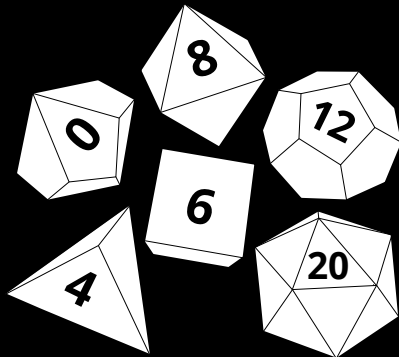


CHASIS

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.109 (2020/09)

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, Deepin Linux

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	Opción 5: Ambivalentes.....	76
Índice.....	3	Opción 6: Dramáticas.....	76
Proemio.....	9	Opción 7: Personalizadas.....	77
MANUAL BÁSICO.....	10	Pseudocaracterísticas.....	78
Prefacio.....	11	CAPÍTULO • COMPETICIONES.....	80
CAPÍTULO • FUNDAMENTOS.....	12	Opción 1: Unichequeo.....	81
Creación De Personajes.....	13	Opción 2: Multichequeo.....	81
Gestión De Chequeos.....	17	Opción 3: Contrachequeo.....	82
CAPÍTULO • ATRIBUTOS.....	22	Opción 4: Unitesteo.....	83
Desarrollo.....	24	Opción 5: Multitesteo.....	83
Disciplinas.....	26	Opción 6: Contratesteo.....	84
Cadenciales.....	27	Opción 7: Desempate.....	85
Ejemplos De Personajes.....	29	Opción 8: Autochequeo.....	86
CAPÍTULO • FACTORES.....	32	Ejemplos De Competiciones.....	87
Graduales.....	35	CAPÍTULO • PUNTOS.....	88
Aperturas.....	37	Puntos De Vida (PV).....	88
Nivel (NIV).....	38	Puntos De Mente (PW).....	89
Reservas (@).....	40	Puntos De Desarrollo (PL).....	90
Energía.....	41	Puntos De Movimiento (PMV).....	92
CAPÍTULO • AUXILIARES.....	42	Puntos De Carga (PQ).....	94
Categorías.....	44	Puntos De Agotamiento (PH).....	95
Tipos De Auxiliares.....	45	Puntos De Magia (PM).....	96
Daño.....	45	Puntos De Acción (PCC).....	97
Dolor.....	45	Puntos Atómicos (PZ).....	98
Magnitud.....	46	Puntos De Prototipo (PP).....	99
Margen.....	47	Puntos Personalizados.....	99
VOCABULARIO.....	49	Puntos Expresos.....	100
MANUAL AVANZADO.....	57	Puntos De Armadura.....	100
Expansión.....	58	Puntos De Iniciativa.....	101
Modalidades.....	59	Puntos Monetarios.....	102
Superextremos.....	60	CAPÍTULO • TIRADAS.....	103
Facultades.....	60	Resultados (RST).....	105
Potestades.....	60	Modificadores (MOD).....	107
Condicional { }.....	62	Atípicos (MOD!).....	107
Periódico.....	65	Aritméticos.....	108
Etiquetas.....	66	Hemimodificador.....	108
CAPÍTULO • CARACTERÍSTICAS.....	68	Aperturas.....	109
Opción 1: Estándar.....	69	Tiradas Cerradas.....	109
Opción 2: Simplificadas.....	75	Tiradas Abiertas (D [∞]).....	109
Opción 3: Compactas.....	75	Tiradas Semiabiertas.....	110
Opción 4: Anatómicas.....	75	Tiradas Simples.....	111

PROEMIO

Desde el primer momento en el 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.

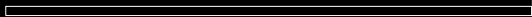
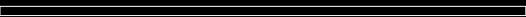
Siempre he buscado un sistema que me permita hacer de todo en cualquier ambientación. Y que me permita cambiar de unas reglas a otras. Nunca lo he encontrado.

Ni siquiera los juegos genéricos me han parecido muy genéricos. ¿Por qué tengo que usar 3D6 si a mí 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 mí 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 cinemático. 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 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. No obstante, se recomienda consultar el apartado de vocabulario de juego para asimilar los conceptos comunes.

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:

◆ **UN PJ ES UN PERSONAJE JUGADOR**

Es aquel controlado e interpretado por un jugador.

◆ **UN PNJ ES UN PERSONAJE NO JUGADOR**

Es aquel controlado e interpretado por el DJ.

◆ **UN PSJ ES UN PSEUDOPERSONAJE**

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, sin embargo, los pseudoperсонаjes suelen ser seres inertes.

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). Normalmente un chequeo se resuelve por medio de una tirada, en la que las cualidades del personaje actúan como modificadores de la misma, afectando al resultado. La mayoría de chequeos se realizan utilizando 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", "Ucronia histórica", "Distopía post-apocalíptica", "Western", "Segunda Guerra Mundial", "Época victoriana", "Epopéya 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. "Heredita 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", "Buscavidas".

El arquetipo sirve como una guía para los chequeos del personaje, mientras que el estereotipo sirve como una guía para interpretar a dicho personaje.

4) CITA: ¿CUÁL ES SU LEMA?

La cita es una oración, expresión recurrente, grito de guerra o muletilla del personaje. Puede ser cualquier locución, un aforismo, un proverbio, una frase que activa sus poderes, etc.

P.ej. "El mundo es demasiado grande y la vida demasiado corta", "Vuestros modales ofenden casi tanto como vuestro aliento", "Todo le llega al que sabe esperar", "Solo confío en mi acero", "Cuanto más altos son más bajo caen", "Ataco primero, pregunto después", "Soy demasiado viejo para esto", "En la caridad no hay excesos", "Antes la muerte que el deshonor", "Mala hierba nunca muere", "Se acerca el invierno", "Hola, me llamo Iñigo Montoya. Tú mataste a mi padre. Prepárate a morir".

5) ASPECTO: ¿QUÉ ASPECTO TIENE?

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

P.ej. "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".

6) ACTITUD: ¿QUÉ PERSONALIDAD TIENE?

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

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

7) PASADO: ¿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?

P.ej. "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", "Ha experimentado [suceso] por lo que [consecuencial]."

8) FUTURO: ¿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? ¿Cuál es su prioridad? ¿Qué es lo que no puede permitirse? ¿Cómo es su futuro? ¿Qué tipo de historias quiere desarrollar el jugador?

Pej. "Debe ganar una apuesta que ha hecho recientemente", "Su obra está en entredicho", "Tiene pingües trapicheos", "Partícipe de un proyecto gubernamental", "Desbanca a su madrastra", "Hallar la cura de una pandemia", "Encontrar el crecepepo 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.

Pej. "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", "Rey de los novillos".

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? ¿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 única habilidad, ¿cuál sería? Y teniendo en cuenta el metajuego, ¿qué tiradas le gusta hacer al jugador?.

Pej. "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.

¿Cuál 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?

Pej. "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 una redacción extensa, puede hacerlo en el reverso de la ficha (consultar biografía).

EL CUESTIONARIO ES FLEXIBLE

No es preciso responder el formulario en un orden determinado. Tampoco es necesario responder inmediatamente a todas las preguntas. Si no surgen buenas respuestas, deja algunas cualidades en blanco y rellénalas después.

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, la peculiaridad puede omitirse, etc. Asimismo, cada PJ del grupo puede mostrar diferentes tipos de rasgos.

