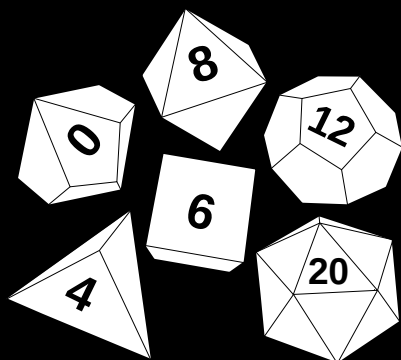


CHASIS

SISTEMA UNIVERSAL
DE JUEGOS DE ROL



UN SISTEMA PARA GOBERNARLOS A TODOS.
UN SISTEMA PARA ENCONTRARLOS,
UN SISTEMA PARA ATRAERLOS A TODOS Y ATARLOS EN LAS TINIEBLAS.

VERSIÓN

v.104 (2020/04)

AUTOR

Omar Vigón Álvarez

CONTACTO

fantagem@mail.com

<http://facebook.com/omar.vigon>

Erratas, Sugerencias, Aportaciones, Críticas, Comentarios, Dudas, Aclaraciones, Preguntas, Correcciones, Peticiones... todas serán bienvenidas

WEBSITE

<http://fantagem.tk>

AYUDAS

Wikipedia, RAE, anydice.com

SOFTWARE

LibreOffice, Crunchbang++

TIPOGRAFÍAS

Quattrocento, Oswald, JSL Ancient, Zekton

LICENCIA

El material de este libro se encuentra bajo licencia Creative Commons (CC BY-NC-SA 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

**DEDICADO AFECTUOSAMENTE A MI PRIMO,
QUIEN ME ENSEÑO A JUGAR A ROL**

Imprime este libro en papel reciclado

ÍNDICE

CHASIS.....	1	CAPÍTULO 7 CARACTERÍSTICAS.....	65
Índice.....	3	Opción 1: Estándar.....	66
Poemio.....	8	Opción 2: Simplificadas.....	72
MANUAL BÁSICO.....	9	Opción 3: Compactas.....	72
Prefacio.....	10	Opción 4: Anatómicas.....	72
CAPÍTULO 8 FUNDAMENTOS.....	11	Opción 5: Ambivalentes.....	73
Creación De Personajes.....	12	Opción 6: Dramáticas.....	73
Gestión De Cheques.....	16	Opción 7: Personalizadas.....	74
Vocabulario.....	20	Pseudocaracterísticas.....	75
CAPÍTULO 9 ATRIBUTOS.....	22	Anexo.....	78
Desarrollo.....	24	CAPÍTULO 10 MÉTODOS.....	79
Evolución.....	27	Atributos.....	80
Opción 1: Cheques De Experiencia (TX).....	27	Opción 1: Prepuntaje.....	80
Opción 2: Puntos De Experiencia (PX).....	28	Opción 2: Puntaje.....	80
Ejemplos De Personajes.....	29	Opción 3: Despuntaje.....	81
CAPÍTULO 11 COMPETICIONES.....	32	Opción 4: Aleatorio.....	81
Modalidades.....	34	Opción 5: Semialeatorio.....	81
Opción 1: Unichequeo.....	35	Opción 6: Profesional.....	82
Opción 2: Multichequeo.....	35	Opción 7: Etaria.....	82
Opción 3: Contrachequeo.....	36	Auxiliares.....	83
Opción 4: Unitesteo.....	37	Opción 1: Activo.....	83
Opción 5: Multitesteo.....	37	Opción 2: Pasivo.....	84
Opción 6: Contratesteo.....	38	Opción 3: Semipasivo.....	84
Opción 7: Desempate.....	38	Opción 4: Semiactivo.....	84
Vocabulario.....	39	Opción 5: Preactivo.....	84
CAPÍTULO 12 GRADO.....	41	Anexo.....	86
Contienda.....	44	CAPÍTULO 11 ETIQUETAS.....	87
Duelo.....	45	Estados.....	89
CAPÍTULO 13 PSEUDOPERSONAJES.....	46	Heridas.....	89
Categorías.....	47	Traumas.....	89
Auxiliares.....	49	Globales.....	90
Daño.....	49	Condicional { }.....	90
Dolor.....	50	Periódico.....	90
Magnitud.....	50	Reserva (@).....	91
Margen.....	50	Cadencial.....	91
MANUAL AVANZADO.....	52	Definitivo.....	92
CAPÍTULO 14 EXPANSIÓN.....	53	Disciplinas.....	93
Dado Base.....	57	CAPÍTULO 12 ESTILOS.....	94
Escala Base.....	60	Facultades.....	96
Vocabulario.....	63	Potestades.....	98
		Multidirector.....	101

PROEMIO

Desde el primer momento que mi primo Alejandro me enseñó a jugar a rol quedé prendado. Aquellas partidas de libro rojo del Señor de los Anillos fueron memorables.

Creo que interioricé la forma de jugar de manera muy rápida. Esa experiencia me cambió para siempre.

Mi primer amor fue Rolemaster. Mi primo y yo jugamos jornadas maratónicas hasta bien entrada la madrugada. Pero enseguida transformamos sus reglas y las hicimos nuestras. Si los autores hubieran visto qué cosas hacíamos con el sistema probablemente les hubiera dado un patatús.

No tardé mucho en crear mi primer juego de rol: Caballeros y Guerreros. Era un calco de Rolemaster; un manuscrito a lápiz garabateado en unos folios grasientos y con un sistema que era una chaladura total. Qué bien lo pasamos.

Después creé muchos otros juegos de rol. Uno era sobre Transformers. Otro sobre los Caballeros del Zodiaco. Algunos fueron realmente bizarros. Otros cayeron rápidamente en el olvido.

Tras probar y dirigir juegos profesionales me di cuenta de una cosa: jamás había jugado a ningún juego de rol siguiendo sus normas al pie de la letra. Siempre despiezaba sus reglas, añadía las mías, ignoraba párrafos enteros que no me gustaban, renombraba sus términos, improvisaba reglas y agregaba cosas que me parecían chulas. Probablemente el juego original ya no existía.

De ahí nace un poco el espíritu de Chasis. Échale un vistazo. Mira a ver si hay cosas en el manual que te sugieran ideas para jugar. Coge lo que te interesa. Cambia lo que te apetezca. Desecha lo demás.

Siempre he buscado un sistema que me permita hacer de todo en cualquier ambientación. Y que me permita cambiar de unas reglas a otras. Nunca lo he encontrado.

Ni siquiera los juegos genéricos me han parecido muy genéricos. ¿Por qué tengo que usar 3D6 si a mi me gusta el D12? ¿Por qué no habrá tiradas abiertas en este juego? ¿Por qué solo mencionan un modo de hacer las cosas? ¿Por qué tengo que jugar de esa manera si a mi no me gusta?

Para utilizar otro sistema y tener que desguazarlo, modificarlo, retorcerlo y cambiarlo a mi gusto he preferido empezar de cero. Chasis es un batiburrillo de piezas. Sus componentes sustentan los cimientos de todos los juegos de rol, con la finalidad de que montes tu propio juego a tu manera.

Te contaré un secreto: ni siquiera yo voy a usar Chasis al pie de la letra. Voy a hacer lo que me dé la gana con él. Tú deberías hacer lo mismo.

MANUAL
BÁSICO

PREFACIO

CHASIS ES SINCRÉTICO

Este manual trata de conciliar los diferentes sistemas de rol más representativos con ciertas figuraciones globales.

CHASIS ES ECLÉCTICO

No pretende dictar un estilo de juego sino proveer soluciones que permitan reglamentar tu propio modo de juego. P.ej. unos jugadores querrán novelizar sus historias, otros lo plantearán como un juego de tablero y otros lo enfocarán con un estilo cinematático. Cualquier estilo es válido mientras todos los jugadores estén de acuerdo.

CHASIS ES UN CONGLOMERADO

Como sugiere su nombre, es una plataforma sobre la que se ensamblan componentes a medida para formar un reglamento de juego personalizado. Imagina que este manual es un autoservicio repleto de componentes. Primeramente evalúa, luego examina y al final escoge solamente aquello que vayas a utilizar.

CHASIS ES INCREMENTAL

El núcleo del sistema es el primer capítulo. Cada capítulo adicional añade una nueva capa al reglamento, aumentando la complejidad del juego. Todo capítulo puede desmentir lo dicho por el capítulo anterior, puesto que añade más información, nuevas reglas, nociones, alternativas y otras cosas.

CHASIS PUEDE SER TAN SENCILLO O COMPLEJO COMO DESEES

Si quieres un sistema superbásico emplea únicamente el primer capítulo de este manual. Si quieres añadir más opciones de personalización continúa con los capítulos siguientes. Nadie te obliga a seguir avanzando: puedes plantarte cuando desees.

CHASIS NO SE PUEDE UTILIZAR EN SU TOTALIDAD

No se ofrece una sola manera de hacer las cosas, y en ocasiones, tendrás que elegir entre varias opciones. P.ej. de las diferentes competiciones de juego solamente vas a usar una, de entre los tipos de desarrollo inicial de los personajes solamente vas utilizar uno, etc.

CHASIS NO ESTÁ DIRIGIDO A JUGADORES NOVELES

En este manual, no se explicará en profundidad qué son los JDR, cómo jugar, interpretar o dirigir, qué es un PNJ o la labor del DJ, al asumir que formarán parte del acervo cultural de los jugadores.

CAPÍTULO

1

FUNDAMENTOS

El núcleo del sistema está formado por dos componentes imprescindibles: los personajes y los chequeos. Los demás componentes se cimentan sobre ellos.

LOS PERSONAJES SON LOS SERES IMAGINARIOS DE LAS HISTORIAS DE JUEGO

Pueden ser individuos, animales o incluso cosas. Hay varios tipos de personajes de juego. La clasificación más básica consiste en:

Un PJ (Personaje Jugador) es aquel controlado e interpretado por un jugador.

Un PNJ (Personaje No Jugador) es aquel controlado e interpretado por el DJ.

LOS CHEQUEOS SON LAS PRUEBAS QUE SE USAN CON ALGUNAS ACCIONES

Sirven para dictaminar el desenlace de una situación incierta. Toda resolución de maniobras se contempla como un chequeo (CQ). Ya sea para luchar contra un enemigo, determinar la iniciativa, convencer a otro individuo, formular un hechizo o sobreponerse a una enfermedad, la forma de resolución universal consiste en el chequeo.

Todas las pruebas se gestionan de la misma manera. Por consiguiente, no hay capítulos específicos dedicados a un tipo de maniobra concreta, como el combate, aunque sí hay ejemplos concretos.

La mayoría de chequeos se realizan mediante tiradas de dados aunque hay otras maneras de llevarlos a cabo.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Responde a estas doce preguntas:

1) MARCO: ¿DÓNDE SE SITUÁ EL PERSONAJE?

El marco define la ambientación de juego, universo de fantasía, escenario de campaña o mundo de los personajes. Su elección condicionará y limitará muchas de las cualidades de los personajes.

P.ej. "Fantasía Medieval", "Mundo Contemporáneo", "Wuxia", "Péplum", "Ucronía Histórica", "Distopía Post-apocalíptica", "Western", "Segunda Guerra Mundial", "Época Victoriana", "Epopeya Espacial".

Aunque el marco es un componente primordial en todo JDR, no depende directamente del reglamento. Por lo tanto, en este manual se le menciona someramente y no se aborda en profundidad.

2) ARQUETIPO: ¿CUÁL ES LA CLASE Y ESPECIE DEL PERSONAJE?

La clase define la profesión, actividad, oficio, vocación u ocupación. La especie define la raza. Si se omite, se sobrentiende que el personaje es humano. El arquetipo combina la clase y la especie con una única nomenclatura.

P.ej. "Guerrero Enano", "Gladiador Semiorco", "Asesino Elfo Oscuro", "Druida Duende", "Trovador Mediano", "Maga Urbana", "Mercader Androide", "Piloto Alienígena", "Robot Policía", "Superheroína Cósmica", "Transhumano Corporativo".

3) ESTEREOTIPO: ¿CUÁL ES EL CONCEPTO DEL PERSONAJE?

¿Quién es? ¿Qué caracteriza al personaje? ¿Cómo resumirías la esencia del personaje con pocas palabras? ¿En qué se diferencia de otros de su mismo arquetipo? ¿Cómo lo vas a interpretar?

P.ej. "Heredera malcriada", "Charlatán que adora su propia voz", "Maquinador en las sombras", "Sibarita de ciudad", "Bruto aldeano", "Tramposo incurable", "Pedazo de pan", "Lobo de mar", "Cazafortunas", "Superviviente Nato", "Viejo verde", "Granuja incorregible", "Cotilla metomentodo".

El estereotipo sirve más como una guía para interpretar al personaje, mientras que el arquetipo sirve más como una guía para los chequeos del mismo.

