

EL SISTEMA GAUSS, SLANG Y EYES ONLY

Eyes Only utiliza un sistema de reglas denominado GAUSS y fue creado por Ángel Paredes y Manuel J. Sueiro para **sLang**, otro juego de **Nosolorol Ediciones**, aunque como apreciarás existen diferencias entre ambos sistemas. La esencia es la misma (sistema de negativos y positivos entre -5 y +5 aproximadamente, un dado que suma y otro que resta) pero hemos simplificado algunas cosas. Podría decirse que hemos cogido las "tripas" del juego y hemos ahorrado a los jugadores algunos cálculos para crear sus personajes y también ajustado las reglas para que el juego sea más fluido.

Los dos ejemplos más claros de esto son la creación de personajes, donde el sistema de repartos de puntos se basa directamente en Puntos de Drama en lugar de convertirlos en puntos de Características, Habilidades, Trasfondos, etc. Esto acelera muchísimo el sistema de creación de personajes, pero mantiene su nivel de detalle. El otro cambio principal está en las Habilidades, dado que ahora no es preciso sumar Característica+Habilidad, sino que la Característica está ahora implícita en el Nivel Base (NB) de la Habilidad. Esto se debe a que muchas veces se utilizaba la misma Característica para usar la Habilidad, así que hemos decidido facilitar esos cálculos. Hay muchos más detalles, como la ampliación de los Puntos de Drama con nuevos usos, pero son detalles y no queremos agobiaros con ellos. Esto sólo es una explicación y una advertencia de que **sLang** y **Eyes Only** comparten sistema y puede usarse material de un juego en el otro, pero siendo conscientes de estos cambios. Seguramente te sea más fácil convertir los personajes de **sLang** a **Eyes Only** añadiendo las Características a las Habilidades y transformando los Trasfondos a la escala nueva (aproximadamente, dos niveles de Trasfondo de **sLang** equivalen a un nivel de Trasfondo en **Eyes Only**).

Los que conozcan **sLang** también reconocerán que el sistema de juego de **Eyes Only** simplifica algunos aspectos de las reglas a favor de un mayor ritmo de juego. Cualquier regla que eches de menos de tu juego de pandilleros favorito podrás incorporarla a tus partidas y viceversa: si quieres hacerle la vida más sencilla a tus matones de L.A. puedes aplicar las reglas de este capítulo. Haz lo que más te divierta, no hemos puesto un micrófono en este libro para asegurarnos de que respetas todas y cada una de las reglas... lo hemos puesto en los dados.

algún otro rasgo, como un Trasfondo apropiado (lo indicará la descripción del propio Trasfondo) o algún modificador impuesto por el Director de Juego, pero de esto último nos ocuparemos más adelante.

ACCIONES OPUESTAS

En ocasiones una acción no depende de un único personaje, sino del enfrentamiento entre dos de ellos de manera que el éxito de uno supone el fracaso del otro (por ejemplo, dos agentes forcejeando por una misma pistola). Cuando ocurren este tipo de circunstancias, cada personaje realiza una tirada corriente, aplicando todas las puntuaciones y modificadores correspondientes. Después, se comparan los resultados de ambos y el personaje que obtenga un mayor resultado final gana la competición. En caso de empate, la situación está en tablas y se realizará un nuevo chequeo para resolver la situación.

Ejemplo: el personaje de Pablo intenta burlar a un guardia de seguridad sin que éste se de cuenta. El Director de Juego le indica que es una acción opuesta entre su Discreción (+0) y la Vigilancia del guardia (+1), pues espera algún tipo de ataque. Así que Pablo lanza los dados y obtiene un resultado de 3 y 1, para un resultado final de +2 (3-1+0=+2). Por su parte, el Director de Juego tira por la Vigilancia del guardia obteniendo un resultado de 4 y 5 (-1) para un total de +0 (+1-1=0), así que Pablo consigue que su personaje se cuele sin ser visto.