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 marco y el estilo como contexto de juego. En el compendio de rasgos hallarás un listado de cualidades y cuestionarios que puedes usar con los personajes.

LAS RESPUESTAS 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?.

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 propios poderes y hechizos, aunque el DJ debe procurar cierta moderación. Cada capacidad cuenta como una habilidad individual.

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 según el siguiente 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. Pej. "Atacar", "Observar", "Memorizar", "Negociar", "Esperar", "Huir", "Reaccionar".

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

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

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. Pej. +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. Pej. -1, -2, -1D8, etc. Si existe cualquier otro agravante a la maniobra, el DJ agrega otro penalizador.

Pej. 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 (DIF). 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 $\textcircled{0} \geq$ en cada dado, sin importar la dificultad ni el total. P.ej. $\textcircled{0}\textcircled{0}$ no es un crítico, pero $\textcircled{0}\textcircled{1}$ sí lo es.
- ◆ **Pifia** Se obtiene un $\textcircled{3} \leq$ en cada dado, sin importar la dificultad ni el total. P.ej. $\textcircled{4}\textcircled{2}$ no es una pifia, pero $\textcircled{3}\textcircled{3}$ sí lo es.
- ◆ **Hipérbole^b** Se obtiene un $\textcircled{1}\textcircled{0}$, sin importar la dificultad ni el total.

Los modificadores base no anulan los resultados extremos (críticos, pifias e hipóboles). En caso de duda, los extremos prevalecen sobre otros resultados.

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. P.ej. cuando dos personajes compiten, el vencedor decide qué es lo que le ocurre al vencido. 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 pero hay una [Inconveniencial]" o "Lo fallas pero hay una [Conveniencial]".
- ◆ **Crítico** (o superéxito) El personaje consigue lo que se propone, y además, le ocurre algo muy beneficioso. P.ej. "Lo logras y encima [Conveniencial]".
- ◆ **Pifia** (o superfallo) El personaje no consigue lo que se propone, y además le ocurre algo muy perjudicial. P.ej. "No lo logras y encima [Inconveniencial]".
- ◆ **Hipérbole** (o 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.

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).

Una acción neutra es un éxito y un fallo, al mismo tiempo, o ni un acierto ni un fracaso. Para idear un resultado neutro, combina parcialmente el éxito y fallo de una maniobra, o ninguno de ellos, con moderación. Los jugadores deben echar mano de la inventiva en cada situación concreta, y en función del contexto, haciendo uso del pensamiento lateral. De hecho, gracias a los neutros pueden surgir escenas muy curiosas.

P.ej. 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 individuo le ignora. Sin embargo, otro dependiente se acerca y le da su número de teléfono.

Un PJ trata de lanzar uno de sus hechizos y consigue un neutro. El personaje no formula el hechizo que quería, sino otro de sus hechizos conocidos.

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

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

El grado (GD) determina el efecto de una maniobra. Es 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.

- ◆ **Grado del chequeo** Es la diferencia entre el total y su dificultad ($GD = TOT - DIF$).
- ◆ **Grado de éxito (GDE)** Es el grado positivo. Surge cuando el total de la tirada excede a la dificultad ($TOT > DIF$). P.ej. $DIF13 \rightarrow TOT17$ tiene un $GDE4 | GD+4$.
- ◆ **Grado de fallo (GDF)** Es el grado negativo. Surge cuando el total de la tirada no excede a la dificultad ($TOT < DIF$). P.ej. $DIF13 \rightarrow TOT10$ tiene un $GDF3 | GD-3$.
- ◆ **Grado neutro (GDO)** Es el grado cero. Surge cuando el total iguala a la dificultad ($TOT = DIF$).

Esta fase no siempre es necesaria. Cuando un chequeo se resuelve de manera rápida, o solamente precisa de una única tirada, el grado se puede omitir.

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 alcanza la dificultad requerida se produce un fallo.

TODO CHEQUEO NECESITA UNA DIFICULTAD

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. En una competición, bonificar al oponente favorecido o penalizar al oponente desfavorecido también es análogo.

TODAS LAS PRUEBAS SE GESTIONAN DE LA MISMA MANERA

En este manual no hay capítulos específicos dedicados a un tipo de maniobra concreta, como el combate, aunque sí hay ejemplos concretos. 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.

TODA ACCIÓN SE PUEDE DESESTIMAR

Si el DJ está seguro de cómo terminará una maniobra, el chequeo se omite, o se considera como una nuliacción. Esto puede suceder cuando un personaje pretende hacer algo que ignora por completo, o cuya dificultad es muy elevada.

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. Pej. 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.

TODA CONCLUSIÓN ES CIRCUNSTANCIAL

Para determinar las consecuencias de una competición, el DJ debe tener en cuenta el tipo de maniobra, el estilo de juego, los factores involucrados y el grado del mismo.

Pej. 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 que alguien llega después de otro. Entre dos esgrimistas a primera sangre, pues eso.

SOLAMENTE LOS PJ EFECTÚAN TIRADAS

Como directiva base, ni el DJ ni los PNJ realizan chequeos, por lo que dichos personajes no pueden criticar ni pifiar.

Pej. los PJ tienen una refriega con un puñado de maleantes. Para este combate, el DJ implementa que los maleantes no hagan tiradas. Cada turno, los PJ efectuarán sus chequeos de ataque para impactarles, seguidos de otros chequeos de defensa para eludir los impactos ajenos.

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 esté 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 ES IGUAL AL PROMEDIO**

Todo atributo regular tiene +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 ES INFERIOR AL PROMEDIO**

Todo atributo irregular es negativo y tiene -[NUM]. 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

Cuanto menos factores influyan en un conflicto, mayor es la relevancia de los atributos.

◆ **MODIFICADORES VARIABLES**

Proviene de los rasgos, por lo que 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**

Proviene de los atributos, por lo que 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, otros pueden actuar como capacidades comodín y otros se emplean 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 capacidad "Curtido en la batalla: 2" puede invocarla para recibir varios beneficios, aunque solamente dos veces por sesión (consultar cadencial).

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 qué capacidades escoja un personaje, porque el DJ establece la dificultad y requisitos para utilizarlas. Pej. 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.

Pej. 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 le quemará la comida, la cocción será incompleta, etc.

Cuando un personaje adquiere capacidades e incapacidades contrarias entre sí, su coste es nulo. Pej. «Mérito» y «Demérito» (consultar apartado).

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. Los matices pueden figurar en la ficha de personaje como cualidades de +0.

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 otras 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 equilibrarla, o 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"? Sí, aunque debido a su efecto, le asigno un NIV6, lo cual conllevará un MOD-6 a sus chequeos para tratar de activarlo.

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

¿Puede un PJ formular el hechizo "Lluvia de Meteoritos"? Sí, 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"? Sí, claro. Cada segundo que se use conlleva la pérdida definitiva de un atributo o la adjudicación de una incapacidad permanente.

¿Puede un PJ tener la capacidad de "Resucitar"? Sí, por supuesto. Para activar ese poder se requiere un supercrítico (consultar superextremos).

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

Todos los requisitos dependen del DJ. P.ej. ciertas cualidades exigen tener cierto rasgo o clase, algunas disciplinas únicamente funcionan con PNI terciarios, otras solamente se activan mediante un prechequeo, otras requerirán gastar puntos condicionales (consultar apartado), etc.