4) ASPECTO: ¿QUÉ ASPECTO TIENE?

¿Cuántos años tiene? ¿Cual es su género? ¿Cómo es su indumentaria?

Pej. "Barba rojiza y trenzada", "Engalanado", "Desenfadada", "Rostro Angelical", "Espigado", "Anticuado", "Fotogénica", "Macilento", "Viste un traje impecable | harapiento", "Monástico", "Grandullón | Canijo", "Pandorga", "Velloso | Lampiño", "Cabello desgreñado", "Chiquitín".

5) ACTITUD: ¿QUÉ PERSONALIDAD TIENE?

¿Cómo es? ¿Cómo se expresa? ¿Cómo se relaciona con los demás? ¿Cuál es su manera de actuar?

Pej. "Generoso", "Perverso", "Alicaído", "Socarrona", "Mal Perdedor", "Pretencioso", "Servicial", "Lacónica", "Industrioso || Ocioso", "Arrogante | Prepotente", "Pizpireta", "Meticulosa", "Apreensiva", "Barriobajero", "Cascarrabias", "Apasionado de las armas", "Juicioso", "Afable", "Melodramático".

6) HISTORIAL: ¿QUÉ ES LO MÁS IMPORTANTE QUE LE HA OCURRIDO?

¿Cuál es su historia? ¿Qué es lo mejor que le ha pasado? ¿Qué es lo peor que le ha pasado? ¿Cuál ha sido su mayor logro? ¿Qué ha hecho para ganar dinero? ¿Qué estaba haciendo antes de comenzar la historia del juego? ¿Qué ha dejado atrás? ¿Cómo ha obtenido sus poderes?

Pej. "Su mejor amigo fue ejecutado injustamente", "Tuvo un aborto", "Ganó un certamen muy aclamado", "Sobrevivió milagrosamente a la masacre en su pueblo natal", "Mató accidentalmente a alguien", "Fue violado por un familiar", "Adoptó su profesión para seguir | abandonar la tradición familiar", "Sus padres fueron asesinados", "Conoció en persona a su ídolo".

7) ENTORNO: ¿A QUIÉN CONOCE?

En este apartado se pueden mencionar hasta 4PNJ.

¿Quién es importante para el personaje? ¿Qué relación tiene con otros personajes? ¿Qué amistades tiene? ¿Qué enemistades tiene? ¿Tiene socios laborales? ¿Quién se ha cruzado en su camino? ¿Cómo ha conocido a los otros PJ?

Pej. "Sobreprotege a su única hermana", "Todo lo que tiene se lo debe a su tío", "Tiene más conocidos de los que recuerda", "Su vecino es muy influyente en la comunidad", "Su compinche le debe muchos favores", "No se fía de [PJ]", "Confiaría su vida a [PJ]".

8) PANORAMA: ¿QUÉ ES LO QUE QUIERE?

¿Qué necesita? ¿Qué proyectos tiene en mente? ¿Qué es importante para el personaje? ¿Qué quiere el PJ de los otros integrantes del grupo? ¿A qué aspira? ¿Qué inquietudes tiene? ¿Cuáles son sus preocupaciones? ¿Qué es lo que no puede permitirse? ¿Cómo ve su futuro? ¿Qué tipo de historias quiere desarrollar el jugador?

P.ej. "Debe ganar una apuesta que ha hecho recientemente", "Su obra está en entredicho", "Tiene pingües trapicheos", "Participe de un proyecto gubernamental", "Desbancar a su madrastra", "Hallar la cura de una pandemia", "Encontrar el crece-pelo definitivo".

9) PECULIARIDAD: ¿TIENE ALGO QUE LLAME LA ATENCIÓN?

Este rasgo general, o matiz, sirve para expresar cualquier cosa que ayude a recordar al personaje.

P.ej. "Tiene un extraño lunar", "Muestra un rictus característico", "Anda de modo extravagante", "Habla refiriéndose a sí mismo en tercera persona", "Nunca tutea a los demás", "Tiene la espalda llena de marcas de latigazos", "Hace demasiados aspavientos".

10) CAPACIDAD: ¿CUÁLES SON SUS MEJORES CUALIDADES?

En este apartado se pueden escribir hasta 4 respuestas.

¿Cuál es su punto fuerte? ¿Qué ventajas tienes? ¿Qué habilidades posee? ¿En qué destaca? ¿Qué se le da bien? ¿Qué puede hacer por ser [Clase]? ¿Qué sabe hacer por ser [Especie]? ¿A qué se dedica? ¿A qué ha dedicado años de práctica? ¿En qué se ha entrenado? ¿Qué ha estudiado? ¿Qué tipo de acción le bonifica? ¿Cuál es su especialidad dentro del grupo de PJ? ¿Qué tiradas le gusta hacer al jugador? ¿Empuña algún arma? ¿Viste alguna armadura? ¿Lleva escudo? ¿Conoce algún idioma adicional o dialecto, a parte del vernáculo? Si el personaje solo pudiese tener una sola habilidad, ¿Cuál sería?

P.ej. "Es capaz de []", "Tiene conocimientos de []", "Diestro con []", "Experto en []", "Tiene el poder de []", "Puede formular el hechizo []", "Tiene una [Característica] por encima de lo normal", "Es más [Adjetivo] que la media", "Destaca en []", "[Acción]", "[Verbo] es su especialidad", "Dispone de [Objeto]", "Combate con [Arma]".

11) INCAPACIDAD: ¿CUÁLES SON SUS PEORES CUALIDADES?

En este apartado se pueden escribir hasta 2 respuestas.

¿Cual es su punto débil? ¿Qué desventajas tiene? ¿Qué debilidades posee? ¿Qué desconoce? ¿Qué se le da mal? ¿En qué flaquea? ¿Qué es lo que no soporta? ¿Qué situaciones trata de evitar? ¿Tiene alguna tara o déficit? ¿Qué tipo de acción le penaliza? ¿Qué puede usar el DJ en su contra?

P.ej. "No sabe [] | nadar | cabalgar", "Tiene una [Característica] por debajo de lo normal", "Es menos [Adjetivo] que la media", "Padece una enfermedad []", "Tiene una manía | obsesión []", "Es incapaz de [] | hablar en público", "Le cuesta mucho []", "Es un negado con []", "Aun no ha superado []".

12) NOMBRE: ¿CÓMO SE LLAMA?

El nombre y apellidos deben ir en consonancia con el marco.

GENERALIDADES

El cuestionario consiste en una serie de preguntas personales que un jugador debe contestar en nombre de su PJ y anotar en la ficha de personaje. Las respuestas deben ser concisas. Si un jugador quiere escribir redacción extensa, puede hacerlo en el reverso de la ficha (consultar biografía).

EL CUESTIONARIO NO ES INFLEXIBLE

No es preciso responder el formulario en un orden determinado. Tampoco es necesario responder inmediatamente a todas las preguntas. Si al jugador no le surgen respuestas, siempre se pueden postergar, dejando algunas cualidades en blanco para rellenarlas después. Asimismo, cada PJ del grupo puede mostrar diferentes tipos de rasgos.

LAS CONTESTACIONES PUEDEN GENERAR NUEVAS PREGUNTAS

De hecho trata de encadenar tantas preguntas y respuestas como puedas para sonsacar todo el meollo del personaje. P.ej. a cada respuesta del PJ, pregúntale ¿Por qué? ¿Y por qué? ¿Y a qué se debe? ¿Y qué significa eso?.

EL CUESTIONARIO SE PUEDE CAMBIAR

No es obligatorio responder a las preguntas del cuestionario básico. Puedes crear un personaje contestando menos preguntas o muchas más. P.ej. el estereotipo puede ser empleado en vez del arquetipo con marcos en los que solamente haya humanos, el entorno puede ser omitido en partidas cortas, etc.

EL CUESTIONARIO SE PUEDE PERSONALIZAR

El DJ puede inventar o seleccionar la cantidad de preguntas que considere más adecuadas o interesantes teniendo en cuenta el contexto de juego.

CONSULTA EL COMPENDIO DE RASGOS

Para ver un listado de cualidades y cuestionarios que puedes usar con los personajes.

LOS PJ ESCOGEN LIBREMENTE SUS CUALIDADES

Estos inventan las capacidades que crean que mejor definen a sus personajes sin pensar en su implementación, puesto que esto corresponde exclusivamente al DJ. P.ej. los jugadores pueden inventar sus propias dotes, hechizos y poderes, aunque el DJ debe procurar cierta moderación.

EL DJ SIEMPRE TIENE DERECHO A VETO

Puede vetar o prohibir una cualidad si la considera excesiva, inadecuada o inconducente en función del marco y estilo de juego. Normalmente un PJ tampoco puede escoger una incapacidad que el DJ crea que nunca va a utilizar en el transcurso de la historia.

GESTIÓN DE CHEQUEOS

La mayor parte del tiempo, la historia avanza de manera fluida sin necesidad de recurrir a ninguna normativa más allá del relato compartido entre los jugadores. Pero cuando sea necesario, las escenas se desarrollan en un proceso cíclico.

FASE 1) DECLARACIÓN: UN PERSONAJE ANUNCIA SU ACCIÓN

Una acción es cualquier tarea que pueda hacer un personaje. Las acciones suelen ser verbos. P.ej. "Atacar", "Observar", "Memorizar", "Negociar", "Esperar", "Huir", "Reaccionar".

En general, y si no hay oposición, cada jugador puede declarar una acción por turno y cada personaje tiene derecho a realizar dicha acción por turno.

- ◆ **Autoacción** Acción automática que acierta siempre y no precisa chequeo. P.ej. hablar, caminar.
- ◆ **Nuliacción** Acción nula | imposible que falla siempre y no precisa chequeo. P.ej. leer un idioma totalmente desconocido se considera un fracaso automático.
- ◆ **Maniobra** Acción compleja que pueden acertar o fallar, por lo que precisa de chequeo.

Si un jugador no dice algo, su personaje no lo hace. Esto puede generar mucha polémica debido a su ambigüedad. Aunque lo que quiere decir es que un DJ no sabe lo que piensa un jugador, solo sabe lo que anuncia.

FASE 2) CONFIRMACIÓN: EL DJ DICTAMINA EL TIPO DE ACCIÓN

La mayoría de acciones no necesitan tirada. Pero la mayoría de maniobras sí necesitan tirada.

- ◆ El DJ proclama que es una maniobra. Solamente cuando el DJ considera que la acción implica incertidumbre, o cree que es necesaria una tirada, se procede a la fase 3.
- ◆ El DJ proclama que no es una maniobra. Entonces no se tira. El DJ elige la conclusión que considere oportuna y procede a la fase 5.

FASE 3) IMPLEMENTACIÓN: EL DJ DICTAMINA LA DIFICULTAD

El DJ debe considerar la complejidad que entraña realizar dicha maniobra y advertir los modificadores y factores determinantes pertinentes:

- ◆ Si el personaje tiene alguna cualidad que le beneficie, el DJ adjudica el bonificador que crea oportuno. P.ej. +2, +4, +1D6, etc. Si existe cualquier otro atenuante a la maniobra, el DJ agrega otro bonificador.
- ◆ Si el personaje tiene alguna cualidad que le perjudique, el DJ adjudica el penalizador que crea oportuno. P.ej. -1, -2, -1D8, etc. Si existe cualquier otro agravante a la maniobra, el DJ agrega otro penalizador.

P.ej. un PJ trata de impresionar y persuadir a un tahúr en los callejones de una ciudad. Como en su biografía consta el rasgo "Se crio con malhechores durante su infancia", el jugador solicita al DJ un bonificador para las negociaciones.

Otro PJ se queda colgado de una cornisa. Como tiene una especialidad de "Manos Fuertes", el DJ le concede un bonificador al chequeo que realizará para no caerse.

Otro PJ combate contra un enemigo. Como tiene la clase "Guerrero" y su adversario tiene la clase "Sacerdote", el DJ le concede un bonificador al chequeo de ataque. Aunque si la clase del enemigo fuese "Asesino" o "Cazarrecompensas" el DJ podría omitir o reducir dicho bonificador.

FASE 4) RESOLUCIÓN: SE CHEQUEA Y COMPRUEBA EL RESULTADO

El jugador tira 2D12+ y suma ambos resultados. Luego aplica los modificadores que ha indicado el DJ, calcula el total y lo compara con la dificultad. Pueden suceder varias cosas:

- ◆ **Éxito** Se obtiene un $14 \geq$.
- ◆ **Neutro** Se obtiene un 13.
- ◆ **Fallo** Se obtiene un $12 \leq$.
- ◆ **Crítico^a** Se obtiene un $10 \geq$ en cada dado, sin importar la dificultad ni el total. P.ej. 9⑫ no es un crítico, pero 10⑪ sí lo es.
- ◆ **Pifia** Se obtiene un $3 \leq$ en cada dado, sin importar la dificultad ni el total. P.ej. 4② no es una pifia, pero 3③ sí lo es.
- ◆ **Hipérbole^b** Se obtiene un ⑩⑫, sin importar la dificultad ni el total.

