como una figura parece manipular el tablero de control de la puerta automática, sin duda en un intento de dejarlo encerrado dentro. Castro comienza a correr hacia la puerta. ¿Podrá llegar antes de que su rival consiga piratear el mecanismo?

*El Director decide que es el momento apropiado para una competición de habilidades. El Capitán Castro utilizará su habilidad de **Atletismo** y su oposición activa será la habilidad de **Técnicas (Electrónica)** del sospechoso.*

CÓMO RODAR LAS TOMAS

Una competición se rueda en una serie de **tomas**, en cada una de las cuales observaremos el progreso de cada uno de los participantes. En cada toma los participantes hacen una tirada por su habilidad para ver que tal lo han hecho en esta parte de la competición. Se trata básicamente de una acción de superar.

Los actores comparan el resultado de la tirada de su protagonista con los de todos los demás.

- **Si has obtenido el resultado más alto, vences en esa toma.** Si estás tirando contra el resto de participantes, eso quiere decir que has obtenido un resultado en la escala por encima del de todos los demás. Si todos estáis tirando contra el entorno, significa que has obtenido más éxitos que nadie.

Ganar en una toma significa que obtienes una **victoria** (lo que puedes marcar de algún modo en la hoja de protagonista o en un papel aparte) y se rueda cómo el protagonista lidera la competición.

- **Si superas la tirada con estilo y nadie más lo hace,** entonces te puedes anotar *dos* victorias.
- **Si hay un empate por el resultado más alto, nadie consigue una victoria y sucede algún giro inesperado.** Dependiendo de la situación esto puede significar cosas diferentes – el terreno o el entorno cambian de algún modo, los parámetros de la competición se modifican o una variable inesperada entra en juego y afecta a todos los participantes. El Director (junto con el equipo de guionistas) será el encargado de decidir qué nuevo aspecto de escena entra en juego con este cambio.

El primer participante que consigue tres victorias, gana la competición.

El Capitán Castro tiene una habilidad de Atletismo de +3, mientras que su rival tiene una habilidad en Técnicas de +2.

*En la primera toma las cosas no salen bien para Castro, el Director invoca el aspecto de Castro de **Estos enormes pies no son para bailar**, por lo que el Capitán sufre un inoportuno resbalón al comenzar su carrera, esa pequeña ventaja proporciona un +2 a la tirada de Técnicas del sospechoso que obtiene un Magnífico (+5), mientras el Capitán se queda en un Bueno (+3). El sospechoso se anota una victoria, por lo que logra soltar el teclado numérico de la pared con un solo movimiento y comienza a manipular los cables.*

En la segunda toma, el actor que interpreta a Castro obtiene una espectacular tirada de dados y logra un Fantástico (+6) para el Capitán. Su rival tan solo logra un Decente (+2), por lo que el Capitán vence en esta toma con estilo y se anota dos victorias, por una que llevaba su rival. Una vez superado el mal arranque inicial, el fornido Capitán esprinta a toda velocidad en dirección a la puerta, la cual todavía no ha comenzado a moverse.

*En la tercera toma, ambos contendientes empatan con un resultado Bueno (+3). El Director decide que es el momento de meter un giro inesperado en la escena. Al manipular los cables se ha producido un pequeño cortocircuito que ha hecho saltar una alarma de incendio, esto ha puesto los **Aspersores en funcionamiento** en el techo del almacén. El Director anota el nuevo aspecto en un papel y lo deja al alcance de los actores.*

*En la cuarta toma hay un nuevo empate pero esta vez el actor que interpreta a Castro decide que va a invocar un aspecto, el de los **aspersores***

en funcionamiento, justificando que manipular los cables eléctricos mientras llueve agua sobre ellos no solo no debe ser fácil, sino que probablemente también sea peligroso. El Director acepta el punto de Destino y Castro vence en la toma, anotando su tercera victoria y cruzando la puerta justo cuando ésta comenzaba a moverse.

CREAR VENTAJAS EN UNA COMPETICIÓN

Durante una toma, puedes intentar crear una ventaja antes de hacer la tirada de habilidad de la competición. Si estás intentando afectar a otro participante, éste puede defenderse normalmente. Si alguien puede interferir con tu intento, lo hará mediante una oposición activa como habitualmente.

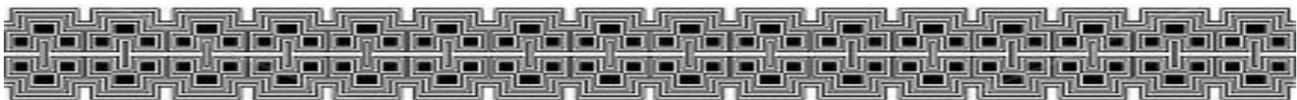
Hacer esto conlleva un riesgo adicional – **fallar a la hora de crear una ventaja significa que no puedes realizar la tirada de competición en esta toma.** Si consigues al menos un empate en la tirada para crear una ventaja, si puedes participar normalmente en la competición.

Si un protagonista está aportando un bono a otro mediante las reglas de trabajo en equipo y falla al crear una ventaja, no aportará ningún bono a quien esté ayudando durante la toma actual.

ATACAR EN UNA COMPETICIÓN

Si alguien intenta atacar a otro durante una competición, la situación cambia y pasaremos a considerar la escena un conflicto.





CONFLICTOS

En un conflicto los personajes están intentando activamente causarse daño unos a otros. Puede ser una pelea a puñetazos, un tiroteo o un duelo a espada. También podría ser un interrogatorio, una tortura psicológica o una disputa a gritos entre dos enamorados. **Mientras los personajes involucrados tengan la intención y la capacidad de dañarse unos a otros, estaremos en una situación de conflicto.**

Los conflictos pueden ser de naturaleza física o mental, basado en el tipo de daño que existe el riesgo de recibir. En los conflictos físicos, sufres contusiones, arañazos, cortes y otras heridas. En los conflictos mentales, sufres pérdida de confianza y autoestima, pérdida de la compostura y otros traumas psicológicos.

Preparar un conflicto es un poco más complejo que preparar un reto o una competición. Veamos los pasos a seguir:

- **Enmarcar la escena**, describiendo el entorno en el que tiene lugar el conflicto, creando aspectos de escena y definiendo las zonas, determinando quienes son los participantes y a qué bandos pertenecen.
- **Determinar el orden** de actuación.
- **Rodar la primera toma.**
- **En tu turno**, elige una acción y resuélvela.
- **En el turno de los demás**, defiéndete o responde a sus acciones si es necesario.
- **Al finalizar el turno de todo el mundo**, comienza a rodar una nueva toma.

El conflicto finalizará cuando todos los pertenecientes a uno de los bandos hayan admitido su derrota o hayan quedado fuera de escena.

CÓMO ENMARCAR LA ESCENA

El Director y los actores discutirán brevemente las circunstancias de la escena antes de comenzar a rodar un conflicto. Tan solo se trata de dar respuesta a las siguientes cuatro preguntas:

- ¿Quién participa en el conflicto?
- ¿En qué posición relativa están unos con respecto a otros?
- ¿Cuándo tiene lugar el conflicto? ¿Tiene eso importancia?
- ¿Cómo es el entorno?

No es necesario entrar en excesivos detalles a la hora de responder a dichas cuestiones, como medidas exactas de las distancias o cosas por el estilo. Tan solo debe quedar claro para todo el mundo qué es lo que está sucediendo.

El Director utilizará toda esta información para crear aspectos de escena para ayudar a definir aún más el lugar del conflicto.

ASPECTOS DE ESCENA

Director, cuando estés enmarcando la escena, deberás prestar atención a los detalles del entorno que parezcan interesantes para convertirlos en aspectos de situación, especialmente si existe la posibilidad de que alguien pueda sacar alguna ventaja de ellos durante el conflicto. No es cuestión de sobrecargar la escena de detalles – escoger entre tres y cinco elementos evocadores de la localización y transfórmalos en aspectos será suficiente.

Buenas opciones para crear aspectos de escena serían:

- Cualquier cosa en relación con el ambiente general, el clima, o la iluminación – *oscuro o mal iluminado, tormentoso, espeluznante, desvencijado*, etc.
- Cualquier cosa que pueda afectar o restringir el movimiento – *sucio, barro por todas partes, resbaladizo, áspero*, etc.
- Cosas tras las que esconderse – *vehículos abandonados, obstrucciones, muebles grandes*, etc.
- Cosas que se pueden derribar, destruir, o utilizar como armas improvisadas – *estanterías llenas de libros, estatuas de cristal*, etc.
- Cualquier cosa que sea inflamable.

Mientras la escena se desarrolla, como actores podéis sugerir elementos del entorno que podrían ser aspectos de la escena. Si el Director ha descrito el lugar como poco iluminado, tu protagonista podría invocar las *Sombras* para ayudarse en una tirada de Sigilo incluso si no se ha descrito previamente ese aspecto.

Si el elemento requiere de algún tipo de intervención por parte de los protagonistas para convertirse en un aspecto utilizable, entonces tendremos que recurrir a la acción de crear una ventaja. Normalmente un almacén no va a salir *¡Ardiendo!* a menos que alguien decida prender fuego a las cajas del fondo... normalmente...

ZONAS

Los Directores, cuando un conflicto tiene lugar en un área de grandes dimensiones, suelen preferir dividirlo en diferentes zonas por mayor comodidad.

Una **zona** es una representación abstracta de un espacio físico. La mejor definición de una zona es que está tan cerca que se puede interactuar directamente con alguien (en otras palabras, caminar hasta él y darle un puñetazo en la cara).

En general, un conflicto rara vez va a desarrollarse más allá de un puñado de zonas. Entre dos y cuatro es más que suficiente, excepto para conflictos realmente grandes. Además un conflicto no es una partida de ajedrez en la que necesitamos la ubicación exacta de cada pieza, con tener una sensación general del entorno en el que se mueven los protagonistas es suficiente, el resto es complicarse de forma innecesaria.

- Si el lugar que se describe es más grande que una casa, probablemente se podrá dividir en dos o más zonas – como una catedral o la zona de aparcamientos de un centro comercial.



- Si está separado por escaleras, una valla o un muro, también puede dividirse en zonas, como las dos plantas de una casa.
- “Encima de X” y “debajo de X” también pueden considerarse zonas diferentes, especialmente si moverse entre ambas ubicaciones requiere algún tipo de maniobra – piensa en el espacio aéreo que rodea algo grande, como un dirigible.

Cuando estás decidiendo las zonas, debes anotar cualquier aspecto que pueda hacer que moverse entre ellas resulte problemático e incluirlo entre los aspectos de escena. Será un aspecto importante más adelante, cuando la gente quiera moverse de una zona a otra.

DEFINIR LOS BANDOS

Es importante saber cuáles son los objetivos de cada personaje involucrado en un conflicto antes de empezar. La gente pelea por una razón y si están dispuestos a hacer daño, por lo general es una razón urgente.

Lo normal es asumir que los protagonistas están en un bando, luchando contra figurantes y secundarios que serán sus adversarios. No siempre tiene que ser así, sin embargo – los protagonistas pueden estar enfrentados entre ellos y aliarse con personajes secundarios.

Hay que asegurarse que, antes de comenzar a rodar la escena, todo el mundo tiene claro los objetivos generales de su bando, quién está en cada bando, y dónde está cada personaje situado en la escena (en qué zona se encuentra cada uno).

También puede ayudar que el Director decida como van a dividirse esos grupos a la hora de enfrentarse entre sí – si un protagonista va a ser atacado por un secundario importante mientras los figurantes van a dividirse equitativamente entre los demás protagonistas. La situación puede cambiar una vez que la acción comienza, pero tener una idea básica proporciona un buen punto de partida para comenzar.

ORDEN DE ACTUACIÓN

El orden de actuación en un conflicto se basa en las habilidades de los personaje implicados. En un conflicto de tipo físico se realiza una tirada de Alerta que se comparara entre los participantes. En un conflicto mental, la tirada se hace con la habilidad de Empatía. Quien obtenga el resultado mayor actuará primero, seguido del resto en orden descendente.

Si hay un empate, el valor de la habilidad se utilizará para desempatar, actuando primero aquel con un valor de habilidad mayor. Si el empate persiste compararemos habilidades secundarias o terciarias. En conflictos físicos desempataremos con el valor de Atletismo o Agilidad. En los mentales desempataremos con Presencia o Voluntad.

Si el Director lo considera oportuno puede decidir el uso de una habilidad distinta para determinar la iniciativa en una situación concreta. También puede realizar una única prueba de habilidad para todos los adversarios de los protagonistas y permitir que todos actúen en el mismo momento.

CÓMO RODAR LAS TOMAS

Rodar una **toma** en un conflicto es un poco más complicado que realizarlo en una competición. Durante una toma, cada protagonista tiene ocasión de realizar una acción. El Director se encargará de que cada uno de los secundarios y figurantes bajo su control actúen en su turno.

La mayoría de las veces, tu personaje atacará a otro o intentará crear una ventaja en su turno, porque ese es el punto de un conflicto – eliminar a tu oponente o prepararlo todo para que sea más fácil hacerlo. Sin embargo, si tienes algún objetivo secundario en la escena, puede que tengas que tirar para superar una dificultad. La mayoría de las veces te encontrarás con esta situación cuando quieras moverte entre zonas pero haya algún aspecto de la escena que dificulte esa acción.

En cualquier caso solo es posible hacer una tirada de habilidad en tu turno en una toma, a menos que sea necesario algún tipo de defensa activa contra alguien, lo que puede hacerse tantas veces como sea necesario. Es posible incluso realizar acciones de defensa en favor de otros protagonistas, siempre y cuando se cumplan dos condiciones: tiene que ser razonable que puedas interponerte entre el ataque y su objetivo, y has de sufrir las consecuencias de cualquier fallo en la tirada.

