



GATEWAY

The Tabletop Roleplaying Game

Written by: Curt Simcox

Escrito por:

Curt Simcox

Este libro de reglas está disponible como un [sitio web móvil para los](#)

Para cualquier pregunta sobre este juego, envíe un correo electrónico a: gatewayrpg@yahoo.com

Noticias y Actualizaciones:

"Como, Sigue, o Suscríbete" a Gateway RPG en Facebook, Twitter, e Instagram!

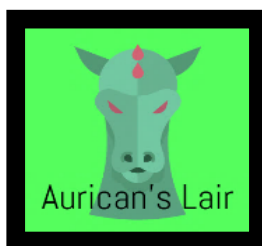
<https://www.facebook.com/GatewayRPG/> DIFUNDE LA PALABRA-

<https://www.instagram.com/gatewayrpg/> DIFUNDE LA PALABRA-

https://twitter.com/gateway_rpg

Producido por:

Aurican's Lair - Un Blog de RPG de Comunidad Compartida



www.auricanslair.wordpress.com

Gracias especiales a:

Dominick Barnabei

Jeff Stevens

Andrew Daniels

Pancho MB

Justin Handlin

Derek Elliott

La abeja de brezo

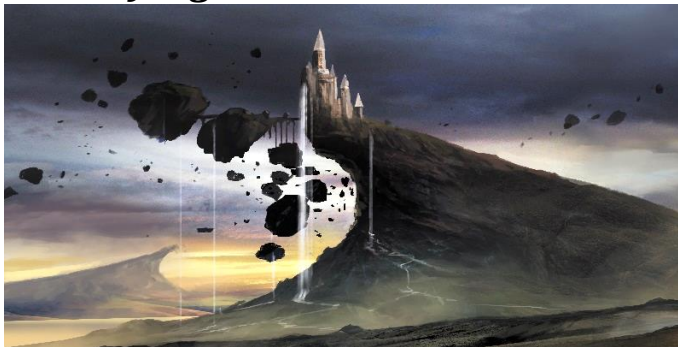
Cameron Miller

Cualquier reproducción o uso no autorizado del material contenido aquí está prohibido sin el permiso expreso por escrito de Aurican's Lair o también siguiendo las directrices del Acuerdo de Código Abierto de Wizards of the Coast.

Derechos de autor © 2017

GATEWAY

El Juego De Rol En La Mesa



Introducción

¿Qué es este libro de reglas?

Se trata de **GATEWAY RPG**, un juego de rol **fácil de aprender y rápido** que utiliza muchas de las reglas básicas de d20 que se ven en RPGs populares como Dungeons & Dragons®, Pathfinder®, etc.

GATEWAY utiliza estas reglas de una manera **"rule-lite"** para poder jugar **cualquier** tipo de juego de rol sin tener que preocuparse mucho por reglas estrictas o matemáticas complicadas. Las referencias a algunas de estas reglas básicas están protegidas por los derechos de autor de **D&D5e SRD®** y serán citadas de acuerdo con el Acuerdo de Código Abierto de Wizards of the Coast (*Ver la **Sección Legal**).

¿Cuál es el sentido de GATEWAY?

Este sistema de juego pretende introducir a jugadores completamente nuevos en los juegos de rol de sobremesa, de ahí el nombre de *"gateway"*. Los jugadores veteranos de RPG y los Maestros de Juego también pueden usar este sistema para jugar un juego sin tener que preocuparse por ahondar en libros largos, aprender nuevas reglas complejas y crujientes o cambiar los dados. Este sistema de juego **NO** es bueno para las personas que quieren hacer lo anterior, o planear campañas de personajes largas, expansivas y complicadas. Pero no quiere decir que no se pueda jugar una larga campaña con estas reglas.

¿Tengo que usar este sistema de juego para una configuración de estilo High Fantasy?

No! Este conjunto de reglas puede ser usado para High Fantasy, Low Fantasy, Victorian Steampunk, Cyberpunk, Modern, Space Opera, Sci-Fi, Horror, o básicamente cualquier cosa que se le ocurra a un

Game Master y a los jugadores. Agregar nuevas reglas para que el juego tenga sentido al tema o configuración elegida depende completamente del Game Master, y se puede hacer con facilidad.

¿Cómo puedo jugar un RPG de sobremesa?

En pocas palabras, este es el flujo normal de cualquier RPG de sobremesa:

- 1) La "persona que dirige el juego", también conocida como **Game Master (GM)**, describirá una escena y un entorno para que los jugadores se turnen e interactúen. Estas escenas se ajustarán a uno de los **3 tipos** de escenarios en los que los jugadores pueden interactuar.
 - **Exploración-** En este escenario, el personaje de un jugador podrá interactuar con objetos o con su entorno en general. Los ejemplos incluyen desde personajes que viajan de una ciudad a otra a través de un bosque hasta jugadores que simplemente abren un cofre del tesoro.
 - **Interacción Social-** Otro tipo de escenario podría incluir **Personajes No-Jugador** (NPC's para abreviar) que son interpretados por el Game Master. Los jugadores podrán hablar e interactuar con estos NPCs de varias maneras. Los ejemplos incluyen cualquier cosa, desde interrogar a un testigo para obtener más información hasta simplemente pedir una bebida en un abrevadero local.
 - **Combate-** Este tipo de escenario es el más estructurado del juego y se explicará con más detalle en la sección **Jugar al juego**. En estas escenas, el personaje de un jugador usará cualquier cosa, desde espadas, armas, magia, etc. para derrotar a sus enemigos. Por ejemplo, los enemigos pueden ser desde extraterrestres espaciales hasta dragones colosales, dependiendo de la configuración del juego.
- 2) **Todos los jugadores se turnan para describir lo que quieren hacer en una escena determinada.**
- 3) **Los jugadores y el GM se turnan para tirar los dados y determinar el resultado de las acciones realizadas por los jugadores, los personajes no jugadores o los monstruos.**
- 4) **El GM narra lo que sucede basándose en las tiradas de dados y en el escenario dado.**
- 5) **Luego se repiten los pasos que desarrollan una historia viviente y narrativa que los jugadores y el Game Master pueden disfrutar juntos.**

¿Cómo se crean los personajes para los Jugadores?

Se anima a los jugadores a idear sus personajes de una manera arquetipo y trabajarán con el GM para definir sus habilidades, habilidades, armas y acciones especiales que tengan más sentido para el entorno y el tema. Los personajes son creados con 6 rasgos básicos: **Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría, Carisma.**

Cada uno de estos rasgos tendrá **Habilidades** específicas (**Habilidades, Ataques y Guardar Tiros**) asociadas con ellos que los personajes usarán durante el juego para situaciones específicas. Para diferenciar cómo estos rasgos realzarán a un personaje y sus tiradas de dados, la **Competencia** (ser realmente bueno en algo) y la **Deficiencia** (ser particularmente malo en algo) se asignarán a algunos de los 6 rasgos básicos. Esto se tratará más a fondo en la siguiente sección, **Creación Del Personaje.**

¿Cómo funcionan los Dados?

Al igual que D&D® y otros RPGs de mesa, los **dados de veinte caras (o d20's)** se utilizarán para tirar con éxito en cosas como chequeo de habilidades, ataques o guardar tiros. **A diferencia de** estos RPG's estándar, **no se** necesitan otros dados para la resolución de los anteriores. Esto significa que cosas como **Puntos de Impacto, Daño de Combate, Efectos de Hechizo**, etc. serán manejados por lo que tiene sentido narrativamente en el juego o con números **bajos** fijos en lugar de preocuparse por un montón de "Matemáticas" y reglas específicas.

Además, el **Éxito Crítico** (Lanzar un "20" Natural) y la **Falla Crítica** (Lanzar un "1" Natural) pueden describirse narrativamente con facilidad y proporcionar la misma *emoción* o *temor* a un jugador. Éstos se explicarán más adelante en la sección **Jugar al juego.**

¿Qué puede afectar la tirada de los dados?

Un mecánico llamado **Ventaja y Desventaja** será usado principalmente para afectar las tiradas. Si un jugador está tomando una acción que podría hacer excepcionalmente bien dadas las circunstancias, se le dará la **Ventaja** (capaz de tirar 2 dados en lugar de 1 y tomar el número más alto tirado.) Alternativamente, una situación podría causar una **desventaja** causando que un jugador tire 2 dados y tome la tirada más baja.

Tener Proficiencia o Deficiencia automáticamente otorga **Ventajas y Desventajas**. **Ventaja y Desventaja** no se apilan, pero las dos se contraponen. (**Más detalles sobre esto se explicarán en la sección **Jugando el Juego***)

¿Cómo funciona GATEWAY para el Game Master?

El GM puede usar mucho más de su discreción para contar historias, añadir nuevas reglas para personalizar su juego como quieran, o incluso mover a los jugadores a un sistema d20 estándar como D&D después de unas cuantas sesiones. **No** hay manera equivocada de jugar!



Creación Del Personajes

En el sistema **GATEWAY** RPG, el primer paso para crear un personaje debe ser tan fácil como describirle al Game Master cómo es un personaje. Los únicos factores limitantes deben ser el tipo de ambiente o tema en el que se está creando el personaje. El Game Master ayudará a los jugadores en este proceso de creación de personajes. Al final del proceso, el GM y el jugador podrán asignar las competencias/deficiencias apropiadas para rasgos de carácter, armas, habilidades especiales, objetos, etc.

Responder a las preguntas del personaje:

Para tener una idea de un personaje, el GM construirá unas cuantas preguntas sencillas que los jugadores responderán para ayudar a determinar qué tipo de personaje sería apropiado para el entorno de su juego. Esta debe ser una discusión abierta entre el GM y el jugador para asegurarse de que el personaje se ajusta a las expectativas del escenario y de la persona que juega.

Ejemplos de preguntas:

- ¿De qué raza o especie es tu personaje?
- ¿Qué tipo de personaje eres? Un luchador, hechicero, guardabosques, granuja, Jedi, etc.
- ¿Qué tipo de armas usan?
- ¿En qué crees que se destaca tu personaje?
- ¿Qué es lo que les falta?
- ¿Tienen poderes o capacidades especiales?
- ¿De qué tipo de antecedentes provienen?

Carácter Raza/Arquetipo/Habilidades:

Los personajes deben ser creados usando la imaginación y caer en un cierto tipo de raza y/o arquetipo basado en el tipo de juego que se está usando y de nuevo en lo que el Game Master determine como apropiado. A partir de estas descripciones o arquetipos, se pueden inferir ciertos rasgos y habilidades en lugar de necesitar una lista detallada de lo que un personaje **puede y no puede** hacer.