FASE 5) CONCLUSIÓN: SE DESCRIBEN LAS CONSECUENCIAS

El DJ se encarga de explicar las repercusiones de las acciones. Aunque, a veces, el jugador que controla al PJ puede tener derecho de descripción. Otros jugadores también pueden sugerir las consecuencias de las maniobras para ayudar al DJ.

- ◆ **Éxito** El personaje consigue lo que se propone. P.ej. "Lo logras".
- ◆ **Fallo** El personaje no consigue lo que se propone. P.ej. "No lo logras".
- ◆ **Neutro** El personaje consigue lo que se propone pero le ocurre algo perjudicial, o bien no consigue lo que se propone pero le ocurre algo beneficioso. P.ej. "Lo logras | fallas pero hay una [Inconveniencia | Conveniencia]".
- ◆ **Crítico** (superéxito) El personaje consigue lo que se propone, y además, le ocurre algo muy beneficioso. P.ej. "Lo logras y encima [Conveniencia]".
- ◆ **Pifia** (superfallo) El personaje no consigue lo que se propone, y además le ocurre algo muy perjudicial. P.ej. "No lo logras y encima [Inconveniencia]".
- ◆ **Hipérbole** (superneutro) Es un resultado neutro que combina ambos extremos. Es decir, imagina que un personaje experimenta un crítico seguido de una pifia (o viceversa) en la misma maniobra.

Una acción **neutra** es aquella que se considera como un éxito y un fallo al mismo tiempo, o ni acierta ni fracasa. Para idearlas, combina parcialmente el acierto y el fracaso de una maniobra, o ninguna de ellas, con moderación.

a La probabilidad de criticar sería de un 6.25% (9 de 144) y de pifiar otro 6.25%.

b La probabilidad de este resultado sería de un 1.38% (2 de 144).

Los jugadores deben echar mano de la inventiva en cada situación concreta y en función del contexto. Haz uso del pensamiento lateral. De hecho, gracias a los neutros pueden surgir escenas muy curiosas.

Pej. un PJ trepa por una muralla, chequea y obtiene un neutro. El DJ anuncia que el personaje consigue llegar a la cumbre, pero justo antes se le cae el arma del cinto.

Otro PJ explora una zona sombría y examina en su equipo para comprobar si tiene alguna vela. El DJ le pide un chequeo de "Desembolsar" que resulta en neutro. El DJ le comunica que tiene una única vela, pero carece de mecha.

Un PJ intenta ligarse a uno de los dependientes de una tienda de tebeos. El PJ se acerca y charla con él. Hace un chequeo inicial para ver si despierta su interés y obtiene un neutro. El dependiente le ignora. Sin embargo, otro dependiente se acerca y le da su número de teléfono.

En última instancia, si a nadie se le ocurre nada adecuado o inmediato para una situación concreta, simplemente ignora el neutro y conviértelo en fallo.

FASE 6) GRADO: SE CALCULA EL EFECTO DE LA ACCIÓN {OPCIONAL}

Esta fase no siempre es necesaria (consultar Capítulo de Grado).

FASE 7) FINALIZACIÓN: LA ACCIÓN SE DA POR TERMINADA

Si la situación es susceptible, se vuelve otra vez a la fase primera.

GENERALIDADES

LOS CHEQUEOS SE EXPRESAN COMO [TIRADA] VS [DIFICULTAD]

El chequeo base se representa como 2D12+ vs DIF13. Es decir, se tiran los dados indicados contra una dificultad 13. Esto es lo mismo que DIF>13, es decir, el total tiene que ser 14 o más para acertar, no basta con igualar. Cuando el total iguala a la dificultad se produce un neutro. Cuando el total no llega a la dificultad se produce un fallo.

LA DIFICULTAD BASE DEL CHEQUEO ESTÁNDAR ES IGUAL AL PROMEDIO DE SU TIRADA

Así se establece aproximadamente un 50% de éxito, en caso de no aplicar ningún modificador.

LA DIFICULTAD ES EQUIVALENTE A UN MODIFICADOR

El chequeo estándar tiene DIF13, pero el DJ puede utilizar cualquier otra. P.ej. aplicar un MOD-2 con una DIF13 es idéntico a declarar una DIF15. Es decir, alterar la puntuación de dificultad es semejante a emplear un modificador.

TODA ACCIÓN CONSUME CIERTO TIEMPO

No obstante, la medida del tiempo para los jugadores no es la misma que para los personajes. En una sesión real pueden pasar varios días para los PJ o solo unas pocas horas. De igual modo una escena de un minuto puede requerir una hora de juego, y en una hora de juego pueden pasar varias semanas para los personajes.

CADA ACCIÓN TIENE UNA REACCIÓN

Los jugadores son tan libres de elegir sus acciones como el director de dictaminar las reacciones. Una acción no se puede desdecir ni una reacción deshacer. Las tramas se tejen en función de las decisiones de los jugadores. De igual modo, una inacción o la omisión de una acción también conlleva una reacción.

UNA ACCIÓN PUEDE SER EL MEDIO PARA ALCANZAR UN FIN

Fracasar en una maniobra no tiene porqué significar el fracaso de la acción, si no el fracaso de la repercusión. P.ej. un PJ trata de "abrir una cerradura" con la finalidad de "entrar en silencio a un lugar". Si falla el chequeo, el personaje puede tener éxito en la maniobra de "abrir la cerradura", aunque la consecuencia "de entrar en silencio" será fallida.

CHEQUEA SOLO CUANDO SEA NECESARIO

Limítate a tirar cuando las consecuencias de la maniobra impliquen algo interesante para la historia, independientemente de que el chequeo sea exitoso o no. Y procura tener en mente las posibles repercusiones de las mismas. No chequees si no tienes claro qué va a ocurrir al lograr o fracasar el cometido.

VOCABULARIO

Este JDR emplea abreviaturas, neologismos y otro léxico que no hallarás en el diccionario, o cuya acepción difiere. A continuación se explica parte de la terminología y simbología de juego.

Antecedente Cualidad pasiva. En general no se pueden aprender ni perfeccionar. Los antecedentes no suelen intervenir en los chequeos. Hay dos tipos de antecedentes:

Ventaja Antecedente positivo. P.ej. "Afamado", "Marmóreo", "Despampanante".

Desventaja Antecedente negativo. P.ej. "Jugador Empedernido", "Alfeñique", "Insulso", "Ruidoso".

Base (o Estándar) Componente por defecto, a no ser que se especifique lo contrario o el DJ indique otra cosa.

Campaña Conjunto de sagas que constituyen una gran historia. Puede durar años reales de juego.

Capacidad Cualidad positiva que confiere beneficios. P.ej. ventajas y habilidades. Las capacidades pueden interpretarse como antecedentes o competencias dependiendo de si necesitan chequeo.

P.ej. una elfa con la dote "Infravisión" funcionaría como una ventaja, puesto que no necesitaría tirar para utilizarla. Un vampiro con la dote "Beso Vampírico" se interpretaría como una habilidad, puesto que tendría que chequear cada vez que pretenda usarla contra alguien.

Competencia Cualidad activa. En general se pueden aprender y perfeccionar. Las competencias modifican los chequeos de dichas maniobras. Hay dos tipos de competencias:

Habilidad (HAB) Competencia que bonifica. P.ej. "Rastreo", "Natación", "Callejeo", "Liderazgo".

Debilidad (DEB) Competencia que penaliza. P.ej. "Suspenseo en conducción".

Crítico (Superéxito) Resultado extremo positivo que siempre acierta. P.ej. un triunfo impresionante.

Critizar Sacar un crítico. Lo contrario a pifiar.

Cualidad Dato de un personaje. Las cualidades lo incluyen prácticamente todo, engloban los rasgos y los atributos y comprenden tanto las propiedades favorables como las desfavorables. Es decir, todas las respuestas dadas en la creación de personajes son cualidades.

DIF (Dificultad) Requisito que un chequeo debe cumplir para dilucidar el éxito o fallo del mismo. La DIF es un tipo de resultado o atributo que representa la complejidad de realizar una maniobra.

DJ (Director de Juego) Jugador que hace las veces de árbitro, esboza, conduce y organiza la historia.

Escena (o secuencia) Conjunto de rondas relacionadas y circunscritas a una sola localización. P.ej. un diálogo. La presecuencia | postsecuencia se refiere al inicio | término de la misma.

Incapacidad Cualidad negativa que acarrea perjuicios. P.ej. desventajas y debilidades.

JDR Acrónimo de "Juego de Rol".

KO (fallo o fracaso) Se produce cuando el total incumple con el chequeo. Por lo tanto, la maniobra se considera fracasada. También se usa con una acción inaceptable, o si un proceso se detiene.

MOD (Modificador) Valores circunstanciales que ajustan una tirada inicial o alteran un atributo. Hay dos tipos de modificadores:

Bonificador MOD que aumenta el resultado o mejora las probabilidades.

Penalizador MOD que reduce el resultado o empeora las probabilidades.

OK (éxito o acierto) Se produce cuando el total cumple con el chequeo. Por lo tanto, la maniobra se considera acertada. También se usa con una acción aceptable, o cuando un proceso continúa.

OKO Conclusión neutra o resultado neutro.

Pifia (Superfallo) Resultado extremo negativo que siempre fracasa. P.ej. un fiasco garrafal.

PNJ Principal Son casi tan importantes para la historia como los propios protagonistas, e igual o más poderosos que ellos.

PNJ Secundario Son medianamente importantes para la historia y pueden interactuar una o varias veces con los PJ. P.ej. un dignatario es un tipo de secundario, alguien relativamente influyente en el marco o relevante en un módulo.

PNJ Terciario No son importantes para la historia aunque son los más abundantes en el mundo de juego. Son como los extras y figurantes de las películas. No tienen nombre, ni relevancia ni es necesario describirlos. P.ej. un esbirro es un tipo de terciario, combatiente menor, enemigo de poca monta o carne de cañón.

Ronda Conjunto de turnos de un grupo de personajes dentro de una secuencia o escena parcial.

RST (Resultado) Números iniciales mostrados al realizar una tirada original y antes de aplicar MOD.

RSX (Extremo) Los críticos, las pifias y sus variaciones. Los resultados extremos son un subcomponente de los chequeos. Los modificadores base no anulan los extremos, y en caso de duda, prevalecen sobre otros resultados.

Saga Conjunto de sesiones que conforman una historia autoconclusiva.

Sesión (o partida) Conjunto de escenas o tiempo real en el que las personas reales se reúnen para jugar a rol. La presesión | postsesión se refiere al inicio | término de la misma.

Turno (TUR) Instante de juego. Comprende el tiempo requerido por un personaje para realizar una acción. Como la acción puede ser de muy diferente índole, la duración de un turno puede variar, aunque suele oscilar entre 1↔10 segundos. Tcc. Asalto.

TOT (Total) El número final calculado tras aplicar todos los ajustes. Es decir $TOT=RST+MOD$.

Tiempo	Libro	Cómic	Serie de TV
Turno	Párrafos	Viñetas	Una toma
Escena	Páginas	Varias páginas	Una secuencia
Sesión	Capítulo	Un cómic	Un episodio
Saga	Novela	Miniserie Maxiserie	Una temporada
Campaña	Trilogía	Gran colección	Varias temporadas

CAPÍTULO

2

ATRIBUTOS

TODOS LOS PERSONAJES SE COMPONEN DE DOS TIPOS DE DATOS: RASGOS Y ATRIBUTOS

Hasta ahora, todas las respuestas del personaje eran cualidades en forma de rasgos. Pero si a una cualidad se le añade un número, o está asociada a una cifra, se convierte en un atributo.

Los rasgos y los atributos conforman las cualidades del personaje. La mayoría de cualidades son susceptibles de conversión y pueden ser interpretadas como atributos o rasgos, en función del tipo de historia, estilo de juego y preferencias.

LOS RASGOS SON CUALIDADES QUE SE EXPRESAN CON PALABRAS

Cualquier dato textual o texto de un componente de juego es un rasgo. Los rasgos pueden estar definidos por una o dos palabras o en forma de frases cortas. Los rasgos también son un subcomponente de los personajes. Expresan cualquier cosa que defina a un personaje y este compuesta solamente por palabras. P.ej. el nombre, la especie.

Los rasgos suelen ser más estables que los atributos y no suelen cambiar en el transcurso del juego, mientras que los atributos fluctúan y suelen variar o mejorar a medida que los personajes evolucionan.

LOS ATRIBUTOS (ATB) SON CUALIDADES QUE SE EXPRESAN CON NÚMEROS

Cualquier dato numérico, puntuación o cifra de un componente de juego es un atributo. Los atributos también son un subcomponente de los personajes. Expresan cualquier cosa que afecte a un personaje y esté compuesta por palabras y números. P.ej. una característica, una habilidad.