DEFENSA

Durante un conflicto de tipo mental o cuando sea necesario defenderse de algo distinto a un ataque físico directo, los protagonistas se defenderán de forma activa, realizando tiradas de las habilidades pertinentes.

En los conflictos de tipo físico – los más habituales en una serie como **Not Alone** – utilizaremos en cambio un tipo de **defensa** pasiva que anotaremos en la hoja de protagonista durante la creación del mismo. Tendremos dos valores distintos de defensa física, según se trate de un enfrentamiento cuerpo a cuerpo o a distancia.

DEFENSA TOTAL

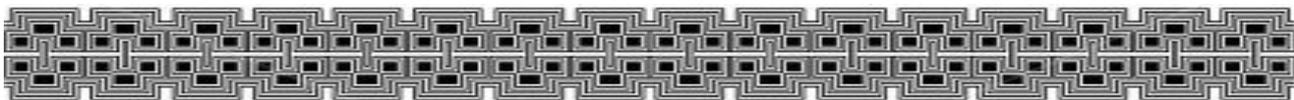
Si así lo deseas, tu protagonista puede abstenerse de realizar su acción durante la toma para concentrarse en defenderse. A cambio de no hacer nada proactivo, obtendrás un bono de +2 a la defensa.

CÓMO RESOLVER LOS ATAQUES

Un ataque exitoso provoca un impacto equivalente al número de éxitos obtenidos en la tirada. Por tanto si consigues tres éxitos en un ataque, causas un impacto de valor 3. Este valor del impacto podrá verse modificado por el uso de diferentes tipos de armas a la hora de realizar ataques físicos, como veremos más adelante.

Si eres golpeado por un ataque, pasará una de las siguientes dos cosas: o bien absorberás el daño y continuarás combatiendo, o bien quedarás **fuera de escena**.

Afortunadamente dispones de dos opciones para absorber el daño y continuar en la pelea: puedes ganar **estrés** y/o **consecuencias**. También puedes **admitir tu derrota** en un conflicto antes de quedar fuera de escena, a fin de conservar cierto control sobre lo que sucede con tu protagonista.



ESTRÉS

Una de las opciones disponibles para mitigar los efectos de un impacto es ganar estrés.

El mejor modo de entender el estrés es que representa esas razones por las que has evitado por los pelos recibir toda la fuerza de un ataque. Puede que te apartases de la trayectoria en el último momento, o que parezca mucho peor de lo que realmente es, o que te estés agotando a base de esquivar y bloquear lo más severo de los ataques que recibes.

Mentalmente, el estrés puede significar que ha requerido un gran esfuerzo ignorar ese insulto, o contener una reacción emocional instintiva, o cosas por el estilo.

En la hoja de protagonista hay una serie de casillas de estrés donde irás marcando el nivel de estrés físico o mental que sufre tu personaje. Cuando decidas ganar estrés, tacha tantas casillas como el nivel de estrés ganado. Si no quedan casillas libres y el protagonista no puede asumir más consecuencias, entonces queda fuera de escena y, por lo tanto, del conflicto.

Después de un conflicto, cuando los protagonistas tienen un minuto para recuperar el aliento, todos los puntos de estrés ganados se eliminan, quedando disponibles para el siguiente enfrentamiento.

CONSECUENCIAS

La segunda opción para mitigar un impacto es asumir una consecuencia. Una consecuencia es algo mucho más grave que el estrés – representa algún tipo de herida duradera o secuela que recibes durante el conflicto, algo que va a continuar siendo un problema para tu protagonista una vez haya terminado el conflicto.

Las consecuencias tienen cuatro niveles de gravedad – leve, moderada, severa y extrema. Cada una tiene un valor diferente: dos, cuatro, seis y ocho, respectivamente. En la hoja de protagonista hay unas casillas destinadas a anotar estas consecuencias.

Cuando usas una de las casillas para consecuencias, reduces el valor del ataque tantos puntos como el valor de la consecuencia adquirida. Puedes utilizar más de una consecuencia al mismo tiempo, siempre que estén disponibles. Si el valor del ataque no ha quedado reducido a cero, deberemos marcar tantas casillas de estrés como el valor restante para evitar quedar fuera de escena.

Asumir consecuencias te permite seguir en el conflicto, sin embargo conlleva una penalización: la consecuencia escrita en la casilla correspondiente es un aspecto que representa los efectos duraderos que ha provocado el ataque. El oponente que ha obligado a tu personaje a anotar una consecuencia recibe una invocación gratuita de dicho aspecto, y el aspecto permanece en tu hoja de protagonista hasta que logres recuperarse de tus heridas y elimines la consecuencia. Mientras permanece en la hoja, la consecuencia se trata como un aspecto más, excepto porque estará escrito de forma tan negativa que lo más frecuente será que se utilice en detrimento del protagonista.

A diferencia del estrés, se tarda mucho tiempo en recuperarse de una consecuencia. A diferencia del estrés también, tan solo existe un grupo de consecuencias; no hay consecuencia específicas para aspectos físicos o consecuencias mentales. Esto significa que, si tienes que asumir una consecuencia leve para reducir el daño de un ataque mental y esa casilla ya está ocupa-

da con una consecuencia física, estás en apuros. Tendrás que utilizar la casilla correspondiente a una consecuencia de mayor gravedad para absorber ese ataque (asumiendo que quede alguna libre).

El Capitán Castro se encuentra en medio de un conflicto, rodeado de tres matones callejeros armados con navajas que, con ayuda de algunos aspectos de escena y una tirada afortunada, han conseguido impactarle con un ataque de 6 éxitos. El Capitán aún no ha sufrido heridas en esta lucha y todas sus casillas de estrés están disponibles.

Tiene dos modos de recibir el impacto. Podría asumir una consecuencia severa, que niega seis puntos de estrés. Podría también recibir una consecuencia moderada (4 puntos de estrés) y marcar dos casillas de estrés.

El actor que interpreta a Castro decide que es poco probable que vuelvan a herirle de tanta gravedad, de modo que decide asumir la consecuencia severa para dejar las casillas de estrés disponibles para impactos menores.

*El actor y el Director se ponen de acuerdo en nombrar la consecuencia severa como **Casi Destripado**. Castro recibe una tremenda cubillada en el abdomen de uno de los matones que le hace rechinar los dientes de dolor...*

CONSECUENCIAS EXTREMAS

Asumir una consecuencia extrema es algo que un protagonista solo puede hacer una vez a lo largo de una temporada y es el último recurso al que agarrarse para lograr mantenerse en un conflicto.

Una consecuencia extrema absorbe un impacto de valor 8, pero a un coste muy serio: **la consecuencia sustituirá a uno de los aspectos del protagonista (excepto el concepto principal, ese no puede cambiarse) hasta el siguiente hito crucial de la temporada, o quizás hasta el final de la misma.** Una consecuencia extrema es algo tan grave que asumirla, literalmente, cambiará quién eres.

A diferencia de otras consecuencias, no puedes recuperarte y disminuir los efectos de una consecuencia extrema – acompañará al protagonista hasta el final de la temporada o hasta la siguiente **evolución mayor** del mismo (será el Director, por lo tanto, quien decida el momento exacto). En ese punto, puede renombrarse la consecuencia extrema para reflejar el hecho de que ya no eres vulnerable a sus peores efectos, pero eso no significa que simplemente la vuelvas a cambiar por el antiguo aspecto, cualquiera que fuese. Recibir una consecuencia extrema es un cambio permanente en el protagonista; trátalo de ese modo.

DANDO NOMBRE A LAS CONSECUENCIAS

A continuación damos algunos consejos sobre como llamar a una consecuencia:

Las consecuencias leves no requieren atención médica inmediata. Duelen y pueden suponer un inconveniente, pero no van a obligarte a un largo periodo de reposo. En su vertiente mental, las consecuencias leves representan cosas como pequeños deslices sociales o cambios en tus emociones externas. Ejemplos: **Ojo morado, Mano magullada, Sin aliento, Nervioso, Irritable, Temporalmente ciego.**



Las consecuencias moderadas representan impedimentos medianamente serios que requieren de una cierta dedicación para recuperarse (incluyendo atención médica). En su vertiente mental, expresan cosas como el daño a tu reputación o problemas emocionales que no puedes simplemente olvidar con una disculpa y una noche de sueño. Ejemplos: **Corte profundo, Quemaduras de primer grado, Exhausto, Borracho, Aterrorizado.**

Las consecuencias severas te llevan directamente a la sala de urgencias del hospital más cercano – son extremadamente repugnantes, te impiden hacer un montón de cosas y te mantendrán fuera de combate algún tiempo. En su vertiente mental expresan cosas como traumas graves o perjuicios en tus relaciones. Ejemplos: **Quemaduras de segundo grado, Fractura múltiple, Tripas colgando, Paralizado por la vergüenza, Fobia Post-traumática.**

RECUPERARSE DE UNA CONSECUENCIA

Para poder volver a utilizar la casilla correspondiente a una consecuencia, primero tendrás que recuperarte de ella. Has de cumplir dos requisitos: tener éxito en alguna acción que te permita justificar la recuperación y esperar que pase el tiempo de juego apropiado para que esa recuperación tenga efecto.

La acción en cuestión es una prueba de superar donde el obstáculo es la consecuencia que recibiste. Si se trata de una herida física, entonces la acción es algún tipo de tratamiento médico o primeros auxilios. Para consecuencias mentales, la acción puede involucrar algún tipo de terapia, consejo profesional o simplemente salir una noche con los amigos.

La dificultad para este obstáculo está basada en el valor de la consecuencia. Una consecuencia leve es Decente (+2), moderada es Grande (+4) y severa es Fantástico (+6). Si estas intentando realizar la acción de recuperación sobre ti mismo, incrementa la dificultad en dos peldaños de la escala.

Hay que tener en cuenta que las circunstancias deben ser las apropiadas, libre de tensiones y distracciones, para poder hacer la tirada – no vas a limpiar y vendar una herida horrible en medio de un tiroteo. El Director será quien determine si el momento es el apropiado o no.

Si tienes éxito en la tirada, o si alguien tiene éxito en una tirada para tratar tu consecuencia, tienes que renombrarla para indicar que está en proceso de recuperación. Por ejemplo, **Pierna rota** se puede convertir en **Escayolado hasta la rodilla**. Esto no libera la casilla de la consecuencia, pero sirve como indicador de que estás recuperándote y cambia la forma en el que el aspecto puede ser utilizado a partir de ese momento.

Una vez cambies el nombre de una consecuencia o no – algunas veces puede no tener sentido el hacerlo – márcala de algún modo para que todo el mundo sepa que ha comenzado su recuperación.

Una vez hecho esto, solo resta esperar:

- Para una consecuencia leve, tan solo hay que esperar una **escena** completa tras la acción de recuperación, entonces puedes quitar el aspecto y borrar la casilla.
- Para una consecuencia moderada, tienes que esperar una **sesión de rodaje** completa tras la acción de recuperación (lo que significa que si haces la acción de recuperación en mitad de una sesión, te recuperarás en algún punto a mitad de la siguiente sesión).

- Para una consecuencia severa, tienes que esperar un **capítulo** completo tras la acción de recuperación.

Naturalmente existirán situaciones en las que una sola sesión de rodaje abarque un periodo de tiempo muy breve dentro del capítulo, o capítulos consecutivos en lo que apenas ha transcurrido tiempo entre los mismo. En definitiva, situaciones en las que no parecerá razonable que un protagonista se haya recuperado de sus heridas. Como en otras circunstancias similares, el Director será quien tenga la última palabra.

*El Capitán Castro finaliza con la consecuencia severa **Casi destripado** como resultado del combate anterior. Tras conducir un rato, el Capitán llega hasta casa de Doc Hammer, un viejo amigo y ex cirujano, expulsado hace años del colegio de médicos por prácticas deshonestas. Doc cose las heridas de Castro y le pone un fuerte vendaje alrededor del abdomen. El actor que interpreta a Doc Hammer tira los dados, obtiene un resultado Fantástico (+6) y tiene éxito.*

*A continuación el aspecto **Casi Destripado** de la hoja de protagonista del Capitán pasa a llamarse **Abdomen vendado** y comienza el proceso de recuperación. Cuando finalice el próximo capítulo, el Capitán podrá eliminar el aspecto de su hoja y usar de nuevo su casilla de consecuencia severa en un futuro conflicto.*

ADMITIR LA DERROTA

Cuando todo lo demás falla, también puedes simplemente rendirte. Puedes estar preocupado por que no te queden casillas para absorber un solo golpe más o puedes decidir que continuar luchando no vale la pena. Sea cual sea la razón, puedes interrumpir cualquier acción en cualquier momento antes de que se haga una tirada para declarar que **admites la derrota** en el conflicto. Es muy importante ese extremo – una vez los dados tocan la mesa, no hay vuelta atrás, da igual que recibas más estrés, una nueva consecuencia o que quedes fuera de escena.

Admitir la derrota le da a la otra persona lo que quiere de ti, o en el caso de más de dos combatientes, dejas de ser una preocupación para el bando contrario. Estás fuera del conflicto.

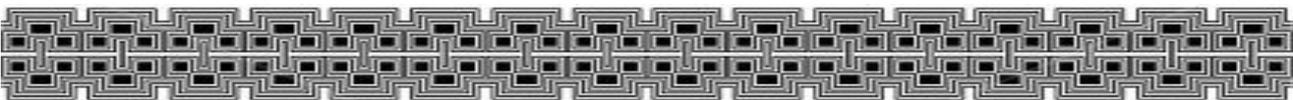
Pero no todo es malo. En primer lugar, **obienes un punto de Destino por admitir la derrota**. Además de eso, si has recibido alguna consecuencia durante el conflicto, ganas un punto de Destino adicional por cada consecuencia. Estos puntos de Destino pueden ser utilizados una vez haya finalizado el conflicto.