DISCIPLINAS

Las disciplinas son capacidades avanzadas, habilidades especiales, superpoderes, dotes psiónicas, habilidades paranormales, dones especiales o hechizos. Consulta el capítulo de disciplinas para ver un listado predefinido de estas cualidades.

LAS ANTIDISCIPLINAS SON INCAPACIDADES AVANZADAS Y DEBILIDADES ESPECIALES

Las antidisциплиinas pueden acarrear etiquetas o estados negativos, cualidades problemáticas, desventajas, taras, etc.

LAS DISCIPLINAS NO SON PROPIAS DE TODOS LOS PERSONAJES

Las disciplinas son cualidades exclusivas que no tiene la gente común. Normalmente se reglamentan de manera diferente que las competencias comunes. Cuando un PJ inventa una cualidad cuya implementación va más allá de las reglas normales, probablemente se trate de una disciplina.

LAS DISCIPLINAS SON EFÍMERAS Y TIENEN UN EFECTO TEMPORAL

Cuando se activan, solamente duran ciertas jornadas y luego se desactivan (a menos que se indique lo contrario).

P.ej. los hechizos dejan de funcionar tras un período de tiempo relativo a su magnitud, ciertas habilidades duran toda una escena.

LAS DISCIPLINAS SON CIRCUNDANTES Y TIENEN UN EFECTO LOCAL

Cuando se activan, solamente afectan a las inmediaciones, a zonas cercanas al personaje, a lugares delimitados o previamente designados (a menos que se indique lo contrario).

P.ej. los hechizos afectan únicamente a los alrededores del personaje que los formula, y en función de su magnitud.

LAS DISCIPLINAS SON MULTIPROPÓSITO Y NO TIENEN UNA IMPLEMENTACIÓN ÚNICA

Según el tipo de cualidad, el estilo de juego y las preferencias del DJ, las disciplinas pueden aplicar modificadores, actuar como cadenciales, proporcionar reservas, conllevar ciertos puntos, tener un efecto condicional o cualquier otra implementación.

P.ej. una disciplina puede generar [GDE]PT al acertar un chequeo, o bien, [ATB]PT al acertar el chequeo sin que el atributo modifique la tirada.

CADENCIALES

Un cadencial es un tipo de atributo de reserva que se puede invocar cierta cantidad de veces. P.ej. una disciplina que se puede emplear hasta [ATB] veces/sesión, un hechizo que se puede formular hasta [ATB] veces/día.

CAPACIDAD CADENCIAL: SE UTILIZA PREVIO ANUNCIO DEL PJ

El DJ puede implementar un atributo cadencial cuando el uso excesivo de una cualidad tienda a desequilibrar el juego. A menos que el DJ indique otra cosa, se usa la cadencia que mejor beneficie al personaje.

P.ej. si un PJ tiene una capacidad cadencial +3 podrá emplear esa capacidad 3 veces/sesión o 3 veces/día. Es decir, si en una sesión de juego pasan 3 días para el PJ, la cadencia será diaria, y si un día se juega en 3 sesiones la cadencia será sesional.

INCAPACIDAD CADENCIAL: SE UTILIZA PREVIO ANUNCIO DEL DJ

El PJ también puede invocarla siempre que cuente con la aprobación del DJ. P.ej. una desventaja del personaje, una antidisciplina.

PSEUDOCADENCIALES

Algunos cadenciales se usan con los pseudoperсонаjes. Actúan como un indicador de los usos que tiene un determinado objeto.

P.ej. si un personaje tiene una "Poción de Curación: 3" puede significar que tiene tres dosis. Si un personaje tiene un "Escudo : 4" puede significar que aguanta hasta cuatro impactos antes de necesitar una reparación. El cadencial de un objeto mágico puede indicar las cargas de un hechizo, que dicho objeto es capaz de formular, hasta que se recargue.

AUTOCADENCIALES

Algunos cadenciales siempre están activados por lo que no hace falta que el jugador anuncie su uso. Solamente se gastan si la cualidad surte efecto. P.ej. una disciplina que aumente las probabilidades de criticar en los chequeos.

UNICADENCIAL

Algunos cadenciales solamente pueden ser usados una vez en un tiempo. P.ej. una cualidad unidiaria, una disciplina uniescénica, un poder unisesión, un hechizo bimensual o trimestral, un ritual semestral, objetos monovalentes que una vez usados quedan inservibles, pergaminos que se desintegran definitivamente tras ser leídos, etc.

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

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. El propósito no se debería inmiscuir en detalles propios del reglamento para no intervenir en el sistema de juego.

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.

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

Los requerimientos de un componente también forman parte de la implementación. Esta es una de las herramientas más poderosas del DJ. El DJ puede exigir un requisito para disponer o activar algunas cualidades. Dichos requisitos, o condicionales, puede consistir en tener cierta puntuación en un atributo, exigir otra disciplina, gastar reservas, etc.

Pej. el DJ puede pedir un prechequeo cuando ciertos arquetipos empleen disciplinas inadecuadas o requerir dicha prueba al estar «herido».

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 Pèplum

Estereotipo Libertador Épico

Aspecto Hercúleo

Actitud Bondadoso

Familia Hijo de Atamante, rey de Tebas y Néfele, hermano de Friso 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 Breathmaker, Aftershock, Gangster Prankster, etc.

Pasado 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 escorpionmóvil, 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

Pasado 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

Cita "Grrrr"

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

SKAN

Marco Los Chicos de la Lluvia (Película)

Esterotipo Joven Escudero Pyross

Aspecto Piel ocre y una cresta de pelo rojizo

Historial Le hicieron 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

CIRCE

Marco Mitología Griega

Especie Semidivina

Clase Hechicera Centenaria

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

Residencia Exiliada en la Isla de Eea

Capacidades

- Multimagia: Zoomancia, Herbomancia, Metamancia (consultar apartados)
- 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

CAPÍTULO

3

FACTORES

Los factores conforman un conjunto de componentes opcionales, herramientas variadas y consideraciones que un DJ puede implementar en el transcurso del juego.

FACTORES DETERMINANTES

Representan todo aquello que debe tener en cuenta un DJ a la hora de establecer las directivas de juego, como aplicar modificadores, alterar los atributos y ajustar los chequeos. Todos los factores propensos a conferir modificadores son acumulativos.

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 (como maniobrar a ciegas o con baja luminosidad), etc.

FACTOR RESUELTO

El DJ puede informar de las consecuencias de una acción antes de que un personaje la lleve a cabo. En ese momento, el PJ puede cancelar su acción si lo considera oportuno. Pero si prosigue con el chequeo, la acción ya no se puede anular.

P.ej. si consigues persuadir al guardatronos, te permitirá subir al estrado para dirigirte al rey. Si no lo consigues, ordenará a los soldados que te prendan para llevarte al calabozo.

FACTOR PRERROGATIVO

Como son los protagonistas de las historias, los PJ gozan de cierto favoritismo frente a los PNJ secundarios. No obstante, el DJ siempre tiene la última palabra a este respecto.

Pej. 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.

FACTOR DE IMPLICACIÓN

Una acción se puede modificar en función de la descripción y entusiasmo del jugador. Las descripciones más narrativas, originales o con más dinamismo, pueden proporcionar un bonificador.

