

Pentagon (en una página)

Bienvenido al micro-resumen de las reglas Pentagon. Este documento sirve para explicar el núcleo básico de reglas del sistema. Empezamos:

La tirada base

La tirada básica es de 1o3D12, lo que significa que tiras 3 dados de doce caras y te quedas con el valor del dado objetivo que, por defecto, es el valor medio; Por ejemplo: si tiras y sacas 12, 5 y 3 el resultado de la tirada es 5.

El resultado final viene modificado por los Atributos y los Rasgos del PJ. El resultado de una tirada es:

Resultado + Mod. Atributo + Rasgo + Mods. varios

En Pentagon hay dos tipos de tiradas, contra dificultad y enfrentadas.

Tiradas contra dificultad

El DJ decide una dificultad basándose en la complejidad de la acción, esta debe igualar o superar el valor objetivo después de todos los modificadores, si proceden.

Dificultad	Valor objetivo
Fácil	5-7
Normal	8-9
Difícil	10-11

Tiradas enfrentadas

Las tiradas enfrentadas se aplican cuando dos personajes realizan acciones opuestas, como por ejemplo un combate. Ambas tiradas se resuelven simultáneamente y quien obtenga el mayor resultado realiza su acción con éxito.

Críticos

Uno de los dados es el dado de críticos (utiliza un dado negro para esta función). Si se obtiene un 12 en este dado y el resultado de la tirada ha sido un éxito, entonces es un crítico.

Los efectos quedan a elección del DJ, si en vez de 12 se obtiene un 1 y el resultado de la tirada es un fallo, entonces es una pifia. En los siguientes ejemplos, el valor en negrita es el dado de críticos y la dificultad 7:

12, 7, 3 es un crítico.

12, 6, 3 es un fallo normal.

10, 7, **1** es un éxito normal.

10, 6, **1** es una pifia.



Creación de Personajes

Los PJs se generan sin realizar tiradas. Para hacer un PJ el jugador debe darse valores en los diferentes Atributos y escribir un trasfondo del que extraer los Rasgos que representan sus habilidades.

Atributos

Hay 4, Fuerza (FUE), Destreza (DES), Inteligencia (INT) y Percepción (PER). FUE sirve para golpear y resistir los elementos. DES para conducir, disparar. INT para llevar el equipo adecuado, no tener miedo o manipular mecanismos, y PER para interactuar y actuar más rápido que los demás.

El jugador reparte 40 puntos entre ellos. El modificador de atributo se calcula restando 10 al atributo. Todas las tiradas tienen un atributo relacionado.

Rasgos

El personaje escribe frases acerca del pasado, el presente, el carácter y la motivación del personaje, después extrae alguna palabra o una frase para cada de esos Rasgos (Pasado, Presente, Carácter y Motivación). Reparte 6 puntos entre estos 4 Rasgos.

A continuación piensa una Limitación (alcohólico, pervertido, avaricioso...) y dale tantos puntos como quieras, cada punto que añadas a la Limitación puede sumar un punto a cualquier rasgo.

Durante el juego el jugador puede invocar un Rasgo como bonificación para cualquier tirada. La mesa decide si el rasgo es aplicable, y si lo es total o parcialmente.

El DJ puede restar el valor de tu limitación a tu tirada si entiende que es aplicable dada la situación.

Equipo

Dispones del equipo que lógicamente tu personaje pueda tener. Para algún objeto más allá debes hacer una tirada de INT contra una dificultad en función de lo extravagante del objeto. Si fallas, no lo tienes.

Vida

El total de tus Puntos de Vida es FUE + INT. En el caso de que ese total llega a 0 estás muerto.

Si sufres un Crítico o haces una Pifia en una tirada con un Rasgo implicado, pierdes un punto de Rasgo.

Puntos de Destino

Un PJ empieza con tantos Puntos de Destino (PD) como el DJ quiera darle. Con un gasto de un PD el PJ puede cambiar el dado objetivo del medio al más alto, eso o puede introducir un hecho narrativo.

Hechos Narrativos

Un Hecho Narrativo es una realidad que los PJs pueden introducir en la historia y que el DJ debe aceptar, como un recurso exacto, una puerta secreta, o la sexualidad algún PNJ (*anécdota de las pruebas de juego*).

Evolución

Un PJ recibe experiencia (PX) al acabar una sesión. Con ellos puede obtener rasgos. Cada nivel de rasgo cuesta tantos PX como el valor que se pretende obtener. Subir de 2 a 3 cuesta 3 PX. De 1 a 3 cuesta 5 PX



Aventura Introdutoria: Estos Huesos

Esta es una aventura introductoria válida en cualquier ambientación para *Pentagon*. Se trata de una aventura tipo arenero con un poco de investigación y un bastante de matar bichos.

