

Glosario de juego

Adjetivo: un adjetivo es una palabra o palabras que describen una característica de un PJ. En el sistema superlativo los adjetivos se usan para determinar el nivel general de competencia de un PJ en un campo. Los adjetivos pueden ser tanto positivos como negativos. Ej. “fuerte”, “enfermizo”, “torpe”, “inteligente”, “cegado”, “carismático”, etc.

Cúmulo: por “cúmulo de circunstancias”. Es la suma de todos los adjetivos del PJ así como, en su caso, otros modificadores (equipo, otros elementos de la escena). Proporciona un valor base al que hay que añadir el resultado de la tirada de un dado de seis caras.

Dado: un dado de seis caras, que es el que se usa en este juego.

Descripción: la descripción de una situación o acción, la cual puede añadir adjetivos a un Cúmulo.

DJ: el Director de juego.

Explosión: cuando un dado saca un seis, se suma al Cúmulo y vuelve a tirarse, añadiendo uno por cada seis que se siga sacando de forma consecutiva. Se dice que el dado ha “explotado”.

Implosión: cuando un dado saca un uno, no se suma al Cúmulo. Además, vuelve a tirarse, restando uno por cada uno que se siga sacando de forma consecutiva. Se dice que el dado ha “implosionado”.

PG: los Puntos de Golpe. El daño que cada PJ o PNJ puede aguantar antes de caer inconsciente o muerto.

PJ: uno o más Personajes jugadores. Los personajes interpretados por los jugadores.

PNJ: uno o más Personajes no jugadores. Los personajes interpretados por el DJ.

PV: los Puntos de Victoria. El margen por el cual el resultado total supera al de la oposición.

Resultado total: es el resultado de la suma del Cúmulo y la tirada de un dado de seis caras.

Creación de Personajes en diez pasos

1. Consigue un papel.

2. Piensa acerca de qué concepto de PJ te gustaría interpretar (ej. “acrobata”, “espadachín a sueldo”, “cazador de magos”). No es necesario que lo escribas. Solo mantenlo en mente durante los próximos cinco minutos.

3. Elige un nombre o sobrenombre para tu PJ.

4. Escoge una raza y apunta los adjetivos raciales/culturales que frecuentemente la definen:

- **Enano:** los enanos son *muy estoicos* (+2) pero también *obstinados* (-1).
- **Elfo:** los elfos son *muy perceptivos* (+2) pero también *arrogantes* (-1).
- **Humano:** los humanos son *adaptables* (+1).
- **Orco:** los orcos son *muy robustos* (+2) pero también *toscas* (-1).

5. **Adjetivos positivos:** describe a tu PJ empleando cinco adjetivos que de alguna forma lo definan de una forma positiva (ej. “fuerte”, “astuto”, “sexy”), cada uno de ellos suma un +1 al Cúmulo. Si quieres, puedes aumentar su rango poniéndolos en grado comparativo al añadirles un “muy” delante (“muy fuerte”, “muy flexible”, “muy leal”) u otra palabra similar, lo que significa que cuenta doble (+2) para el Cúmulo. También puedes poner el adjetivo en grado superlativo (“fortísimo”, “agilísimo”, “celebérrimo”), lo que significa que cuenta triple (+3) de cara al Cúmulo.

6. **Adjetivos negativos:** si quieres, puedes elegir hasta dos adjetivos que lo definan de forma negativa (ej. “feo”, “torpe”, “estúpido”). Cada adjetivo negativo te permite adquirir un adjetivo positivo adicional (o potenciar uno ya existente al grado comparativo, o del comparativo al superlativo).

7. **Elige ocupaciones:** las ocupaciones comprenden las habilidades del PJ, y se definen como las profesiones que está capacitado para desempeñar (ej. “hechicero”, “mercenario”, “navegante”). Si el DJ lo permite, puede elegirse una ocupación racial tipo “elfo”, “enano”, “gárgola”... Estas ocupaciones permitirán hacer cosas relacionadas con las habilidades naturales de la raza del PJ, cosas que todos los miembros de dicha raza pueden hacer (“ojos de elfo” para los elfos, “visión en la oscuridad” para los enanos, “volar” para las gárgolas, etc.). Escoge una de las siguientes combinaciones de ocupaciones para tu PJ:

- Tres ocupaciones a nivel *Aprendiz* (+1 al Cúmulo).
- Una ocupación a nivel *Oficial* (+3 dados al Cúmulo) y una a nivel *Aprendiz* (+1 al Cúmulo).
- Una ocupación a nivel *Maestro* (+5 al Cúmulo).