Pej. no es lo mismo que un PJ diga "Ataco" que "Me deslizo rápidamente por debajo de la mesa, desenvaino mi navaja y le corto en la espinilla al enemigo que está junto al taburete".
Tampoco es lo mismo que un PJ diga "Trato de regatear" que "Mi padre trabajó con inyectoras en este tipo de astronaves de carreras y he visto muchas piezas semejantes" -le respondo y luego le miro de soslayo-. "El precio que insinúa no parece muy justo debido el desgaste que muestra la válvula".

FACTOR DEFINITIVO

Un componente definitivo es aquel que elimina un atributo o parte de sus puntos. Algunas heridas, traumas, disciplinas y contratiempos pueden ocasionar la pérdida permanente e irrevocable de una puntuación (o la asignación de una incapacidad). Pej. al ser torturado.

Pej. un cadencial definitivo se borra inmediatamente de la ficha cada vez que se use.
Pej. un hechizo definitivo es aquel que tras formularlo contra alguien, se borra de la ficha.
Pej. un impacto definitivo es aquel que elimina parte de una característica.

FACTOR TRANSITORIO

El DJ puede adjudicar cualidades transitorias en el transcurso del juego. Cuando un PJ adquiere dichas cualidades, estas se anotan directamente en la ficha de personaje.

Pej. un PJ sufre una herida y el DJ le impone la incapacidad "Cojera" con cierta puntuación.
Pej. otro PJ instruido por otro personaje puede adquirir una habilidad temporal de +1 (y consolidarla más adelante en el avance del personaje).
Pej. un PJ pifia un chequeo y se cae por un precipicio. El DJ condona la maniobra pero le adjudica la incapacidad "Miedo a las alturas".

FACTOR EXENTO

Algunas maniobras pueden tener una exención para los personajes con cualidades apropiadas. El DJ puede declarar ciertas pruebas evitables para ciertos jugadores.

P.ej. para cierta maniobra el DJ pide un chequeo para todos aquellos con AGI+1>. También puede exigir la tirada a todos, exceptuando a aquel con AGI>.

Otro personaje con un ATB8 tampoco necesita tirar para rebasar una DIF7 en un chequeo estándar, a no ser que el DJ considere la probabilidad de pifia, o que la tirada pueda mostrar RST<0.

FACTOR INCÓGNITO

Consiste en una prueba con un resultado o dificultad que permanece encubierta para que otros jugadores ignoren su valor. Luego se revela en la conclusión.

P.ej. un PJ muestra una credencial falsificada a un portero y realiza un chequeo encubierto para engañarlo. La tirada original se tapa (P.ej. usando un cubilete) y el portero permite al personaje acceder al interior, ignorando si su chequeo acertó o falló. Pasado un tiempo en el recinto el DJ desvela el resultado.

Al emplear una competición incógnita, los primeros PJ en resolver las maniobras deben ser aquellos que los utilicen a fin de que la dificultad se desvele posteriormente al resto de jugadores. También se pueden utilizar puntos incógnitos. Estos permanecen encubiertos cuando sea preciso.

P.ej. un jugador escoge y oculta en la presecuencia o presesión una baza que representa su cantidad de puntos. Cada vez que decida usar un punto le entrega la carta al DJ y este le devuelve otra carta de un valor un punto menor. Cuando gaste la última, el DJ le devolverá un comodín que significará cero puntos.

Los jugadores pueden entregar tarjetas escritas o mensajes privados a otros jugadores para notificar cierta información secreta.

P.ej. el DJ notifica a cada PJ con una tarjeta. Solamente algunas tendrán datos relevantes. De este modo los jugadores no sabrán a quien concierne la información.

GRADUALES

ANTICHEQUEO: SOLAMENTE TIENE EN CUENTA EL GDF

Esta prueba acarrea perjuicios al fallar, pero no conlleva nada al acertar. Se produce con maniobras reactivas, es decir, acciones obligatoria en la que el DJ exige realizar un chequeo. P.ej. KO → [GDF]PT y OK → OPT.

P.ej. un PJ es testigo de la invocación un ser monstruoso. El DJ exige un chequeo contra miedo que tendrá que superar so pena de resultar «despavorido».

P.ej. un personaje sufre una caída. Si falla el chequeo sufrirá un MOD-GDF en el intervalo.

P.ej. un personaje cae víctima de una enfermedad. Si falla el chequeo, los síntomas del mismo duran [GDF]JOR.

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

PROCHEQUEO: SOLAMENTE TIENE EN CUENTA EL GDE

Esta prueba acarrea beneficios al acertar, pero no conlleva nada al fallar. Se produce con maniobras proactivas, es decir, acciones opcionales en la que el PJ desea realizar un chequeo. P.ej. OK → [GDE]PT y KO → OPT.

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

P.ej. un personaje emplea su poder de teletransportación. Si acierta el chequeo, podrá desplazarse hasta [GDE] distancia.

P.ej. un personaje activa una disciplina. Si acierta el chequeo, sus efectos duran [GDE]JOR.

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

AMBICHEQUEO: AQUELLOS QUE TIENEN EN CUENTA AMBOS GRADOS

Esta prueba conlleva beneficios al acertar y acarrea perjuicios al fallar. La maniobra hace ganar o perder puntos a un personaje. P.ej. OK → [GDE]PT y KO → [GDF]PT.

Emplear este tipo de chequeo en una competición multiactiva hace que esta sea más rápida, puesto que una tirada expresa la acción de dos competidores a la vez, y potencialmente, más peligrosa, puesto que prácticamente no hay neutros: alguien acierta cada turno a no ser que se empate. P.ej. un combate en el que se inflige o se sufre un impacto en cada tirada.

Pej. un semielfo con la habilidad "Espada corta +5" de GD1 combate contra un ogro con la habilidad "Garrote +4" de GD3. Su chequeo tiene un diferencial de 1PT (5-4) y su daño tiene un diferencial de 2PT (GD3-GD1).

Si el chequeo lo efectúa el semielfo, tirará $2D12+1$ (5-4) cada turno. Si acierta la tirada, su impacto inflige [GDE-2]PD al ogro, si falla, sufre [GDF+2]PD.

Si el chequeo lo efectúa el ogro, tirará $2D12-1$ (4-5) cada turno. Si acierta la tirada, su impacto inflige [GDE+2]PD al semielfo, si falla, sufre [GDF-2]PD.

Si el chequeo lo efectúan ambos, cada uno realizará su propia tirada y los dos infligirán o sufrirán el daño respectivamente.

APERTURAS

La tirada de juego puede tener una apertura. Una apertura (∞) consiste en agregar un modificador cuando surjan ciertos resultados en la tirada. Esto se conoce como una tirada abierta (D^∞).

EL DJ ELIGE EL TIPO DE APERTURA QUE VA A USAR EN EL JUEGO

Las aperturas se originan con un desencadenante, o resultado condicional, que propicia una nueva tirada. Las aperturas prosiguen mientras cierto desencadenante siga surgiendo, o se detienen, si no surge. Por consiguiente, pueden repetirse ilimitadamente y obtener resultados incalculables.

OPCIÓN 1: APERTURA GEMELA (RST=)

Al obtener 44 | 55 | 66 | 77 | 88 | 99^a se añade un MOD+ID12 (los extremos no se tienen en cuenta). Si el resultado de la nueva tirada es igual al mismo número del resultado gemelo se vuelve a tirar y sumar otro dado, y así indefinidamente.