Ejemplo de arquetipo de carácter:

Un jugador quiere jugar como un **mago medio-elfo**. Con unas cuantas preguntas más del Game Master al jugador, podemos inferir qué tipo de poderes mágicos pueden estar usando. En el juego, si el jugador describe qué tipo de magia quiere usar, entonces es tan simple como tirar los dados para que el Rasgo de Personaje apropiado vea si el reparto de magia es exitoso.

Ejemplo de escenario:

Nuestro mago ha decidido que van a usar Magia de Fuego. Durante su turno, describirán su uso mágico en términos de qué tipo de elementos de fuego podría causar, como una bola de fuego o una pared de llamas. Luego tiraban sus dados para ver cuán exitoso era. Cubriremos los mecanismos exactos que se utilizan más adelante.

Competencia/Deficiencia:

El maestro de juego y el jugador determinarán lo que un personaje tendría como Competencia/Deficiencia. El personaje de un jugador será Competente y/o Deficiente en al menos 1 de sus Rasgos de Carácter, pero no se limita a esto dependiendo de lo que sienta el Maestro del Juego. (*Ver **rasgos de carácter** a la derecha.)

Una vez más, tener Competencia otorgará una **Ventaja** al resultado de tirar los dados y la Deficiencia dará una **Desventaja**. Se pedirá a los jugadores que marquen un signo "+" junto a los rasgos que serán Competentes y un signo "-" junto a los rasgos Deficientes. Dejar rasgos en blanco significa que un personaje no tendrá ninguna Ventaja o Desventaja en sus tiradas. (*Para ver cómo afectan a los resultados de tirar los dados, vea la sección **Ventajas/Desventajas de Jugar el Juego**).

Opciones de capacitación/deficiencia:

"+" Proficiencia = Un personaje es competente en un rasgo, dándole así Ventaja en sus tiradas. Girarán un d20 **dos veces** y usarán la tirada **ALTA**.

"-" Deficiencia = Un personaje es deficiente en un rasgo, lo que le da Desventaja en sus tiradas. Girarán un d20 **dos veces** y usarán el rodillo **LOWER**.

___ Normal (Rasgo en blanco) = Un personaje no tiene ni Competencia ni Deficiencia tendrá un dado extra y sólo tirará un d20 **una vez** y usará el resultado.

Rasgos de carácter:

Como se ha descrito anteriormente, el carácter de cada jugador se dividirá en 6 rasgos básicos: **Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma**.

Se adjuntan a estos rasgos de carácter **Cheques de Habilidad, Acciones de Combate, Echar Hechizos Mágicos y Guardar Tiradas**. Vea la siguiente tabla a continuación:

Rasgos de carácter y habilidades correspondientes:

- **Fuerza (STR)** = Controles de atletismo, Combate cuerpo a cuerpo, Tiros de salvamento de fuerza.
- **Destreza (DEX)** = Orden de Turnos en Batalla (Iniciativa), Acrobacia, Visión de Mano, Sigilo, Esconderse, Forzar la Llave, Pilotaje (Tierra, Aire, Mar, Mech), Combate a Distancia, Destreza en el Ahorro de Tiros, Determina la Clase de Armadura.
- **Constitución (CON)** = Constitución que salva tiros, determina puntos de impacto
- **Inteligencia (INT)** = Arcanos, Historia, Investigación, Naturaleza, Religión, Uso de la Computadora, Ciencias, Streetwise, Lanzamientos de Salvamento de Inteligencia
- **Sabiduría (WIS)** = Manejo de Animales, Visión, Medicina, Percepción, Supervivencia, Ataques de Hechizos Mágicos, Lanzamiento de Hechizos sin ataque, Lanzamientos de Ahorro de Sabiduría
- **Carisma (CHA)** = Engaño, Intimidación, Desempeño, Persuasión, Lanzamientos que Salvan el Carisma

Usando rasgos de carácter:

Cada vez que un personaje elige usar o es determinado por el GM que necesita tirar los dados para hacer un chequeo de cualquier habilidad/ataque/ahorro, usará el Rasgo de Personaje correspondiente. Si tienen Competencia o Deficiencia en el rasgo que están usando para el chequeo, usarán las reglas de Competencia y Deficiencia de la página anterior para tirar los dados apropiados. (**Estos pueden ser afectados por la **Ventaja** y la **Desventaja** también, ver **Jugar el Juego***).

Otras opciones de creación de personajes:

Para ayudar a los jugadores y a los GMs a conseguir personajes más rápidos y/o más profundos, también hay otras **Variantes de Creación de Personajes** más adelante y una **Variante de Juego Avanzado** al final del libro.

Comprobaciones de habilidad:

Un jugador usará las siguientes habilidades cuando sean aplicables al tema o al escenario a lo largo del juego. Los ejemplos de lo que se puede hacer con una habilidad son los siguientes:

Acrobacia

- Liberarse de las garras y cosas por el estilo
- Apretar a través de espacios estrechos
- Equilibrado sobre superficies delgadas/frágiles sin caídas
- Aterrizar de pie después de una caída
- Voltear

Manejo de animales

- Calmar a un animal hostil
- Controlar a un animal amistoso para que haga algo
- Enseñar a un animal



Arcanos

- Recordar las tradiciones sobre objetos mágicos, criaturas y hechizos
- Identificar un hechizo en un pergamino/libro/artículo/etc.
- Controlar un objeto/efecto mágico
- Desarmar las trampas mágicas
- Identificar los hechizos lanzados por los enemigos

Atletismo

- Escalada
- Criaturas que luchan
- Pasar por terrenos accidentados, como el barro, sin perder el movimiento
- Saltar una cierta altura/distancia
- Nadando en corrientes turbulentas



Uso de la computadora

- Hackear un sistema informático
- Implementación de un virus en un sistema informático
- Anular o controlar algo que es ejecutado por una computadora
- Abrir una puerta que está cerrada con llave por una computadora

Engaño

- Mentir
- Disfrazar las emociones
- Haciéndose el muerto
- Hacerse pasar por otra persona
- Ser cool' si se ve mientras se sigue a alguien

Historia

- Recordando la tradición sobre las familias, los eventos, los lugares y la heráldica
- Recordando aniversarios de acontecimientos importantes
- Indicar cuándo y dónde se fabricó un determinado artículo
- Darse cuenta de los orígenes de una persona en base a su apariencia o costumbres

Percepción

- Identificar si alguien está siendo engañoso o evasivo al responder
- Darse cuenta de lo que una persona planea por lo que está haciendo
- Decir si alguien te está siguiendo en lugar de ir en la misma dirección
- Obtener el significado de los mensajes subyacentes

Intimidación

- Intimidar a alguien para que haga lo que tú quieras
- Torturar a alguien
- Burlarse de alguien para que sea violento

Investigación

- Buscar a alguien (vivo o muerto) o un área (a diferencia de Percepción, esto se hace en busca de pistas o deducciones de que la mera vista falla).
- Ver a través de las ilusiones
- Más información sobre los rumores
- Búsqueda de información específica en un libro

Picking de cerraduras

- Un poco auto-explicativo, forzar una cerradura manualmente usando algún tipo de herramientas

Medicina

- Estabilizar a alguien
- Notar una cierta enfermedad en alguien
- Proporcionar tratamiento a largo plazo
- Conocer los límites del cuerpo con respecto a cierta actividad física
- Conocer las dosis y usos de los artículos de curación natural

Naturaleza

- Recordando las tradiciones sobre bestias, plantas, terreno, tipos de vegetación y clima
- Saber qué plantas se necesitan para hacer ciertos compuestos/pociones
- Identificación de alimentos venenosos/peligrosos
- Cosechar venenos de plantas/bestias
- Detección de cambios meteorológicos extraños



Percepción

- Detección y escucha de amenazas ocultas
- Reconocer a alguien que está lejos
- Encontrar detalles minuciosos
- Identificación de una fuente de ruido

Desempeño

- Canto
- Bailando
- Contar historias
- Dar un buen discurso



Persuasión

- Convencer a alguien para que haga lo que tú quieras
- Saber cómo comportarse en un determinado entorno social
- Halagar a alguien
- Seducir a alguien

Religión

- Recordando la tradición sobre deidades, templos y rituales
- Realización de un ritual según especificación
- Saber lo que sería ofensivo para una cierta fe

La prestidigitación de la mano

- Robar a la gente sin ser notado
- Poner algo en alguien sin ser notado
- Ocultar pertenencias en ti mismo
- Realizar gestos o mensajes sin ser notado

Sigilo

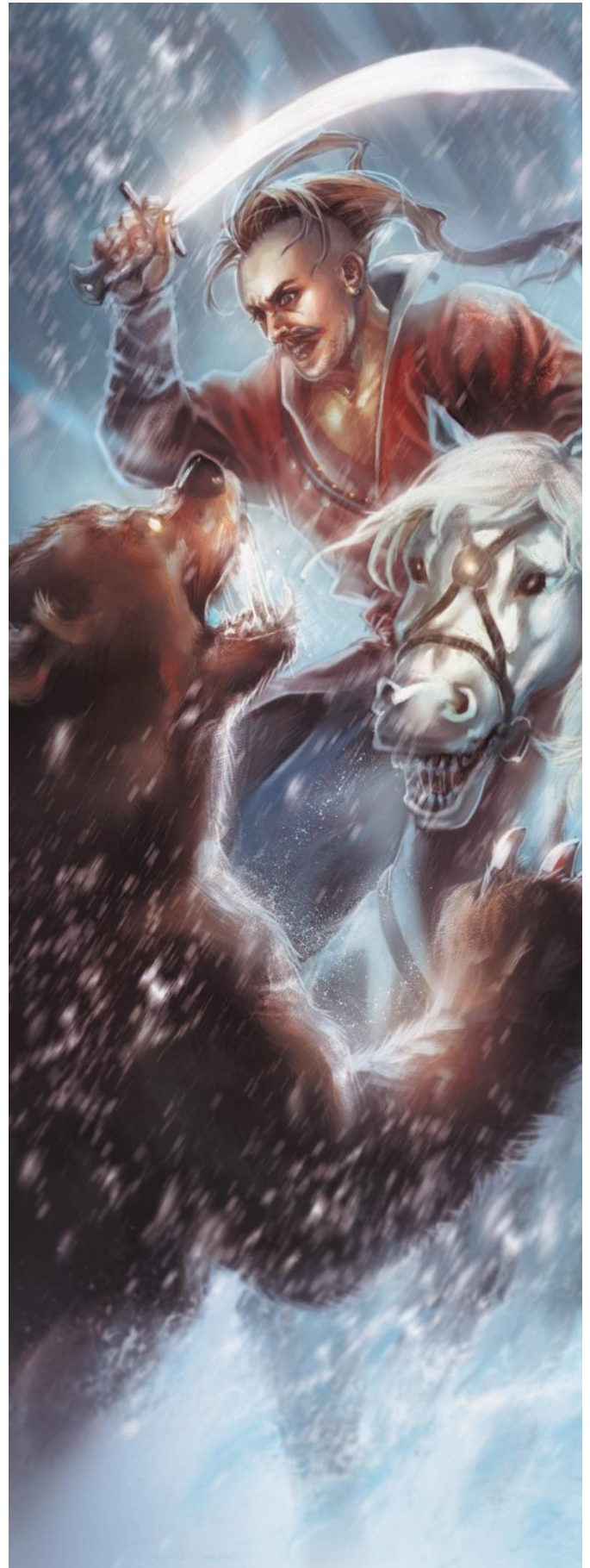
- Escondarse
- Moverse sin ser escuchado
- Mezclándose en una multitud
- Seguir a alguien

Supervivencia

- Seguimiento
- Protegerse de los peligros del clima y del terreno, como las quemaduras solares y los mosquitos.
- Saber hacia dónde está el norte

En la calle

- Recordando información de organizaciones clandestinas o criminales
- Recordar información de una ciudad o de un entorno urbano



Variantes de creación de caracteres:

En la mayoría de los juegos de rol, un jugador puede tener muchas opciones para elegir al construir un personaje. La mayoría puede elegir

Rueda de sus Estadísticas, Comprar

Estadísticas con cantidades asignadas de puntos, o usar una Matriz Estándar de estadísticas. Estas estadísticas se ordenan en cada uno de los **6 rasgos básicos del personaje** (*fuerza, destreza, constitución, inteligencia, sabiduría, carisma*) a elección del jugador.