La puntuación de un atributo simboliza la incidencia que produce en las reglas, por lo que cuanto mayor es su valor mayor su importancia para el sistema. Sin embargo, dicha incidencia se puede implementar de diferentes maneras según el reglamento que se utilice.

De cualquier modo no conviene ofuscarse con los atributos. Después de todo un personaje es algo más que una colección de números. La clave para desarrollar un buen personaje radica en su caracterización. Y eso se consigue mediante los rasgos.

UN ATRIBUTO OMITIDO AÚN TIENE UNA PUNTUACIÓN

Cuando un atributo no consta en la ficha de personaje, no significa que sea nulo sino que no es trascendente. Es decir, un personaje tiene decenas de habilidades que no se muestran en la ficha de personaje. Según su relevancia puede haber dos tipos:

- ◆ **Regulares** Su puntuación será el promedio, es decir +0. P.ej. la fuerza de un personaje, su inteligencia, la habilidad de "Conducir" en un marco contemporáneo, la habilidad de "Cabalgar" en un marco medieval.
- ◆ **Irregulares** Su puntuación estará por debajo del promedio, es decir, es negativa SDJ. P.ej. la habilidad "Física Cuántica" para un personaje corriente de un marco contemporáneo. La habilidad "Idioma Élfico" para un humano corriente de un marco medieval, etc.

Para otros atributos no definidos o que no especifican su valor concreto significa que es cometido del DJ estimar su puntuación.

UN ATRIBUTO Y UN RASGO TIENEN DIFERENTES MODIFICADORES

- ◆ **Modificadores Variables** Los modificadores provenientes de los rasgos son equívocos y discutibles. P.ej el DJ podría aplicar un MOD+4 en una situación, un MOD+2 en otra y un MOD+1D6 en otra, pero siempre será decisión suya y en función de las circunstancias. Para eso es el árbitro.
- ◆ **Modificadores Constantes** Los modificadores provenientes de los atributos son inequívocos e indiscutibles. P.ej un personaje con un ATB+2 siempre tiene un MOD+2 en todas las maniobras en las que intervenga dicho atributo. El DJ ya no tiene que valorar qué puntuación adjudicar para dicha cualidad.

NO TODOS LOS ATRIBUTOS MODIFICAN LAS PRUEBAS DEL PERSONAJE

Algunos atributos suelen ser autoexplicativos y otros pueden utilizarse de manera cadencial (consultar apartado).

P.ej. si un PJ tiene la ventaja "Políglota +1" significa que conoce un idioma adicional con fluidez además de su lengua materna. Si un PJ tiene una "Poción de Curación: 2" puede significar que tiene dos dosis.

DESARROLLO

Este componente especifica qué puntuaciones tiene un atributo. Este apartado representa una extensión de las preguntas 10 y 11 (consultar Cuestionario).

CAPACIDADES: ¿CON CUÁNTOS PUNTOS COMIENZA UN PERSONAJE?

El DJ puede adjudicar los puntos de desarrollo (PL) que considere oportunos para su historia. Normalmente un personaje tiene más capacidades de baja puntuación y menos capacidades de alta puntuación, es decir, de forma piramidal.

- ◆ **Paradigma 12PL** Un personaje tiene una capacidad de +4, una de +3, una de +2 y tres de +1.
- ◆ **Paradigma 10PL** Un personaje tiene una capacidad de +3, dos de +2 y tres de +1.
- ◆ **Paradigma 8PL** Un personaje tiene dos capacidades de +2 y cuatro de +1.
- ◆ **Paradigma 6PL** Un personaje tiene una capacidad de +2 y cuatro de +1.
- ◆ **Paradigma 4PL** Un personaje tiene una capacidad de +2 y dos de +1.

Técnicamente no importa que capacidades escoja un personaje, porque el DJ establece la dificultad y requisitos para utilizarlas. P.ej. al igual que tener una habilidad de combate no asegura el impacto contra un adversario, el hecho de conocer un hechizo muy poderoso tampoco asegura su formulación. Las capacidades no garantizan el éxito de una maniobra, solo hacen que sea más probable su ejecución.

INCAPACIDADES: ¿TIENE ALGUNA PUNTUACIÓN NEGATIVA?

El DJ puede obligar a escoger alguna incapacidad como mínimo, o puede dejar que un personaje comience sin ninguna. Las incapacidades consiguen hacer a los personajes más creíbles. Al fin y al cabo, todo el mundo tiene defectos.

- ◆ **Paradigma -6PL** Un personaje tiene una incapacidad de -3, una de -2 y una de -1 (o dos de -3, o una de -4 y otra de -2 o cualquier combinación similar).
- ◆ **Paradigma -4PL** Un personaje tiene dos incapacidades de -2 (o una de -4).
- ◆ **Paradigma -2PL** Un personaje tiene una incapacidad de -2 (o dos de -1).

La finalidad de las incapacidades es que se utilicen en el juego. Por ello, el DJ puede dictar que las incapacidades estén relacionadas con el arquetipo. Así, un guerrero tendría debilidades de combate, un hechicero debilidades de magia, etc.

P.ej. un doctor con la debilidad de "Medicina" será un matasanos. Un cocinero con la debilidad "Cocinar" será un negado. Al preparar la pitanza se excederá con la sal, se quemará la comida, la cocción será incompleta, etc.

MATICES: ¿TIENE ALGUNA OTRA CUALIDAD?

Un matiz es una cualidad neutra. Puede ser positivo y negativo al mismo tiempo, o ninguno de los dos. Es decir, los matices pueden bonificar y/o penalizar algunas acciones según las circunstancias. P.ej. la clase es un matiz.

El DJ puede considerar que cierta cualidad del personaje funciona como un matiz, por lo que no consume desarrollo ni es necesario adjudicarle ningún punto.

P.ej. actitudes como "Terco como una mula" o "Caradura" funcionan como matices, los estereotipos como "Ratón de Biblioteca", los rasgos como "Autodidacta" o "Conspiranoico", etc.

Un PJ también puede anotar en la ficha ciertas capacidades regulares de +0. P.ej. como recordatorio de sus cualidades o para tener en cuenta en próximos avances.

REQUERIMIENTOS: ¿TIENEN LAS CUALIDADES ALGÚN REQUISITO?

Los jugadores tienen tanta libertad para escoger cualquier cualidad como el director de dictaminar cualquier requerimiento. El DJ no debería prohibir ninguna cualidad, pero debería disuadir de su utilización gracias a su potestad para crear directivas. Al fin y al cabo, la facultad imaginativa de los jugadores es un componente clave de los JDR.

P.ej. ¿Puede un PJ conocer el hechizo "X"? Si, aunque debido a su efecto, le asigno un NIV6, lo cual conllevará un MOD-6 a sus chequeo para tratar de activarlo (consultar Nivel).

¿Puede un PJ tener "Teletransportación"? Si, vale. Para usarlo se tarda un semestre, puesto que requiere planificar un ritual mágico o realizar ciertos cálculos científicos (ver Macroacción).

¿Puede un PJ formular el hechizo "Lluvia de Meteoritos"? Si, desde luego. Para ello se requiere un ingrediente: un trozo de meteorito (lo cual puede desembocar en una saga).

¿Puede un PJ tener el superpoder "Detener el tiempo"? Si, claro. Cada segundo que se use conlleva la pérdida definitiva de un atributo o la adjudicación de una incapacidad permanente

¿Puede un PJ tener el poder de "Resucitar"? Si, por supuesto. Para activar esa dote se requiere un supercrítico (consultar Superextremos).

¿Puede un PJ matar con la mirada? Si, adelante. Aunque al fallar la tirada contra el prójimo, muere el propio personaje.

GENERALIDADES

En todo componente de juego hay tres definiciones que precisan aclaración: denominación, propósito e implementación.

LA DENOMINACIÓN DESCRIBE SU NOMBRE

Este puede ser una palabra o una frase. La denominación no es tan relevante como su efecto de cara a las reglas. Toda denominación de este JDR se puede cambiar para ajustarse a las preferencias de los jugadores.

Pej. denominar una cualidad como "Puntos de Vida", "Puntos de Golpe", "Niveles de Salud" o de cualquier otra manera no es lo más importante. Lo realmente importante es saber su propósito. El reglamento ya se encargará de establecer su escala y tipología, cantidad, directivas, etc.

EL PROPÓSITO DESCRIBE SU FINALIDAD

No se debe extender en detalles propios del reglamento para no intervenir en el sistema. El propósito indica para qué sirve una cualidad, qué consecuencias tiene, lo que ocurre cuando se usa con acierto y cuando se hace de manera errónea, etc. Si es aplicable, su efecto debería ser unánime.

LA IMPLEMENTACIÓN DETERMINA CÓMO SE REGLAMENTA

Esta es la única parte que está ligada directamente al reglamento y relacionada con el sistema de juego. El propósito de una cualidad no puede cambiar, pero su implementación sí. La implementación deben ser especificada por el DJ.

Los requerimientos de un componente también forman parte de la implementación. Esta es una de las herramientas más poderosas del DJ.

EVOLUCIÓN

Este componente solamente debe ser usado si deseas que los personajes adquieran experiencia, gestionen el desarrollo e incrementen sus atributos a medida que jueguen.

OPCIÓN 1: CHEQUEOS DE EXPERIENCIA (TX)

En la postsesión, cada PJ puede realizar chequeos de experiencia para comprobar si mejora un atributo o adquiere uno nuevo.

La cantidad de chequeos de experiencia que se efectúan depende del DJ. Estos chequeos pueden atribuirse al mismo atributo, en caso de fracaso, o a varios atributos diferentes.

- ◆ **Paradigma 3CQ** El DJ otorga 3 chequeos al PJ.
- ◆ **Paradigma 2CQ** El DJ otorga 2 chequeos al PJ.
- ◆ **Paradigma 1CQ** El DJ otorga 1 chequeo al PJ.

La dificultad del chequeo de experiencia depende del DJ. Aunque cuanto más alta sea la puntuación más difícil resulta aumentarla. El atributo que se quiere incrementar penaliza el chequeo según su próxima puntuación. P.ej. si quieres subir un atributo de 4 a 5, se modifica el chequeo con -5.

- ◆ **Paradigma Simple** Se aplica un MOD-ATB. P.ej. subir un +2 a +3 conlleva un MOD-3 (3*1).
- ◆ **Paradigma Uniple** Se aplica un MOD-ATB*1.5. P.ej. subir un +3 a +4 conlleva un MOD-6 (4*1.5).
- ◆ **Paradigma Doble** Se aplica un MOD-ATB*2. P.ej. subir un +1 a +2 conlleva un MOD-4 (2*2).

Un personaje también puede adquirir nuevas capacidades de +0 a +1. Para ello, el DJ adjudica el penalizador que crea oportuno teniendo en cuenta el arquetipo del personaje.

Una vez establecido el modificador, el jugador realiza el chequeo 2D12-MOD vs DIF13.

- ◆ **Éxito** El atributo aumenta en 1 punto.
- ◆ **Fallo** El atributo no cambia su puntuación.
- ◆ **Neutro** La tirada se repite.
- ◆ **Crítico** El atributo aumenta en 1 punto y se consigue otra tirada para otro atributo.
- ◆ **Pifia** El atributo reduce en 1 punto y/o se cancela el resto de tiradas, si es aplicable.

Los chequeos de experiencia funcionan como tiradas de reserva (consultar etiquetas). Por lo tanto, un jugador puede decidir guardar algún chequeo para ocasiones posteriores.

MUESCAS DE EXPERIENCIA (OPCIONAL)

Para efectuar el chequeo de experiencia el atributo debe haber sido muescado. Estas muecasas (☑) se anotan junto al atributo con cada acierto de un chequeo relevante durante el juego.

El DJ puede modificar el chequeo según la cantidad de muecasas. Tras chequear, dichas muecasas se borran de la ficha.

- ◆ **Paradigma 5**☑ Se usan 5 muecasas. Pej. MOD-2 con una muesca, MOD-1 con dos muecasas, MOD+0 con tres muecasas, MOD+1 con cuatro muecasas y MOD+2 con cinco muecasas.
- ◆ **Paradigma 4**☑ Se usan 4 muecasas. Pej. MOD-1 con una muesca, MOD+0 con dos muecasas, MOD+1 con tres muecasas y MOD+2 con cuatro muecasas.
- ◆ **Paradigma 3**☑ Se usan 3 muecasas. Pej. MOD-1 con una muesca, MOD+0 con dos muecasas y MOD+1 con tres muecasas.

OPCIÓN 2: PUNTOS DE EXPERIENCIA (PX)

Consulta el manual avanzado para administrar otras metodologías y variantes de experiencia que se pueden implementar con la evolución de los personajes.