8. Apunta que tiene 5 PG (puntos de golpe) al comenzar el juego.

9. Tira un dado y escoge hasta ese número de objetos o elementos de equipo que tu PJ pudiera llevar encima.

10. Tira un dado. El resultado es el número de monedas que tu PJ lleva encima al comienzo de la aventura.

Ej. *Adepos de Líc es un hombre fibroso (+1), que se mueve con gracia felina (+1). Adepos es un tipo sereno (+1) y muy ingenioso (+2), capaz de mantener la cabeza fría en las situaciones de peligro y de idear un buen plan en cuestión de minutos. La fea cicatriz (-1) de una cuchillada cruza de lado a lado su mejilla pero, incluso así, sus buenos modales (+1) hacen que la gente tienda a confiar en él.*

Adepos es un veterano aeronauta (oficial) que sirve a bordo de la ‘Atrapanubes’, una aeronave que surca el vacío de Eiloe. Sus compañeros piensan que es genial tenerlo cerca durante una batalla, ya que en su juventud recibió clases de esgrima (espadachín aprendiz) de manos de su tío, un infame duelista.

Reglas

El **Sistema Superlativo™** es muy somero en cuanto a reglas. Durante la mayor parte de las partidas no hay que perder el tiempo con tiradas innecesarias. Solo deberían tirarse los dados cuando el PJ está intentando hacer algo difícil o desafiante. En esas circunstancias se lleva a cabo una tirada que aglutina los adjetivos y ocupaciones pertinentes para alcanzar un total numérico llamado Cúmulo. Por supuesto, la palabra del Director de Juego es definitiva en cuanto a qué adjetivos/ocupaciones pueden sumarse al Cúmulo.

Una vez que se ha determinado el Cúmulo, se lanza un dado:

- **Si el dado muestra un resultado entre 2 y 5:** se suma al Cúmulo para dar un resultado total.
- **Si el dado muestra un resultado de 6:** se produce una *explosión*. El resultado de 6 se suma al resultado final y el dado vuelve a tirarse, añadiendo un +1 por cada seis adicional mientras se sigan sacando “seises”.
- **Si el dado muestra un resultado de 1:** se produce una *implosión*. El resultado de 1 no se suma. Además, se vuelve a lanzar el dado y, con cada “uno” adicional que se saque, se va restando 1 al resultado final, hasta que dejen de sacarse “unos”.

¡Ojo! Los *adjetivos negativos* pertinentes de cara a la tirada pueden volverse contra ti, restando puntos de tu Cúmulo. Algunos adjetivos (ej. “temerario”) pueden funcionar tanto como positivos o negativos en función de la tirada concreta y las circunstancias.

Ej. *Barin participa en un torneo de pulsos. Barin puede emplear sus adjetivos “muy fuerte” (+2), “tozudo” (+1) y “grandote” (+1) para obtener un Cúmulo total de +4. Barin tira el dado y podría pasar que...*

- *Saque un 4, dándole un resultado final de 8 (Cúmulo 4 +4).*
- *Saque un 6, luego otro 6 y finalmente un 3, dándole un resultado final de 11 (Cúmulo 4 +6 +1; el resultado de 3 se ignora).*
- *Saque un 1, luego otro 1 y finalmente un 5, dándole un resultado final de 2 (Cúmulo 4 +0 -1; el resultado de 5 se ignora).*

Hay algunas complicaciones adicionales sobre cómo funciona el sistema, pero serán explicadas más abajo.

Tiradas

Cuando el DJ pida llevar a cabo una tirada, el jugador debe decidir y lo que es más importante, *describir*, qué es exactamente lo que quiere hacer. Atención porque la descripción afecta de modo directo a los adjetivos y las ocupaciones que pueden emplearse en el Cúmulo.

Ej. *si describes que tu PJ atraviesa una puerta por la fuerza bruta, los adjetivos y las ocupaciones pertinentes serían aquéllas que describieran la fuerza, el tamaño o poderío físico del PJ. Sin embargo, si describes que tratas de forzar la cerradura, entonces los adjetivos y ocupaciones pertinentes serían los relacionados con la habilidad manual, la paciencia o la experiencia en tales labores.*

El DJ puede determinar que algunas tareas resultan del todo imposibles si el PJ carece de la ocupación adecuada.