OPCIÓN 2: APERTURA TOPE (MAX&MIN)

Al obtener un @^b en un dado se añade un MOD+ID12 (la hipérbole no se tiene en cuenta). Si el resultado de la nueva tirada es @ otra vez, se vuelve a tirar y sumar otro D12, y así indefinidamente.

También se pueden emplear aperturas bajas. Cuando surja un ① en uno de los dados se añade un MOD-ID12. Si el resultado de la nueva tirada es ① otra vez, se vuelve a tirar y restar otro dado, y así indefinidamente.

OPCIÓN 3: APERTURA MEDIA (RST<->)

Al obtener un ⑥ en un dado se añade un MOD+ID6. Al obtener un ⑥⑥ se añade un MOD+2D6. Si el resultado de alguna de las nuevas tiradas es ⑥ otra vez, se vuelve a tirar y sumar otro D6, y así indefinidamente.

OPCIÓN 4: APERTURA SOBREDÉCIMA (RST10>)

Al obtener un ⑩ este se trata como un RST10, aunque proporciona MOD+ID10. Al obtener un @ este se trata como un RST10, aunque proporciona MOD+2D10. Si se vuelve a conseguir alguno de estos resultados, se procede a tirar otra vez, y así indefinidamente.

OPCIÓN 5: APERTURA PERSONALIZADA

El DJ puede establecer otros resultados o modificadores a las aperturas (consultar capítulo de tiradas).

a La probabilidad de este resultado sería de un 4.16% (6 de 144)

b La probabilidad de este resultado sería de un 15.2% (22 de 144) o de un 11.1% (16 de 144) si se omiten los extremos.

NIVEL (NIV)

El nivel es un atributo global de un componente de juego. Refleja el índice de poder general de algunas entidades y se usa a menudo como factor de las competiciones. Cuando dos personajes compiten, el nivel del oponente altera o define la dificultad del chequeo ajeno.

Pej. un PNJ guerrero tiene NIV3. Según el tipo de competición, este personaje puede recibir un MOD+3 en sus propias tiradas de ataque y defensa, u ocasionar un MOD-3 en las tiradas de ataque y defensa del PJ como su enemigo.

EL NIVEL BASE ES EQUIPARABLE A UN MODIFICADOR

Aunque también puede actuar como la propia puntuación de 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).

Cuando un PJ combate contra un enemigo, las probabilidades de acertar un chequeo para impactarle (y evitar ser impactado) están un poco por debajo del 50%. Esto significa que los contrincantes, en igualdad de condiciones, cuentan con una ligera probabilidad a su favor. Por lo tanto, cuando el DJ establezca el nivel de los oponentes debe tener en cuenta que un enemigo equilibrado debería tener una puntuación de nivel inferior a la puntuación de combate del PJ.

PUNTOS DE NIVEL

Es una directiva alternativa que consiste en que el grupo de PJ define del nivel de la sesión con una puntuación. Cuanto mayor sea este atributo, mayor es la dificultad de la partida y mayor la recompensa al terminarla. El nivel de la sesión representa dos cosas:

1) LA CANTIDAD DE MODIFICADORES GRUPALES

Esta reserva es provisional: el DJ puede aplicar dichos penalizadores en cualquier chequeo de los PJ. Su cantidad exacta está relacionada con el promedio de la tirada de juego.

2) LA CANTIDAD DE EXPERIENCIA GRUPAL

La experiencia recibida se reparte libremente entre los PJ supervivientes al finalizar la sesión (consultar evolución de personajes).

Pej. un grupo de 4PJ anuncia al DJ que jugará una partida de NIV5. El DJ dispondrá de MOD@-65 (NIV5*13PRM) para modificar todas las maniobras de todos los PJ durante toda esa sesión. Si terminan la partida con éxito, recibirán 5PX para distribuir entre los 4PJ.

EL NIVEL DE LA SESIÓN ANULA EL NIVEL DE LOS PNJ

Al jugar con los puntos de nivel, todos los PNJ de la sesión tienen NIV0. Los adversarios no modifican ningún chequeo de los PJ a menos que el DJ utilice los puntos de nivel que tiene asignados. No obstante, los PNJ pueden disponer de alguna disciplina como de costumbre.

P.ej. un grupo de PJ combate contra tres enemigos. El DJ declara que cada enemigo empleará MOD+2 al atacar y MOD+3 en defenderse. Por tanto, el DJ gastará 15PT (5*3PNJ) en ese turno. Si utiliza esos mismos modificadores durante 4 turnos gastará 60PT (15PT*4TUR) aunque también puede alterar la cuantía de los puntos en cada turno y por cada PNJ.

EL DJ PUEDE DECLARAR ALGUNOS NIVELES NEGATIVOS

Entonces dichos puntos pasan a formar parte de sus puntos de nivel. P.ej. si el DJ anuncia que un enemigo compite contra un PJ con un MOD-2, el DJ gana PT+2 a su reserva.

EL NIVEL DE LA SESIÓN NO PUEDE SER MENOR AL NÚMERO DE PARTICIPANTES

P.ej. 2PJ deben elegir siempre un mínimo de NIV2, 3PJ deben elegir un mínimo de NIV3, etc. Asimismo, el nivel máximo no debe ser mayor que la cantidad de experiencia que un personaje necesitaría para experimentar un avance en una sola sesión (consultar evolución de personajes).

CUANDO LOS PUNTOS DE NIVEL SE AGOTEN, LA SESIÓN PUEDE FINALIZAR O PROSEGUIR

El DJ tiene la potestad de terminar o reanudar la partida. En el segundo caso, debe volver a solicitar nuevos puntos de nivel a los jugadores. Si la sesión termina y al DJ aun le quedan puntos de nivel, estos se conservan para la sesión siguiente (consultar reserva provisional).

LOS PUNTOS DE NIVEL PUEDEN USARSE CON OTROS COMPONENTES

El DJ puede gestionar los puntos de nivel para una escena. P.ej. para todo un conjunto de esbirros sin nivel predefinido, para un grupo de trampas dentro de un castillo abandonado.

RESERVAS (@)

Una reserva expresa una cantidad de recursos que un personaje puede utilizar cuando quiera. La arroba expresa la simbología de los componentes de reserva.

EL DJ PUEDE UTILIZAR RESERVAS COMO PREMIO O CASTIGO DE CIERTAS MANIOBRAS

Como los puntos de reserva (PT@), los dados de reserva (D@) o tiradas de reserva, los modificadores de reserva (MOD@) y las maniobras de reserva (consultar contracción).

LAS RESERVAS TIENEN UN USO OPCIONAL

Un jugador elige libremente cuanto quiere gastar y cuanto guardar para más adelante. P.ej. un PJ puede elegir fallar deliberadamente una maniobra para ahorrar cierto atributo de reserva.

◆ 1) RESERVA TEMPORAL

Se pierde al pasar cierto tiempo, si no se gasta. Puede ser válida exclusivamente para una escena o sesión de juego. P.ej. debido al resultado extremo de un PJ, el DJ le otorga 1D6@, el cual puede ser añadido en cualquier chequeo de esa partida.