Segundo, **puedes evitar la peor parte de tu destino**. Si, has perdido y la narración debe reflejar ese hecho, pero puedes decidir qué es lo que ha sucedido exactamente. No puedes utilizar este privilegio para socavar la victoria del adversario, y antes de rodarla, tu narración de los hechos debe ser refrendada por el resto de los miembros del reparto y el Director.

Esta forma de ser derrotado puede significar la diferencia entre ser dado por muerto o terminar en la prisión del rival, encadenado y sin ninguna de tus posesiones – el tipo de cosa que puede suceder si quedas fuera de escena.

El Coronel Adrastras resulta un rival demasiado duro para Castro, quien ha recibido varios impactos demolidores en el transcurso de la lucha.

Antes de que le toque actuar en la siguiente toma, el actor que interpreta a Castro declara que admite su derrota porque no quiere arriesgarse a que su protagonista sufra más consecuencias.



El Capitán ha recibido una consecuencia leve y una moderada, por lo que recibe tres puntos de Destino: uno por admitir la derrota y otros dos por las dos consecuencias.

El Director plantea la cuestión de cómo resolver la situación, a lo que el actor responde que no quiere que Castro muera ni sea capturado, por lo que el Director decide que Adrastras ha dejado inconsciente a Castro de un último y brutal golpe, pero que no se detiene a rematarlo. Quizás incluso crea que ya está muerto. Sin embargo también opina que una derrota así debería tener algún coste adicional...

Otro de los actores interviene y sugiere que Adrastras podría llevarse un trofeo. Tras pensarlo un poco, el Director asiente y decide que el Coronel antes de marcharse registra el cuerpo de Castro y se lleva algunos objetos de valor, entre ellos la documentación y el arma reglamentaria del Capitán.

FUERA DE ESCENA

Si no te quedan casillas de estrés o de consecuencias con la que absorber los éxitos de un ataque recibido (sin contar la opción de asumir una consecuencia extrema, lo cual es voluntario por parte del actor protagonista), eso quiere decir que quedas **fuera de escena**.

Quedar fuera de escena es malo – no solo significa que no puedes continuar luchando, también que la persona que te sacó de la escena decide cómo ha sido esa derrota y lo que pasa con el protagonista tras el conflicto. Obviamente no puede narrar una situación que no encaje con la escena que está teniendo lugar, pero sí sigue otorgando a otro mucho poder sobre tu protagonista sin que puedas hacer nada para remediarlo.

MUERTE DEL PROTAGONISTA

La muerte del protagonista es una de las opciones a escoger cuando alguien queda fuera de escena y, ciertamente, cuando se trate de enfrentamientos físicos, podría ser una opción aceptable siempre que el Director y el resto de actores decidan que resulta en un interesante giro dramático para la serie. Como recomendación, actores y Director deberían ponerse de acuerdo y reservar esta posibilidad para conflictos que sean extremadamente cruciales, dramáticos y significativos para los protagonistas.

CÓMO AFECTAR A OBJETIVOS MÚLTIPLES

Invariablemente, a lo largo de los episodios de *Not Alone*, existirá algún momento en el que alguien va a intentar afectar a muchas personas a la vez durante un conflicto. Las explosiones son lo típico si nos referimos a conflictos físicos, pero en absoluto son el único ejemplo – piensa en gas lacrimógeno o en algún tipo de aparato aturdidor de alta tecnología. También podemos extender la cuestión a los conflictos mentales. Por ejemplo podrías utilizar Presencia para imponer tu liderazgo sobre todos los reunidos en una habitación, o Convencer para dar una charla inspiradora a todos los que te escuchan.

La forma más fácil de resolver esta cuestión es crear una ventaja en la escena, en lugar de hacerlo sobre un objetivo específico. Una **Habitación llena de gas** tiene el potencial de afectar a todos los que se encuentran en ella, y tampoco sería raro suponer que una situación de **Pánico generalizado** en una habitación podría ser contagiosa.

En este contexto, el aspecto proporciona una excusa para solicitar una tirada de habilidad (usando la acción de superar) para todos los de la escena que quieran librarse de dicho aspecto. En términos generales, no causará **daño**, pero hará las cosas más difíciles para aquellos afectados.

El Capitán Castro se encuentra en uno de los peores barrios de la ciudad, cruzándolo a pie para acudir a una reunión con un contacto en uno de los bares de la zona. Llega tarde y va con prisas, por lo que no le hace ninguna gracia cuando un grupo de media docena de pandilleros del barrio se cruzan en su camino. Los chicos, algunos de ellos armados y todos con ganas de “divertirse”, comienzan a mirar a Castro sopesando sus posibilidades.

Castro valora la situación mientras se va acercando al grupo: no tiene tiempo para entretenerse ni ganas de salir berido de un encuentro con un puñado de críos violentos, pero sabe que si no hace algo que los disuada, no tendrá modo de evitarlo.

El Capitán se detiene a unos pasos de los muchachos y, mientras enciende un cigarrillo con mucha calma, recorre con su vista al grupo. Tras un par de caladas rodeadas de una tensa calma, Castro rompe el silencio.

– “Yo lo veo del siguiente modo: podéis dejarme pasar sin más y todos continuamos con nuestros asuntos como si nunca nos hubiéramos visto, o podéis **intentar** darme una paliza y yo mando a un par de vosotros a la morgue.” – *El Capitán enfatiza sus palabras dejando ver el arma que lleva oculta bajo la chaqueta.*

El Director decide que Castro está intentando crear un aspecto en la escena y pide al actor que lo interpreta que haga una tirada de Presencia, para ver si el Capitán logra intimidar a los chicos.

El actor obtiene en los dados un pésimo -3, que añadido a su Presencia Decente (+2) arroja un resultado total Pobre (-1). Necesitaba obtener tan solo un resultado Mediocre (+0), por lo que ha fallado. Al Director sin embargo le gusta la idea que el actor ha puesto en juego y decide concederle el éxito a su acción, pero con un coste.

Los chicos se apartan del camino de Castro con expresión divertida, algunos incluso levantando las manos y haciendo comentarios burlones – “No me dispere señor, seré bueno”. Castro comienza a andar y deja atrás a los muchachos, pero entonces uno de ellos da un fuerte silbido y llama – “¡Eh! ¡Benjamín! Tenemos un tipo duro aquí...”

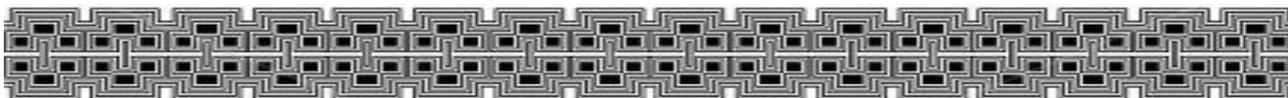
Acto seguido, de una portezuela en un lateral del callejón sale un tipo enorme y musculoso. Va vestido con el mismo tipo de ropas que el resto de chicos y, sin duda, es un integrante más de la banda.

*El Director anota una consecuencia mental en la hoja de protagonista de Castro: **Este tipo es realmente grande...***

Crujiendo sus nudillos, Benjamín se planta frente al Capitán con una media sonrisa dibujada en su cara.

Las cosas se complican algo más cuando se desea escoger unos cuantos objetivos concretos en vez de afectar a toda la zona o toda la escena. Cuando eso suceda, el total obtenido en la tirada se divide entre los distintos objetivos, los cuales tendrán que defenderse de forma normal. Cualquiera que falle en su intento de defenderse recibirá estrés o ganará un aspecto, dependiendo de qué es lo que el protagonista estuviera intentando hacer. (Nota: si creas una ventaja para poner un aspecto a múltiples objetivos, consigues una invocación gratuita *para cada uno* de ellos).





Z
 I
 A
 L
 M
 O
 V
 I
 M
 I
 E
 N
 T
 O
 S

Castro está en el campo de batalla armado con un rifle de asalto, cuando tres enemigos avanzan hacia él a través de campo abierto. El Capitán comienza a disparar en fuego automático, intentando alcanzar a todos sus adversarios con una ráfaga larga.

El Capitán utiliza su habilidad de Disparar, activando el aspecto de **Fuego Automático** del arma para obtener un +2 a su tirada. Obtiene un buen resultado en los dados y el total, añadido a su habilidad, arroja un resultado Épico (+7).

Castro quiere asegurarse de que elimina al menos al adversario más peligroso, el tipo que avanza en primer lugar armado con una escopeta – los otros dos llevan pistolas. De modo que decide dividir el resultado en Magnífico (+5), Promedio (+1) y Promedio (+1).

El primer enemigo tiene una Defensa Mediocre (+0), por lo que recibe 5 puntos de estrés y queda fuera de escena.

El segundo activa un aspecto que le permite mejorar su Defensa hasta (+2), por lo que los disparos no le alcanzan y continúa avanzando.

El tercero también tiene una Defensa Mediocre (+0), por lo que recibe un único punto de estrés. El Director tacha la única casilla de estrés del adversario del Capitán y describe como las balas silban a su alrededor pero logra salir tan solo con un rasguño en una pierna que apenas lo ralentiza un instante.

Atacar una zona completa o a todos los participantes en una escena, es algo que el Director deberá juzgar en función de las circunstancias, como en cualquier otro uso de una habilidad. Siempre que sea razonable, no será necesario aplicar reglas especiales – tiras por la habilidad de ataque y todo el mundo en la zona ha de defenderse de la forma habitual. Dependiendo de las circunstancias, incluso el propio protagonista podría tener que defenderse de su tirada si se encuentra en el área de efecto del ataque.

MOVIMIENTO

○ En un conflicto, es importante saber en qué posición relativa se encuentra todo el mundo respecto a los demás, que es por lo que el entorno del conflicto se divide en zonas. Donde hay zonas, probablemente tienes a gente intentando moverse de una a otra para acercarse unos a otros o a ciertos objetivos.

Normalmente no resulta complicado moverse de una zona a otra – **si no hay nada que te lo impida, puedes moverte a una zona adyacente además de la acción que quieras hacer durante la toma.**

Si quieres mover más de una zona (hasta cualquier otro punto del mapa), si un aspecto de escena sugiere que podría ser difícil moverse con libertad, o si otro personaje se interpone en tu camino, entonces tienes que realizar una acción para superar esa dificultad con la habilidad de Atletismo para poder moverte. Esto contará como tu acción para esta toma.

El Director, del mismo modo que con otras acciones de superación, será quien establezca la dificultad para la tirada. A la hora de justificar el valor de esta oposición pasiva, se deberían tener en cuenta factores como el número de zonas a mover o los aspectos de escena que intervienen. Si hay otro personaje interponiéndose en la acción, la oposición será activa, pudiendo además invocarse aspectos de escena que puedan ayudar a la hora de obstruir el camino del protagonista.

Si fallas la tirada, aquello que causaba el impedimento habrá logrado detenerte. Si empatas, lograrás moverte, pero los rivales obtendrán una ventaja temporal de alguna clase. Si tienes éxito, te mueves sin otras consecuencias adicionales. Si logras superar la tirada con estilo, puedes reclamar un impulso además de completar el movimiento.

En un conflicto en el interior de una nave industrial, Castro quiere llegar hasta un pistolero rival que ha comenzado a disparar desde la planta superior. Eso requiere que el Capitán cruce una zona para llegar hasta la escalera de mano que sube hasta la planta superior y trepar por ella, lo que sitúa a su oponente a dos zonas de distancia.

Castro además está envuelto en una refriega cuerpo a cuerpo con otro matón, compañero del pistolero, cuyo valor de pelea es Decente (+2). El Director decide que el matón intentará evitar que Castro corra, por lo que tendremos una oposición activa.

El valor de Atletismo de Castro es Bueno (+3). El actor tira los dados y saca un +1, para un Gran (+4) resultado. El matón hace su tirada de oposición y obtiene un -1, para un resultado final Mediocre (+1). Castro tiene éxito y, además, con estilo.

El Director decide que Castro es capaz de zafarse del matón, atravesar la sala a toda velocidad y comenzar a subir la escala saltando los escalones de dos en dos. Castro recibe además un impulso que el Director decide llamar **Ímpetu**.

VENTAJAS EN UN CONFLICTO

Recordemos que los aspectos que creas como ventajas siguen todas las reglas de los aspectos de escena – el Director puede utilizarlos para justificar la necesidad de pruebas de superación, duran hasta que dejan de ser relevantes o la escena finaliza y, en algunos casos, representan una amenaza tanto para el protagonista tanto como para sus oponentes.

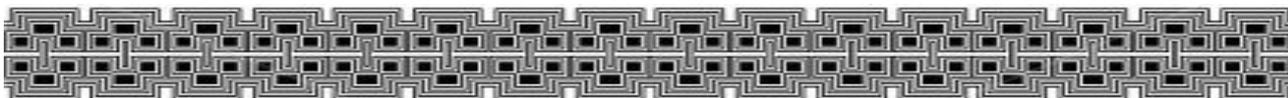
Cuando creas una ventaja en un conflicto, piensa en cuanto tiempo deseas que el aspecto esté disponible y quien quieres que tenga acceso a él. Es difícil que cualquiera aparte de ti y tus compañeros pueda justificar el uso de una ventaja que creas sobre un personaje enemigo, pero también es más sencillo justificar que logre librarse de ella – una acción apropiada de superación podría lograrlo. Por otra parte es más difícil de justificar el eliminar una ventaja creada sobre el entorno, pero cualquier personaje involucrado en la escena podría encontrar una forma de utilizarla en su favor.