Ej. *leer un viejo manuscrito escrito en una oscura lengua arcaica es imposible para quienes carezcan de los conocimientos necesarios, reflejados por la ocupación “erudito”, “sabio”, o similar.*

¿Cuán difícil?

Como todo lo demás en este sistema, la dificultad de un problema o situación es descrita mediante adjetivos.

Ej. *un cofre cerrado podría ser descrito de varias formas: podría estar hecho “de buen roble” (+1 contra los intentos de romperlo a hachazos), tener una cerradura “muy compleja” (+2 contra los intentos de forzarla) o incluso estar “mágicamente protegido” (+3 a todos los intentos de abrirlo, por cualquier medio), indicando así posibles complicaciones que entorpecerán los intentos de romperlo o forzarlo (y afectarán al Cúmulo de quien lo intente).*

Si el DJ no es capaz de salir con una descripción florida “on-the-fly” del problema o la situación a la que se enfrentan los PJ, siempre puede establecer un nivel de complejidad a la tarea (difícil (-1), muy difícil (-2) o extremadamente difícil (-3)) y aplicarlo sin más.

Una vez establecida la complejidad, el DJ tirará un dado, sumará los adjetivos/ocupaciones/complejidad pertinentes y, el que saque el número más alto (ya sea un PJ, un PNJ o un objeto inanimado), habrá ganado el desafío. Cuanto por más puntos supere a su rival, más contundente habrá sido la victoria.

Ej. *un ladrón intenta forzar la cerradura de una puerta, pero ésta le supera ampliamente. El DJ determina que la puerta no se abre y, además, que la ganza del ladrón se rompe en el intento, imposibilitando nuevos intentos de forzarla.*

Repetir intentos

Si un PJ fracasa en una tirada, no contra un oponente sino en una simple tarea (ej. forzar una cerradura, memorizar un verso, cocinar un bizcocho, etc.), puede volver a intentarlo. Sin embargo, la frustración del intento fallido hará que cada vez sea más difícil seguir con ello: la primera vez que un PJ falle una tirada, adquirirá el adjetivo “frustrado” (-1) con respecto a esa tarea; si vuelve a fracasar pasará a estar “muy frustrado” (-2); y si fracasa por tercera vez, estará “extremadamente frustrado” (-3). Tras un cuarto fallo el PJ estará tan harto y bloqueado que no podrá volver a intentar dicha tarea durante ese día.

Ayudar a otros

Varios PJ pueden trabajar juntos para llevar a cabo una tarea, incrementando las posibilidades de tener éxito. Un PJ es elegido para llevar a cabo la tirada, pero cada uno de los demás participantes pueden "prestarle" uno de sus adjetivos para que lo acumule al Cúmulo de la tarea.

Ej. Dos arrieros empujan un carromato que se ha quedado atascado en el barro. Uno de los dos arrieros tiene el adjetivo "enorme" (+2), por lo que es el elegido para llevar a cabo la tirada. El otro arriero tiene el adjetivo "vigoroso" (+1), que se añade al Cúmulo de su compañero.

Regla opcional: ocupación (legendario)

Si el DJ lo permite, es posible incrementar el nivel de una ocupación desde maestro (+5) a legendario (+7) o divino (+9)

Regla opcional: grados de éxito

La diferencia numérica entre el resultado final y el objetivo de una tirada (a los que denominaremos Puntos de Victoria (PV)), determina el grado de éxito alcanzado.

- -1: el intento falló por muy poco.
- 0: el intento tuvo éxito por muy poco.
- +1: el intento tuvo éxito con un nivel aceptable de competencia.
- +3: el intento tuvo éxito con un buen trabajo.
- +5: el intento tuvo éxito de una forma excepcional, más allá de lo esperado.

Regla opcional: equipo

Los elementos de equipo pueden recibir adjetivos (positivos o negativos) que pueden ser empleados tanto por los PJ como por el DJ para afectar a un Cúmulo. Una cota de mallas puede ser "recia" y "sólida" (proporcionando ventaja en combate), pero al mismo tiempo también "pesada" o "incómoda" (dificultando el movimiento). Una espada podría estar "afilada" o, por el contrario, estar "oxidada". Recuerda que los adjetivos empleados para apoyar o entorpecer una determinada acción deben ser pertinentes para con dicha acción.