◆ 2) RESERVA PROVISIONAL

Se conserva hasta que se gaste, pero luego no se recupera. Sus puntos se guardan indefinidamente como una provisión, mientras no se usen, incluso entre sesiones. P.ej. debido a un resultado neutro de un PJ, el DJ concede un MOD@+2, el cual se puede conservar incluso hasta otra partida.

◆ 3) RESERVA PERMANENTE

Se recupera con el paso del tiempo. Cuando se agota, no se recobra hasta que el personaje repose, o al inicio de un intervalo. P.ej. los puntos cadenciales.

LAS RESERVAS SE EMPLEAN EN MUCHAS DISCIPLINAS

Algunas cualidades utilizan los resultado de reserva (RST@), los chequeos de reserva (CQ@), las acciones de reserva como el éxito de reserva (OK@), el fallo de reserva (KO@), el extremo de reserva (RSX@) y muchas otras (consultar expansión).

ALGUNAS RESERVAS NO SE PUEDEN USAR BAJO CIERTAS CIRCUNSTANCIAS

Como cuando un personaje sufre determinados estados (consultar apartado). P.ej. al estar «desprevenido» o «herido».

ENERGÍA

Los PY (puntos de energía) son puntos de reserva que se utilizan para modificar un atributo. Todo personaje comienza con OPY.

EL ÉNFASIS ES UN BONIFICADOR DE RESERVA (MOD@+)

Refleja una energía positiva, bienestar o esfuerzo adicional. Cada punto de énfasis es opuesto al estrés. Su coste varía según en qué momento y atributo se utilicen (consultar hegemonía).

Gastar 1PY pretirada concede MOD+1 en un chequeo.

Gastar 2PY pretirada concede AUX+1 en un chequeo. P.ej. GD+1 (consultar auxiliares).

Un personaje puede obtener énfasis por diversos motivos. P.ej. al acertar un chequeo especial, con ciertos críticos, ante un triunfo personal, al ser recompensado por otros personajes, como premio por cualquier acción SDJ.

EL ESTRÉS ES UN PENALIZADOR DE RESERVA (MOD@-)

Refleja una energía negativa, malestar o tensión acumulada. Cada punto de estrés es opuesto al énfasis. Su coste es igual, aunque acarrea penalizadores. El estrés es gestionado y administrado SDJ y puede ser utilizado cuando lo estime oportuno.

Un personaje puede recibir estrés por diversos motivos. P.ej. al fallar un chequeo especial, ante un declive personal, por un daño social denigrante, al una sufrir difamación pública, por un insulto, por un daño mental, al sufrir remordimientos, por el fracaso de una relación personal, al experimentar una larga reclusión o como castigo por cualquier acción SDJ. Cualquier cosa que pueda producir estrés se conoce como estresor.

Ciertas actividades pueden eliminar el estrés. P.ej. mediante un masaje, gracias a determinados ejercicios de respiración y/o relajación, al estar de vacaciones, con la práctica sexual o al conseguir énfasis. Todos estos factores pueden requerir de un prechequeo.

UN PERSONAJE PUEDE GASTAR HASTA [PRM]PT CADA TURNO/ACCIÓN

Al chequear con 2DI2+ no se pueden usar más de 13PY. Pero es posible emplear la energía para acertar o fallar automáticamente una maniobra sin recurrir a la tirada.

EL DJ TIENE LA POTESTAD DE IRREALIZAR UNA MANIOBRA

Esto consiste en transformar un chequeo fallido en acertado, aunque adjudicando un estrés provisional relativo al grado.

P.ej. un PJ escala un acantilado pero falla con GDF3. El DJ consiente la acción como exitosa pero le atribuye -3PY provisionales.

CAPÍTULO

4

AUXILIARES

Los auxiliares (AUX) son atributos que expresan un grado extendido. En los auxiliares intervienen varios componentes que actúan como modificadores.

- ◆ El atributo del personaje que acertó el chequeo.
- ◆ El atributo del personaje afectado por el chequeo.
- ◆ Los atributos de los pseudopersonajes involucrados en la maniobra.

La puntuación auxiliar deriva del grado del chequeo y se modifica según el grado de los pseudopersonajes implicados. Es decir $AUX = GD(CQ) + GD(PSJ)$.

Pej. un GDE2 modificado por un pseudopersonaje de GD+3 conlleva un GDE5 (2+3). Un GDE6 modificado por un pseudopersonaje de GD-2 conlleva un GDE4 (6-2).

Un personaje puede reducir libre y voluntariamente la puntuación auxiliar, a elección del jugador que ocasiona dicha acción.

LOS PSEUDOPERSONAJES SUELEN TENER UN GRADO PREFIJADO POR EL DJ

Cuando un personaje utiliza un objeto, el grado de dicho pseudopersonaje modifica el grado del chequeo. Si la maniobra es susceptible, todos los grados son acumulativos.

Pej. 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.

Hasta ahora todos los impactos producían el mismo tipo de daño, pero al aplicar el grado del pseudoperonaje, un navajazo y un espadazo producen grados diferentes.

LOS PSEUDOPERONAJES PUEDEN TENER UN NIVEL Y UN GRADO PREFIJADO POR EL DJ

Cuando un pseudoperonaje modifica tanto el chequeo como el grado, entonces se representa por ambos atributos.

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 (en este caso, la cantidad de daño que se recupera).

EL MÍNIMO GDE SE CONSIDERA UNO

Si se da el caso, algunos grados pueden producir resultados negativos. No obstante el GDE siempre debe ser superior a cero, puesto que no puede actuar como un neutro.

P.ej. un PJ ataca a un enemigo y obtiene un GDE2. A este grado le suma su arma de GD+1 y le resta la armadura de GDE3 del rival. Matemáticamente produciría un GDE0 (2+1-3), pero se convierte en GDE1.

LOS EXTREMOS UNPLICAN EL AUXILIAR

Estos resultados multiplican el grado, aunque su total sea el mismo que con otras tiradas.

P.ej. un personaje tira 2D12+ y obtiene @® → RST20 que produce un GDE7 (20-13). Otro personaje tira 2D12+ y obtiene un @@® → RST20 pero produce un GDE10 (20 -13 = 7*1.5) porque ha criticado.

En ciertas ocasiones excepcionales, la dificultad de una maniobra implica que solamente con un extremo se pueda conseguir un éxito o fallo. En esos casos, obtener un extremo no multiplica ni el grado ni el efecto del chequeo. La conclusión se trata como un acierto o fallo normal.

P.ej. un PJ se enfrenta a una adversidad de NIV8 chequeando con +0. La máxima tirada que puede conseguir sin criticar es un RST21 (@·). Si obtuviese dicho resultado tendría un GDO (21-8-13), que es un neutro. Como el crítico es la única solución posible para que acierte la maniobra, su extremo, en caso de surgir, no tendría ninguna consecuencia adicional.

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.

PSEUDOCATEGORÍAS

GD-5	P.ej. un puñetazo, un hechizo poco potente.
GD-2	P.ej. una navaja, una piedra pequeña, un hechizo ligero.
GD0	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.
GD5	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.
GD0	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 enemigo gigante, un GD9 con el aliento de un dragón, un GD10 con un misil, etc.

P.ej. un PJ enano con una habilidad "Hacha de Batalla +3" ataca a un soldado orco de NIV2 que blande un sable. El DJ establece que el hacha es de GD2 y el sable de GD1 e implementa una competición por contrachequeo.

