



LA MIRADA DEL CENTINELA

JUEGO DE ROL

AMBIENTACIÓN

La Mirada del Centinela es un juego de rol que intenta reflejar el género de los héroes enmascarados del cómic. El Centinela es un héroe misterioso que durante décadas ha protegido la ciudad ficticia de Betlam de todo tipo de criminales, bandas callejeras y estafalarios villanos como el demente Gran Galletín y su Circo Macabro, el inteligentísimo Relojero o el misterioso Lord Midnight.

Sin embargo, hay un secreto que todo el mundo ignora: que el Centinela no es un hombre, sino todo un equipo preparado para dar lo mejor de sí mismo. El primer Centinela fue Brian Wayland, un hombre entre un millón. Cuando Wayland fue consciente de que su legado solamente perduraría si convertía al Centinela en una organización reclutó y entrenó a nuevos miembros. Hoy, años después, el legado de Wayland continúa.

Actualmente, el equipo del Centinela se compone de dos personas que se turnan llevando el traje de Centinela cada noche, un Centinela veterano que asesora desde una base secreta al héroe sobre el terreno, además de un experto en tecnología, una hacker, un experto conductor y una paramédico. Juntos, consiguen salvar Betlam cada noche.

Brian Wayland obligó a los miembros del equipo a cumplir un código según el cual el Centinela no mata, ningún miembro revelará el secreto de que se trata de un equipo y no una persona, que todos darán lo mejor de sí mismos para combatir el crimen, y que no ocultarán secretos a los demás. Incumplir el código conlleva la expulsión del equipo. El código ha conllevado la muerte de algunos miembros a manos de villanos sanguinarios, pero un héroe ha de demostrar su valía situándose por encima de los villanos, no rebajándose a su nivel.

En **La Mirada del Centinela** los jugadores pueden interpretar al Centinela en cualquiera de sus encarnaciones, desde cuando éste era solamente Brian Wayland hasta ahora que se ha constituido el equipo, pasando por la época en la que Wayland combatía el crimen junto al jovencísimo Linx o la Era de los Vigilantes, donde los héroes enmascarados proliferaban por doquier. Sin embargo, también es posible hacer otros tipos de partidas, por ejemplo encarnando a policías de Betlam, intrépidos periodistas, malhadados secuaces o incluso villanos.

Betlam necesita héroes. Pero, con tu ayuda, está a salvo. Porque estará bajo **La Mirada del Centinela**.



Nosolorol
OBICCIÓN



LA MIRADA DEL CENTINELA

JUEGO DE ROL

REGLAMENTO

La Mirada del Centinela utiliza tres dados de diez caras (abreviado como "d10"). Para realizar tiradas, los jugadores lanzan los tres dados y se quedan con el resultado intermedio, añadiendo a la tirada el valor de una Característica y una de las Habilidades de su hoja de personaje y comparándolo con una Dificultad que oscila entre 10 para las acciones más sencillas y 35 para las más difíciles.

Los personajes se componen de Características, Habilidades e Hitos. Las Características son rasgos que todos los personajes tienen. Todas las personas son más o menos fuertes o inteligentes. En **La Mirada del Centinela** existen cuatro características: Fortaleza, Reflejos, Intelecto y Voluntad. Oscilan entre 1 y 10, y cuanto más alto es su valor mejor es el personaje en dicha Característica. Todas las Características tienen asociada una frase que explica por qué el personaje tiene ese valor, como "Bien entrenado", "Instintivo" o "Inquebrantable".

Las Habilidades son lo que el personaje sabe hacer. Por ejemplo, no todas las personas son hábiles pistoleros,

gimnastas naturales o expertos en sabiduría oriental. Tu personaje tendrá una serie de Habilidades para representar todo lo que sabe hacer y, como las Características, tendrán un valor entre 1 y 10, reflejando lo mucho que sabe el personaje sobre ese aspecto. A diferencia de otros juegos de rol, las Habilidades no se eligen de una lista, sino que el jugador elige las Habilidades y les da nombre. Por ejemplo, un personaje puede tener "Boxeador" como su Habilidad de combate, mientras que otro puede tener "Defenderse como puede".

Los Hitos son aspectos de la vida del personaje que le han marcado y le han convertido en la persona que es, como "Perdió a su padre siendo un niño" o "Se enamoró de un villano". Los Hitos, juntos a las descripciones de las Características y los nombres de las Habilidades son "aspectos", rasgos que los jugadores pueden utilizar para afectar a las tiradas positiva o negativamente, y para introducir detalles en la historia. Para utilizar un aspecto el jugador debe disponer de Puntos Dramáticos, una reserva que le sirve para conducir la partida allá donde desee.



Nosolorol[®]
D I S T R I B U I D O R S