Reglas de combate

Iniciativa

El personaje que declare el ataque primero gana la iniciativa. En caso de duda o si ambos bandos se atacan al mismo tiempo se lanza un dado; el que saque el resultado más alto comienza siendo el atacante. Si un bando ataca por sorpresa al otro, el defensor no puede añadir adjetivos al Cúmulo durante el primer asalto.

Combate simple

Si quieres puedes emplear este tipo de combate para las batallas contra esbirros de poca valía. Los combatientes describen qué tratan de hacer y cuáles son las consecuencias de sus acciones. El atacante podría decir algo como "Le pateo la entrepierna tan fuerte que cae al suelo, aullando de dolor". El defensor podría describir cómo evita recibir el daño ("Interpongo el brazo", "Doy un paso atrás", etc.).

Ambos añaden los adjetivos pertinentes al Cúmulo y lanzan el dado. El que saque el resultado más alto consigue su objetivo. Si ambos siguen en condiciones de seguir luchando, el atacante pierde la iniciativa y las tornas se invierten ¿sencillo, verdad?

Para evitar que los combates terminen degenerando en un escueto y repetitivo "le mato", el DJ puede determinar que los PJ que recurren a descripciones aburridas o iterativas acumulan un adjetivo negativo llamado "predecible" (-1), "muy predecible" (-2) o incluso "increíblemente predecible" (-3).

Desarmado

Si uno de los contendientes está desarmado y el otro no, el primero sufre un penalizador de -2 a sus tiradas de combate.

Combate avanzado

En el combate avanzado, los PV determinan el resultado del combate. Por cada PV se causa 1 punto de daño, que se resta de los PG.

Regla opcional: maniobras de combate

Si el DJ lo permite, es posible llevar a cabo maniobras de combate, las cuales también se basarán en los PV de las tiradas de ambos oponentes:

- **1 PV:** empujar a alguien hacia atrás, desarmarlo, retrasarlo, obligar a alguien a buscar cobertura o a retroceder, sin llegar a herirlo realmente.
- **2 PV:** asignar a alguien o a algo un adjetivo negativo temporal que perdurará un día en tiempo de juego (ej. "rasguño en un brazo", "confuso", "desarbolado").
- **3 PV:** aturdir a alguien o paralizar algo de alguna forma, lo que significa que durante su próximo asalto solo podrá llevar a cabo un movimiento defensivo, y que aunque gane no podrá ganar la iniciativa. Asignar a alguien o a algo un adjetivo negativo temporal que perdurará una semana en tiempo de juego (ej. "herida en un brazo").
- **4 PV:** dejar fuera de combate o forzar una rendición (ej. "la víctima queda inconsciente", "el capitán del barco enemigo se rinde", etc.). Asignar a alguien o a algo un adjetivo negativo temporal que durará un mes en tiempo de juego (ej. "herida grave en un brazo").
- **5 PV:** matar a alguien o destruir por completo un objetivo (ej. "atraviesas el corazón de tu oponente con la punta de tu espada", "el barco enemigo cae hacia el vacío envuelto en llamas", etc.). Asignar a alguien o a algo un adjetivo negativo temporal que perdurará un año en tiempo de juego (ej. "herida muy grave en un brazo").

Ej. Lázaro persigue a un trasgo que ha osado robarle una gallina a su tío el granjero. El trasgo huye, intentando perderse en el interior de un bosquecillo. Lázaro, que teme perderle de vista, le dispara una flecha. Lázaro es "certero" (+1), "muy perceptivo" (+2) y, casualmente, tiene la ocupación "cazador (oficial)" (+3). Su arco "compuesto" (+1) está hecho "de madera de tejo" (+1). Además, Lázaro lo fabricó él mismo y está "hecho con mucho amor" (+1). El jugador lanza el dado y saca un 5, lo que significa que su resultado total es de 14, una tirada impresionante.