Existen innumerables opciones para crear ventajas en un conflicto. Prácticamente cualquier modificador por situación que puedas imaginar puede expresarse como una ventaja. Algunos ejemplos por si estás falto de ideas:

Temporalmente ciego. Lanzar arena o sal a los ojos del enemigo es una acción clásica. El rival deberá librarse del aspecto mediante una acción de superar antes de poder hacer nada que dependa de la vista. El aspecto dará muchas oportunidades de ser forzado, pero recuerda que esto también le proporcionará un montón de puntos de Destino.

Desarmado. Le quitas el arma de las manos a tu enemigo, dejándolo desarmado hasta que pueda recuperarla. Tu adversario necesitará tener éxito en una tirada de superación para recuperar su arma.





Posicionamiento. Hay un montón de formas de usar las ventajas para representar tu posición relativa en un conflicto, como **Terreno elevado** o **Arrinconado**, lo que puedes invocar en las circunstancias adecuadas.

Ataques especiales. Algunos golpes en un combate provocan debilidad en el enemigo porque son dolorosos, más que por las heridas que causan. Golpes en terminaciones nerviosas, patadas en la ingle y otras artimañas de "combate sucio" entran en esta categoría. Puedes utilizar una ventaja para representar estos efectos, dejando a tu oponente **Doblado por el dolor** o **Aturdido**, aprovechando el aspecto en el siguiente ataque para causar daños más graves.

Buscar cobertura. Puedes utilizar las ventajas para representar una posición de cobertura que puedas invocar para tu defensa.

Alterar el entorno. Puedes crear ventajas que alteren el entorno en tu beneficio, situando obstáculos que dificulten el movimiento esparciendo **Cristales rotos** por todas partes o prendiendo las cosas **En llamas**.

REALIZAR OTRAS ACCIONES DURANTE UN CONFLICTO

Como hemos visto anteriormente, puedes encontrarte en una situación en la que desees hacer algo mientras tus compañeros están luchando. Podrías estar desactivando una bomba o buscando amenazas ocultas.

Para hacer esto, el Director designará un tipo especial de reto. Una de las tareas del reto será algo parecido a "defenderse con éxito" – en cualquier toma en la que alguien te ataque o intente crear una ventaja sobre ti, tendrás que poder defenderte con éxito para poder realizar alguna de las otras tareas del reto. Solo cuando nadie haya podido atacarte con éxito ni crear una ventaja sobre ti, podrás utilizar tu acción para hacer una tirada relacionada con el reto.

CÓMO FINALIZAR UN CONFLICTO

La mayoría de las veces, el conflicto acaba cuando todos los miembros de uno de los bandos han admitido su derrota o están fuera de escena.

El Director, una vez que un conflicto ha acabado, entregará los puntos de Destino correspondientes a aquellos que hayan admitido su derrota. Los actores recogerán los puntos correspondientes a aquellos aspectos que hayan sido invocados en su contra y borrarán los puntos de estrés anotados en su hoja de protagonista.



ARMAS Y ARMADURAS

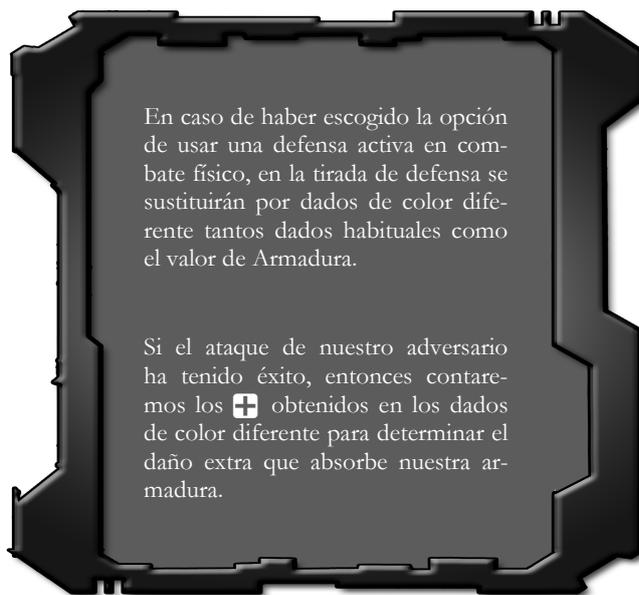
Las armas y armaduras pueden modificar el valor de un impacto que un protagonista recibe durante un combate. Necesitaremos utilizar dados de diferente color cuando un personaje ataque utilizando un arma.

Armas. Las armas tienen un valor que representa la letalidad de la misma. Este valor oscilará entre Daño:1 y Daño:4. Un arma Daño:1 podría ser una daga o una pistola de muy bajo calibre, mientras un arma Daño:3 podría ser una escopeta o un rifle.

Cuando atacas, por cada punto de Daño que tenga el arma, reemplaza un dado de los habituales por uno de color diferente. Si la tirada de ataque contra la defensa de tu adversario es un empate o mejor, cada uno de los dados de Daño que haya obtenido un símbolo **+** incrementa el valor del resultado en +1 a la hora de ver el daño causado.

Armadura. Al igual que las armas, las armaduras tienen un valor que representa su capacidad de absorber daño. Este valor oscilará entre Armadura:1 y Armadura:4. Una Armadura:2 podría ser un chaleco antibalas.

Al defenderte, si el atacante ha logrado igualar o superar la defensa, se deben lanzar tantos dados como el valor de la Armadura. Cada dado que obtenga un **+** representa un punto de daño que la armadura absorbe y, por lo tanto, un punto menos de daño que recibirá el protagonista.



TRABAJO EN EQUIPO

Los protagonistas pueden ayudarse unos a otros para resolver sus acciones. Existen dos formas de ayudar en **Not Alone** – combinando habilidades, para cuando todos realizan el mismo tipo de esfuerzo en una acción (como usar Fortaleza juntos para derribar una puerta), y apilando ventajas, para cuando el grupo está ayudando a una persona a que logre realizar su acción (por ejemplo causando múltiples distracciones para que un protagonista pueda utilizar su Sigilo para colarse en un edificio).

Cuando se combinan habilidades, debemos encontrar al protagonista que tiene el nivel más alto en la habilidad. Todos los demás participantes que tengan al menos un nivel Promedio

(+1) en la misma habilidad añaden un +1 al nivel de habilidad de dicho protagonista, que será quien realice una única tirada. De este modo, si cuentas con tres ayudantes y tú eres el de nivel más alto, haces tu tirada de habilidad con un +3.

Si fallas en una tirada de habilidades combinadas, todos los participantes comparten los efectos potenciales – cualquiera que sea la complicación afectará a todos los participantes o todos sufrirán consecuencias.

Cuando lo que haces es apilar ventajas, cada protagonista realiza una tirada para crear su ventaja como siempre, entregando las invocaciones gratuitas generadas a un único protagonista, quien realizará la prueba utilizando el bono acumulado de dichas invocaciones.



¿CUÁNDO TIRAR LOS DADOS?

Hay que tirar los dados cuando tanto tener éxito como fallar en una acción pueden aportar algo interesante a la escena.

Esto es algo fácil de entender cuando nos referimos al éxito – los jugadores superan un obstáculo particularmente difícil, ganan un conflicto o alcanzan una determinada meta, lo que aclara su camino hasta su siguiente objetivo. Con los fallos, sin embargo, no resulta tan sencillo, porque es fácil observar los fallos en términos estrictamente negativos – fallas, pierdes, no consigues lo que quieres. Si no hay nada que construir a partir de un fallo, la acción simplemente se detiene.

Lo peor que puede suceder en una escena es que una tirada fallida signifique algo tan simple como *no pasa nada* – no hay un nuevo descubrimiento, ningún nuevo curso de acción que tomar y ningún cambio en la situación actual. Eso resulta completamente aburrido y desmotiva a los actores, que evitarán poner a sus protagonistas ante ese tipo de situaciones (cuando justamente es algo que, como Director, quieres que hagan, sobretodo teniendo en cuenta la importancia que tienen las mecánicas de forzar aspectos y admitir la derrota). No hagas eso.

Si no eres capaz de imaginar una consecuencia interesante para ambos resultados, entonces no pidas una tirada. Si el fallo es la opción que no resulta interesante, deja que los protagonistas consigan lo que quieren y pide que hagan una tirada más tarde, cuando puedas pensar en algún tipo de fallo interesante. Si tener éxito es la opción aburrida, intenta cambiar la idea previa de forma que el fallo se deba a algún aspecto que puedas forzar, así el fallo sucederá y, además, podrás utilizar ese momento para conceder puntos de Destino a los protagonistas.

CAPÍTULO 8. DIRIGIR NOT ALONE DRAMA VS REALISMO

Si eres de los afortunados que acaban al frente de un equipo de actores para dirigir un episodio (o una temporada completa) de *Not Alone*, no seas demasiado exigente a la hora de intentar rodear la serie de una apariencia de realismo, pues esa no es, en absoluto, la intención. *Not Alone* funciona mucho mejor a través del drama y la ficción, y deberías utilizar estas armas en tu ventaja.

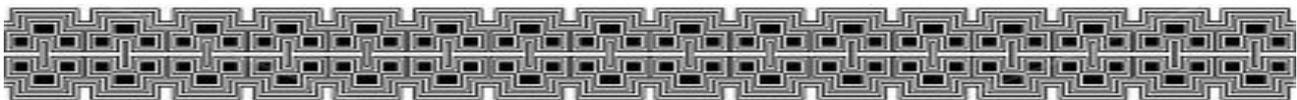
Los protagonistas de la serie estarán habitualmente envueltos en escenas de tensión, con pocos momentos de respiro, aunque no parezca demasiado “realista” que no tengan ocasión de relajarse más a menudo.

Cuando estés tomando decisiones sobre alguna situación, si la respuesta que tiene más sentido resulta poco atractiva, dale una vuelta de tuerca e intenta rodar algo más emocionante aunque parezca menos verosímil. Siempre se puede encontrar un camino – con la ayuda de un buen equipo de guionistas – para justificar más adelante algo que no tiene sentido de inmediato.

CONTROLAR EL TIEMPO

Tenemos que distinguir dos tipos de tiempo en *Not Alone*: el tiempo de rodaje y el tiempo de la serie.





TIEMPO DE RODAJE

El tiempo de rodaje se refiere al dedicado a organizar el trabajo con los actores. Cada unidad de tiempo de rodaje corresponde a una cierta cantidad de tiempo real. Estos son:

Toma. La cantidad de tiempo que necesitan todos los participantes en un conflicto para tener su turno de actuación, lo que incluye realizar una acción y responder ante cualquier acción tomada contra sus protagonistas. Normalmente no lleva más de unos minutos.

Secuencia. Una situación que transcurre linealmente en el tiempo y/o en un espacio continuado. Su duración es variable y puede estar realizada mediante la unión de varias tomas.

Escena. La cantidad de tiempo que lleva resolver un conflicto, hacer frente a una situación importante o alcanzar una determinada meta. Las escenas variarán en longitud, desde un par de minutos si tan solo hay que rodar una corta panorámica y un breve diálogo, hasta media hora o más en el caso de una gran confrontación contra el adversario principal.

Sesión de rodaje. La suma del total de escenas que se ruedan en un único día de trabajo. Una sesión finaliza cuando el Director, los actores y el resto del equipo recogen el material, se despiden hasta la siguiente sesión y se marchan a casa. No hay un límite definido para la duración de una sesión de rodaje. Al finalizar una sesión de rodaje puede producirse una **Evolución Menor** de los protagonistas.

Episodio. Una o más sesiones de rodaje, normalmente no más de cuatro. La mayor parte de las veces, las sesiones de rodaje que conforman un episodio resolverán de forma definitiva algún tipo de problema presentado por el Director o cerrarán una historia. Al finalizar cada episodio tiene lugar normalmente una **Evolución Significativa** de los protagonistas.

Arco argumental. Varios episodios que normalmente culminan en un evento que implica algún tipo de cambio importante en la serie. El arco argumental puede resolverse en un par de episodios o prolongarse a lo largo de una temporada completa. Al finalizar un arco argumental se produce normalmente una **Evolución Mayor** de los protagonistas.

Temporada. Una serie de episodios que cierra un arco argumental a gran escala, con eventos que implican cambios trascendentales para el devenir de la serie. Tras el cierre de una temporada – y siempre que exista una temporada posterior – suele producirse un salto importante en el **tiempo de la serie**. Al final de una temporada *siempre* se produce una **Evolución Mayor** de los protagonistas.

TIEMPO DE LA SERIE

Es el paso del tiempo tal y como lo perciben los *protagonistas* de la serie, desde la perspectiva de estar “viviendo la historia” – el tiempo que tardan en realizar cada una de las tareas que el Director y los actores deciden que los protagonistas han de hacer en la serie.

El tiempo de la serie puede utilizarse para crear tensión y sorpresa en los episodios, con tramas que obliguen a los protagonistas a realizar tareas contrarreloj o utilizando sus éxitos y fracasos para acortar o alargar la duración de una tarea determinada, influyendo en el ritmo de la historia y en la capacidad de los protagonistas para llegar a tiempo a determinados eventos.

OBSTÁCULOS AMBIENTALES

No todos los participantes en un conflicto serán siempre personajes protagonistas o secundarios. Existen muchas cosas que pueden amenazar a los protagonistas o evitar que cumplan sus objetivos, ya sean desastres naturales, una astuta trampa mecánica o un sistema de seguridad automatizado de alta tecnología.

Entonces, ¿qué hacemos cuando los protagonistas se enfrentan a algo que no es un personaje? Fácil, tratarlo como un personaje.