OBJECIONES

Hay ciertas directivas que se aplican en todos los casos. Dichas normas pretenden evitar la evolución excesiva de una puntuación. En última instancia, estas pautas de avance dependen del DJ.

- ◆ Los atributos se incrementan de uno en uno.
- ◆ No es permisible elevar el mismo atributo dos veces en el mismo avance.
- ◆ Las debilidades no se pueden convertir en habilidades.
- ◆ No se puede desarrollar un atributo que no haya sido usado en las sesiones previas.

Pej. si la aventura transcurrió entre las dunas de un desierto de arena, suena ilógico que un PJ decida mejorar su habilidad de "Natación". Si un monje ha pasado varios días investigando en la biblioteca de un monasterio, no se le permite subir una puntuación física.

EJEMPLOS DE PERSONAJES

PRESTO

Marco Dragones y Mazmorras

Estereotipo Joven Mago

Edad 14 años

Actitud Bienintencionado

Indumentaria Viste una túnica y sombrero verdes y lleva unas gafas

Objetivos Volver a su mundo natal

Capacidades

- Tiene un sombrero mágico que le permite invocar entidades, aunque con cierto desatino. Para usar su sombrero debe enunciar una rima pareada

Incapacidades

- Nerviosismo
- Vista Defectuosa

MACISTE

Marco Péplum

Estereotipo Libertador Épico

Aspecto Hercúleo

Actitud Bondadoso

Familia Hijo de Atamante, rey de Tebas y Néfele, hermano de Frixo y Hele

Objetivos Ayudar a los débiles

Capacidades

- Tiene una fuerza superdotada
- Puede romper casi cualquier atadura
- Luchar contra muchos a la vez
- Realizar proezas tremebundas
- Es famoso por sus numerosas hazañas
- Impertérrito

Incapacidades

- Apenas tiene posesiones

JENETTE VASQUEZ

Marco Aliens

Afiliación Cuerpo de Marines Coloniales

Actitud Temeraria y engreída

Aspecto Jenette Goldstein

Vínculos Su compañero Mark Drake

Cita "Cuando sea y donde sea"

Peculiaridad Orientación sexualidad desconocida

Habilidades

- Disparar Armas de Fuego
- Entrenamiento Físico Intensivo
- Entrenamiento Militar
- Tiene redaños cuando hay que tenerlos

Debilidades

- Insubordinación con el alto mando
- Descaro y arrogancia

PODRICK PAYNE

Marco Poniente

Clase Escudero Novel

Filiación Casa Payne

Familia Pariente del verdugo real

Actitud Amable

Aspecto Daniel Portman

Recuerdos Su padre murió en la guerra. Su madre le abandonó cuando tenía 4 años

Habilidades

- Asistencia a sus aliados
- Monta a caballo regularmente
- Habilidad superior para fornicar
- Ha estudiado heráldica

Matices

- Aun en la mocedad
- Aspirante a caballero

ESCORPIÓN NEGRO/DARCY WALKER

Marco Angel City

Actriz Joan Severance

Clase Superheroína/Agente de Policía

Cita "Lo que no puedo hacer con la placa lo hago con la máscara"

Complicación Enamorada de su compañero de trabajo, a quien no le gusta ella sino su alter ego

Aliados Su amigo Argyle es un experto en tecnología y mecánica

Enemigos Supervillanos como Breathtaker, Aftershock, Gangster Prankster, etc.

Historial Afligida por la muerte de su padre

Habilidades

- Consumada luchadora de artes marciales
- Lleva un anillo capaz de disparar rayos de energía
- Manejo de computadoras
- Conduce el escorpionmovil, un supercoche transformable equipado con varias armas y dispositivos

PAI MEI

Marco Wuxia

Arquetipo Maestro de Artes Marciales

Aspecto Anciano oriental de pelo cano

Actitud Altivo, Despiadado

Peculiaridad Carece de genitales

Pasiones y Prejuicios Comer cabezas de pescado. Es sexista y racista

Historial Exterminó a unos monjes shaolin

Habilidades

- Maestría en Kung Fu +16
- Resistencia Marcial (RES+8)
- Técnica del Garra del Águila (ATA+12)
- Técnica del Pico del Águila (DEF+12)
- Técnica para Explotar Corazón (POD+9)
- Puñetazo de una Pulgada (FUE+8)
- Punto de Presión "Dim Mak"

Disciplinas

- Combatividad con Armas
- Celeridad
- Arcanidad
- Superlongevidad
- Vanagloriar

KORGOTH DE BARBARIA

Marco Barbaria

Arquetipo Bárbaro Neutral

Aspecto Desataviado

Actitud Testarudo

Capacidades

- Ganador de pulsos
- Lleno de cicatrices
- Cervecero
- Le gusta afilar su espada
- Incoercible
- Habla sin tapujos
- No bromea
- Solo oye cosas de su incumbencia
- Pateador indudable

JACK BURTON

Marco Golpe en la Pequeña China

Arquetipo Camionero Aventurero

Allegados Su amigo Wang Chi, su amante Gracie Law, su aliado Egg Shen

Cita "Yo nací dispuesto"

Habilidades

- Radioaficionado con bastantes seguidores en la carretera
- Farda de su camión, el "Pork-Chop Express"
- Cuestión de reflejos

Debilidades

- Nunca se resiste a una buena apuesta
- Ignora que es un patoso con las armas de fuego

GILIUS CABEZADETRUENO

Marco Golden Axe / Yuria

Arquetipo Guerrero Enano

Actitud Osado, Gentil

Aspecto Barba canosa, uniforme verde

Recuerdos El asesinato de su hermano Gari, que murió protegiéndolo en la batalla

Entorno Maestro de Goah

Panorama Bisabuelo de Gilius Rockhead

Capacidades

- Ataque con Hacha +3
- Armadura Ligera +1
- Gran Cabezazo +1
- Pócimas del Trueno +2

SUBOTAI

Marco Era Hyboria

Actor Gerry Lopez

Clase Ladrón y Arquero

Nacionalidad Hyrkania

Religión Los Cuatro Vientos

Cita "Soy pasto para los lobos"

Capacidades

- Disparar Arco +3
- Acuchillar +1
- Birlar bolsos +2
- Subterfugio +1

Debilidades

- Mujeriego -2
- Sin blanca -1

CIRCE

Marco Mitología Griega

Especie Semidivina

Clase Hechicera Centenaria

Familia Hija de Elios, Hermana de Rey Eetes y Princesa Pasifae. Madre de Telégono, con Ulises

Residencia Exiliada en la Isla de Eea

Capacidades

- Multimagia: Zoomancia, Herbomancia, Metamancia (consultar capítulo de Magia)
- Transfiguración: Puede convertir a las personas en animales
- Inmortalidad: No puede morir por medios convencionales
- La medicina no tiene secretos para ella
- Tiene sirvientes que atienden su palacio

SKAN

Marco Los Chicos de la Lluvia (Película)

Estereotipo Joven Escudero Pyross

Aspecto Piel ocre y una cresta de pelo rojizo

Historial Le han hecho creer que sus padres, Rodos y Beryl, fueron unos traidores

Entorno Su hermana Djuba, su mejor amigo Tob, Akkar, hijo del Sumo Sacerdote Razza, su maestro Othar, la Hydross Kallisto

Panorama Convertirse en caballero de Orfalaise, como lo fue su padre, para obtener las piedrasol

Prejuicios Los Hydross de Amphibole

Capacidades

- Entrenado en la lucha con espadas
- Es el mejor de su promoción en el disparo con la ballesta-muñequera
- El medallón de su padre

Incapacidades

- El agua puede dañar su piel y matarle

CAPÍTULO

3

COMPETICIONES

Una competición es un tipo de chequeo extendido que se expresa como [Acción] vs [Acción], [Personaje] vs [Personaje] y también como [ATB] vs [ATB].

LAS COMPETICIÓN MÁS TÍPICA SUELE SER EL COMBATE

Este puede ser cuerpo a cuerpo (Atacar vs Defender) o a distancia (Disparar vs Eludir). Otras competiciones pueden ser una persecución, una lucha entre naves espaciales, un personaje tratando de hechizar a otro, un duelo de ajedrez, etc.

LAS COMPETICIONES PUEDEN SER HOMOGÉNEAS O HETEROGÉNEAS

Son homogéneas cuando los contendientes realizan la misma acción o emplean el mismo atributo. P.ej. Correr vs Correr, FUE vs FUE. Son heterogéneas cuando los contendientes realizan acciones opuestas o emplean diferentes atributos. P.ej. Engañar vs Sospechar, TAL vs RES.

LAS COMPETICIONES TIENEN EN CUENTA LOS FACTORES

Los factores determinantes representan todo aquello que debe tener en cuenta un DJ a la hora de aplicar modificadores y establecer otras directivas de juego. Los factores alteran tanto los atributos como los chequeos. Todas las consideraciones y circunstancias propensas a conferir modificadores son acumulativos.

P.ej. los factores ambientales incluyen condiciones climáticas como la temperatura, humedad, viento, niebla, lluvia, polución, contaminantes, etc. También condiciones del entorno y el terreno como la vegetación, la altitud, la presión atmosférica y la iluminación (maniobrar a ciegas o con baja luminosidad), etc.

En general, cuantos menos factores influyan en un conflicto, mayor es la relevancia de los atributos.

LAS COMPETICIONES TIENEN EN CUENTA LOS CONTRATRIBUTOS (CTB)

Un contratributo es un atributo ajeno como factor. P.ej. la característica de un rival, adversario o contrincante durante una competición. Cuando dos personajes compiten, el atributo del oponente altera o define la dificultad del chequeo ajeno.

P.ej. un guerrero tiene una habilidad de armas 3. Según el tipo de competición, puede recibir un MOD+3 en sus propias tiradas (MOD+CTB) u ocasionar un MOD-3 en las tiradas de su enemigo (MOD-CTB).

LA CONCLUSIÓN DE CADA COMPETICIÓN DEPENDE DE VARIOS FACTORES

El DJ debe tener en cuenta el tipo de maniobra, el estilo de juego, las circunstancias y el grado del mismo. En general, el vencedor decide qué es lo que le ocurre al vencido.

P.ej. en una pelea de taberna la derrota puede significar la inconsciencia del adversario. En un tiroteo significa una herida grave, o la muerte del enemigo, si el grado es alto. Al tratar de hechizar a alguien significa que el sujeto es víctima del mismo. En una carrera, significa simplemente que el rival llega después de otro. Entre dos esgrimistas a primera sangre, pues eso.

También se debe considerar que pifiar en una competición es semejante a un éxito del oponente.

P.ej. un atacante pifia en su tirada de ataque. Esto equivale a un impacto automático del enemigo (consultar autoimpacto).

Los PJ gozan de cierta prerrogativa frente a los PNJ secundarios. No obstante, el DJ siempre tiene la última palabra a este respecto.

P.ej. en un combate con armas, la derrota de un PNJ secundario significaría su muerte. Sin embargo la derrota del PJ no tiene porqué significar lo mismo, si el DJ cree que es inadecuado para la historia.

NIVEL (NIV)

El nivel es un atributo global de un componente de juego. Refleja el índice de poder general de algunos componentes de juego y se usa a menudo en las competiciones. El nivel es equiparable a un penalizador o a la dificultad SDJ.

Pej. luchar contra un enemigo de NIV5 equivale a aplicar un MOD-5. Lo mismo para una trampa de NIV4. Lanzar un hechizo de NIV16 equivale a ejecutar un chequeo de formulación de DIF16. Lo mismo para resistir un veneno de NIV14. Combatir a la vez contra seis rivales de NIV3 equivale a enfrentarse a una competición de NIV18 (6*3).

A modo de referencia, y si el DJ no dicta otra cosa, los nuevos PJ serían de NIV2. Los PNJ secundarios serían de NIV1 y los PNJ terciarios de NIV0.

MODALIDADES

La modalidad es una normativa que dictamina cómo se resuelve un componente de juego, si necesita una tirada y qué jugador la lleva a cabo. El DJ puede implementar cualquier tipo de modalidad con cualquier tipo de competición.

- ◆ **Pasiva** El componente no precisa de tirada. Pej. un ataque pasivo, una iniciativa pasiva, etc.
- ◆ **Activa** El componente precisa de una tirada. Pej. un atributo activo, un daño activo, etc.