Por su parte, el trasgo es "pequeño" (+1), "escurridizo" (+1) y un avezado "robagallinas (oficial)" (+3). Su tirada de dado es un 5, lo que le da un resultado total de 10. No está nada mal, pero no es suficiente para evitar la flecha de Lázaro. Lázaro ha superado al trasgo por un total de 4 PV (14-10=4). El jugador podría hacer varias cosas con esos PV:

- (4 PV) El trasgo podría perder 4 PG.
- (4 PV) El trasgo podría caer inconsciente, o la flecha podría clavar su ropa (o su mano) a un árbol, o la flecha podría pasar rozándole y el trasgo podría darse cuenta de que no puede escapar y rendirse, soltar la gallina, etc. También podría recibir una herida grave (asignándole un adjetivo negativo que tardará un mes en curarse).
- (3 PV) La flecha podría rozar al trasgo haciendo que éste suelte la gallina y así tenga que detenerse a cogerla.
- La flecha podría clavarse en la pierna del trasgo, asignándole los adjetivos negativos "sangrando" (2 PV) y "impedido" (2 PV), de modo que su rastro resulte mucho más fácil de rastrear hasta su escondite (donde puede haber otras cosas que haya robado anteriormente).

Curación

Cada día se recupera 1 PG. El doble si el herido descansa y no lleva a cabo actividad alguna.

A menos que se indique lo contrario, todos los adjetivos negativos recibidos a modo de heridas ("sangrando", "machacado", "aturdido") se curan en un día.

El tiempo necesario para curar una herida o daño concreto depende de cuántos PV se emplearon en causar la herida o daño concreto recibido (en tiempo de juego): un día, una semana, un mes o un año. La atención médica puede reducir en una categoría dicho daño (un año pasa a ser un mes, un mes pasa a ser una semana...), y la magia curativa incluso más...

Magia

En el Sistema Superlativo™, la magia se representa mediante las ocupaciones. Diferentes ocupaciones pueden representar distintas escuelas, órdenes o estilos de magia y, combinándose con algunos adjetivos, permiten recrear la mayoría de hechizos. Ej. un "servidor de la llama secreta (aprendiz)" podría conjurar y controlar llamas, así como ser inmune al daño por fuego y llevar a cabo todo tipo de acciones relacionadas con el fuego; mientras que un "alquimista (aprendiz)" podría crear sustancias, filtros y pociones, así como forjar armas mágicas.

Hay varias formas de controlar que la magia no se salga de madre: podría limitarse el uso de la misma a un número limitado de veces por día (ej. aprendiz = 3, oficial = 3, maestro = 9), o podrías limitar el número de conjuros que un mago es capaz de memorizar cada día, si te mola la magia vanciana. También podrías hacer que cada uso de la magia añada un adjetivo negativo temporal tipo "cansado", "muy cansado" y "cansadísimo" que afecten a todas las tiradas del objetivo hasta que haya tenido una buena noche de sueño reparador.

Otra opción es que la magia requiera caros ingredientes, por lo que el uso de la misma quedaría limitado por el dinero que sea capaz de conseguir el PJ.

Por último, también podrías optar por el hecho de que la magia más poderosa sea del tipo ceremonial, requiriendo larguísimo rituales, la participación de más de una persona o la celebración de sacrificios de sangre.

Experiencia

Cada sesión de juego proporciona un punto de experiencia (PX). Dos si los PJ han tenido éxito en sus propósitos y/o se han enfrentado a un peligro sustancial. Tres si se han enfrentado a un gran peligro o si lo han hecho de manera especialmente exitosa. Los PX pueden emplearse para:

- **Incrementar los PG:** incrementar los PG en +1 requiere tantos PX como se posean en este momento.
- **Mejorar un adjetivo positivo que ya se posee o adquirir uno nuevo:** cuesta tantos PX como adjetivos positivos se posean en ese momento.
- **Eliminar un adjetivo negativo:** cuesta 5 PX.
- **Adquirir una nueva ocupación a nivel Aprendiz:** cuesta 5 PX.
- **Mejorar el nivel de una ocupación de Aprendiz a Oficial:** 10 PX.
- **Mejorar el nivel de una ocupación de Oficial a Maestro:** 25 PX.
- **Mejorar el nivel de una ocupación de Maestro a Legendario:** 50 PX.
- **Mejorar el nivel de una ocupación de Legendario a Divino:** 100 PX.

El Sistema Superlativo™ es una adaptación libre de *The Description System*, de James Desborough.

The Description System is ©Postmortem Studios (1996-2012). Full permission is granted to hack, re-use, re-sell, quote and otherwise use the material in this book for your own purposes and your own games. It is asked, nicely, that you include a link to the Postmortem Studios website/blog and credit me with its creation.

postmortemstudios.wordpress.com
@grimachu
grim@postmort.demon.co.uk