- ¿El obstáculo puede dañar a los personajes de algún modo? Dale una habilidad y deja que haga ataques como cualquier oponente haría.
- ¿Se trata más de una distracción que de una amenaza directa? Permítele crear aspectos.
- ¿Tiene sensores que puedan utilizarse para descubrir aspectos de un protagonista? Dale una habilidad para hacerlo.

A cambio, deja que los personajes utilicen sus habilidades contra la amenaza del mismo modo que harían contra un oponente. Un sistema automatizado de seguridad puede ser vulnerable a “ataques” de los protagonistas realizados con su habilidad de Robar o Técnicas, o pueden escapar de una trampa venciendo en una contienda con la habilidad de Atletismo. Si tiene sentido que el obstáculo en cuestión requiera de un gran esfuerzo para superarlo, dale puntos de estrés y una o dos consecuencias leves. En otras palabras, añade todo lo que tenga sentido en la narración.

CÓMO CREAR A LOS Oponentes

Una de las labores más importantes a la hora de escribir un guión de *Not Alone* es la creación de los villanos que se opondrán a los protagonistas y que intentarán evitar que éstos consigan sus metas en cada uno de los episodios. La verdadera historia surge de las acciones de los protagonistas cuando unos adversarios dignos se interponen entre ellos y sus objetivos – cómo de lejos están dispuestos a llegar, qué precio están dispuestos a pagar y qué cambios sufrirán como resultado de dicha experiencia.

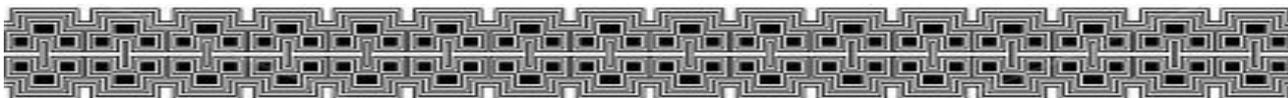
Como Director te interesa conseguir un equilibrio entre los protagonistas y sus antagonistas – la intención es generar tensión e incertidumbre en ellos, pero no tanta que la única conclusión posible sea su derrota inevitable. Los protagonistas han de luchar por conseguir sus objetivos, pero no han de perder la esperanza de lograrlos.

Veamos cómo hacerlo.

DETALLA SOLO LO FUNDAMENTAL

Lo primero que hay que tener en mente es que no necesitas escribir cada detalle de cada personaje que aparece en la serie. La mayoría de las veces apenas vas a necesitar información, puesto que los extras y secundarios no van a ser el centro de atención como lo son los protagonistas. Es mejor que te centres en escribir exactamente lo que vas a necesitar de ese personaje en su encuentro con los protagonistas y rellenar cualquier otro posible detalle sobre la marcha si ese secundario sin importancia acaba transformándose en uno de los primeros papeles de la serie.





TIPOS DE PERSONAJE

N
O
T
A
L
O
N
M
O
P
O
N
E
N
T
E
S

Los personajes de la serie (exceptuando a nuestros protagonistas), pueden ser de varios tipos: **figurantes**, **extras**, **secundarios** y **primeros papeles**.

FIGURANTES Y EXTRAS

Los figurantes son aquellos actores que aparecen en las representaciones audiovisuales como figuras de fondo. Generalmente no poseen calificaciones de habilidad, sin embargo, su presencia es muy importante. Son esas personas que recrean el ambiente de una escena, bien ejecutando acciones secundarias para dar realismo a la misma o haciendo cruces (paseando por la calle o el plató, a veces entre la cámara y los actores), para crear una sensación de casualidad. Ninguna película o serie sería imaginable sin ellos.

La mayoría de los personajes que aparecen en un episodio de *Not Alone* entran dentro de esta categoría – gente que es tan insignificante para la historia que cuando los protagonistas interaccionan con ellos ni tan siquiera se molestan en conocer sus nombres. Su papel en la historia es temporal y efímero – los protagonistas probablemente se los encontrarán una vez y no volverán a verlos nunca.

Por sí mismos, estos figurantes y extras no significarán un desafío para los protagonistas. Se utilizan del mismo modo que una tirada de habilidad con una dificultad baja, sobre todo como una oportunidad de mostrar las capacidades de los protagonistas. En un conflicto, sirven como una distracción o para retrasar a los protagonistas, obligándoles a esforzarse para lograr lo que quieren.

Para un figurante, todo lo que necesitas son dos o tres habilidades basadas en su papel dentro de la escena. Un guardia de seguridad medio tendrá habilidades de Pelea y Disparar, un taxista tendrá Conducir. Nunca tienen más de uno o dos aspectos, simplemente porque no son suficientemente importantes. También tendrán solo una o dos casillas de estrés, si acaso, para absorber tanto daño físico como mental. En otras palabras, no representan ningún desafío para los protagonistas.

Podemos distinguir tres tipos de figurantes: **Promedio**, **Decente** y **Bueno**.

PROMEDIO

Nivel de competencia: Recluta. El nivel por defecto cuando no estás seguro de cómo es un figurante.

Propósito: Principalmente está para que los protagonistas se luzcan.

Aspectos: Uno o dos.

Habilidades: Una o dos habilidades Promedio (+1)

Estrés: Sin casillas de estrés – cualquier ataque que cause daño es suficiente para eliminarlos.

DECENTE

Nivel de competencia: Profesional entrenado, como soldados y guardias de élite, u otros cuyo papel en la escena habla de su experiencia, como un comerciante de lengua afilada o un talentoso ladrón.

Propósito: Consumir algunos recursos de los protagonistas (uno o dos puntos de Destino, casillas de estrés, posiblemente una consecuencia leve).

Aspectos: Uno o dos.

Habilidades: Una Decente (+2), y una o dos Promedio (+1)

Estrés: Una casilla de estrés – cualquier ataque de valor dos será suficiente para eliminarlos.

BUENO

Nivel de competencia: Oposición dura, sobre todo si son muchos.

Propósito: Consumir bastantes recursos de los protagonistas. Proporcionar un escollo decente (si son varios figurantes) en el camino hacia un encuentro más importante.

Aspectos: Uno o dos.

Habilidades: Una Buena (+3), una Decente (+2), y una o dos Promedio (+1)

Estrés: Dos casillas de estrés – cualquier ataque de valor tres será suficiente para eliminarlos.

GRUPOS

Siempre que sea posible, los personajes anónimos idénticos se unirán formando grupos. Esto no solo mejora sus posibilidades de supervivencia, sino que reducen la carga de trabajo del Director. A todos los efectos, se puede tratar a un grupo como una sola unidad: en lugar de tirar los dados de forma individual para cada uno de los tres matones, se hace una única tirada para todo el grupo.

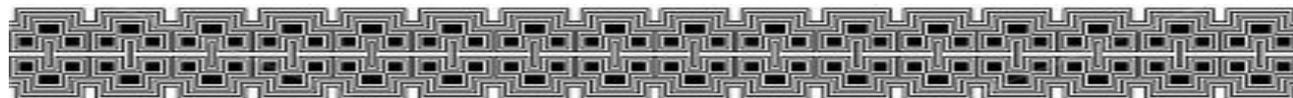
Puedes consultar la sección de trabajo en equipo del capítulo anterior para ver como los grupos pueden concentrar sus esfuerzos para ser más eficaces.

IMPACTOS Y EXCEDENTES

Cuando un grupo recibe un impacto, los puntos que excedan el valor necesario para eliminar a un figurante se aplicarán al siguiente del grupo, de uno en uno. De esta forma, es perfectamente posible que un protagonista elimine a un grupo de cuatro o cinco figurantes anónimos en una sola toma.

Cuando un grupo ha recibido suficientes impactos como para quedar reducido a un solo miembro, intenta unir a ese único superviviente a otro de los grupos de la escena, siempre que tenga sentido. (Y si no, haz que huya. Los figurantes son muy buenos en eso.)





El Capitán Castro se encuentra metido en medio de una pelea de bar junto a un compañero. Sus oponentes son figurantes anónimos con habilidades de Alerta y Pelea de nivel Promedio (+1).

Antes de tirar los dados para decidir el orden de actuación en la primera toma, el Director decide que debido a su mayor número y su capacidad para rodear a los protagonistas, la iniciativa la tirarán como grupo, por lo que su valor de Alerta pasa a ser Fantástico (+6), con lo que actúan en primer lugar sin muchas dificultades.

Al atacar, el Director decide dividirlos en dos grupos de tres: uno ataca al Capitán y el otro a su compañero. Ambos ataques se hacen con una habilidad de Pelea Buena (+3), resultado de la habilidad Promedio de cada uno de ellos con un +2 por la ayuda de los otros dos. Ninguno de los grupos impacta a los protagonistas.

El compañero del Capitán actúa a continuación, cogiendo una botella y repartiendo golpes. El primer grupo de figurantes tiene una Defensa Buena (+3), resultado de la Defensa Promedio y el +2 de la ayuda extra. La tirada de ataque consigue un Gran resultado (+4), lo que elimina a un figurante del grupo. Al quedar tan solo dos, la ayuda extra quedará reducida a +1 en la próxima toma.

En el turno del Capitán, éste consigue un impacto de valor dos sobre su grupo, lo que es suficiente para quitar de en medio a dos figurantes y dejar a un único adversario frente a Castro. Mala suerte para él.

FIGURANTES COMO OBSTÁCULOS

Una forma todavía más sencilla de utilizar a los figurantes es tratarlos simplemente como obstáculos: escoge una dificultad para que el protagonista pueda superar el tipo de amenaza que los figurantes representen y resuélvelo con una sola tirada.

Si la situación es algo más complicada, puedes convertirlo en un reto. Este truco es muy útil cuando se quiere utilizar un grupo de figurantes anónimos, más como una característica de la escena que como individuos.

El Capitán Castro quiere convencer a un grupo de políticos y militares de que el uso de armas de destrucción masiva contra el enemigo los arrastrará a una espiral bélica que representará la ruina para la nación y, posiblemente, para el planeta entero. El Director no quiere tener que rodar varias escenas en las que se vea a Castro intentando convencer uno por uno a cada uno de los asistentes, por lo que decide que va a rodarlo como un reto.

Los pasos del reto serán: conseguir que le presten atención (Presencia), identificar a los favorables a su causa (Empatía) y mostrarles el riesgo de un futuro apocalíptico (Convencer). Asimismo, decide que la dificultad de las tres tiradas del desafío será Grande (+4).

PRIMERO EL PERSONAJE, LUEGO EL NOMBRE

Un figurante anónimo no tiene por qué permanecer anónimo. Si los protagonistas deciden conocer al barman, al jefe de seguridad o a quien quieran, sigue adelante y crea una persona real a partir de ellos. Si lo deseas, incluso puedes convertir alguno en un personaje secundario. Pero aun así, recuerda que proporcionarles un nombre y una motivación no significa que no vayan a caer tras el primer golpe.

PERSONAJES SECUNDARIOS

Los personajes secundarios tienen nombre propio y están algo más detallados que los figurantes, interpretando un papel secundario en los episodios (de ahí que les demos nombre). Normalmente tienen algún tipo de elemento distintivo que los diferencia de la multitud, ya sea su relación con los protagonistas u otros secundarios, alguna clase de competencia o habilidad particular, o simplemente el hecho de que tienen a aparecer con frecuencia en la serie.

Los personajes secundarios son una gran fuente de drama interpersonal, porque son por lo general las personas con las que los protagonistas mantienen una relación, como amigos, compañeros, familiares, contactos u oponentes notables. Aunque nunca serán el elemento principal de un escenario, son una parte importante del mismo, ya sea porque proporcionan la ayuda necesaria, presentan un problema o figuran en una trama secundaria.

Los secundarios se crean de un modo similar a los figurantes, excepto porque tendrán definidos algunos elementos más. Estos elementos incluyen un concepto principal, un problema y uno o varios aspectos, una proeza, y las casillas de estrés necesarias. Deben tener un puñado de habilidades (cuatro o cinco) y atributos. También podrán sufrir una consecuencia leve y, si quieres que sean especialmente resistentes, una consecuencia moderada.

Como solo van a tener cuatro o cinco habilidades definidas, éstas irán distribuidas en forma de columna. Si el secundario tiene una habilidad Grande, completa la columna con al menos una habilidad de cada nivel positivo inferior – una habilidad Buena, una Decente y una Promedio.

- **Niveles de habilidad.** La habilidad más alta de un secundario puede sobrepasar a la del mejor protagonista por uno o dos niveles, pero solo si su papel en la serie es el de proporcionar una oposición importante – los secundarios que sean aliados de los protagonistas deberían tener más o menos sus mismos niveles de habilidad.
- **Admitir la derrota.** Los personajes secundarios no deberían luchar hasta el final si tienen la oportunidad. En lugar de eso, haz que admitan la derrota con frecuencia, sobre todo en sus primeras apariciones en la serie, y especialmente si admitir la derrota les permite huir. Hacer esto sirve a varios propósitos. Por una parte anticipa un encuentro futuro y más importante con el mismo secundario. Admitir la derrota incluye la recompensa de uno o varios puntos de Destino que, como mínimo, convertirán al secundario en una mayor amenaza cuando aparezca de nuevo. En segundo lugar muestra a los actores que admitir la derrota de un protagonista en un conflicto, es un curso de acción perfectamente válido.

PAPELES PRINCIPALES

Los papeles principales son lo más cerca que un personaje puede estar de ser un protagonista. Tendrán hojas de personaje completas, iguales a las hojas de protagonista, con cinco aspectos, el listado completo de habilidades y una selección de proezas. Son los personajes más importantes en la vida de los protagonistas, representando las fuerzas fundamentales de la oposición o aliados de crucial importancia.