La aventura está escrita de forma deliberadamente ambigua, evitando referencias a una ambientación, así que vale para fantasía medieval, terror *lovecraftiano* un poco pulp, zombies, ciencia ficción en un planeta colonia en la frontera del universo conocido... Un poco donde la quieras encajar.

Sinopsis

Hace mucho tiempo, en el remoto lugar de Konan existió un hombre de nombre Agon con conocimientos esotéricos más allá de la ciencia. Vivía aislado en las ruinas de una antigua fortificación militar desde donde realizaba sus experimentos. Logró comunicarse con seres de más allá de nuestra realidad cognoscible.

Por supuesto todas estas actividades levantaron sospechas entre los lugareños; Un día, dos niños desaparecieron y Agon fue culpado y ajusticiado por una turba furibunda que lo arrastró y linchó, acabando por enterrarlo en vida, entonces su espíritu se levantó y poseyó al Alcalde del lugar. Utilizó su cuerpo para realizar un ritual con el que maldijo a todos los habitantes todos fueron infectados por una terrible enfermedad y ahora pululan por el pueblo sumidos en un terrible dolor, con pústulas por todo el cuerpo y atacando a toda persona que se atreva a pasar por ahí.

Personajes

Agon:

Vive en forma de espíritu adueñándose de diferentes cuerpos, cualquier *gul* que pasee por el pueblo puede ser Agon. Se diferencia de los demás en que tiene la capacidad de hablar y además tiene algún poder síquico que da mucho dolor de cabeza y deja a los PJs inutilizados.

Una vez sea destruido se materializa en otro *gul* y se queda como si nada hubiera ocurrido. No puede entrar en el recinto sagrado del lugar (iglesia, templo, variará dependiendo de la ambientación), ni se acercará al lugar donde estén enterrados sus huesos.

Los dos niños:

Una vez terminada la masacre los dos niños desaparecidos aparecieron de nuevo por el pueblo, todo fue fruto de una travesura infantil. Al pecatarse de lo que ocurría se asustaron y Agon decidió capturar sus almas, convirtiéndolos en lacayos. Mantienen su aspecto infantil pero son un enemigo ágil y mortífero.

Uno de ellos lleva un látigo que le ayuda a moverse con agilidad y que paraliza a sus víctimas y el otro es capaz de escupir fuego, son capaces de caminar a placer por cualquier lugar y son sin lugar a duda un enemigo formidable a la par que aterrador.



El Alcalde:

Fue el primer poseído y nunca llegó a morir. Agon lo mantiene con vida. Cada noche es arrastrado fuera del ayuntamiento por una turba de *gules* que lo linchan y arrastran hasta el lugar donde fue enterrado Agon, donde es enterrado vivo. Muere, resucita y sale de la tumba hasta volver al ayuntamiento donde se refugia para esperar su repetitivo sino. En su agonía, podrá dar alguna pista a los PJs.

Un *gul* cualquiera:

Aparte de estos personajes únicos, el lugar está lleno de los antiguos habitantes. Podrán encontrarlos en cualquier lugar excepto en el lugar sagrado y donde yacen los restos de Agon, con la excepción de la turba furiosa que lo entierra cada atardecer.

Lugares

Recinto Sagrado:

Puede ser un lugar de descanso para los personajes. Solo pueden entrar los dos niños y puede dar lugar a un enfrentamiento bastante épico.

Ayuntamiento:

El alcalde está aquí, vivo durante el día, atrincherado y esperando su ineludible destino de noche. Disparará contra todo lo que se mueva y hace tiempo que ha perdido el juicio, pero si a los PJs se les ocurre alguna forma ingeniosa de comunicarse con él es posible que les pueda dar alguna pista.

Antigua Fortificación:

La antigua fortificación donde vivía Agon. La encontrarán llena *gules* protegiendo el recinto, pero no habrá dentro. En su interior encontrarán pistas acerca de las actividades de Agon y algún objeto que ayudará a dar a los PJs una idea de qué es lo que ocurrió aquí.

Los huesos de Agon:

Bajo donde cada día se abre del alcalde, se encuentran los huesos de Agon. Destruir esos huesos acabará con la maldición del lugar.

Agon lo sabe, pero no puede acercarse aquí, así que enviará a los dos niños a defender sus huesos. Una vez destruidos los huesos se acabará la maldición y los PJs habrán sobrevivido al desafío.