En la página siguiente hay algunas variaciones de cómo los jugadores pueden construir personajes usando estos estándares de RPG en lugar de que el Game Master asigne Competencias y Deficiencias basadas en el Arquetipo del jugador elegido.

Nota: Los caracteres "Desequilibrados" tales como tener todas las Capacidades o Deficiencias son posibles.

Opción 1: Estadísticas variables

Enrolle el d20 seis veces y anote los resultados. Utilice la siguiente tabla para calcular si el resultado otorga una Competencia o Deficiencia. Entonces el jugador puede elegir dónde alinear los resultados en los rasgos del personaje.

- **1-7 = Rasgo de deficiencia**
- **8-14 = Rasgo Normal**
- **15-20 = Rasgo de Competencia**

Ejemplo de Rolling Stats

STR: 15 = Superior
DEX: 3 = Deficiencia
CON: 6 = Deficiencia
INT: 18 = Superior
WIS: 11 = Normal
CHA: 13 = Normal

Opción 2: Compra de puntos

A cada jugador se le dan **7 Puntos** para comprar Rasgos. Luego pueden ordenar los puntos como quieran a través de los 6 Rasgos de la Base. Asignar 0 puntos a un Rasgo hará que por defecto se tenga una Deficiencia en ese Rasgo.

- **Rasgo de deficiencia = 0 Puntos**
- **Rasgo Normal = 1 Punto**
- **Rasgo de Competencia = 2 Puntos**

Ejemplo de compra en puntos

STR: 2 = Superior
DEX: 1 = Normal
CON: 0 = Deficiencia
INT: 1 = Normal
WIS: 1 = Normal
CHA: 2 = Superior

Opción 3: Conjunto estándar

Esta opción es la más básica. Simplemente dé a cada jugador la opción de **1 Competencia** y **1 Deficiencia** para asignar a los 6 Rasgos Básicos. Todos los otros rasgos serán **normales**.

Ejemplo de arreglo estándar

STR: Superior
DEX: Deficiencia
CON: Normal
INT: Normal
WIS: Normal
CHA: Normal



Armas:

Un personaje puede usar una variedad de diferentes tipos de armas para combate cuerpo a cuerpo o ataques a distancia. Para mantener la simplicidad y la ligereza de las reglas, estas armas se agruparán en 3 Tipos de Categorías de Ataque:

Ataques cuerpo a cuerpo, a distancia y mágicos. (*Se pueden añadir bonos y modificadores a estos, ver **Opciones de Avance de Personaje** más adelante.)



Ataques de combate cuerpo a cuerpo = Rasgo de fuerza

Espadas, Dagas, Hachas, Katanas, Palos, Sables de Luz, etc.



Ataques de Combate a Distancia = Rasgo de Destreza

Ballestas, Arcos Largos, Arcos Cortos, Mosquetes, Pistolas, Láseres, Rifles, etc.



Ataques mágicos = Rasgo de sabiduría

Bolas de fuego, Relámpagos, Encanto, Empuje Forzado, etc.

Armas de combate cuerpo a cuerpo versátiles (Opcional):

A veces un arma puede ser capaz de usar el Rasgo de Destreza en lugar de la Fuerza cuando hace un Ataque cuerpo a cuerpo. Estas son conocidas como **armas de "finura"** y caen bajo artículos como pinzas, sables de luz o katanas. Un Game Master y un jugador pueden trabajar juntos para decidir si el arma del personaje puede ser considerada **Versátil**. Sólo querrían marcar algo al lado del arma en su hoja de personaje para que supieran cómo hacer rodar su rasgo de destreza al realizar un ataque.

Daños a las armas:

Para ser simple, cada ataque con arma debe causar **1 Daño**. No se necesitarán tiradas de dados adicionales para calcular el daño del arma. (*Nota: a menos que sea modificado por un Ataque Crítico u otro Modificador asignado por el GM, ver **Jugar el Juego**)

Armor Class (alias AC):

Esta estadística es esencialmente lo difícil que es para un enemigo atacar con éxito a un personaje o viceversa. La Clase de Armadura (AC) de un personaje debe estar basada en si tiene **Habilidad** o **Deficiencia** en su **Rasgo de Destreza**. (*Se pueden añadir bonos o modificadores al recoger nuevas armaduras o por razones alternativas que el GM considere adecuadas, ver **Opciones de Avance de Personajes** más adelante.)



"Competencia = 14 AC

"-" Deficiencia = 10 AC

___Normal (Rasgo en blanco) = 12 AC

Puntos de Golpe (HP):

Debido a que el objetivo de **GATEWAY** es ser rápido y simplista, los **Puntos de Golpe (HP)** serán bajos. El Game Master siempre puede aumentar el número de HP y los valores de daño, así como para hacer las cosas más desafiantes o para hacer avanzar a los personajes en campañas más largas. (*Ver **Opciones de Avance de Personaje** más adelante.)

Cálculo de Puntos de Impacto:

La Constitución de un personaje es el rasgo principal de la Base que determinará los Puntos de Impacto de un jugador. Después de la creación del personaje, un jugador puede consultar lo siguiente para calcular su HP.

- **Rasgo de Deficiencia** = 3 Puntos de Golpe
- **Rasgo Normal** = 4 Puntos de Golpe
- **Rasgo de Competencia** = 5 Puntos de Impacto

Habilidades especiales:

Estos pueden ser definidos en la Creación del personaje o a medida que avanza el juego. Un ejemplo básico de una habilidad especial sería el hechizo en general. Esto puede definirse como una habilidad especial en la que el jugador puede describir en general qué hechizos lanza, o el GM y el jugador pueden ser creativos para crear hechizos y mecanismos a su alrededor.

Pero ten cuidado, ser más detallado y complicado con las reglas es menos el punto de este juego. (*El Game Master tiene la última palabra y puede definir mecanismos específicos que sólo se utilizarán como **Acciones** o **Acciones Extra** que se tratarán en la sección "**Jugar el Juego**").

Ejemplo de habilidad especial básica:

Multi-Ataque - Cada turno de combate, un jugador puede hacer una Acción de Ataque extra.



Opciones de avance de personajes:

Si un juego pasa de una sesión, los jugadores pueden terminar gustándoles los personajes con los que están jugando, y pueden tener ganas de avanzar hacia algo más grande con ellos. A continuación te presentamos algunas opciones que un GM puede utilizar siempre que quiera dar un empujón a los personajes.

- **Añadir modificadores:** Da +1, +2, etc. a Armas, Clase de Armadura, Puntos de Impacto, o incluso Habilidades particulares. Estos pueden ser incluso artículos que compran sobre la marcha. Los jugadores entonces añaden esos modificadores a sus tiradas de d20.
- **Armas, armaduras u otros artículos pueden otorgar Competencia o Deficiencia:** Además de añadir +1 o más modificadores, los GM's pueden hacer que los ítems den una Proficiencia o Deficiencia en algo. Un GM podría incluso combinar modificadores y Proficiencia/Deficiencia.

Ejemplo: Un jugador encuentra un hacha de batalla demoníaca antigua que es mágica. Esto le otorga Proficiency in Charisma (Intimidación) Checks, ya que los NPC's pueden tener miedo de la energía demoníaca que sale de él.

- **Adjudicación de Proficiency:** Agregar competencia a un rasgo de carácter que no la domina
- **Añadir nuevas Potencias o Habilidades Especiales:** **Ejemplo:** si un usuario mágico lanza principalmente hechizos de Fuego, permíteles comenzar a lanzar hechizos de Agua.

- **Actualice a la variante Advanced Play:** Esta variante asigna Competencias y Deficiencias en las Habilidades específicas, Guardar tiros y Ataques en lugar de en los Rasgos de Carácter. Un personaje puede ser capaz de intimidar a un enemigo (Cha) pero también puede ser deficiente en persuadir a un enemigo para que haga lo que le pida (también Cha). Esto ayuda a que los personajes se sientan más personalizados y especiales sin complicar demasiado las cosas. (**Ver las reglas de la Variante de Juego Avanzado al final de este libro*)



Carácter Ejemplo 1:

Dag "Strong in the Arm" - Enano bárbaro *Los bárbaros son buenos luchando pero pueden carecer de inteligencia. A partir de esto, el Game Master puede conceder al personaje del jugador la competencia en el rasgo de **fuerza** y la deficiencia en el rasgo de **inteligencia**.

Fuerza = "+" Competente

Destreza = Normal

Constitución = Normal

Inteligencia = "-" deficiente

Sabiduría = Normal

Carisma = Normal

Armadura Clase = DEX es Normal = 12 AC

Puntos de Golpe = CON es Normal = 4 HP

Armas = Gran Hacha (Competencia en combate cuerpo a cuerpo y STR)



Carácter Ejemplo 2:

Duke Starslayer - Jedi *Jedi **Humanos** son conocidos por ser excelentes en el uso de sables de luz y tienen habilidades mágicas especiales a través de "La Fuerza". A partir de esto, el Game Master puede asignarles Competencia en Destreza (AC) y Sabiduría (Magia) pero una Deficiencia en la Constitución (HP).