Al tener un abanico completo de aspectos, también ofrecen las mejores oportunidades para interactuar con los protagonistas, y las mayores opciones para invocar y ser forzados. El “villano” principal de una temporada o de un arco argumental será siempre un papel principal, como debería serlo cualquier otro personaje que represente una papel vital en la serie.

En lo referente a niveles de habilidad, los papeles principales pueden ser de dos tipos – tan capaces como los protagonistas, creciendo a la par de ellos mientras la temporada avanza, o mejores que los protagonistas, manteniéndose en el mismo punto mientras los protagonistas mejoran lo suficiente como para hacerles frente. En el primer caso, los papeles principales tendrán exactamente la misma distribución de habilidades que un protagonista. En el segundo, tendrán suficientes habilidades como para empezar la pirámide un escalón o dos por encima de los protagonistas.

Del mismo modo, un personaje realmente significativo podría tener más de cinco aspectos para resaltar su importancia en la serie.

CÓMO INTERPRETAR A LOS Oponentes

Algunos consejos para utilizar a los oponentes que participan en la serie.

ESCOGER BIEN LA CANTIDAD

Recuerda, lo que quieres es llegar a un equilibrio entre arrasar a los protagonistas y que estos pasen por encima de sus rivales (a menos que se trate de una horda de secuaces sin importancia, en cuyo caso estarán ahí justamente para eso). Es importante tener en mente no solo los niveles de habilidad de los adversarios en una escena, sino también su número e importancia.

- Equilibrar la oposición es más un arte que una ciencia, pero aquí tienes unas cuantas estrategias que te ayudarán.
- No superes en número a los protagonistas salvo que los adversarios tengan valores de habilidad más bajos.
- Si los protagonistas van a formar equipo contra un oponente, asegúrate de que el oponente tiene dos niveles más en su habilidad principal que el mejor de los protagonistas.
- Limita la escena a un único papel principal, salvo que te encuentres en el gran conflicto final de un arco argumental. Recuerda que los papeles principales pueden tener habilidades tan altas como desees.
- La mayoría de los rivales de los protagonistas durante una sesión de rodaje deberían ser figurantes anónimos, con uno o dos secundarios y quizás algún papel principal por el camino.
- Los figurantes y los secundarios conllevan conflictos más cortos porque admitirán su derrota o quedarán fuera de escena muy pronto. Los papeles principales conllevan conflictos más largos.

CREA VENTAJAS PARA LOS Oponentes

Es fácil caer en el error de utilizar a los oponentes de forma directa, embarcándonos en conflictos que finalizan solo cuando un bando es derrotado.

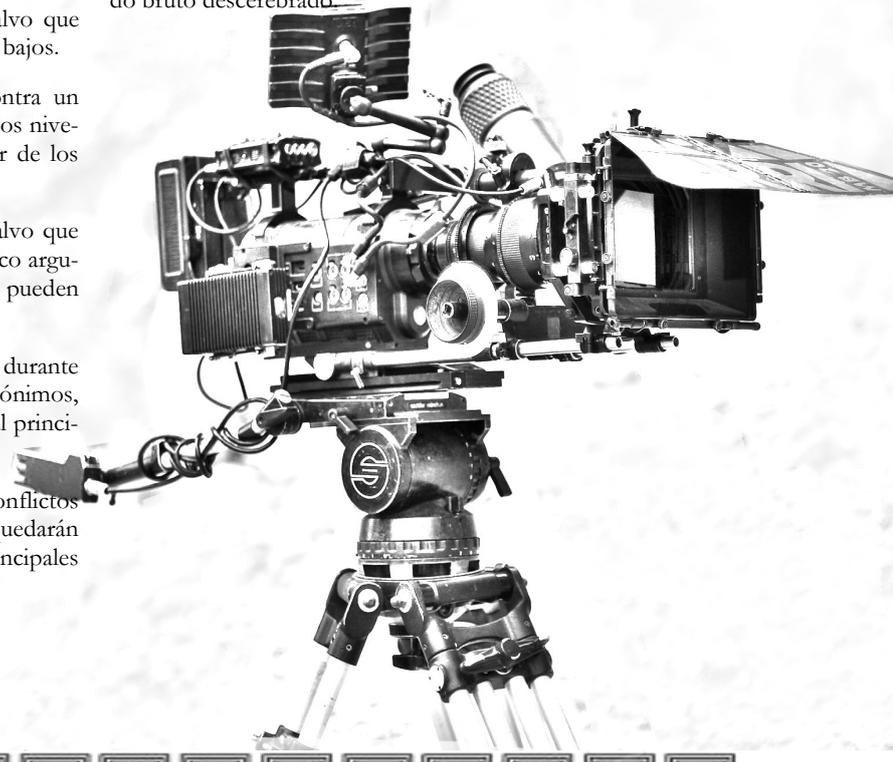
Sin embargo, debes tener en mente que un oponente puede crear ventajas del mismo modo que un protagonista. Utiliza a los oponentes para crear escenas que no impliquen necesariamente impedir a los protagonistas que consigan sus metas, sino para conseguir información sobre ellos y acumular invocaciones gratuitas. Deja que los villanos y los protagonistas tomen una copa juntos y que comiencen las tiradas de Empatía. O en vez de tener ese combate en el callejón, que el adversario se muestre, calibre las capacidades de los protagonistas y luego huya.

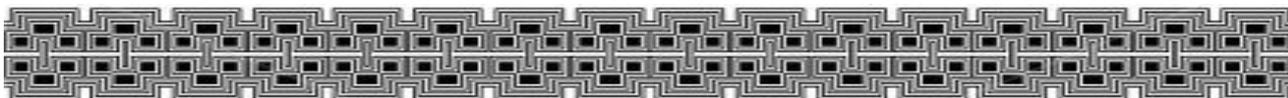
Del mismo modo, ten en cuenta que los oponentes tienen ventaja cuando juegan en casa y son los protagonistas los que van a por ellos. Así, cuando definas los aspectos de la escena, puedes dejar que los oponentes tengan preparadas algunas invocaciones gratuitas que hayan podido obtener razonablemente preparando el entorno.

CAMBIA EL LUGAR DEL CONFLICTO

Los oponentes serán mucho más interesantes si tratan de enfrentarse a los protagonistas de formas diferentes, en lugar de buscar simplemente la ruta directa. Recuerda que hay muchas formas de enfrentamiento, y que los conflictos mentales son tan válidos como los físicos. Si los oponentes tienen un conjunto de habilidades radicalmente distintas a las de los protagonistas, equilibra las fuerzas y escoge un tipo de conflicto que favorezca a sus intereses.

Por ejemplo, un oponente que quiera enfrentarse a un protagonista especialmente bueno en combate, probablemente escogerá el camino de la trampa y el engaño, en lugar de un enfrentamiento directo. Por otra parte, para enfrentarse a un genio científico que está siempre encerrado entre sus libros y ordenadores, no hay nada más amenazante que un gigantesco y fornido bruto descerebrado.





EVOLUCIÓN DE LOS PROTAGONISTAS

Los protagonistas no van a permanecer inmutables a lo largo de una temporada. Mientras la serie avanza, tendrán la oportunidad de crecer y cambiar en respuesta a los eventos que se van sucediendo. Los conflictos que afronten y las complicaciones que superen van a alterar la percepción que tienen de sí mismos y empujarlos hacia nuevos retos.

La evolución de los protagonistas en *Not Alone* se puede hacer de dos formas: puedes cambiar una cosa en la hoja del protagonista por otro elemento equivalente, o puedes añadir elementos nuevos. Las oportunidades para hacer estos cambios se presentan en diferentes momentos durante la serie.

¿CUÁNDO EVOLUCIONA UN PROTAGONISTA?

Los protagonistas evolucionarán tras momentos significativos de la serie que justifiquen un cambio en ellos en respuesta a lo sucedido. Pueden ser que descubran un elemento clave de la trama o terminen la sesión de rodaje en un punto álgido, pueden derrotar a un villano importante o finalizar un episodio; o pueden llegar al final de un arco argumental o incluso de una temporada.

Obviamente las cosas no siempre van a ser tan evidentes, por lo que un Director puede decidir en qué momento los protagonistas pueden afrontar cierto grado de evolución. Si parece lógico que la evolución se produzca en mitad de una sesión de rodaje, adelante.

La evolución de los protagonistas se puede producir con tres niveles de importancia: menor, significativa y mayor.

EVOLUCIÓN MENOR

Una evolución menor se suele dar al final de una sesión de rodaje o cuando una parte de la historia ha sido resuelta. Este tipo de evolución no hace al protagonista más poderoso, tan solo posibilita realizar algunos cambios, permitiendo ajustarlo en respuesta a lo que va sucediendo en la historia, si es necesario.

Durante una evolución menor, puedes escoger hacer una cosa (y solo una) de las siguientes:

- Intercambiar los valores de dos habilidades de escalones consecutivos, o cambiar una habilidad Promedio (+1) por una que no exista en la hoja.
- Cambiar una proeza por otra.
- Adquirir una nueva proeza, siempre que tengas un valor de refresco que lo permita. (Recuerda que no puedes tener menos de 1 punto de refresco en ningún caso).
- Renombrar un aspecto del personaje que no sea tu concepto principal.

Además de lo anterior, puedes cambiar el nombre de cualquier consecuencia moderada que tengas, de modo que pueda comenzar su recuperación, siempre que no lo hayas hecho ya.

Esta es una buena forma de realizar pequeños ajustes en el protagonista si parece que hay alguna cosa que no es demasiado correcta – hay una proeza que no terminas de utilizar tan a menudo como pensabas, o has resuelto alguna cuestión relacionada con un aspecto y éste ha dejado de tener sentido, o cualquier otro cambio que haga que tu protagonista encaje mejor con los eventos que están sucediendo.

Por supuesto debes ser capaz de justificar el cambio que estás realizando en términos de guión. No deberías poder cambiar un aspecto, proeza o defecto salvo que haya sucedido algo que justifique dicha evolución. El Director será el árbitro final a la hora de decidir si un cambio está o no debidamente justificado.

EVOLUCIÓN SIGNIFICATIVA

Una evolución significativa tiene lugar normalmente al finalizar un episodio o a la conclusión de un gran evento de la trama. A diferencia de la evolución menor, que trata principalmente de cambios, la evolución significativa trata sobre aprender nuevas cosas – enfrentarse a problemas y retos consigue que tu protagonista sea cada vez mejor en lo que sabe hacer.

Además de los beneficios de una evolución menor, ganas también lo siguiente:

- Un punto adicional, que puedes gastar en comprar una nueva habilidad Promedio (+1), en incrementar una habilidad existente un nivel, o en *intentar* incrementar un nivel en uno de tus atributos.
- Si tienes cualquier consecuencia severa, puedes renombrarla para comenzar el proceso de recuperación, si aún no lo habías hecho.

COLUMNAS DE HABILIDADES

Durante la creación del personaje, las habilidades estaban organizadas en forma de pirámide. Una vez comienza la evolución del personaje ya no es necesario mantener dicha estructura.

Sin embargo, sigue existiendo una limitación que hay que cumplir: **columnas de habilidades**. Esto significa que no puedes tener más habilidades en un determinado nivel de las que tienes en el nivel justo inferior. De modo que si tienes tres habilidades a nivel Bueno, tendrás como mínimo tres habilidades Promedio (+1) y al menos tres habilidades Decentes (+2) para soportar tus tres habilidades Buenas (+3).

La pirámide también cumple con esta regla, pero cuando añadas habilidades necesitas asegurarte de que no sobrepasas estas limitaciones. Es fácil no darse cuenta de que al subir un nivel una de tus habilidades, de repente no tienes habilidades suficientes para “soportarla” a su nuevo nivel aumentado.

Imaginemos que tienes una habilidad Buena (+3), dos Decentes (+2) y tres Promedio (+1). En una evolución quieres aumentar una habilidad de Decente (+2) a Buena (+3), eso te dejaría con dos habilidades Buenas (+3), una Decente (+2) y tres Promedio (+1). Como ves, has perdido una habilidad Decente (+2) que necesitabas para poder cumplir la regla.

Cuando esto sucede, tienes dos opciones. Puedes comprar una nueva habilidad a nivel Promedio (+1) e irte subiendo en futuras evoluciones hasta que llegue a la posición en la que te permita subir un nivel la habilidad que querías originalmente. O puedes “guardar” el punto de habilidad y no gastarlo en el momento, esperando hasta que acumules puntos suficientes como para comprar una habilidad al nivel que necesitas para



hacer el cambio. Hacer una u otra cosa solo depende de si quieres añadir o no nuevos elementos a la hoja de protagonista mientras reúnes los puntos suficientes.

Observarás que esto significa que cuanto más arriba subas en la escala, más duro resulta mejorar las habilidades. Esto es así de forma intencionada – nadie debería llegar a un punto en que sea increíblemente bueno en todo lo que intente, todo el rato. Eso sería aburrido.

INCREMENTAR UN ATRIBUTO

Incrementar el atributo de un personaje no es algo que se consiga de forma inmediata. Los atributos, como ya vimos, crean el marco físico y mental en el que se desarrolla tu personaje, un marco que sufrirá cambios menos radicales que las habilidades a lo largo de la serie.

Si deseas mejorar uno de los atributos del personaje, deberás gastar uno de los puntos obtenidos durante una evolución significativa y hacer una tirada de dados:

- Si obtienes en la tirada de dados un resultado *menor* que el atributo que pretendes aumentar, el punto se habrá gastado sin éxito.
- Si obtienes en la tirada de dados un resultado *igual* al atributo que pretendes aumentar, el atributo no aumenta pero aún podrás utilizar el punto para mejorar las habilidades de tu protagonista.
- Si obtienes en la tirada de dados un resultado *mayor* que el atributo que pretendes aumentar, el atributo aumentará su valor en un punto.