El PJ enano realiza un chequeo de ataque $2D12+1 (+3-2NIV)$ vs $DIF13 \rightarrow \textcircled{7} \rightarrow TOT17 \rightarrow OK \rightarrow GDE4 (17-13)$. El orco deberá realizar un chequeo con $MOD-6 (GDE4+2)$ 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.

TIPOS DE AUXILIARES

Los grados de ciertas competiciones son acumulativos, por lo que se conservan hasta el final de la misma. Según el tipo de maniobra, el grado del chequeo puede significar diferentes cosas.

DAÑO

El daño mide la gravedad de un impacto o la potencia de un ataque. Pej. tras un chequeo de combate con un arma, en una caída, etc. Los PD (puntos de daño) se infligen en caso de un impacto exitoso.

Pej. un personaje es impactado con un GDE4 y un hacha de GD3, por lo que sufre 7PD.
Pej. un personaje recibe 5PD aunque viste una armadura de GD2, por lo que sufre 3PD.
Pej. un personaje es atropellado por un vehículo y realiza un chequeo sufriendo [GDF]PD.

Un impacto debe tener en cuenta varios factores determinantes. Pej. 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.

UN PERSONAJE QUE ACUMULE 13PD CAE MUERTO

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 o caer de bruces, rozarle, forzarle a retroceder u obligarle a efectuar una parada peligrosa.

EL DAÑO SE RECUPERA 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 modificador de grado (consultar categorías). Al combinar el nivel con el grado, un DJ puede personalizar la dificultad de los enemigos y adversidades de los PJ.

Pej. 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.

EL DAÑO PUEDE SER ZONAL

Un multimpacto es un impacto zonal o ataque zonal. Pej. causado por una granada, una bola de fuego, etc. Estos impactos infligen el daño normal al epicentro del ataque y un semimpacto, o efecto colateral, a las casillas adyacentes (consultar apartado).

DOLOR

A diferencia del daño, que puede matar, el dolor solamente puede hacer desmayar a un personaje. El dolor se puede implementar en lugar del daño o junto con él.

UN PERSONAJE QUE ACUMULE 13PD CAE INCONSCIENTE Y/O RENDIDO

El dolor se puede utilizar en ciertas pruebas y competiciones alternativas. P.ej. una pelea sin armas de artes marciales, en una confrontación deportiva, en un duelo psíquico, en una lucha entre superhéroes, etc.

EL DOLOR SE RECUPERA AL CABO DE UN INTERVALO

Si es preciso, su duración es menor que la del daño. P.ej. el daño se recobra en un día y el dolor se recobra en una escena.

MAGNITUD

La magnitud mide la efectividad de una disciplina. P.ej. la intensidad de un hechizo tras formular el chequeo de magia. Los PG (puntos de magnitud) establecen el nivel de dicho poder, su alcance, su duración, su precisión, producir otra puntuación análoga, etc.

P.ej. el hechizo «Curación» determinaría el daño que recupera un personaje como [AUX]PD.
 P.ej. la disciplina «Protección» proporcionaría un bonificador a la defensa como MOD+AUX.
 P.ej. una disciplina 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. un poder que incremente la fuerza, u otra característica del personaje, como ATB[AUX].
 P.ej. al enrollar soldados para una tropa armada, un P] consigue [GDE*MOD]PN].
 P.ej. un hechizo de invocación o convocación puede determinar el NIV[AUX÷2] de la criatura.

LA MAGNITUD PUEDE IMPLEMENTAR VARIOS ATRIBUTOS A LA VEZ (MULTIMAGNITUD)

Cuando hay varias magnitudes concurrentes en una acción, se reparte el auxiliar entre los diferentes efectos. Si la magnitud es susceptible, su duración y efecto son intercambiables. Es decir, cuanto más dura su efecto menos intenso es y viceversa.

P.ej. un hechizo de «Aturdir» de magnitud 12AUX puede durar 3TUR y provocar MOD-4, o bien durar 6TUR y provocar MOD-2 como un efecto de reserva.

También se puede elegir una magnitud como auxiliar base del chequeo. El otro atributo quedará prefijado y/o determinado según otra característica o tirada.

P.ej. un hechizo de «Estresar» produciría -[AUX]PY o alcanzaría [AUX] metros o duraría [AUX]TUR. Si se usa el grado para calcular el penalizador, la duración se puede calcular como [1D6]TUR.

MARGEN

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

Pej. en una persecución reflejan la porción de distancia recorrida, con un límite de [NUM]PF.
 Pej. en una macroacción establecen el tiempo gastado para finalizar la tarea, hasta [NUM]OR.
 Pej. en una discusión, o combate social, representan la energía (consultar PY) o el estado de ánimo (consultar competición dialéctica).

Los GDE y GDF del margen se calculan en dos pilas independientes hasta que la competición se termina. El primero de los competidores que rebase uno de sus grados determina quién es el ganador o perdedor de la misma.

UN PERSONAJE VENCE CUANDO ACUMULE $PF \geq 13$

Pej. un PJ con una cualidad "Regateo +3" discute contra un comerciante de NIV2. Su chequeo consistirá en tirar 2D12+1 vs DIF13 (+3ATB-2NIV) hasta que haya un ganador.

En el TUR1 obtiene un TOT14 → OK → GD+1 → GDE1.

En el TUR2 obtiene un TOT10 → KO → GD-3 → GDF3.

En el TUR3 obtiene un TOT7 → KO → GD-6 → GDF9 (3+6).

En el TUR4 obtiene un TOT20 → OK → GD+7 → GDE8 (1+7).

En el TUR5 obtiene un TOT18 → OK → GD+5 → GDE13 (8+5).

El PJ ha alcanzado el GDE requerido por lo que gana la competición y convence a su rival.

UN PERSONAJE PIERDE CUANDO ACUMULE $PF \leq -13$

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 → GD-9 por lo que falla.

En el TUR2 obtiene un TOT13 → GD0 que es un neutro.

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

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

UNA COMPETICIÓN TAMBIÉN PUEDE UTILIZAR UN ÚNICO GRADO

En ese caso, 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, este tipo de confrontación puede ser virtualmente interminable.

P.ej. un PJ trata de resistir la agresión electrónica de un robot de NIV3. Tira 2D12-3 vs DIF13.

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

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

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

Así proseguiría la competición hasta que se rebasase un GD+13 en cuyo caso ganaría el PJ o GD-13 en cuyo caso ganaría el robot.

Cuando dos oponentes tiran los dados, el grado se calcula según la diferencia de sus totales.

P.ej. el PJ realiza su primera tirada 2D12+ → TOT17. Luego el robot tira 2D12+3 → 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 el grado límite estipulado por el DJ.

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×1.5)	Etc.	-10	-9	-7	-6	-4	-3	-1	0	+1	+3	+4	+6	+7	+9	+10	Etc.

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. Nótese que algunos términos solamente tienen relevancia en el manual avanzado.

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





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

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. "Alfeñique", "Insulso", "Ruidoso".

BASE (O ESTÁNDAR) Componente por defecto del sistema, a no ser que se especifique lo contrario o el DJ indique otra cosa.

BAZA Naipes, carta de una baraja, papeleta con un número escrito o figura dibujada en una tarjeta o trozo de papel (consultar expansión).