Fuerza = Normal

Destreza = "+" **Dominio**

Constitución = "-" **deficiente**

Inteligencia = Normal

Sabiduría = "+" **Proficiente**

Carisma = Normal

Clase de Armadura = DEX es Proficiente = 14

Puntos de Golpe = CON es Deficiente = 3 HP

Armas = Sable de Luz (Versátil Dominio de DEX)



Jugando El Juego

El juego se desarrollará como en cualquier juego de rol estándar de sobremesa, tal y como se describe en la introducción de este libro. El Game Master establece la escena e interactúa con los jugadores de forma apropiada en los escenarios de **Exploración**, **Interacción Social** o **Combate**. Los jugadores se turnan para explicar al Maestro de Juego lo que están tratando de lograr en una situación dada. Si el Game Master determina la necesidad de comprobar si la acción de un jugador tiene éxito o es un fracaso, le pide al jugador que busque el rasgo de carácter correspondiente para la acción.

El Game Master también calculará una **Clase de Dificultad** o **DC** apropiada para que el jugador pueda tirar **exactamente** o **más alto** para que sea un éxito.

Estas mismas reglas se seguirán para que los jugadores puedan tirar con éxito en cualquier cosa, desde **Ataques**, **Habilidades**, **Hechizos**, **Habilidades Especiales**, **Cheques Impugnados**, **Orden de Turnos de Combate**, y **Guardar Tiros**.

Clase de Dificultad:

El cálculo de una CC debe ser **UN** número dentro del rango general de dificultad que se indica a continuación:

- **Simple: 2 a 5** - Una tarea que incluso un niño podría hacer.
- **Fácil: 6 a 10** - Una tarea que requiere cierta habilidad para realizar, pero no mucho.
- **Moderado: 11 a 15** - Una tarea que requiere una gran cantidad de habilidad para lograr.
- **Difícil: 16-19** - Una tarea que es muy difícil de lograr incluso con habilidad.
- **Casi imposible: 20** - Una tarea que es casi imposible.

Ejemplo de DC:

Dag "el Bárbaro" de la Creación del Carácter quiere tratar de intimidar a un enemigo usando sus palabras y su estatura como un bárbaro. El Game Master determina que el camarero débil puede ser fácilmente intimidado con una tirada de 8 o más.

El Dag tiene el Rasgo de Carisma Normal (que es donde cae la Habilidad de Intimidar), así que tiraría el d20 sólo una vez y tomaría el valor.

Dag saca un **10** que es más alto que el DC de **8**, así que tiene éxito. El Game Master narra entonces que el camarero está temblando en sus botas y que Dag lo ha intimidado con éxito para que le dé la cerveza que pidió por un precio de descuento.

Comprobaciones de habilidad:

Cada vez que el personaje de un jugador intente hacer algo dentro de uno de los rasgos de habilidad, sacará un d20 para ese rasgo de carácter en el que se encuentra la habilidad. El DC que el GM establece es lo que el jugador buscará para tirar o más alto.

Rollos impugnados:

A veces los jugadores estarán en lo que se conoce como una "tirada impugnada" con algo. Esto podría ser **Lidiar** con otra criatura (competencia de Fuerza opuesta) o **Mentirle** a otro PNJ (oponerse a Persuasión vs. Percepción). Cuando esto ocurre, el jugador tira el Rasgo de Personaje apropiado, y el Game Master también tira lo que ellos determinen que es el rasgo apropiado para el PNJ. El que tiene el número más alto tiene éxito sobre ellos.

Salvando tiros:

Si algo hace que un personaje o personaje/monstruo no jugador se encuentre bajo algún tipo de condición, como ser ciego, el GM puede hacerles tirar un "Saving Throw" apropiado. Si no logran pasar el CD que el GM establece, entonces se ven afectados por la condición.

Ejemplos de ahorro de tiros:

Ser **ciego, envenenado, inconsciente, agarrado, aturrido, asustado, sordo, incapacitado, etc.** son buenos ejemplos de lo que los jugadores necesitarían para hacer un lanzamiento de ahorro en contra. (**GM's, si necesita reglas exactas para estas condiciones, pueden ser extraídas de la D&D5e SRD*)

Ventaja/desventaja:

A veces un chequeo de habilidad, una tirada de ataque o un tiro de salvamento es modificado por situaciones especiales llamadas **Ventaja y Desventaja**. La Ventaja refleja las circunstancias positivas que rodean a una tirada de d20, mientras que la Desventaja refleja lo contrario. Cuando un jugador tiene Ventaja o Desventaja, tira un segundo d20 cuando hace la tirada. Luego usarán la más alta de las dos tiradas para la Ventaja, y usarán la tirada más baja para la Desventaja.

Por ejemplo, si un jugador tiene Desventaja y saca un 17 y un 5, usa el 5. Si en cambio tiene Ventaja y saca esos números, usa el 17.

Si un jugador tiene una Proficiencia (en la que siempre tira una Ventaja), tener una Desventaja impuesta en una tirada negará su Proficiencia, dejando así su tirada en un nivel inferior como si tuviera un rasgo de Carácter Normal (tira 1d20).

Cuando se trata de **Doble Ventaja o Desventaja**, éstas no se apilan en las que no se tirarán dados adicionales. En su lugar, un simple +1 o -1 como modificador del número obtenido basado en la Ventaja **(+1)** o Desventaja **(-1)** será añadido.

Ejemplos de Ventajas/Desventajas:

- **Característica de capacitación (+) con ventaja**
Ventaja (+1) = 2d20 y toma el número más alto obtenido y suma +1 al total.
- **Característica de capacitación (+) con desventaja**
No Bonus = 1d20 y toma el número obtenido
- **Rasgo normal (en blanco) con ventaja**
Ventaja = 2d20 y toma el número más alto obtenido
- **Rasgo normal (en blanco) con desventaja**
Desventaja = 2d20 y toma el número más bajo obtenido
- **Rasgo de deficiencia (-) con ventaja**
No Bonus = 1d20 y toma el número obtenido
- **Rasgo de deficiencia (-) con desventaja**
Desventaja (-1) = 1d20 y toma el número más bajo obtenido y resta -1 del total.

Los "éxitos" y los "fracasos" críticos:

Cuando se rueda un **"20"** o un **"1"** naturalmente sin modificar los números de cualquier escenario son **Éxitos Críticos (20)** o **Fallos (1)**.

El Maestro de Juego usualmente toma tiempo extra para explicar lo que sucede en estos escenarios porque se supone que añaden emoción o temor al jugador. Un éxito crítico puede añadir cualquier cosa, desde lograr lo imposible hasta conseguir algún tipo de bonificación o ventaja en la siguiente tirada.

Al contrario, un fallo crítico puede quitarle cualquier cosa, desde no cumplir con la tarea más mundana hasta conseguir una penalización o una Desventaja en la siguiente tirada. Es todo circunstancial y es lo que el Game Master dicta que sea. (**Los Impactos Críticos en combate serán cubiertos más adelante.*)



Combate:

Antes de que comience el combate, el GM determinará el orden en el que los jugadores y los personajes/monstruos no jugadores actuarán. Esto se llama una **Lista de Iniciativas**. La iniciativa para cada jugador puede determinarse haciendo que todos los jugadores tiren su **rasgo de destreza** (*comprobación de orden de iniciativa*) y agrupen su orden de mayor a menor.

El MM hará lo mismo para cada uno de los PNJs o monstruos. El Combate pasará entonces a una **Ronda**, comenzando con el **Número de Iniciativa** más alto tirado. Durante el Combate, un personaje podrá hacer **UNA Acción de Movimiento** (30 pies en promedio), **UNA Acción Primaria** y **Una Acción Extra**.

Opciones de acción primaria: (D&D5e SRD)

- **Ataque**
- **Dash** - Mover de nuevo (la misma cantidad del primer movimiento)
- **Interactuar** con un objeto
- **Lanza un hechizo** o **habilidad especial**
- **Ocultar**
- **Buscar**
- **Preparar una acción** (Elija retrasar su acción y configurar un disparador y lo que desea hacer cuando se cumpla el disparador)
- **Grapa** (Concurso de Habilidades de Fuerza)
- **Escapar** de ser agarrado (Concurso de Habilidades de Fuerza)
- **Declarar un Dodge** (causa Deficiencia o modificador Negativo, a elección del GM, de todos los ataques a este jugador hasta su siguiente turno.
- **Ayuda** en el turno de otro jugador (le da al jugador objetivo la habilidad o modificador positivo, en su próxima Acción Primaria).
- **Improvisa** simplemente dile a tu GM lo que te gustaría hacer como acción para ver si pueden permitirlo. Sea creativo! (*GM's ver sección "Rule of Cool")

Opciones de acción de bonificación: (*D&D5e SRD)

- **Atacar** con un arma diferente
- **Interactuar** con un objeto
- **Cambiar de arma**
- **Hablar** con alguien durante el combate
- **Habilidad Especial** (Discreción de GM)
- **Lanza** un hechizo (GM Discretion)
- Cualquier "otra" Acción **menor**

Ejemplo de Combate:

Duke Starslayer se enfrenta a dos tropas de asalto que están a unos 30 pies de distancia. Duke es Proficiente con su Rasgo de Destreza y le gustaría mover y luego mover su Sable de Luz hacia uno de ellos ya que es un Arma de Ataque DEX Versátil.

En su turno, Duke podrá usar **1 Acción de Movimiento** para mover los 30 pies para enfrentarse a una de las tropas de asalto. Entonces podrá usar su **1 Acción Primaria** para Atacar Melé con su Sable Luminoso haciendo que tire el d20 dos veces y tome el total más alto (*debido a su Destreza en Destreza*).

El GM ya habrá determinado la Clase de Armadura de las tropas de asalto y verá si Duke golpea en su ataque. Diremos que golpea con éxito con un **18** y el GM determina que mata a la marina espacial. En este punto, el Duque renuncia usando su **Acción de 1 Bono** mientras decide que esperará hasta el siguiente turno.

*Nota de GM:

La descripción de esta escena no debe ser como la de arriba. El GM describirá en detalle las Acciones de los personajes, ya sea agrupando algunas acciones (movimiento y ataque) y esperando después del ataque para darle a ese jugador la opción de crear una Acción Extra y luego describiendo cómo se desarrolla la escena.

"Duke Starslayer se encuentra entre las dos tropas de asalto que se agacharon para prepararse para el ataque del Jedi. Duke mueve su Sable Luminoso a la cabeza del soldado a su izquierda y se lo quita todo. El humo sale de la herida cauterizada cuando el cuerpo del hombre cae frente a su camarada. "

Daños de combate:

El ataque de combate de cada jugador sólo infligirá **1 Punto de Daño** en un golpe exitoso. Para mantener el equilibrio, el Game Master también hará que los Personajes No-Jugadores y los Monstruos sigan los mismos valores de daño.

Alternativamente, a medida que avanza el juego, el Game Master puede dar a los jugadores mejores armas o habilidades que aumentan el daño y hacer lo mismo con los enemigos haciéndolos más desafiantes.