EVOLUCIÓN MAYOR

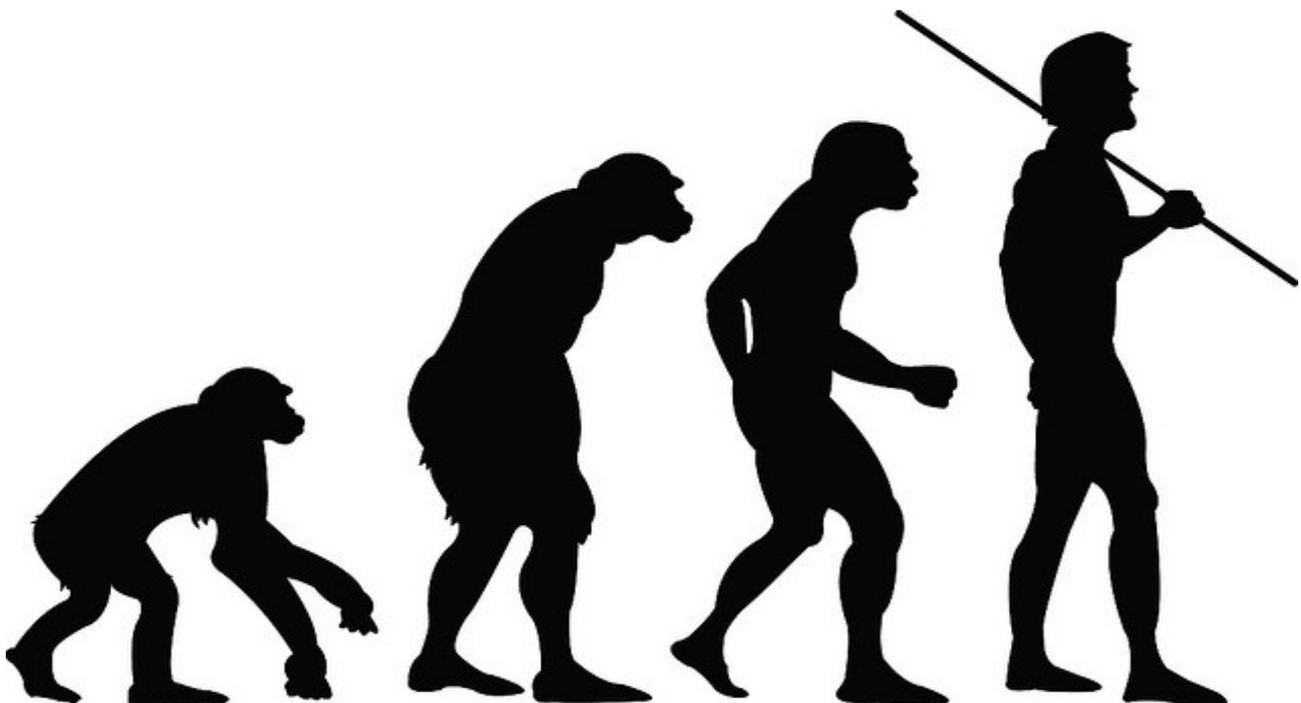
Una evolución mayor suele ocurrir tras algún evento importante que remueve los cimientos de la serie – el final de un arco argumental, la muerte de un villano principal, o cualquier cambio a gran escala que afecte al devenir de la historia.

Estas evoluciones tratan sobre ganar más poder. Los retos del pasado no suponen ya ninguna amenaza para los protagonistas, que necesitan ser más hábiles, organizados y decididos para enfrentarse a las amenazas del futuro.

En una evolución mayor puedes realizar las mismas acciones que en una evolución significativa y una menor, además de las siguientes opciones adicionales:

- Si tienes una consecuencia extrema, puedes renombrarla para reflejar que ya ha pasado la peor parte y comienzas a superar las limitaciones que te provoca. Esto te permite poder recibir una nueva consecuencia extrema en el futuro.
- Añade un nuevo punto de refresco a tu total, que puedes utilizar inmediatamente para comprar una nueva proeza o guardarlo para conseguir más puntos de Destino al comienzo de una sesión. Estos puntos de refresco permiten superar el límite de cinco que establecimos en la creación de personajes.
- Gasta un punto para aumentar automáticamente un atributo (hasta un máximo de +4) sin necesidad de realizar una tirada de dados.
- Renombra el concepto principal de tu personaje si lo crees conveniente.

Llegar a uno de estos puntos implica que muchas cosas habrán cambiado en la serie. No solo los protagonistas que, hasta llegar hasta este punto, habrán tenido muchas ocasiones de cambiar sus aspectos en respuesta a los eventos de la trama, pudiendo ser muy diferentes a cuando empezaron. También el mundo en el que dichos protagonistas se mueven habrá sufrido cambios significativos que se verán reflejados en posteriores episodios – o en la siguiente temporada – de la serie.



PUNTOS DESTINO
REFRESCO

PROTAGONISTA:

FORTALEZA
AGILIDAD
MENTE
VOLUNTAD

DEFENSA CC
DEFENSA DIST

ALERTA
ARMAS
ARMAS EXÓTICAS

ASPECTOS

CONCEPTO
PROBLEMA

ATLETISMO
CONducIR
CONOCIMIENTO

PROEZAS

CONTACTOS
CONVENCER
DEMOLICIONES
DEPORTES DE RIESGO

CONSECUENCIAS

2-MEDIA 6-SEVERA
4-MODERADA 8-CRAVE

ESTRÉS FÍSICO

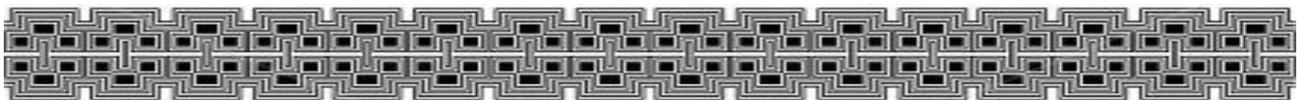
ESTRÉS MENTAL

DISPARAR
EMPATÍA
ETIQUETA
ENGAÑAR
INVESTIGAR
NAVEGAR
PELEA
PILOTAR
PRESENCIA
RECURSOS
ROBAR
SIGILO
SUPERVIVENCIA
TÉCNICAS

NOTAS

ESCALA

- +8 LEGENDARIO
- +7 ÉPICO
- +6 FANTÁSTICO
- +5 MAGNÍFICO
- +4 GRAN(DE)
- +3 BUENO
- +2 DECENTE
- +1 PROMEDIO
- +0 MEDIOCRE
- 1 POBRE



LICENCIAS DE IMÁGENES

PAG.5 INDICE
LICENCIA DE ATRIBUCIÓN
[HTTP://WWW.VECTORISLAND.COM/VECTOR/URBAN-GRAPHICS-64038.HTML](http://www.vectorisland.com/VECTOR/URBAN-GRAPHICS-64038.HTML)
BY SNAP2OBJECTS.COM

PAG 18. DEFENSA
LICENCIA DE ATRIBUCIÓN
[HTTP://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/DVIDS/5622935584/](http://www.flickr.com/photos/dvids/5622935584/)
PHOTO BY DVIDSHUB

PAG 25. SILLA DIRECTOR
LICENCIA DE ATRIBUCIÓN NO COMERCIAL
[HTTP://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/EZRA1311/5966712474/](http://www.flickr.com/photos/ezra1311/5966712474/)
BY PAULO WANG

PAG 27. EL HOMBRE DE VITRUBIO
LEONARDO DA VINCI

PAG 29. MENTE Y VOLUNTAD
LICENCIA DE ATRIBUCIÓN
[HTTP://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/83633410@N07/7658284016/](http://www.flickr.com/photos/83633410@N07/7658284016/)
PHOTO BY [HTTP://WWW.COLLEGEDEGREES360.COM/](http://www.collegedegrees360.com/)

PAG 32. ARMAS EXÓTICAS
LICENCIA DE ATRIBUCIÓN
[HTTP://SYCCAS-STOCK.DEVIANTART.COM/](http://syccas-stock.deviantart.com/)
PHOTO BY LYDIA

PAG 33. CONDUCIR
LICENCIA DE ATRIBUCIÓN
[HTTP://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/ATOMOTION/7191391018/](http://www.flickr.com/photos/atomotion/7191391018/)
PHOTO BY ATOMOTION

PAG 38. INVESTIGAR
ESTATUA DE SHERLOCK HOLMES, LONDRES

PAG 41. FRANCOOTIRADOR OCULTO.
LICENCIA DE ATRIBUCIÓN CON MODIFICACIONES
MODIFICADA CON PHOTOSHOP
[HTTP://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/IDFONLINE/8461823314/](http://www.flickr.com/photos/idfonline/8461823314/)
PHOTO BY SGT. SHAY WAGNER, IDF SPOKESPERSON UNIT

PAG 43. RODAJE DE SUPERMÁN
LICENCIA DE ATRIBUCIÓN
[HTTP://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/PARKSTREETPARROT/6511978391/](http://www.flickr.com/photos/parkstreetparrot/6511978391/)
PHOTO BY PAUL FIELD

PAG 45. 58, 62
[HTTP://PIXABAY.COM/ES/USERS/DREAMCC/](http://pixabay.com/es/users/dreamcc/)

PAG 50. COMPETICION
LICENCIA DE ATRIBUCIÓN
[HTTP://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/KEITHALLISON/3251303998/](http://www.flickr.com/photos/keithallison/3251303998/)
PHOTO BY KEITH ALLISON

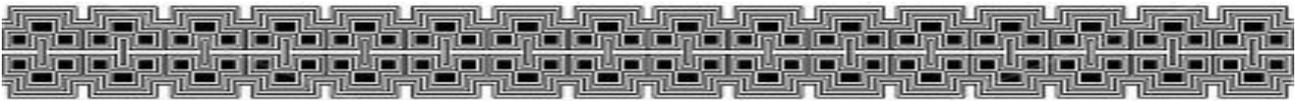
PAG 57. FINALIZAR UN CONFLICTO
LICENCIA DE ATRIBUCIÓN
[HTTP://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/UNC-CFC-USFK/3835179925/](http://www.flickr.com/photos/unc-cfc-usfk/3835179925/)
PHOTO BY UNC-CFC-USFK

PAG 58. DADOS
LICENCIA DE ATRIBUCIÓN NO COMERCIAL
[HTTP://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/GAMETHYME/7149902439/](http://www.flickr.com/photos/gamethyme/7149902439/)
PHOTO BY GAMETHYME

PAG 64. EVOLUCION
LICENCIA DE ATRIBUCIÓN, SIN MODIFICACIONES.
[HTTP://WWW.FLICKR.COM/PHOTOS/SPIDERMANDRAGON5/2922128673/](http://www.flickr.com/photos/spidermandragon5/2922128673/)
BY BRYAN WRIGHT

L
I
C
E
N
C
I
A
S





W
O
R
L
D
W
I
D
E
L
I
C
E
N
S
E
A

License

THE WORK (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE ("CCPL" OR "LICENSE"). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED. BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HERE, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. TO THE EXTENT THIS LICENSE MAY BE CONSIDERED TO BE A CONTRACT, THE LICENSOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HERE IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS.

1. Definitions

A. "Adaptation" means a work based upon the Work, or upon the Work and other pre-existing works, such as a translation, adaptation, derivative work, arrangement of music or other alterations of a literary or artistic work, or phonogram or performance and includes cinematographic adaptations or any other form in which the Work may be recast, transformed, or adapted including in any form recognizably derived from the original, except that a work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation for the purpose of this License. For the avoidance of doubt, where the Work is a musical work, performance or PHONOGRAM, THE SYNCHRONIZATION OF THE WORK IN TIMED-RELATION WITH A MOVING IMAGE ("SYNCHING") WILL BE CONSIDERED AN ADAPTATION FOR THE PURPOSE OF THIS LICENSE.

B. "Collection" means a collection of literary or artistic works, such as encyclopedias and anthologies, or performances, phonograms or broadcasts, or other works or subject matter other than works listed in Section 1(f) below, which, by reason of the selection and arrangement of their contents, constitute intellectual creations, in which the Work is included in its entirety in unmodified form along with one or more other contributions, each constituting separate and independent works in themselves, which together are assembled into a collective whole. A work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation (as defined above) for the purposes of THIS LICENSE.

C. "Distribute" means to make available to the public the original and copies of the Work or Adaptation, as appropriate, through sale or other transfer of ownership.

D. "Licensor" means the individual, individuals, entity or entities that offer(s) the Work under the terms of this License.

E. "Original Author" means, in the case of a literary or artistic work, the individual, individuals, entity or entities who created the Work or if no individual or entity can be identified, the publisher; and in addition (i) in the case of a performance the actors, singers, musicians, dancers, and other persons who act, sing, deliver, declaim, play in, interpret or otherwise perform literary or artistic works or expressions of folklore; (ii) in the case of a phonogram the producer being the person or legal entity who first fixes the sounds of a performance or other sounds; and, (iii) in THE CASE OF BROADCASTS, THE ORGANIZATION THAT TRANSMITS THE BROADCAST.