TIPOS DE MODALIDAD

Al considerar los tipos de jugadores involucrados, surgen varios tipos de modalidades:

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| ◆ Un solo jugador realiza la tirada | Eso es un chequeo |
| ◆ Varios jugadores realizan la tirada | Eso es un testeo |
| ◆ Ningún jugador realiza tiradas | Eso es un desempate |
| ◆ Se resuelve con una única tirada | Eso es la modalidad uniactiva |
| ◆ Se resuelve con múltiples tiradas | Eso es la modalidad multiactiva |
| ◆ Se resuelve sin tiradas | Eso es la modalidad pasiva |

TIPOS DE PRUEBA

Al combinar las modalidades entre sí, surgen varios tipos de pruebas:

- | | |
|---|---|
| ◆ Un solo jugador tira una sola vez | Eso es un chequeo uniactivo (unichequeo) |
| ◆ Un solo jugador tira varias veces | Eso es un chequeo multiactivo (multichequeo) |
| ◆ Uno o varios jugadores tiran varias veces | Eso es un contrachequeo (chequeo o testeo) |
| ◆ Varios jugadores tiran una sola vez | Eso es un testeo uniactivo (unitesteo) |
| ◆ Varios jugadores tiran varias veces | Eso es un testeo multiactivo (multitesteo) |
| ◆ Varios jugadores tiran una o varias veces | Eso es un contrastesteo (uniactivo o multiactivo) |

OPCIÓN 1: UNICHEQUEO

UN SOLO JUGADOR REALIZA UNA ÚNICA TIRADA

Requiere 1OK. Un único personaje debe tirar una única vez y/o en un solo turno. Un DJ puede utilizar este chequeo en cualquier competición poco importante o cuando sea necesario resolver cualquier prueba de manera rápida.

P.ej. para derrotar a un enemigo, el DJ pide un chequeo simple. El PJ debe conseguir un éxito.

Toda competición se puede resumir. Las maniobras que tienden a durar varias jornadas (como el combate) pueden resolverse con una sola prueba. Es decir, el DJ comienza narrando lo que ocurre durante la confrontación, y para finalizar se realiza un unichequeo resolutivo que comprende la conclusión de toda la competición.

OPCIÓN 2: MULTICHEQUEO

UN SOLO JUGADOR REALIZA MÚLTIPLES TIRADAS

Requiere [NIV]OK. Un único personaje debe tirar múltiples veces y/o en múltiples turnos en función del nivel de la competición.

P.ej. para derrotar a un enemigo, el DJ pide un multichequeo de NIV4. El PJ debe conseguir cuatro éxitos.

En el chequeo múltiple, el DJ puede fijar una duración de la prueba. P.ej. un multichequeo doble requiere dos turnos | tiradas, un multichequeo triple requiere tres, etc. Al declarar dicho atributo, la competición se termina en [NUM]TUR. P.ej. una prueba cuádruple no puede durar más de 4 turnos.

P.ej. para derrotar a un enemigo, el DJ pide un multichequeo quintuple en una competición de NIV3. El PJ debe conseguir tres éxitos en 5 turnos o menos, o perderá la confrontación.

OPCIÓN 2.2: MULTICHEQUEO SECUENCIAL

Los multichequeos normales no exigen éxitos seguidos. P.ej. para completar una tarea un DJ puede pedir 2 éxitos en 5 turnos (2OK{TUR5}). Los multichequeos secuenciales si exigen varios éxitos seguidos.

P.ej. para seguir el rastro a unos bandidos el DJ pide un multichequeo triple y secuencial, es decir, debe superar la dificultad tres veces y/o conseguir 3OK consecutivos.

Si un personaje falla un multichequeo secuencial, la prueba se puede reiniciar y/o el DJ puede variar la cantidad de éxitos necesarios.

P.ej. en una persecución, un DJ requiere un multichequeo doble y secuencial (2OK consecutivos) para que el perseguidor alcance al perseguido. Si falla, el perseguido se aleja.

Un nuevo intento requiere 3OK consecutivos. Si vuelve a fracasar, el perseguido sigue escapando. Un nuevo intento requiere 4OK consecutivos, y así hasta que el perseguidor se rinda, o acabe exhausto.

OPCIÓN 2.3: MULTICHEQUEO SUPLENTE

Es un tipo de multichequeo en el que solamente los PJ efectúan tiradas. Ni el DJ ni los PNJ realizan chequeos. Un DJ puede utilizar esta modalidad cuando no le apetezca realizar las tiradas.

P.ej. los PJ tienen una refriega con un puñado de maleantes. El DJ implementará un combate suplente, por lo que los maleantes no hacen tiradas. Cada turno, los PJ efectuarán sus chequeos de ataque para impactarles, seguidos de otros chequeos de defensa para eludir los impactos ajenos. El nivel de los maleantes penalizará sendos chequeos de los PJ.

OPCIÓN 3: CONTRACHEQUEO

UNO O VARIOS JUGADORES REALIZAN VARIAS TIRADAS

Requiere 1OK de un personaje y 1KO de su oponente. Cada competidor debe efectuar una tirada para evitar el acierto ajeno. Para ser más exactos, para evitar el efecto exitoso de la maniobra del oponente.

P.ej. un PJ combate contra un enemigo, y realiza un chequeo de ataque 2D12+ vs DIF13.

Si falla, su adversario no tiene que realizar ninguna tirada.

Si acierta, su adversario debe realizar un contrachequeo de defensa.

Si el adversario acierta, el PJ falla su ataque.

Si el adversario falla, entonces el PJ si acierta.

Si el adversario obtiene un neutro, el PJ falla, pero gana un MOD+ para el siguiente chequeo.

Si el PJ obtiene un neutro pueden suceder dos cosas SDJ.

El ataque falla, aunque el PJ gana un MOD+ para el siguiente chequeo.

El adversario debe realizar el contrachequeo de defensa aunque con un MOD+ a su favor.

El contrachequeo es un chequeo contractivo: se tira únicamente cuando otro competidor haya acertado. Por lo tanto, la modalidad **contractiva** puede precisar de una tirada dependiendo de un chequeo contrario.

OPCIÓN 4: UNITESTEO

TODOS LOS JUGADORES REALIZAN UNA ÚNICA TIRADA

Gana quien obtenga un total mayor {TOT>}. Este testeo no precisa superar la dificultad base; tan sólo requiere superar el total del oponente (DIF{TOT}).

P.ej. un personaje trata de pasar a hurtadillas por un lugar vigilado por un centinela.
El DJ implementará un testeo simple. Los competidores tiran 2D12+MOD vs 2D12+MOD.
El primero obtiene un TOT11 y el segundo un TOT9. Ninguno ha superado la DIF13. Aun así, el ganador es el primer personaje.

OPCIÓN 5: MULTITESTEO

TODOS LOS JUGADORES REALIZAN MÚLTIPLES TIRADAS

En el testeo múltiple, el DJ no sabe cuanto va a durar la competición. Por lo tanto, la confrontación se resuelve en [NUM]TUR.

OPCIÓN 1: GANA QUIEN CONSIGA VARIOS TOTALES MAYORES

Este testeo no precisa superar la dificultad base y exige {[NUM]TOT>}.

P.ej. un DJ implementa un multitesteo de NIV4. El primer competidor que obtenga 4TOT> es el vencedor.

OPCIÓN 2: GANA QUIEN CONSIGA VARIOS ÉXITOS

Este testeo precisa superar la dificultad base y exige {[NUM]OK}. El vencedor es aquel que acierte más veces.

P.ej. un DJ implementa un multitesteo de NIV3. El primer competidor que obtenga 3OK es el vencedor.

OPCIÓN 3: GANA QUIEN CONSIGA CIERTOS ÉXITOS

Este testeo precisa superar la dificultad base y exige {[CTB]OK}. Es una variante del anterior, con la diferencia de que la cantidad de éxitos depende de los contratributos del oponente.

P.ej. dos luchadores RES6 vs RES4 se pelean en una competición de FUE vs RES.
El DJ implementará un testeo múltiple basado en los contratributos. Para vencer en la confrontación, ambos deben efectuar varios multichequeos de FUE.
El primero debe superar la DIF13 en 4 chequeos (debido a la RES4 de su adversario).
El segundo debe superar la DIF13 en 6 chequeos (debido a la RES6 de su adversario).

OPCIÓN 6: CONTRATESTEO

TODOS LOS JUGADORES REALIZAN UNA O VARIAS TIRADAS

Gana quien obtenga el primer éxito (1OK). El vencedor es aquel que acierte primero, y mientras no haya ganador se sigue tirando. Esta competición suele tener una dificultad alta (DIF>) a fin de que los jugadores tiren muchas veces.

Pej. un DJ implementa un contratesteo de DIF18. El primer competidor que obtenga el éxito es el vencedor.

El contratesteo es un testeo contractivo: se tira únicamente cuando otro competidor haya fracasado.

OPCIÓN 7: DESEMPATE

NINGÚN JUGADOR REALIZA TIRADAS

Es un chequeo pasivo que requiere una cualidad mayor que otro personaje. P.ej. [1ATB>]. El DJ compara varios datos y decide quién es el vencedor. Es decir, gana aquel que tenga la cualidad o cualidades más apropiadas.

Pej. un grupo de PJ formado por una amazona, un mago, un enano y una elfa se disponen a actuar en una ronda. Basándose en su arquetipo, examinando sus atributos y ponderando otras cualidades escritas en las ficha de personaje, el DJ dictamina que su iniciativa y orden de actuación será de elfa → amazona → enano → mago.

El desempate se usa para resolver cualquier prueba o en caso de empate en otra maniobra y se resuelve sin realizar ninguna tirada.

EN CASO DE EMPATE EN OTRA COMPETICIÓN GANA AQUEL CON ATB> | D>

El desempate beneficia al personaje que tenga mejores puntuaciones, o al que tire más dados (es decir, que no prima la aleatoriedad). Un desempate también puede surgir en caso de un resultado neutro.

Pej. sendos competidores de ATB4 vs ATB1 obtienen un TOT15. Pero como el primero tiene un atributo de mayor puntuación gana la competición.

En otra competición, una tirada ⑨⑥② gana a ⑧⑨ porque han chequeado 3D vs 2D.

En otra competición, una tirada ⑩③ gana a ⑥⑦ porque, aunque el resultado es el mismo para ambos (RST13), el primer jugador ha obtenido el dado mayor (D>[RST10]).

Alt. el DJ tiene la potestad de declarar un desempate variante con un atributo menor [ATB<], es decir, que prima la aleatoriedad sobre la puntuación.

VOCABULARIO

(> ≥) Notación de "Mayor" y "Mayor o igual". P.ej. ATB> es un atributo de valor elevado, por encima del promedio, o un personaje con la mayor puntuación.

(< ≤) Notación de "Menor" y "Menor o igual". P.ej. ATB< es un atributo de valor menguado, por debajo del promedio, o un personaje con la menor puntuación.

Alt. Abreviatura de "Alternativamente".

Cuota (*) La simbología del asterisco significa "por", "cada" o "por cada". P.ej. MOD+1*TUR. MOD-1*D.

Demediar Dividir entre 2, o hacer la media redondeada entre varios números.

Directiva (o Directriz) Regla de juego específica, instrucción y/o normativa del sistema. P.ej. las objeciones son directivas que prohíben ciertas medidas.

Dote Hechizos, poderes psiónicos, superpoderes, habilidades paranormales o dones especiales. Cada dote cuenta como una habilidad individual.

Enfrentar Maniobra global de juego. Expresa la acción de un personaje contra algo o alguien.

- ◆ **Afrontar** Acción que alguien efectúa contra otro pseudopersonaje. P.ej. alguna adversidad que impida la acción del personaje.
- ◆ **Confrontar** Acción que alguien efectúa contra otro personaje. P.ej. alguien que trata de impedir o interrumpir una acción ajena.

Entidad Componente que puede ser un objeto, sujeto, individuo, lugar o cualquier otra cosa.

Ficha Colección de cualidades de un componente. P.ej. Ficha de Personaje, Ficha de Sistema.

Golpe Impacto propinado sin armas y/o con las manos desnudas. P.ej. un puñetazo, un coscorrón.

Impacto Éxito de un chequeo de combate, tirada de ataque o situación análoga de no combate. P.ej. una caída. Un impacto puede ser físico | corporal o psíquico | mental y causar daño y dolor.

Intervalo Medida de tiempo que puede referirse a una secuencia, sesión o día SDJ.

JOR (Jornada) Medida de tiempo que puede referirse a turnos, minutos, horas o días SDJ.

Macroacción Acción continua que requiere varias jornadas para completarse. P.ej. forjar una pieza de armadura, reparar un vehículo, traducir unos jeroglíficos, escribir un poema.

Microacción Acciones menores de las que se pueden hacer varias por turno, como charlar y pasear. P.ej. un personaje puede abrir una puerta, cruzar una estancia y recoger un objeto en un mismo turno.

Modal Componente que puede cambiar su modalidad y actuar de manera activa | pasiva SDJ. P.ej. una competición modal, un daño modal, un hechizo modal, un modificador modal MOD+4[D puede ser un MOD+4 o MOD+1D4 o MOD+4D como una tirada variable.

NUM Abreviatura de "Número" o cifra. Si es preciso, su valor correspondiente es definido SDJ.

Opciones (|) La simbología de la barra significa "o bien", mostrando varias alternativas a implementar, usualmente SDJ. El primer término expresa el componente base. P.ej. [5]NUM|PT. Si la barra es doble (||) expresa dos modelos relacionados. P.ej. [Capacidad] || [Incapacidad].