Impactos Críticos:

Lanzar un "20" sobre el dado durante una acción de Ataque automáticamente infligirá **Doble Daño**.

Fallo Crítico:

Tirar un "1" sobre el dado durante una acción de Ataque fallará automáticamente, pero el Game Master también puede imponer otros tipos de Desventajas a los personajes del jugador. Estos pueden ser cualquier cosa, desde dejar caer el arma, caer propenso, o tener una **desventaja** en el próximo ataque.



Alcanzando "0" Puntos de Golpe:

Si se reduce a 0 Puntos de Impacto (o más dependiendo del daño recibido), el jugador caerá en un estado de **Muerte**. Cuando un jugador está en este estado, debe tener éxito **Tres** "Ahorros de Muerte" para ser devuelto a **1 HP**.

Al comienzo del turno en este estado, el jugador usa **TODAS** sus acciones para tirar un **10 o más** en el d20. Si fallan en tirar **10 tres veces**, su personaje muere. Si consiguen tirar 10 o más alto tres veces, son devueltos a 1 HP en su siguiente turno. Lanzar un **Crítico** en Salvamento de Muerte otorga **dos Éxitos** (Lanzamiento "20") o **dos Fallos** (Lanzamiento "1").

Además, si un jugador es **Hit/Loses HP** mientras está en este estado, **automáticamente** sufre 1 Fallo hacia su Salvamento de Muerte. Un jugador puede ser devuelto a **1 HP** o más instantáneamente cuando otro jugador usa algún tipo de Sanación en ellos (*magia, medicina, pociones*).

Recuperación de Puntos de Golpe:

Aparte de los Puntos de Golpe que se recuperan por medio de pociones mágicas, hechizos mágicos o por recibir ayuda médica. HP puede ser curado naturalmente también cuando los jugadores deciden tomar un **descanso corto** (*1 hora de tiempo en el juego*) o un **descanso largo** (*8 horas de tiempo en el juego*).

- Después de un **breve descanso**, cada jugador recibe la **mitad** de sus puntos de impacto máximos (redondeados hacia abajo) automáticamente.
- Después de un **largo Descanso**, los Puntos de Golpe de cada jugador son devueltos al **Completo**.

Nota: Los **Descanso Corto** Múltiple no ganan ningún HP extra **A MENOS QUE** haya habido Combate o Encuentro donde se infligió daño (trampas/enemigos) entre el último Descanso Corto.

Uso de Miniaturas (Opcional):

La mayoría de los juegos de rol de sobremesa utilizan la imaginación creativa conocida como "Teatro de la mente", pero a muchas personas que ejecutan juegos les gusta usar miniaturas cuando participan en combates u otros escenarios. Si el Game Master decide usar miniaturas, las siguientes pueden ser usadas como conversiones.

Si se usa un tapete de juego de 1 pulgada o un tablero hexagonal, cada espacio se considerará de 5 pies al determinar el tamaño, el movimiento o el alcance. Por supuesto, los cuadrados/hexes pueden ser ajustados en cualquier momento de acuerdo al tamaño o escala de los personajes o combates.

Ejemplo: Si los personajes están en robots gigantes y están luchando contra otras cosas gigantescas (piense en *MechWarrior®* o *Pacific Rim®*) entonces el Game Master querrá ajustar la distancia entre cuadrados/hexes para que sea algo mayor de 5 pies.

Tamaño:

Los GM's y los jugadores pueden usar lo siguiente para determinar el tamaño de los pies en el juego y el tamaño de una miniatura en una cuadrícula o tablero hexadecimal:

- **Pequeño** 2 pies y por debajo de 1 cuadrado 1 hexágono
- **Pequeño** 2-4 pies 1 cuadrado 1 hexágono
- **Medio** 4-8 pies 1 cuadrado 1 hexadecimoal
- **Grande** 8-16 pies 2x2 cuadrados 3 hexágonos
- **Enormes** 16-32 pies 3x3 cuadrados 7 hexes
- Cuadrados **gigantescos de** 32-64 pies 4x4 d e 12 hexes
- **Colosal** 64 pies y más cuadrados de 5x5 19 hexágonos

Movimiento:

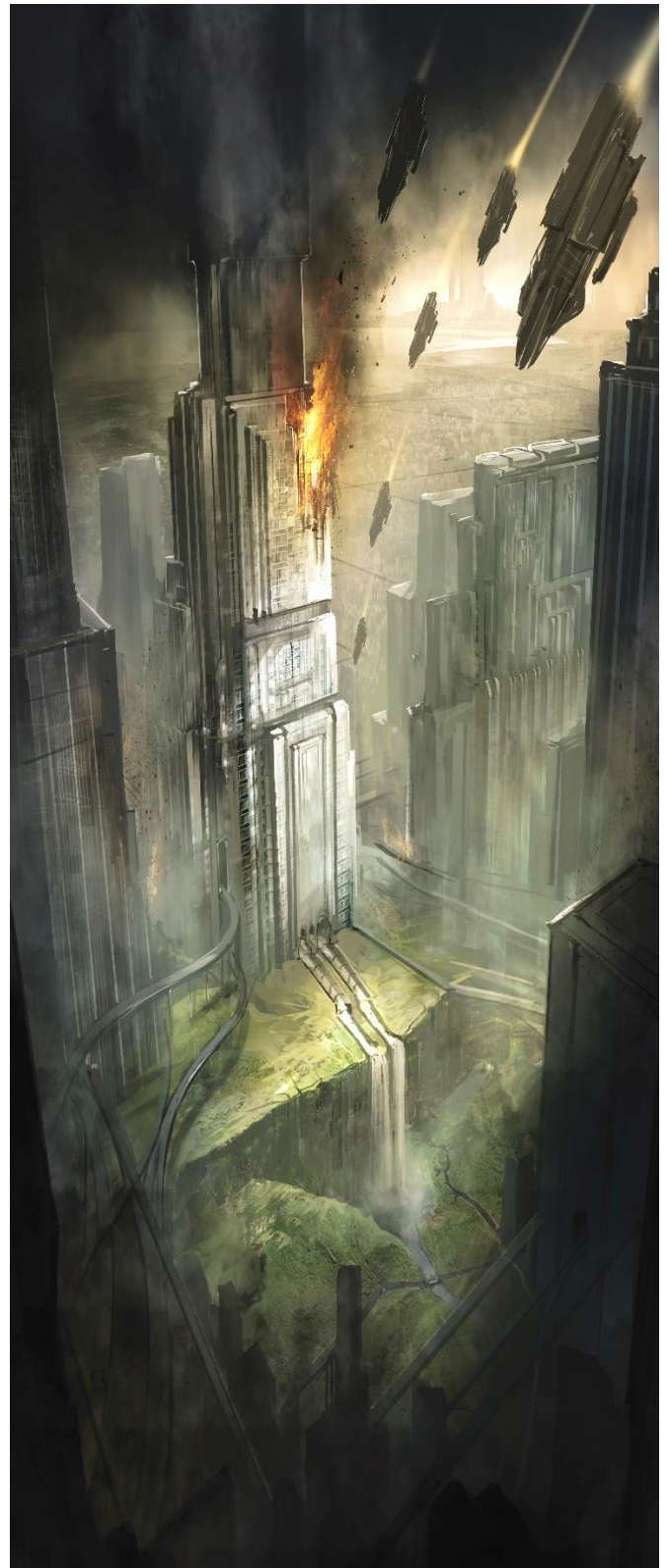
Una velocidad de movimiento base estándar para cualquier personaje de **tamaño mediano** en *GATEWAY* es de 30 pies por vuelta. Un Game Master puede dar números más altos o más bajos a los personajes y a los NPCs según lo deseen dependiendo del tamaño u otros factores. Consulte la siguiente tabla para obtener información sobre las buenas velocidades medias de movimiento por tamaño.

- **Pequeño/pequeño de** 20 a 30 pies
- **Mediana** 30 pies
- **Grande de** 30 a 35 pies
- **Enorme** 35 a 45 pies
- **Gargantuoso de** 45 a 50 pies
- **Colosal** a partir de 50 pies

Alcance:

Siguiendo los estándares de 5 pies por cuadrado/hex, los GM's y los jugadores pueden usar lo siguiente para calcular el alcance de los ataques. (Si no estás usando miniaturas, para simplificar la mecánica del juego, un Game Master y los jugadores sólo deben narrar en términos de qué tipo de rango se encuentra un personaje de jugador o un NPC.)

- **Combate cuerpo a cuerpo** - A menos de 5 pies
- **Corto Alcance** - 10 pies a 60 pies
- **Rango Medio**- 65 pies a 300 pies
- **Largo Alcance**- 305 pies a 500 pies
- **Muy Largo Alcance** - 500 pies o más





Consejos Para Dominar El Juego

Si eres un Maestro Veterano de Juegos, puede que no necesites estos consejos, pero si nunca has ejecutado un RPG de sobremesa, sigue leyendo ya que esto puede ayudarte a ejecutar *GATEWAY* y muchos otros RPGs.

Las "Reglas":

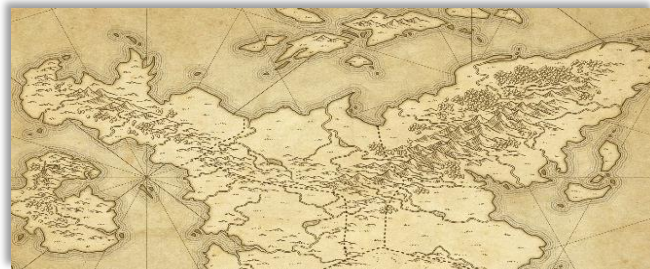
Las reglas de este juego proporcionan algunas instrucciones básicas sobre cómo jugar un juego usando este sistema, pero tú como el Game Master no estás limitado a ellas. Trate **CUALQUIER** regla de este sistema como una "Guía". Añade nuevas reglas en cualquier momento!

Sea flexible con sus jugadores y cambie cualquier cosa que necesite cambiar para que su historia tenga sentido, o para crear la situación o el resultado más divertido para el grupo.

Ayudar a crear personajes:

Como se indica en la sección Creación de personajes, debes ayudar a tus jugadores a idear personajes emocionantes con preguntas preparadas que les ayuden a averiguar qué tipo de personaje son.

Si esto parece ser demasiada tarea para ellos, **AYÚDALOS**. Si no pueden anotar exactamente lo que quieren ser al principio, o elegir algo que no encaje exactamente en tu juego, haz que describan su personaje, selecciona algunas Competencias y Deficiencias, y luego puedes añadir cualquier habilidad especial que puedan obtener o competencias adicionales a medida que avanza. No hay una manera correcta o incorrecta de jugar.