F. "Work" means the literary and/or artistic work offered under the terms of this License including without limitation any production in the literary, scientific and artistic domain, whatever may be the mode or form of its expression including digital form, such as a book, pamphlet and other writing; a lecture, address, sermon or other work of the same nature; a dramatic or dramatico-musical work; a choreographic work or entertainment in dumb show; a musical composition with or without words; a cinematographic work to which are assimilated works expressed by a process analogous to cinematography; a work of drawing, painting, architecture, SCULPTURE, ENGRAVING OR LITHOGRAPHY; A PHOTOGRAPHIC WORK TO WHICH ARE ASSIMILATED WORKS EXPRESSED BY A PROCESS ANALOGOUS TO PHOTOGRAPHY; A WORK OF APPLIED ART; AN ILLUSTRATION, MAP, PLAN, SKETCH OR THREE-DIMENSIONAL WORK RELATIVE TO GEOGRAPHY, TOPOGRAPHY, ARCHITECTURE OR SCIENCE; A PERFORMANCE; A BROADCAST; A PHONOGRAM; A COMPILATION OF DATA TO THE EXTENT IT IS PROTECTED AS A COPYRIGHTABLE WORK; OR A WORK PERFORMED BY A VARIETY OR CIRCUS PERFORMER TO THE EXTENT IT IS NOT OTHERWISE CONSIDERED A LITERARY OR ARTISTIC WORK.

G. "You" means an individual or entity exercising rights under this License who has not previously violated the terms of this License with respect to the Work, or who has received express permission from the Licensor to exercise rights under this License despite a previous violation.

H. "Publicly Perform" means to perform public recitations of the Work and to communicate to the public those public recitations, by any means or process, including by wire or wireless means or public digital performances; to make available to the public Works in such a way that members of the public may access these Works from a place and at a place individually chosen by them; to perform the Work to the public by any means or process and the communication to the public of the performances of the Work, including by public digital performance; to broadcast and rebroadcast the Work by any MEANS INCLUDING SIGNS, SOUNDS OR IMAGES.

I. "Reproduce" means to make copies of the Work by any means including without limitation by sound or visual recordings and the right of fixation and reproducing fixations of the Work, including storage of a protected performance or phonogram in digital form or other electronic medium.

2. Fair Dealing Rights. Nothing in this License is intended to reduce, limit, or restrict any uses free from copyright or rights arising from limitations or exceptions that are provided for in connection with the copyright protection under copyright law or other applicable laws.

3. License Grant. Subject to the terms and conditions of this License, Licensor hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-exclusive, perpetual (for the duration of the applicable copyright) license to exercise the rights in the Work as stated below:

a. to Reproduce the Work, to incorporate the Work into one or more Collections, and to Reproduce the Work as incorporated in the Collections;

b. to create and Reproduce Adaptations provided that any such Adaptation, including any translation in any medium, takes reasonable steps to clearly label, demarcate or otherwise identify that changes were made to the original Work. For example, a translation could be marked "The original work was translated from English to Spanish," or a modification could indicate "The original work has been modified.";

c. to Distribute and Publicly Perform the Work including as incorporated in Collections; and,

d. to Distribute and Publicly Perform Adaptations.

e. For the avoidance of doubt:

i. **Non-waivable Compulsory License Schemes.** In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme cannot be waived, the Licensor reserves the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License;

ii. **Waivable Compulsory License Schemes.** In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme can be waived, the Licensor waives the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License; and,

iii. **Voluntary License Schemes.** The Licensor waives the right to collect royalties, whether individually or, in the event that the Licensor is a member of a collecting society that administers voluntary licensing schemes, via that society, from any exercise by You of the rights granted under this License.

f.

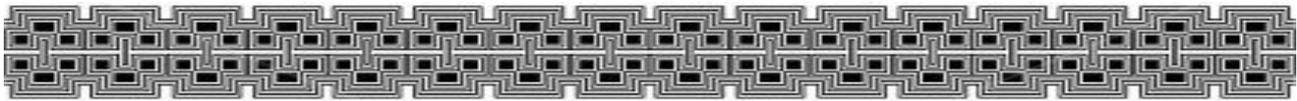
The above rights may be exercised in all media and formats whether now known or hereafter devised. The above rights include the right to make such modifications as are technically necessary to exercise the rights in other media and formats. Subject to Section 8(f), all rights not expressly granted by Licensor are hereby reserved.

4. Restrictions. The license granted in Section 3 above is expressly made subject to and limited by the following restrictions:

a. You may Distribute or Publicly Perform the Work only under the terms of this License. You must include a copy of, or the Uniform Resource Identifier (URI) for, this License with every copy of the Work You Distribute or Publicly Perform. You may not offer or impose any terms on the Work that restrict the terms of this License or the ability of the recipient of the Work to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the License. You may not sublicense the Work. You must keep intact all notices that refer to this License and to the DISCLAIMER OF WARRANTIES WITH EVERY COPY OF THE WORK YOU DISTRIBUTE OR PUBLICLY PERFORM. WHEN YOU DISTRIBUTE OR PUBLICLY PERFORM THE WORK, YOU MAY NOT IMPOSE ANY EFFECTIVE TECHNOLOGICAL MEASURES ON THE WORK THAT RESTRICT THE ABILITY OF A RECIPIENT OF THE WORK FROM YOU TO EXERCISE THE RIGHTS GRANTED TO THAT RECIPIENT UNDER THE TERMS OF THE LICENSE. THIS SECTION 4(a) APPLIES TO THE WORK AS INCORPORATED IN A COLLECTION, BUT THIS DOES NOT REQUIRE THE COLLECTION APART FROM THE WORK ITSELF TO BE MADE SUBJECT TO THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU CREATE A COLLECTION, UPON NOTICE FROM ANY LICENSOR YOU MUST, TO THE EXTENT PRACTICABLE, REMOVE FROM THE COLLECTION ANY CREDIT AS REQUIRED BY SECTION 4(b), AS REQUESTED. IF YOU CREATE AN ADAPTATION, UPON NOTICE FROM ANY LICENSOR YOU MUST, TO THE EXTENT PRACTICABLE, REMOVE FROM THE ADAPTATION ANY CREDIT AS REQUIRED BY SECTION 4(b), AS REQUESTED.

b. If You Distribute, or Publicly Perform the Work or any Adaptations or Collections, You must, unless a request has been made pursuant to Section 4(a), keep intact all copyright notices for the Work and provide, reasonable to the medium or means You are utilizing: (i) the name of the Original Author (or pseudonym, if applicable) if supplied, and/or if the Original Author and/or Licensor designate another party or parties (e.g., a sponsor institute, publishing entity, journal) for attribution ("Attribution Parties") in Licensor's copyright notice, terms of service or by other reasonable means, the name of SUCH PARTY OR PARTIES; (ii) THE TITLE OF THE WORK IF SUPPLIED; (iii) TO THE EXTENT REASONABLY PRACTICABLE, THE URI IF ANY, THAT LICENSOR SPECIFIES TO BE ASSOCIATED WITH THE WORK, UNLESS SUCH URI DOES NOT REFER TO THE COPYRIGHT NOTICE OR LICENSING INFORMATION FOR THE WORK; AND (iv) . CONSISTENT WITH SECTION 3(b), IN THE CASE OF AN ADAPTATION, A CREDIT IDENTIFYING THE USE OF THE WORK IN THE ADAPTATION (E.G., "FRENCH TRANSLATION OF THE WORK BY ORIGINAL AUTHOR," OR "SCREENPLAY BASED ON ORIGINAL WORK BY ORIGINAL AUTHOR"). THE CREDIT REQUIRED BY THIS SECTION 4 (b) MAY BE IMPLEMENTED IN ANY REASONABLE MANNER; PROVIDED, HOWEVER, THAT IN THE CASE OF A ADAPTATION OR COLLECTION, AT A MINIMUM SUCH CREDIT WILL APPEAR, IF A CREDIT FOR ALL CONTRIBUTING AUTHORS OF THE ADAPTATION OR COLLECTION APPEARS, THEN AS PART OF THESE CREDITS AND IN A MANNER AT LEAST AS PROMINENT AS THE CREDITS FOR THE OTHER CONTRIBUTING AUTHORS. FOR THE AVOIDANCE OF DOUBT, YOU MAY ONLY USE THE CREDIT REQUIRED BY THIS SECTION FOR THE PURPOSE OF ATTRIBUTION IN THE MANNER SET OUT ABOVE AND, BY EXERCISING YOUR RIGHTS UNDER THIS LICENSE, YOU MAY NOT IMPLICITLY





OR EXPLICITLY ASSERT OR IMPLY ANY CONNECTION WITH SPONSORSHIP OR ENDORSEMENT BY THE ORIGINAL AUTHOR, LICENSOR AND/OR ATTRIBUTION PARTIES, AS APPROPRIATE, OF YOU OR YOUR USE OF THE WORK, WITHOUT THE SEPARATE, EXPRESS PRIOR WRITTEN PERMISSION OF THE ORIGINAL AUTHOR, LICENSOR AND/OR ATTRIBUTION PARTIES.

C. Except as otherwise agreed in writing by the Licensor or as may be otherwise permitted by applicable law, if You Reproduce, Distribute or Publicly Perform the Work either by itself or as part of any Adaptations or Collections, You must not distort, mutilate, modify or take other derogatory action in relation to the Work which would be prejudicial to the Original Author's honor or reputation. Licensor agrees that in those jurisdictions (e.g. Japan), in which any exercise of the right granted in Section 3(b) of this License (the right to make Adaptations) would be deemed to be a DISTORTION, MUTILATION, MODIFICATION OR OTHER DEROGATORY ACTION PREJUDICIAL TO THE ORIGINAL AUTHOR'S HONOR AND REPUTATION, THE LICENSOR WILL WAIVE OR NOT ASSERT, AS APPROPRIATE, THIS SECTION, TO THE FULLEST EXTENT PERMITTED BY THE APPLICABLE NATIONAL LAW, TO ENABLE YOU TO REASONABLY EXERCISE YOUR RIGHT UNDER SECTION 3(B) OF THIS LICENSE (RIGHT TO MAKE ADAPTATIONS) BUT NOT OTHERWISE.

5. Representations, Warranties and Disclaimer

UNLESS OTHERWISE MUTUALLY AGREED TO BY THE PARTIES IN WRITING, LICENSOR OFFERS THE WORK AS-IS AND MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES OF ANY KIND CONCERNING THE WORK, EXPRESS, IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES OF TITLE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NONINFRINGEMENT, OR THE ABSENCE OF LATENT OR OTHER DEFECTS, ACCURACY, OR THE PRESENCE OF ABSENCE OF ERRORS, WHETHER OR NOT DISCOVERABLE. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO SUCH EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

6. Limitation on Liability. EXCEPT TO THE EXTENT REQUIRED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU ON ANY LEGAL THEORY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THIS LICENSE OR THE USE OF THE WORK, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

7. Termination

A. This License and the rights granted hereunder will terminate automatically upon any breach by You of the terms of this License. Individuals or entities who have received Adaptations or Collections from You under this License, however, will not have their licenses terminated provided such individuals or entities remain in full compliance with those licenses. Sections 1, 2, 5, 6, 7, and 8 will survive any termination of this License.

B. Subject to the above terms and conditions, the license granted here is perpetual (for the duration of the applicable copyright in the Work). Notwithstanding the above, Licensor reserves the right to release the Work under different license terms or to stop distributing the Work at any time; provided, however that any such election will not serve to withdraw this License (or any other license that has been, or is required to be, granted under the terms of this License), and this License will continue in full force and effect unless terminated as stated above.

8. Miscellaneous

A. Each time You Distribute or Publicly Perform the Work or a Collection, the Licensor offers to the recipient a license to the Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.

B. Each time You Distribute or Publicly Perform an Adaptation, Licensor offers to the recipient a license to the original Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.

C. If any provision of this License is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this License, and without further action by the parties to this agreement, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.

D. No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach consented to unless such waiver or consent shall be in writing and signed by the party to be charged with such waiver or consent.

E. This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the Work licensed here. There are no understandings, agreements or representations with respect to the Work not specified here. Licensor shall not be bound by any additional provisions that may appear in any communication from You. This License may not be modified without the mutual written agreement of the Licensor and You.

The rights granted under, and the subject matter referenced, in this License were drafted utilizing the terminology of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (as amended on September 28, 1979), the Rome Convention of 1961, the WIPO Copyright Treaty of 1996, the WIPO Performances and Phonograms Treaty of 1996 and the Universal Copyright Convention (as revised on July 24, 1971). These rights and subject matter take effect in the relevant jurisdiction in which the License terms are sought to be enforced according to the corresponding provisions of the implementation of those treaty provisions in the applicable national law. If the standard suite OF RIGHTS GRANTED UNDER APPLICABLE COPYRIGHT LAW INCLUDES ADDITIONAL RIGHTS NOT GRANTED UNDER THIS LICENSE, SUCH ADDITIONAL RIGHTS ARE DEEMED TO BE INCLUDED IN THE LICENSE; THIS LICENSE IS NOT INTENDED TO RESTRICT THE LICENSE OF ANY RIGHTS UNDER APPLICABLE LAW.



YOLLI ANTE

NOT

ALONE

NOT ALONE.

NO ESTÁS SOLO.

NO ESTAMOS SOLOS.

NUNCA LO ESTUVIMOS.

ESTÚPIDOS Y CIEGOS NOS MIRAMOS AL OMBLIGO.

DEBERÍAMOS HABER LEVANTADO LA VISTA AL
CIELO, O HABERLA BAJADO A LOS OCÉANOS.

TARDE, MUY TARDE.

DEMASIADO TARDE..

NO ESTAMOS SOLOS.

Y NUNCA LO ESTAREMOS.

NOT ALONE ES UNA SERIE DE TELEVISIÓN, CREADA POR
DIEGO LÓPEZ "DAROKIN" Y DANIEL HIDALGO "VERZOBÍAS"
LISTA PARA SER JUGADA Y DIRIGIDA EN TU MESA.