Cuando uno de los dos personajes enfrentados es "pasivo", es decir, no participa directamente de la acción, el Director de Juego puede simplificar la resolución de la acción tomando la Característica o Habilidad apropiada

como el resultado que debe igualar o superar el personaje activo para tener éxito.

Ejemplo: si el guardia del ejemplo anterior no hubiera estado atento, el Director de Juego podría haber determinado que debía de considerarse su Alerta y que fuera de manera pasiva, pues no espera ningún ataque, sino que sencillamente se dedica a dar vueltas por la zona como todas las noches. En ese caso se comprobaría el valor de +1 de su Alerta como la Dificultad a la que el personaje de Pablo debe superar su tirada de Discreción. Con el mismo resultado de dados habría conseguido colarse con éxito igualmente.

ACCIONES Y CHEQUEOS

Generalmente, las acciones que desean realizar los personajes se resuelven de una forma sencilla: el jugador declara qué acción desea realizar, el Director de Juego le indica qué Habilidad (o, si ninguna es pertinente, que Característica) debe utilizar y se lanzan los dados, que determinan el éxito o el fracaso de la acción. Sin embargo, no siempre es sencillo saber qué Habilidad es útil en una u otra acción.

A la hora de determinar qué rasgo del personaje emplear el Director de Juego debe, en primer lugar, conocer a fondo cada uno de los rasgos. Para pelear está claro que la Habilidad de Pelear es lo más apropiado, pero ¿Para recordar un hecho histórico acaecido en Suecia? En ese caso hay varias Habilidades posibles, desde Conocimiento académico (Historia) hasta Conocimiento no académico (la vida en Suecia), pasando por cosas como Cultura General. Por ello,



lo primero que hay que aprender es que los rasgos no son cuestión de sí o no, especialmente las Habilidades donde existe gran libertad para definir las.

Junto a ello, es posible que algunas Habilidades resulten más apropiadas que otras. Un personaje con la Habilidad Conocimiento Académico (Historia) puede saber Historia de todas las partes del mundo, pero debería saber menos de los hechos acaecidos en Suecia que alguien que tenga Conocimiento Académico (Geografía e Historia sueca). El Director de Juego tiene a su disposición un recurso, la Dificultad, para graduar estas circunstancias. Nos ocuparemos de ello más adelante.

Con ánimo de ayudar a los Directores de Juego a decidir las combinaciones más adecuadas hemos reunido, con carácter orientativo, varios ejemplos que mostramos en la lista de la página 12. Como podrás comprobar, en algunos casos incluimos más de un ejemplo, porque hay acciones que no son dominio exclusivo de una única Habilidad.

DIFICULTAD Y GRADO DE ÉXITO

No todas las acciones son iguales. Puede que coger un *pen-drive* sea pan comido, pero ¿Es igualmente fácil hacerlo en un avión que realiza un aterrizaje de emergencia mientras te disparan? No. Por eso existen las Dificultades.

Las Dificultades son el Valor que debe alcanzar el personaje con su tirada y los rasgos que aplique para tener éxito. De hecho, cuanto mayor sea el resultado mayor será el grado de éxito. Las Dificultades oscilan entre -3 y +3, siendo 0 la dificultad media.

DIFICULTADES

Dificultad	Valor
Muy fácil	-3
Fácil	-2
Sencillo	-1
Medio	0
Complejo	+1
Difícil	+2
Muy Difícil	+3

Ejemplo: en el ejemplo anterior, el relativo al personaje de Pablo y el guardia, hemos comentado que podía considerarse una tirada pasiva y la Dificultad sería de +1 ("Complejo", según la tabla de Dificultad). Así pues, sólo si Pablo obtiene con los dados y sus modificadores un resultado de +1 o superior tendrá éxito en su tirada.

En ocasiones, el Director de Juego puede decidir que un resultado próximo, en torno a un punto menos del re-