Edificio World:

Debido a que este juego se puede jugar con cualquier género, realmente no hay una manera correcta o incorrecta de hacer esto. Si usted está ejecutando algo completamente al azar, por ejemplo, un juego con temas de espacio, siéntase libre de jugar con tropos que ya existen, o ser creativo y llegar a sus propias cosas. Si está ejecutando un tema como un juego de rol ya establecido, considere la posibilidad de utilizar otros materiales e ideas que se ajusten a sus necesidades. Y si eres valiente y bueno en **Improvisar**, simplemente pregunta a tus jugadores antes de empezar qué tema les gustaría jugar. Tal vez incluso dejar que te den algunas ideas para el escenario.

Edificio Aventura:

Cada aventura que planeas debe tener elementos de lo que será más divertido para ti **Y para** tus jugadores (**¡no sólo para ti!**). Siempre es bueno saber qué tipo de juego quiere jugar su público. ¿Son un grupo de héroes que quieren explorar y matar cosas? ¿Son un grupo de diplomáticos que quieren interactuar fuertemente con la gente o resolver un misterio? ¿O están buscando una aventura de alto ritmo con estos combinados?

Sólo asegúrate de hablar con tus jugadores primero para averiguarlo. Si no lo saben, la fórmula más simple para un juego es tratar de incluir **Somewhere** para que sus jugadores exploren (una ciudad, una mazmorra, un puerto espacial, etc.), **Someone** for them to talk with (un camarero, un piloto estrella, un villano, etc.), y **Something** for them to fight (dragones, robots malvados, un genio malvado, etc.) **O** algo que lograr (terminar una carrera, resolver un misterio, devolver un objeto) dentro de alguna forma.

Creación de personajes y monstruos no jugadores:

Esto es tan simple como seguir las mismas reglas anteriores para crear personajes. Puedes ponerlos fuera con todas sus diferentes estadísticas si sientes la necesidad de hacerlo. O puede optar por renunciar a esto y simplemente asignarles sólo los Rasgos de Competencia o Deficiencia y AC. No te lo pongas más difícil si no tienes que hacerlo. Tus jugadores no siempre tienen que saber que se te ocurrió el aire acondicionado de una criatura o los ataques sobre la marcha. Sólo asegúrate de que si estás en combate y eliges uno, trata de anotarlo para que no lo olvides mientras se desarrolla el combate.



Ejemplo Monstruo: Goblin

CA: 10

HP: 1

Competencia: Ninguno

Deficiencia: INT, CHA

Armas: Espada oxidada (cuerpo a cuerpo)



Ejemplo de NPC: Carlow McGillicuty - Herrero

CA: 12

HP: 2

Competencia: ROS

Deficiencia: SILVESTRE

Armas: Martillo (Melee)

Escenarios de no-combate:

Trata de recordar preguntar a **TODOS** tus jugadores qué están haciendo durante la exploración o interactuando con personas o lugares. Algunos jugadores siempre intentarán hacer todo por el grupo o dirán que están haciendo varias cosas al mismo tiempo. Intenta desglosar estos momentos y dar una vuelta a cada jugador para darles un turno.

Regla de la frialdad:

Un gran GM debería permitir a sus jugadores tener ideas inteligentes de cómo sus personajes van a intentar conseguir sus objetivos. Conceda a estos jugadores por lo menos permitiéndoles que intenten rodar para ver si tienen éxito. Incluso si desea configurar el DC a un número Imposible. Esto también te ayudará como Maestro de Juego a poder "rodar" con las cosas y a improvisar tú mismo sobre la marcha. Lo más importante es que te asegures de que tú y tus jugadores se diviertan al máximo.

Evite Metagaming:

Intenta que los jugadores actúen de acuerdo a lo que sus personajes harían, no a lo que el jugador sabe que debería hacer para lograr algo. Esto se llama **Metagaming** (hacer algo que tu personaje no conoce, pero el jugador sí).

Ejemplo de Metagame:

Un personaje no debe saber que un hombre lobo es alérgico a la plata en su mundo, ya que nunca han oído hablar de ellos o lo han encontrado, pero un jugador puede y quiere ir inmediatamente a buscar un arma de plata para atacarlo con ella. Esto debería ser desaprobado.



Variante De Juego Avanzado

En las Reglas Básicas de **GATEWAY**, ciertas construcciones de carácter pueden parecer un poco redundantes dependiendo de qué "Competencias" o "Deficiencias" se han colocado en los Rasgos de Carácter. Los jugadores pueden sentir que sus personajes están tirando 2 dados de veinte caras y tomando el más alto (**Competencia**) o el más bajo (**Deficiencia**) con demasiada frecuencia, posiblemente sintiéndose abrumados o con poco poder.

La **variante Advanced Play Variant** ha sido creada para que los personajes se sientan más "Personalizados", "Equilibrados" y más "En línea" con un RPG de sobremesa d20 estándar. Esto implica simplemente **asignar** Competencias y Deficiencias en "Habilidades" específicas en vez de por un "Rasgo de Carácter" completo. Esto significa que un personaje puede ser Competente bajo el Rasgo de Destreza para la habilidad Acrobacia, pero también tener una habilidad Normal o Deficiente bajo el rasgo de Destreza del mismo personaje, como Stealth o Destreza para Salvar Tiros.

Desglosarlas y asignar un cierto número de puntos para que un jugador elija sus habilidades, dominio del ataque y ahorro de tiros le dará una sensación personalizada a cada personaje, y se mantendrá con el proceso de creación de personajes **simple y de temática universal del que GATEWAY se nutre**.

Hoja de caracteres avanzados:

Para esta Variante Avanzada, cada jugador tendrá los siguientes **Puntos de Creación de Personajes** para ser usados en la creación de un personaje, o el Game Master puede ayudar a crear personajes para los jugadores usando lo siguiente para que coincida con el Arquetipo que un jugador está buscando.

Puntos de creación de personajes:

- **2 Puntos de Competencia y 1 Punto de Deficiencia** usados para Ahorrar Tiros
- **1 Punto de Competencia** usado para una Habilidad de Ataque (cuerpo a cuerpo, a distancia o mágica)
- **5 Puntos de Competencia y 3 Puntos de Deficiencia** a ser usados para Otras habilidades (no se pueden acumular con otras Habilidades Competentes o Deficientes).

***Excepto:** Un Punto de Competencia **PUEDE** ser gastado para negar una Deficiencia; por lo tanto, un jugador puede elegir usar sus Puntos de Competencia para deshacerse de cualquier Deficiencia que tenga y convertirlas en un Rasgo Normal.

Puntos de Golpe Alternativos

Los GM pueden utilizar las **reglas estándar de HP** o las estadísticas avanzadas que se indican a continuación, basadas en la Constitución.

- **Rasgo de deficiencia** = $1d6 + 6$
- **Rasgo Normal** = $1d8 + 8$
- **Característica de capacitación** = $1d10 + 10$

Valores de avería alternativos

Los GM pueden usar las **Reglas Estándar de Daños** o la siguiente tabla avanzada a continuación.

Armas	Daños y Perjuicios	Ejemplos de armas
Luz	1d4	Palo de madera, daga, cuchillo lanzador, pistola paralizante, dardo de golpe, martillo ligero, hoz, arnés, látigo, pistola de desaireación
Mediano	1d6	Hacha de mano, Espada corta, Arco corto, Ballesta de mano, Jabalina, Cuarteto, Lanza, Cimitarra, Tridente, Pistola (ej. 9mm), Revólver normal, Rifle de caza, Pistola láser pequeña de mosquete, Granada, Naginata, Sable de luz pequeño
Pesado	1d8	Gran palo, Ballesta de luz, Asta de batalla, Flail, Espada larga, Morningstar, Pinza, Palo de guerra, Martillo de guerra, Arco largo, Pistola grande (ej. Águila del desierto), Revólver grande (ej. Colt 45), Fusil de asalto, Escopeta, Uzi, Cañón de subfusil, Katana, Sable de luz, Sable de luz, Pistola láser grande.
Grandes Armas	1d10	Glaive, Claymore, Great Sword, Halberd, Maul, Pike, Heavy Crossbow, Great Axe, Sniper Rifle, Heavy Machine Gun, Elephant Gun, Tommy Gun, Two Handed Katana, Double-bladed Lightsaber
Ultra-Armas	1d12	Lanza, Rifle de francotirador asesino de tanques, RPG, Bazooka, Lanzador de misiles, Railgun, BFG, Cañón de ametralladora

Ejemplo de caracteres avanzados:

Un jugador quiere jugar con el típico **granuja/ladrón** llamado **Titus Stormbringer**. Ya sea por elección del jugador o por la construcción del GM, terminamos con las siguientes Proficiencias y Deficiencias:

Competencia:

- **Ahorra (2):** Destreza Salvando Lanzamientos, Carisma Salvando Lanzamientos
- **Habilidad de ataque (1):** Ataques con armas de largo alcance
- **Otras habilidades (5):** Acrobacia, Forzar la cerradura, Engaño, Sigilo, Astucia de la mano

Deficiencia:

- **Ahorra (1):** Lanzamientos de ahorro de inteligencia
- **Otras habilidades (3):** Historia, Naturaleza, Medicina



Fuerza (STR):

- Revisión de Atletismo
- Ataque cuerpo a cuerpo
- Lanzamiento de la fuerza que ahorra

Destreza (DEX):

- Orden de Turnos en Batalla (Chequeo de Iniciativa)
- Acrobacia Comprobación "+" **Proficiente**
- Chequeo a mano "+" **Competente**
- Pilotaje
- Selección de cerrojo "+" **Competente**
- Cheque de sigilo "+" **Competente**
- Ocultar cheque
- Ataque a distancia "+" **Competente**
- Lanzamiento de Ahorro de Destreza (AC) "+" **Competente**
AC = 14

Constitución (CON):

- Tiro con ahorro de Constitución (HP)
HP = 4 o 1d8 + 8 (Rasgo en blanco normal)

Inteligencia (INT):

- Cheque Arcana
- **Comprobación del historial "-" Deficiente**
- En la calle
- Verificación de la investigación
- **Nature Check "-" Deficiente**
- Verificación de la religión
- **Lanzamiento de Inteligencia de Ahorro "-" Deficiente**

Sabiduría (WIS):

- Comprobación de la manipulación de los animales
- Comprobación de la visión
- **Medicamento de control "-" deficiente**
- Verificación de la percepción
- Cheque de Supervivencia
- Lanzamiento de Ahorro de Sabiduría

Carisma (CHA):

- Comprobación de engaño "+" **Competente**
- Verificación de intimidación
- Comprobación del rendimiento
- Verificación de la Persuasión
- **Lanzamiento de Ahorro de Carisma "+" Proficiente**

Arma de ataque a distancia (DEX)

- **Ballesta Ligera - Arma Mediana (Competente Arriba)**
 - Rango = Medio
 - Dmg = 1 (o 1d8 según las reglas Alt DMG)

***Nota:** Cualquier otra tirada de dados fuera de estas Habilidades y Tiradas Salvadas será una tirada normal de d20 y tomará el número tirado como resultado.