Paradigma Ejemplo de juego, o modelo principal de referencia, puramente ilustrativo u orientativo.

Pelea Tipo de combate cuerpo a cuerpo sin armas. P.ej. con puñetazos, puntapiés, presas y encontronazos.

PRM (Promedio) Referido a una tirada o escala numérica.

Precedente (←) Expresión que significa el paso anterior o precursor. P.ej. TUR←, RST←, NUM←.

Prechequeo (CQ←) Chequeo previo o prueba preliminar a otra acción o circunstancia.

Pretirada | Postirada Antes | después de que un jugador haga una tirada.

Retorno (TUR←) Turno previo y obligatorio que se debe invertir antes que otro. P.ej. un turno exclusivo de preparación o concentración. Tcc. Preacción.

Posturno (TUR→) Turno siguiente al actual. Cuando sea aplicable, un turno posterior no prescribe hasta que se ejecute, ni siquiera al pasar otra sesión. Tcc. Postacción.

Reemplazo ([]) Todo aquello entre corchetes se debe reemplazar o sustituir por el valor real indicado o una palabra específica. P.ej. D[AGI] para alguien con AGI4 significa D4, [FUE]D para alguien de FUE6 significa 6D.

Reemplazo Textual ([_]) La raya significa un texto que se debe nombrar, especificar, concretar o puntualizar. P.ej. "Fobia [_]", "Aptitud de [Habilidad]" o "Pericia con [Dote]". Una cualidad [_] es susceptible de ser escogida varias veces.

Redondear El redondeo base de las operaciones numéricas es hacia abajo. Es decir, si surge, la parte decimal se despreja. Cuando hay un redondeo "<" entonces se produce un forzado hacia abajo. P.ej. la mitad de 1 se considera 0. Cuando hay un redondeo ">" entonces se produce un forzado hacia arriba. P.ej. la mitad de 3 se considera 2.

Serial (↔) Simbología que significa "desde - hasta" (ambas inclusive). P.ej. ④↔⑥.

SDJ Acrónimo que significa "según dictamine el DJ, según su criterio, a su juicio, a discreción del DJ", "si el DJ lo consiente", "siempre que el DJ lo autorice o apruebe, con su permiso, amparo o consentimiento".

Subdividir Dividir entre 4, o la mitad de la mitad de un efecto.

Subsiguiente (→) Expresión que significa el paso posterior o sucesor de un proceso. P.ej. CQ → 3D6+ATB → ⑥⑤③ → RST14 → TOT16 → OK significa que un jugador chequea 3D6, suma las cifras obtenidas y saca un 14, agrega el atributo, consigue un total de 16 y acierta la maniobra.

TCC Abreviatura de "También conocido como".

Uniplicar (o Uniple) Multiplicar por 1.5.

CAPÍTULO

4

GRADO

El grado (GD) determina el efecto de una maniobra. Actúa como un atributo que representa la intensidad de un chequeo, expresando cómo ha resultado la acción. El efecto de los chequeos es directamente proporcional al grado: cuanto mayor es el grado mayor es el efecto.

EL GRADO DEL CHEQUEO ES LA DIFERENCIA ENTRE EL TOTAL Y SU DIFICULTAD

El chequeo estándar tiene un $GD = \text{TOT} - \text{DIF}$.

EL GRADO DE ÉXITO (GDE) ES EL GRADO POSITIVO

Surge cuando el total excede a la dificultad ($\text{TOT} > \text{DIF}$). P.ej. DIF12 → TOT17 tiene un GDE5 | GD+5.

EL GRADO DE FALLO (GDF) ES EL GRADO NEGATIVO

Surge cuando el total no excede a la dificultad ($\text{TOT} < \text{DIF}$). P.ej. DIF18 → TOT14 tiene un GDF4 | GD-4.

EL GRADO NEUTRO (GDO) ES EL GRADO CERO

Surge cuando el total iguala a la dificultad ($\text{TOT} = \text{DIF}$). Por lo tanto, su valor siempre es cero.

Total	Etc.	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Etc.
Grado (GD)	Etc.	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Etc.
Semigrado (GD+2)	Etc.	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	Etc.
Supergrado (GD*2)	Etc.	-14	-12	-10	-8	-6	-4	-2	0	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	Etc.

ANTICHEQUEO

ACARREA PERJUICIOS AL FALLAR, PERO NO CONLLEVA NADA AL ACERTAR

Un antichequeo solamente tiene en cuenta el GDF. Pej. genera [GDF]PT al fallar y OPT al acertar. Los antichequeos se producen con maniobras reactivas. Una maniobra reactiva es una acción obligatoria en la que el DJ exige realizar un chequeo.

El DJ puede requerir un antichequeo cuando un personaje se enfrenta a una adversidad so pena de sufrir ciertas consecuencias. Pej. al verse expuesto a cierto clima, con una maniobra de esquivo o equilibrio, para evitar un penalizador, etc.

Pej. un PJ es testigo de la invocación un ser monstruoso. El DJ exige un antichequeo contra miedo que tendrá que superar so pena de resultar «desparvido».

Otro personaje sufre una caída. Si falla el antichequeo sufrirá un MOD-GDF en el intervalo.

Un personaje cae víctima de una enfermedad. Si falla el antichequeo los síntomas del mismo duran [GDF]OR.

En ciertas competiciones multitudinarias, también puede ganar aquel con GDF< cuando fallan todos los participantes. Pej. una carrera de obstáculos.

PROCHEQUEO

ACARREA BENEFICIOS AL ACERTAR, PERO NO CONLLEVA NADA AL FALLAR

Un prochequeo solamente tiene en cuenta el GDE. Pej. genera [GDE]PT al acertar y OPT al fallar. Los prochequeos se producen con maniobras proactivas. Una maniobra proactiva es una acción opcional o maniobra en la que el PJ quiere realizar un chequeo.

Un PJ puede realizar un prochequeo cuando su personaje decide enfrentarse a algo o alguien. Pej. atacar a otro personaje, formular un hechizo, realizar una prueba, etc.

Pej. un PJ formula un hechizo de protección. Al acertar el chequeo de formulación, esta capacidad proporcionará un MOD+GDE contra los ataques.

Otro personaje emplea su poder de teletransportación. Si acierta el prochequeo, podrá desplazarse hasta [GDE] distancia.

Un personaje activa una dote. Si acierta el prochequeo, sus efectos duran [GDE]OR.

AMBICHEQUEO

COMBINA EL PROCHEQUEO Y EL ANTICHEQUEO EN UNO

El ambichequeo tiene en cuenta ambos grados. Pej. generan [GDE]PT al acertar y [GDF]PT al fallar. Sus grados pueden conllevar otros modificadores que dependen del tipo de maniobra, personaje o contributo.

P.ej. al tratar de arrebatarse un atributo un personaje puede ganar o perder ciertos puntos (consultar disciplinas), en un combate en el que cada turno se inflige o se sufre un impacto (consultar reyerta), en determinadas formulaciones de hechizos (consultar ambimagia).

Emplear el ambichequeo en una competición hace que esta sea más rápida, puesto que una tirada expresa la acción de varios competidores, y potencialmente, más peligrosa, puesto que prácticamente no hay neutros.

P.ej. un par de abogados discuten en un tribunal ante un juez. Ambos personajes realizan sendos chequeos dialécticos para averiguar quien lleva las riendas de la competición. El primero obtiene un GDE5 y su oponente un GDE8. Como ostenta el grado mayor, el DJ explica que el segundo personaje discurre una triquiñuela legal, y el juez le da la razón del caso.

MULTICHEQUEO

Cuando el grado interviene en este tipo de prueba el DJ puede exigir grados mayores. P.ej. $GDE \geq GDE \leftarrow$ (consultar metrochequeo). Esto aumenta la complejidad de cualquier chequeo, e incluso perjudica el obtener un total muy alto (TOT \rightarrow) en los primeros resultados.

P.ej. un personaje trata de hackear el ordenador de una megacorporación. Para ello debe sortear las medidas de seguridad de un servidor, a cual más difícil. El DJ le exige un ambichequeo de NIV3: debe conseguir 3OK con grados cada vez más altos.

En su primera tirada acierta y obtiene un GDE2.

Por lo tanto, en su segunda prueba debe acertar, y además, obtener al menos, otro GDE2. Realiza la segunda tirada, acierta y consigue un GDE9. Esto no le beneficia del todo puesto que en su tercera y última prueba debe obtener un $GDE9 \geq$.

Es decir, si hubiese sacado un GDE4 en su segunda prueba, la tercera prueba tendría un $GDE4 \geq$, que es más asumible en términos de probabilidad.

CONTRACHEQUEO

Cuando el grado interviene en este tipo de pruebas, el contrachequeo se modifica según el grado del oponente como MOD-GDE. Es decir, actúa de una manera similar al antichequeo.

P.ej. un personaje trata de hacer una llave de lucha libre a su adversario. Realiza su chequeo base 2D12+ vs DIF13 y obtiene un GDE4. Para tratar de zafarse, su adversario debe realizar un contrachequeo similar aunque con un MOD-4.

CONTIENDA

Es un tipo de competición que utiliza grados acumulados y usa la dificultad base para cada chequeo. Los GDE y GDF se conservan y calculan en dos pilas independientes. Cuando uno de los dos grados rebasa cierto límite la competición se termina.

ÉXITO: UN PERSONAJE VENDE CUANDO SUS GDE \geq 13

Pej. un PJ con una cualidad "Espada Ancha +3" combate contra un orco de NIV2. Su chequeo consistirá en tirar 2D12+1 vs DIF13 (+3RG-2NIV) hasta que haya un ganador.

En el TUR1 obtiene un TOT14 \rightarrow GD+1 por lo que le impacta.

En el TUR2 obtiene un TOT10 \rightarrow GD-3 por lo que falla.

En el TUR3 obtiene un TOT7 \rightarrow GD-6 \rightarrow GDF9 (-3-6).

En el TUR4 obtiene un TOT20 \rightarrow GD+7 \rightarrow GDE8 (+1+7).

En el TUR5 obtiene un TOT18 \rightarrow GD+5 \rightarrow GDE13 (+8+5).

El PJ ha alcanzado el GDE requerido por lo que gana la competición y mata al orco.

FALLO: UN PERSONAJE PIERDE CUANDO SUS GDF \leq -13

Pej. un PJ que trabaja de "Carguero Espacial" se ve metido en una carrera con su astronave y trata de sortear un peligroso campo de asteroides de NIV5. El DJ le concede un +2 por dicha cualidad. Su chequeo consistirá en tirar 2D12-3 vs DIF13 (+2MOD-5NIV) hasta que haya un ganador.

En el TUR1 obtiene un TOT4 \rightarrow GD-9 por lo que falla.

En el TUR2 obtiene un TOT13 \rightarrow GD0 \rightarrow OKO.

En el TUR3 obtiene un TOT8 \rightarrow GD-5 \rightarrow GDF14 (-9-5).

El PJ ha superado el GDF límite por lo que pierde la competición y choca contra una asteroide.

CONTIENDA (TESTEO)

En una contienda normal solamente realiza chequeos un personaje. En una contienda como testeo tiran todos. El primero de los competidores que rebasa uno de sus dos grados determina quién es el ganador | perdedor de la competición.

Alt. dos contendientes igualados empiezan una competición al 50%.

Si el primer competidor acierta su chequeo, las probabilidades pasan a ser 60%/40% a favor de este. Si vuelve a acertar pasan a ser 70%/30%, aunque si gana el oponente vuelven a tener 60%/40%.

Al llegar al 100% de la competición el vencedor será el primer competidor.

Al llegar al 0% de la competición el vencedor será el segundo competidor.

Si otros contendientes tienen atributos muy desiguales, la competición puede comenzar con otro porcentaje, a favor del que tenga las mejores puntuaciones (consultar diferencial).

DUELO

Es un tipo de competición que utiliza un único grado acumulativo. Todos los grados se calculan en la misma pila de resultados. Los GDE suman los resultados previos, pero los GDF los restan. Debido a ello, esta competición puede ser virtualmente interminable. Cuando el grado rebasa cierto nivel dictaminado por el DJ la competición se termina.

P.ej. un PJ combate contra un robot de NIV4 y el DJ dictamina una competición de NIV8.

En el TUR1 el PJ acierta y obtiene un GDE3. Por lo tanto, la competición tiene un GD+3.

En el TUR2 el PJ fracasa y obtiene un GDF4. La competición tiene ahora GD-1 (3-4).

En el TUR3 el PJ acierta y obtiene un GDE8. La competición tiene ahora GD+7 (-1+8).

Así proseguiría la competición hasta que se rebasase GD+8 en cuyo caso ganaría el PJ o GD-8 en cuyo caso ganaría el robot.