***Nota:** La Clase de Armadura y los Puntos de Impacto siguen basándose en lo que los jugadores tienen en su **Destreza** (AC) y **Constitución** (HP) **Guardar Tiros.**

Ejemplos de escenarios:

- 1) A Titus se le presenta una puerta para intentar abrirla:
 - Esta es una Comprobación de Ganzúa de

Bloqueo; por lo tanto, tiran **2d20** y toman el resultado más alto tirado debido a tener Proficiencia.

2) Titus intenta atacar a un orco usando un Longsword:

- Esto es un ataque en Melé de Fuerza; por lo tanto, sólo tiran **1d20** y toman el resultado tirado ya que no tienen Proficiencia ni Deficiencia.

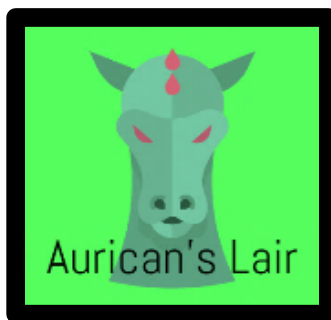
3) Tito trata de recordar algo de la historia de una ciudad:

- Esto es un Chequeo Histórico; por lo tanto, tiran **2d20** y toman el resultado más bajo tirado debido a tener Deficiencia.

4) Tito está siendo encantado por una hechicera:

- Este es un Tiro de Ahorro de Carisma; por lo tanto, tiran **2d20** y toman el resultado más alto tirado debido a tener Proficiencia.

Notas Del Editor



¡Eso es todo! Ahora disfruta llevando a tus jugadores a una aventura con las Hojas de Personajes para Imprimir de las siguientes páginas!

Que este sea usted y sus jugadores "**GATEWAY**" en la diversión y el pasatiempo emocionante de los juegos de rol de mesa. Si alguna de las reglas no se sincroniza con tu juego, ¡simplemente modifícalas rápidamente a lo que sea más divertido!

También recuerde que hay una *aplicación móvil* **Android** para este sistema de juego en [Google Play Store](#) y un [sitio web para móviles](#) para usuarios de **Kindle** e **IOS**.



GATEWAY RPG - Hoja de caracteres estándar

Nombre del personaje: _____

Carácter Raza/Arquetipo/Clase Descripción:

Competencia: Marque el signo "+" al lado de al menos 1 carácter

Deficiencia: Marque el signo "-" al lado de al menos 1 carácter

Tache cualquier habilidad que no pertenezca al entorno

Fuerza (STR)

- Revisión de Atletismo
- Ataque cuerpo a cuerpo
- Lanzamientos que ahorran fuerza

Destreza (DEX)

- Orden de Turnos en Batalla (Chequeo de Iniciativa)
- Revisión de Acrobacia
- Control de la luz de la mano
- Pilotaje (Tierra, Mar, Aire, Mech)
- Picking de cerraduras
- Cheque de sigilo
- Ocultar cheque
- Ataque a distancia
- Tiros que ahorran destreza (AC)

Constitución (CON)

- Constitución de ahorro de tiros (HP)

Inteligencia (INT)

- Cheque Arcana
- Comprobación del historial
- En la calle
- Verificación de la investigación
- Uso de la computadora
- Verificación de la naturaleza
- Verificación de la religión
- Lanzamientos de ahorro de inteligencia

Sabiduría (WIS)

- Comprobación de la manipulación de los animales
- Comprobación de la visión
- Revisión de medicamentos
- Verificación de la percepción
- Cheque de Supervivencia
- Ataque de Hechizo Mágico
- Hechizos mágicos (No Ataque)
- Lanzamientos de Ahorro de la Sabiduría

Carisma (CHA)

- Comprobación de engaño
- Verificación de intimidación
- Comprobación del rendimiento
- Verificación de la Persuasión
- Lanzamientos de Carisma para Salvar la Vida

Personaje Retrato

Clase de blindaje (AC): _____ (Basado en DEX Stat)

Superior = 14, Normal = 12, Deficiencia = 10

Puntos de Golpe (HP): _____ (Basado en CON Stat)

Superior = 5, Normal = 4, Deficiencia = 3

Velocidad de movimiento: _____ (Carácter estándar es de 30 pies)

Armas de ataque cuerpo a cuerpo: (STR)

Armas de ataque a distancia: (DEX)

Habilidades especiales:

Artículos:

Antecedentes:

GATEWAY RPG- Hoja de Caracteres Avanzados

Nombre del personaje: _____

Carácter Raza/Arquetipo/Clase Descripción:

Competencia: Marque el signo "+" al lado de los rasgos a continuación
Deficiencia: Marque el signo "-" al lado de los rasgos a continuación
Marque con un "NA" los que no sean apropiados.

Guardar Tirada (Elija 2 Competencias "+" y 1 Deficiencia "-")

- ☐ Lanzamiento de ahorro de fuerza
- ☐ Destreza que ahorra tiros (AC)
- ☐ Constitución de ahorro de tirar (HP)
- ☐ Lanzamiento de ahorro de inteligencia
- ☐ Lanzamiento de la Sabiduría
- ☐ Lanzamiento para salvar el carisma

Tipo de Ataque (Elija 1 Dominio "+")

- ☐ Ataque cuerpo a cuerpo
- ☐ Ataque a distancia
- ☐ Ataque de Hechizo Mágico

Rasgos de habilidad (Elija 5 Competencia "+" y 3 Deficiencia "-")

Fuerza (STR):

- ☐ Revisión de Atletismo

Destreza (DEX):

- ☐ Poner orden en batalla
- ☐ Revisión de Acrobacia
- ☐ Revisión de la Luz de la Mano
- ☐ Pilotaje (terrestre, marítimo, aéreo, mecánico)
- ☐ Ganzúa de bloqueo
- ☐ Cheque de sigilo
- ☐ Ocultar cheque

Constitución (CON):

- ☐ Ver Guardar tiros

Inteligencia (INT):

- ☐ Verificación de arcanos
- ☐ Comprobación del historial
- ☐ En el sentido de la calle
- ☐ Verificación de la investigación
- ☐ Uso de la computadora
- ☐ Cheque de Nature
- ☐ Verificación de la religión

Sabiduría (WIS):

- ☐ Comprobación de la manipulación de los animales
- ☐ Comprobación de la visión
- ☐ Revisión de medicamentos
- ☐ Cheque de Percepción
- ☐ Cheque de Supervivencia
- ☐ Hechizos mágicos (No Ataque)

Carisma (CHA):

- ☐ Verificación de engaño
- ☐ Verificación de la intimidación
- ☐ Comprobación del rendimiento
- ☐ Verificación de la persuasión

Personaje Retrato

Clase de blindaje (AC): _____ (Basado en DEX Saving Throw Stat)
Superior = 14, Normal = 12, Deficiencia = 10

Puntos de Golpe (HP): _____ (Basado en CON Saving Throw Stat)
Superior = 5, Normal = 4, Deficiencia = 3

Velocidad de movimiento: _____ (Carácter estándar es de 30 pies)

Armas de ataque cuerpo a cuerpo:

Armas de ataque a distancia:

Habilidades especiales:

Artículos:

Antecedentes:

RPG DE PASARELA

HOJA DE REFERENCIA RÁPIDA

Competencia/Deficiencia:

- **"Proficiency"** = Rueda un d20 dos veces y tome la tirada más alta.
- **"Deficiencia"** = Tirar un d20 dos veces y tomar la tirada inferior
- **Normal (Rasgo en blanco)** = Un personaje que no tiene habilidad o deficiencia sólo tirará un d20 una vez.

Ventaja/desventaja:

Característica de capacitación con ventaja

Ventaja (+1) = 2d20 y toma el número más alto obtenido y suma +1 al total.

Característica de capacitación con desventaja

No Bonus = 1d20 y toma el número obtenido

Rasgo normal con ventaja

Ventaja = 2d20 y toma el número más alto obtenido

Rasgo normal con desventaja

Desventaja = 2d20 y toma el número más bajo obtenido

Rasgo carencial con ventaja

No Bonus = 1d20 y toma el número obtenido

Rasgo carencial con desventaja

Desventaja (-1) = 1d20 y toma el número más bajo obtenido y resta -1 del total.

Escala de clase de dificultad

- **Simple:** 2 a 5
- **Fácil:** 6 a 10
- **Moderado:** 11 a 15
- **Dura:** 16 a 19
- **Casi imposible:** 20

Tipos de ataques

Ataques de armas cuerpo a cuerpo = Rasgo de fuerza

Espadas, Dagas, Hachas, Katanas, Palos, Sables de Luz, etc.

Ataques con armas a distancia = Rasgo de destreza

Ballestas, Arcos Largos, Arcos Cortos, Mosquetes, Pistolas, Láseres, Rifles, etc.

Ataques mágicos = Rasgo de sabiduría

Bolas de fuego, Relámpagos, Encanto, Empuje Forzado, etc.

Ataques Especiales de Habilidad = Discreción de GM

Depende de lo que el GM escoja en la creación del personaje que tu rasgo de habilidad utilice.

Clase de Armadura

Basado en DEX (o modificadores añadidos)

- **"Competencia"** = 14 AC
- **"-" Deficiencia** = 10 AC
- **Normal (sin ninguno)** = 12 AC

Alcance de ataque

- **Combate cuerpo a cuerpo** - A menos de 5 pies
- **Corto Alcance** - 10 pies a 60 pies
- **Rango Medio** - 65 pies a 300 pies
- **Largo Alcance** - 305 pies a 500 pies
- **Muy Largo Alcance** - 500 pies o más

Resolución del Combate

Paso 1: El Maestro de Juego Determina si hay una Ronda Sorpresa

Paso 2: Lanzar la Iniciativa para todos los involucrados (**Destreza**)

Paso 3: Resuelva la Ronda Sorpresa si es necesario, luego complete la Iniciativa durante cada Ronda.

Paso 4: Durante el Turno de un Jugador pueden hacer lo siguiente:

- **Acción de un solo movimiento** (30 pies en promedio)
- **Una Acción Primaria**
- **Una Acción de Bono**

Ejemplos de Acciones Primarias:

- **Ataque**
- Mover de nuevo "aka **Dash**" (mover la misma cantidad del primer movimiento)
- **Interactuar** con un objeto
- **Lanza** un hechizo o usa alguna otra **habilidad especial**.
- **Ocultar**
- **Buscar**
- **Preparar una acción** (Elija retrasar su acción y configurar un disparador y lo que desea hacer cuando se cumpla el disparador)
- **Grapa** (Habilidad de Fuerza Disputada)
- **Escapar** de ser agarrado (Habilidad de Fuerza Disputada)
- Declarar un **Esquivar** (causa Deficiencia, de todos los ataques a este jugador hasta su siguiente turno).
- **Ayuda** en el turno de otro jugador (le da al jugador objetivo Proficiencia, en su próxima Acción Primaria)
- **Improvisa** - simplemente dile a tu GM lo que te gustaría hacer como acción para ver si pueden permitirlo (¡Sean creativos!) *GM's ver "Rule of Cool".

Ejemplos de acciones de bonificación:

- **Ataque** con la mano suelta
- **Interactuar** con un objeto
- **Cambiar de arma**
- **Hablar** con alguien durante el combate
- **Habilidad Especial** (Discreción de GM)
- **Lanza** un hechizo (GM Discretion)
- Cualquier otro tipo de acción **menor**

Paso 5: Continuar siguiendo el **Orden de Turnos de Iniciativa** hasta que todos los combatientes sean retirados del campo de batalla.

Cosas Legales

Escrito por: Curt Simcox

Ilustraciones

Armas, Libros, Banners - Axebane Games

Paquete de Arte Ligado a Dios

Paquete de arte barato de Starvation

Editorial Dire Rugrat

Bomba gigante

Arte desviado - vombrav, rana mariposa

GATEWAY es un "juego de reglas caseras" que incluye algunos de los mecanismos/terminología de *Dungeons & Dragons 5th Edition*® SRD tales como Rasgos/Habilidades del Personaje, Clase de Armadura, Opciones de Combate, Guardar Lanzamientos, Ventajas/Desventajas, y Clase de Dificultad. Este conjunto de reglas es "Gratis" para todos y no debe sustituir o socavar a Wizards of the Coast®. Una vez más, este juego debe ser utilizado junto con la introducción de nuevos jugadores en lo que es jugar un RPG de sobremesa y luego potencialmente moverlos a otro sistema, como *Dungeons & Dragons*®. Para este propósito, seguiré viendo el Acuerdo de Código Abierto que Wizards of the Coast proporciona. Todos los derechos y otras licencias están reservados a las franquicias referenciadas Star Wars, Mechwarrior y Pacific RIM.

Licencia de Juego Abierto:

ESTA LICENCIA ESTÁ APROBADA PARA USO GENERAL. EL PERMISO PARA DISTRIBUIR ESTA LICENCIA ESTÁ HECHO POR LOS MAGOS DE LA COSTA! LICENCIA PARA JUEGOS ABIERTOS Versión 1.0a

El siguiente texto es propiedad de Wizards of the Coast, Inc. y es Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). Todos los derechos reservados.

1. Definiciones: (a) "Contribuyentes" significa los propietarios de los derechos de autor y/o marcas registradas que han contribuido con el Contenido del Juego Abierto; (b) "Material Derivado" significa material con derechos de autor incluyendo trabajos derivados y traducciones (incluyendo a otros lenguajes de computación), potaciones, modificaciones, correcciones, adiciones, ampliaciones, actualizaciones, mejoras, compilaciones, abreviaturas u otras formas en las que una obra existente pueda ser refundida, transformada o adaptada; (c) "Distribuir" significa reproducir, licenciar, alquilar, alquilar, vender, transmitir o distribuir de otro modo; (d) "Contenido de Juego Abierto" significa la mecánica del juego e incluye los métodos, procedimientos, procesos y rutinas en la medida en que dicho contenido no incorpore la Identidad del Producto y constituya una mejora con respecto al estado de la técnica y a cualquier contenido adicional claramente identificado como Contenido de Juego Abierto por el Colaborador, y se refiere a cualquier trabajo cubierto por esta Licencia, incluidas las traducciones y trabajos derivados conforme a la ley de derechos de autor, pero excluye específicamente la Identidad del Producto. e) "Identidad del producto": nombres, logotipos y marcas de identificación de productos y líneas de productos, incluidos la imagen comercial, los objetos, los personajes, las criaturas, las historias, los argumentos, las tramas, los elementos temáticos, el diálogo, los incidentes, el lenguaje, las obras de arte, los símbolos, los diseños, las representaciones, las semejanzas, los formatos, las poses, los conceptos, los temas y las representaciones gráficas, fotográficas y de otro tipo, visuales o sonoras; nombres y descripciones de personajes, hechizos, encantamientos, personalidades, equipos, personajes, semejanzas y habilidades especiales; lugares, lugares, entornos, criaturas, equipos, habilidades o efectos mágicos o sobrenaturales, logotipos, símbolos o diseños gráficos; y cualquier otra marca comercial o marca registrada claramente identificada como identidad del Producto por el propietario de la Identidad del Producto, y que excluye específicamente el Contenido del Juego Abierto; (f) "Marca comercial" significa los logotipos, nombres, marcas, signos, lemas, diseños que son utilizados por un Colaborador para identificarse a sí mismo o a sus productos o a los productos asociados aportados a la Licencia del Juego Abierto por el Colaborador (g) "Uso", "Uso", "Usado" o "Usar" significa usar, Distribuir, copiar, editar, formatear, modificar, traducir y de cualquier otra forma crear Material Derivado de Contenido del Juego Abierto. (h) "Usted" o "Su" significa el licenciatario en los términos de este acuerdo.

2. La licencia: Esta Licencia se aplica a cualquier Contenido del Juego Abierto que contenga una notificación que indique que el Contenido del Juego Abierto sólo puede Usarse bajo y en los términos de esta Licencia. Debe colocar dicha notificación en cualquier Contenido del Juego Abierto que utilice. No se pueden añadir o sustraer términos a esta Licencia, excepto los descritos por la Licencia misma. No se pueden aplicar otros términos o condiciones a ningún Contenido del Juego Abierto distribuido mediante esta Licencia.

3. Oferta y Aceptación: Al utilizar el Contenido del Juego Abierto Usted indica su aceptación de los términos de esta Licencia.

4. Concesión y consideración: En consideración por aceptar el uso de esta Licencia, los Colaboradores le otorgan una licencia perpetua, mundial, libre de regalías y no exclusiva con los términos exactos de esta Licencia de Uso, el Contenido del Juego Abierto.

5. Representación de la autoridad para contribuir: Si Usted está contribuyendo material original como Contenido del Juego Abierto, Usted declara que Sus Contribuciones son Su creación original y/o Usted tiene suficientes derechos para otorgar los derechos que esta Licencia le confiere.

6. Aviso de Derechos de Autor de la Licencia: Debe actualizar la parte de AVISO DE DERECHOS DE AUTOR de esta Licencia para incluir el texto exacto del AVISO DE DERECHOS DE AUTOR de cualquier Contenido del Juego Abierto que esté copiando, modificando o distribuyendo, y debe añadir el título, la fecha de copyright y el nombre del titular de los derechos de autor al AVISO DE DERECHOS DE AUTOR de cualquier Contenido original del Juego Abierto que distribuya.

7. Uso de la identidad del producto: Usted acepta no utilizar ninguna Identidad de producto, incluso como indicación de compatibilidad, excepto en los casos en que se haya concedido una licencia expresa en otro Acuerdo independiente con el propietario de cada elemento de dicha Identidad de producto. Usted acepta no indicar compatibilidad o coadaptabilidad con ninguna Marca Registrada o Marca Registrada en relación con una obra que contenga Contenido de Juego Abierto, salvo que esté expresamente licenciada en otro Acuerdo independiente con el propietario de dicha Marca Registrada o Marca Registrada. El uso de cualquier Identidad de Producto en el Contenido del Juego Abierto no constituye un desafío a la propiedad de esa Identidad de Producto. El propietario de cualquier identidad de producto utilizada en el Contenido del Juego Abierto conservará todos los derechos, títulos e intereses sobre dicha identidad de producto.

8. Identificación: Si distribuye Contenido de Juego Abierto Debe indicar claramente qué partes del trabajo que está distribuyendo son Contenido de Juego Abierto.

9. Actualización de la licencia: Los Asistentes o sus Agentes designados pueden publicar versiones actualizadas de esta Licencia. Puede utilizar cualquier versión autorizada de esta Licencia para copiar, modificar y distribuir cualquier Contenido del Juego Abierto distribuido originalmente bajo cualquier versión de esta Licencia.

10 Copia de esta Licencia: Usted DEBE incluir una copia de esta Licencia con cada copia del Contenido del Juego Abierto que Distribuya.

11. Uso de los créditos de los colaboradores: No podrá comercializar ni anunciar el Contenido del Juego Abierto utilizando el nombre de ningún Colaborador a menos que cuente con el permiso por escrito del Colaborador para hacerlo.

12 Incapacidad para cumplir: Si es imposible para Usted cumplir con cualquiera de los términos de esta Licencia con respecto a una parte o la totalidad del Contenido del Juego Abierto debido a un estatuto, orden judicial o reglamento gubernamental, entonces Usted no podrá Usar ningún Material del Juego Abierto que se vea afectado.

13 Terminación: Esta Licencia terminará automáticamente si Usted no cumple con todos los términos de este documento y no subsana dicha infracción en un plazo de 30 días a partir del momento en que tenga conocimiento de la misma. Todas las sublicencias sobrevivirán a la terminación de esta Licencia.

14 Reforma: Si alguna disposición de esta Licencia se considera inaplicable, dicha disposición se reformará sólo en la medida necesaria para hacerla aplicable.

15. AVISO DE DERECHOS DE AUTOR Licencia para juegos abiertos v 1.0a
Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. Documento de referencia del sistema
5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc; Autores Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims y Steve Townshend, basado en material original de E. Gary Gygax y Dave Arneson.
FIN DE LA LICENCIA



El sistema GATEWAY Tabletop RPG es un juego de rol D20 **gratuito**, de **reglas claras, fácil de aprender, rápido y universal** que es perfecto para introducir a nuevos jugadores en el hobby de los juegos de rol de mesa. Este sistema permite cualquier tema o ambiente, desde **Fantasía** hasta **Cyberpunk**, desde **Horror** hasta **Noir**, o cualquier cosa que su imaginación pueda crear.

Las sencillas reglas de GATEWAY se basan en mecanismos similares de la 5ª edición de **"El juego de rol más popular del mundo"**. Es fácil para los nuevos jugadores aprender las reglas, aventurarse en un corto periodo de tiempo, y es la perfecta **"puerta de entrada"** a otros juegos de rol de sobremesa. El género abierto incluso proporciona un gran formato para las aventuras de "One Shot" con tus compañeros jugadores veteranos y Game Masters. Alternativamente, es posible realizar campañas continuas a largo plazo utilizando la "Variante de Reglas Avanzadas" de Gateway o incorporando (o incluso sustituyendo) otros sistemas d20.

Con todo, la moraleja de GATEWAY es simplemente tener la mayor **DIVERSIÓN** posible.