Alt. se pueden omitir los GDF de las maniobras. Esta variante consigue que la competición termine más pronto de lo habitual.

DUELO (TESTEO)

En un duelo normal solamente realiza chequeos un personaje. En un duelo como testeo tiran todos por lo que el ganador es quien obtenga un TOT | GDE> acumulativo.

P.ej. para ganar una partida de cartas el DJ dicta un duelo de NIV15. En la primera ronda los personajes obtienen GD4 · 7 · -1 · 6.

En la segunda ronda vuelven a tirar y obtienen GD 3 · 1 · 5 · -3. Estos grados se agregan sus puntuaciones anteriores por lo que ahora tienen GD 7 · 8 · 4 · 3. Los jugadores proceden con una tercera tirada y así continuamente hasta que uno supere DIF15.

Cuando la competición es de dos personajes oponentes, el grado se calcula según la diferencia de sendos totales. El nivel del oponente actúa como un bonificador de sus propias tiradas.

P.ej. un PJ combate contra un robot de NIV4 en una competición de NIV6. En su primera tirada de ataque, el PJ tira 2D12+ y obtiene un TOT17. Luego el robot tira 2D12+4 y obtiene un TOT15, por lo que el grado de la competición ahora es GD+2 (17-15).

En el TUR2 el PJ obtiene TOT9 y el robot TOT16. La competición tiene ahora GD-5 (2-7).

En el TUR3 el PJ obtiene TOT19 y el robot TOT10. La competición tiene ahora GD+4 (-5+9).

Así proseguiría la competición hasta que se rebasase GD+6 en cuyo caso ganaría el PJ o GD-6 en cuyo caso ganaría el robot.

CAPÍTULO

5

PSEUDOPERSONAJES

Los pseudopersonajes (PS) son componentes de juego que tienen cualidades como un personaje. P.ej. un objeto, un lugar, un arma, un hechizo, una trampa, una edificación, un vehículo.

La mayoría de personajes suelen ser seres vivos o criaturas autónomas, sin embargo, los pseudopersonajes suelen ser seres inertes o entidades inánimes. P.ej. una espada, una armadura, un veneno, unas arenas movedizas, un castillo, una aeronave, un mecha.

LOS PSEUDOATRIBUTOS SON LOS ATRIBUTOS DE UN PSEUDOPERSONAJE

Básicamente, sus puntuaciones son prefijadas SDJ, aunque en algunos casos pueden ser unánimes. Si es preciso el DJ determina los pseudoatributos antes de tirar y los aplica después de resolver la maniobra. Principalmente hay dos tipos de pseudoatributos: el grado (GD) y el nivel (NIV).

LOS PSEUDOPERSONAJES SUELEN TENER UN GRADO

Cuando un personaje utiliza un pseudopersonaje, el grado del pseudopersonaje modifica el grado del chequeo, alterando sus efectos en caso de éxito.

P.ej. un PJ esgrime una pistola y otro PJ viste una armadura. La pistola y la armadura son pseudopersonajes.

Tanto el daño que causa el tipo de arma como la calidad de la armadura están representados por su grado. Por consiguiente, es potestad del DJ dictaminar su puntuación. El DJ establece que la pistola tenga un GD5 y la armadura tenga un GD2.

Si el PJ acierta su maniobra de disparo y obtiene un GD2, el grado de la pistola se agrega al grado del chequeo, convirtiéndolo en GD7 (2+5) y modificando el daño que inflige.

Si el PJ sufre un ataque y su enemigo obtiene un GD3, el grado de la armadura se sustrae del grado del chequeo, convirtiéndolo en GD1 (3-2) y absorbiendo parte del daño infligido.

LOS PSEUDOPERSONAJES PUEDEN TENER NIVEL Y GRADO

Cuando un pseudoperсонаje modifica tanto el chequeo como el grado, entonces se representa tanto por el atributo de NIV como por el atributo de GD.

P.ej. un veneno tiene NIV4 y GD5. La puntuación de nivel penaliza el chequeo del personaje que lo recibe, mientras que la puntuación de grado modifica la duración de sus efectos.

Un hechizo de sanación tiene NIV2 y GD-1. La puntuación de nivel penaliza el chequeo de formulación, mientras que la puntuación de nivel modifica la magnitud de la dote (en este caso, la cantidad de daño que se recupera).

CATEGORÍAS

Las categorías son una clasificación de los tipos de grados de juego, tanto para personajes como para pseudoperсонаjes. Las categorías constituyen un pequeño listado de referencia para ayudar al DJ a establecer dichos atributos.

Las siguientes categorías base se muestran como un ejemplo a tener en cuenta, aunque cada DJ puede confeccionar su propio listado de componentes según el marco y estilo de juego.

PSEUDOCATEGORÍAS

- ◆ **GD-4** P.ej. un puñetazo, un hechizo poco potente.
- ◆ **GD-2** P.ej. una navaja, una piedra pequeña, un hechizo ligero.
- ◆ **GDO** P.ej. un cuchillo, un arco, un hechizo normal, una pequeña caída.
- ◆ **GD2** P.ej. una espada, una pistola, un hechizo pesado, una armadura de cuero.
- ◆ **GD4** P.ej. un espadón, una escopeta, un hechizo muy potente, una armadura de metal.

CATEGORÍAS DE TAMAÑO

- ◆ **GD-5** P.ej. un infrahumano, un gnomo diminuto.
- ◆ **GD-2** P.ej. un animal menor que un humano, un mediano, un robot ligero.
- ◆ **GDO** P.ej. un humano normal, un elfo, un androide.
- ◆ **GD2** P.ej. un animal mayor que un humano, un ogro, un robot pesado.
- ◆ **GD5** P.ej. un superhumano, un troll enorme.

Las categorías no tienen límite. P.ej. se puede usar un GD6 con una gran caída, un GD7 con una explosión, un GD8 para un gigante, un GD9 con el aliento de un dragón, un GD10 con un misil, etc.

TIPOS DE CATEGORÍAS

Una vez prestablecidos los grados de categoría base por el DJ, sus puntuaciones modifican el grado del chequeo, en aquellas maniobras susceptibles. Esto se puede implementar de varias maneras.

- ◆ **Paradigma Sumador** P.ej. un pseudopersonaje de GD5 conlleva un GDE+5, otro de GD-2 conlleva un GDE-2 (como sustractor).
- ◆ **Paradigma Multiplicador** P.ej. un pseudopersonaje de GD1 conlleva un GDE*1.5, otro de GD-3 conlleva un GDE÷3 (como divisor).

Aunque el grado modifique el GDE con un número negativo, este nunca puede ser menor que cero.

P.ej. un PJ enano con una habilidad "Hacha de Batalla +3" ataca a un soldado orco de NIV15 que blande un sable. Establece que el hacha es de GD*2 y el sable de GD*1.5.

El PJ enano realiza un prochequeo 2D12+3 vs DIF15→⑦⑨→TOT19→OK→GDE4 (19-15). El orco deberá realizar un antichequeo con MOD-8 (GDE4*2) para tratar de eludir el impacto. Si falla, resulta impactado y el combate termina, dando por ganador al enano. Si acierta, el ataque resulta parado o esquivado, y el combate prosigue.

En el siguiente turno le tocaría al orco realizar su ataque. Si el orco acierta, el enano deberá realizar un chequeo similar para defenderse de su rival.

AUXILIARES

Los auxiliares (AUX) son atributos que expresan el efecto de una maniobra y se generan después de ciertos chequeo exitosos (en la mayoría de casos). P.ej. el daño tras acertar un ataque, la intensidad de un hechizo.

Su puntuación deriva del grado del chequeo y se modifica según el grado del pseudopersonaje implicado. Es decir $AUX=GD(CQ)+GD(PS)$.

Como normativa base, al criticar, los puntos auxiliares se duplican. Asimismo, su puntuación se puede reducir libre y voluntariamente a elección del jugador que ocasiona dicho auxiliar. Hay varios tipos de auxiliares:

DAÑO

UN PERSONAJE QUE ACUMULE [13|NUM]PD CAE MUERTO

El daño mide la gravedad de un impacto o la potencia de un ataque. P.ej. tras un chequeo de combate con un arma, en una caída, etc. Los PD (puntos de daño) se infligen en caso de impacto, y cada impacto conlleva PD acumulativos.

P.ej. un personaje es impactado con un hacha de NIV3 y un GD4 por lo que sufre 7PD.

P.ej. un personaje recibe 5PD aunque viste una armadura de NIV2, por lo que sufre 3PD.

P.ej. un personaje es atropellado por un vehículo y realiza un antichequeo sufriendo $[GDF]PD$.

En un combate, sufrir daño no significa necesariamente herir o hacer sangrar al oponente, sino hacerle perder su vigor, magullarle, hacerle un rasguño, hacerle trastabillar, rozarle, forzarle a retroceder u obligarle a efectuar una parada peligrosa.

TODO IMPACTO DEBE TENER EN CUENTA VARIOS FACTORES DETERMINANTES

P.ej. para las caídas los factores serían la altura y la superficie de aterrizaje, para las quemaduras y congelaciones serían el tiempo de exposición y la temperatura, etc.

Además alguien impactado antes de que haya actuado ese turno ya no puede hacer nada más en dicho turno. Y alguien impactado después de que haya actuado ese turno pierde la iniciativa en el posturno.

LOS PD SE RECUPERAN AL CABO DE UN INTERVALO

Para ajustar la cantidad de daño soportado, el DJ puede tener en cuenta el tamaño de los personajes mediante un grado (consultar Categorías). Al combinar el nivel con el grado, un DJ puede personalizar la dificultad de los enemigos y adversidades de los PJ.

P.ej. un DJ puede crear desde un miserable kobold de NIV-6 y GD-6 que probablemente muera de un solo impacto, hasta un gólem infernal de NIV12 y GD12 que sea prácticamente invencible.

DOLOR

UN PERSONAJE QUE ACUMULE [13|NUM]PD CAE INCONSCIENTE Y/O RENDIDO

A diferencia del daño, que puede matar, el dolor solamente puede hacer desmayar a un personaje. El dolor se puede emplear en lugar del daño en ciertas pruebas y competiciones alternativas.

P.ej. en una pelea sin armas de artes marciales, en una confrontación deportiva, en un duelo psíquico, en una lucha entre superhéroes.

MAGNITUD

La magnitud mide la efectividad de una dote. P.ej. tras formular un hechizo en un chequeo de magia. Los PG (puntos de magnitud) pueden establecer el nivel de dicha dote, su alcance, su duración, su precisión, producir otra puntuación análoga, etc.

P.ej. un hechizo de «Curación» determinaría el daño que recupera un personaje como [AUX]PD.
 P.ej. un hechizo de «Protección» proporcionaría un bonificador a la defensa como MOD+AUX.
 P.ej. un hechizo de «Aturdir» ocasionaría un penalizador al enemigo como MOD-AUX.
 P.ej. un hechizo de «Invisibilidad» duraría tantos turnos como [AUX]TUR.
 P.ej. un encantamiento que infiera cierto estado durante [AUX]OR.
 P.ej. una dote que incremente la fuerza u otra características del personaje como ATB[AUX].

MARGEN

El margen se utiliza en determinados chequeos que no son ni de combate ni de magia. Los PF (puntos de margen) se producen tras la conclusión dichas maniobras.

P.ej. en una persecución reflejan la porción de distancia recorrida, con un límite de [NUM]PF.
 P.ej. en una macroacción establecen el tiempo gastado para finalizar la tarea, hasta [NUM]OR.
 P.ej. en una discusión, o combate social, pueden representar el estado de ánimo (ver Dialéctica).
 P.ej. al enrolar soldados para una tropa armada, un P] consigue tantos PN] como [GDE*NUM]PF.

CHASIS ES MULTIAMBIENTAL

Está fundamentado en la idea ser utilizado en cualquier marco, universo imaginario o época histórica, desde la clásica fantasía medieval hasta la ciencia ficción futurista.

CHASIS ES MULTISISTEMA

Es decir, no tiene un sistema singular sino plural. Para crear los personajes, establecer sus atributos, asignar las puntuaciones o resolver las acciones hay diferentes métodos y alternativas.

CHASIS ESTÁ AL SERVICIO DEL DJ

Este sistema promulga que el DJ no se ciñe al reglamento. El reglamento se ciñe al DJ. En caso de duda, sus decisiones son inapelables y su veredicto siempre prevalece sobre cualquier normativa.

CHASIS ES UNA HERRAMIENTA

El uso que se haga de él depende enteramente de los jugadores. Si un combate resulta demasiado peligroso, o la dificultad de una maniobra se antoja demasiado alta es debido a la decisión del DJ y no porque el reglamento lo estipule.

CHASIS TIENE UNA EXPANSIÓN

Si quieres profundizar aun más en el sistema, puedes continuar con el manual avanzado, donde hay mucha más información, reglas, componentes y opciones de personalización.