- ◆ Notación para las bazas de "oros" (o  diamante).
- ◆ Notación para las bazas de "copas" (o  corazón).
- ◆ Notación para las bazas de "espadas" (o  picas).
- ◆ Notación para las bazas de "bastos" (o  trébol).

BENEFICIADOR Capacidad que puede ser cadencial, glórica, despenalizadora o aumentadora de una puntuación existente en [ATB]PT modales.

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. Una capacidad puede interpretarse como antecedente o competencia dependiendo de si necesita chequeo.

CHEQUEO Prueba o tirada de un personaje con un requisito de dificultad. P.ej. 2D12+ vs DIF13.

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

- ◆ **Habilidad** (HAB) Competencia que bonifica. P.ej. "Rastreo", "Natación", "Liderazgo".
- ◆ **Debilidad** (DEB) Competencia que penaliza. P.ej. "Suspenseo en conducción".

CONTADOR Lote de cosas que sirve para tener un registro de los diferentes puntos que se usan en el juego. Pueden ser bazas, cartulinas, pedazos de papel, monedas, garbanzos, canicas, chapas o cualquier cosa que se te ocurra.

CONTRACCIÓN Acción gratuita, o acción de oportunidad, que se produce bajo ciertas condiciones, en algunas situaciones de combate y al emplear determinadas disciplinas. En general, un personaje solamente puede realizar una contracción por turno como límite.

- ◆ **Contraataque** Acción de ataque gratuita o ataque de oportunidad.
- ◆ **Contrahechizo** Acción de magia gratuita o hechizo de oportunidad. Dicho hechizo no requiere puntos ni genera estrés.
- ◆ **Contramaniobra** Acción general gratuita que no es ni de combate ni de disciplina.

CONTRATRIBUTO (CTB) Atributo ajeno. P.ej. la característica de un rival, adversario o contrincante.

CONTRACUALIDAD Cualidad que se aplica sobre el prójimo. Puede ser una capacidad o incapacidad en función de cómo se use. P.ej. una contraetiqueta que afecta a un enemigo y le beneficia, una contradisciplina que provoca un penalizador ajeno de MOD-ATB modal.

CORCHETES ([]) Su simbología significa reemplazo. Se debe 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.

CRÍTICO (O SUPERÉXITO) Resultado extremo positivo que siempre acierta. P.ej. un triunfo impresionante.

CRITIZAR Sacar un crítico. Lo contrario a confiar.

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.

DB (DADO BASE) Es el tipo de tirada o dado que se usa en el juego. El manual básico utiliza 2D12+ como DB, pero en el manual avanzado se puede emplear cualquier otro.

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

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

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

DJ (DIRECTOR DE JUEGO) Jugador que hace las veces de árbitro, esboza, conduce y organiza la historia.

ENFRENTAR Maniobra global de juego. Expresa la acción de un personaje contra algo o alguien. Hay dos tipos de submaniobras:

- ◆ **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, evento o cualquier cosa.

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. Asimismo, un componente escénico dura tanto tiempo como la escena actual.

ESTACIÓN Medida indeterminada de tiempo que equivale a varios días, semanas o meses SDJ.

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

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

GLÓRICO Cadencial específico que puede ser empleado hasta [GLO] veces (consultar expansión).

GRAVE De efecto duradero, a largo plazo o de mucha duración. P.ej. herida grave, enfermedad grave. Dependiendo de la situación, también puede tratarse de algo permanente.

HETEROGÉNEA Tipo de competición cuyos contendientes realizan acciones opuestas o emplean diferentes atributos. P.ej. Engañar vs Sospechar, TAL vs RES.

HOMOGÉNEA Tipo de competición cuyos contendientes realizan la misma acción o emplean el mismo atributo. P.ej. Correr vs Correr, FUE vs FUE.

IMPACTO Éxito de un chequeo de combate, tirada de ataque o situación análoga de no combate. Pej. una caída. Este puede ser físico | corporal o psíquico | mental y causar daño y dolor.

- ◆ **Indoloro** Impacto que no causa dolor ni PD (puntos de dolor) aunque si puede infligir daño.
- ◆ **Inocuo** Impacto que no causa daño ni PD (puntos de daño) aunque si puede infligir dolor.

INCAPACIDAD Cualidad negativa que acarrea perjuicios. Pej. desventajas y debilidades.

INEFICAZ (O INEFICACIA) Que se prohíbe o penaliza gravemente.

INTERVALO Medida de tiempo que puede referirse una escena, sesión o día.

JDR Acrónimo de "Juego de Rol".

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

KO (FALLO O FRACASO) Se produce cuando el total incumple con el chequeo. Por tanto, la maniobra se considera fracasada. También se usa con una acción inaceptable y/o un proceso se detiene.

LEVE (Temporal) De efecto pasajero, a corto plazo o de poca duración. Pej. hemorragia leve, hechizo leve.

MACROACCIÓN Acción continua que requiere varias jornadas para completarse. Pej. 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. Pej. un personaje puede abrir una puerta, cruzar una estancia y recoger un objeto en un mismo turno.

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

- ◆ **Bonificador** MOD que aumenta un atributo o mejora las probabilidades de un resultado.
- ◆ **Penalizador** MOD que reduce un atributo o empeora las probabilidades de un resultado.
- ◆ **Contraproducente** Que genera un bonificador seguido por un penalizador sucesivo.
- ◆ **Postproducente** Que genera un penalizador seguido por un bonificador sucesivo.

MONOVALENTE Se aplica una única vez o un solo turno. Pej. un MOD contra el mismo enemigo.

MULTIATAQUE Ataque múltiple o posibilidad de efectuar varios ATA/TUR, contra el mismo enemigo o varios. Pej. como disciplina cadencial o glórica.

NUM Abreviatura de "Número" o cifra. Según el contexto, su valor correspondiente es definido por el DJ, o elegido libremente por un jugador en la pretirada.

OK (ÉXITO O ACIERTO) Se produce cuando el total cumple con el chequeo. Por tanto, la maniobra se considera acertada. También se usa con una acción aceptable y/o un proceso continúa.

OKO Conclusión neutra o resultado neutro.

PARADIGMA Ejemplo de juego, o modelo principal de referencia, puramente ilustrativo u orientativo. Un DJ puede confeccionar sus propios paradigmas.

PELEA Tipo de combate cuerpo a cuerpo sin armas. P.ej. con puñetazos, puntapiés, presas.

PERJUDICADOR Incapacidad que puede ser cadencial, glórica, desbonificadora o reductora de una puntuación existente en [ATB]PT modales. P.ej. con lleva MOD según [ATB+|-[*]÷NUM].

PIFIA (O SUPERFALLO) Resultado extremo negativo que siempre fracasa. P.ej. un fiasco garrafal.

PLECA (|) Su simbología significa "o bien", mostrando varias alternativas a implementar SDJ, usualmente. El primer término expresa el componente base. P.ej. [5|NUM]PT. A veces también expresa dos opuestos relacionados. P.ej. [Capacidad] | [Incapacidad].

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 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 enemigo de poca monta o carne de cañón.

PRM (PROMEDIO) Referido a una tirada o escala numérica. P.ej. 2D12+ tiene PRM13, 1D6 → PRM3.

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

PRESTIGIO Componente que tiene o exige GLO5>. P.ej. objeto de prestigio, hechizo de prestigio, habilidad de prestigio. Normalmente una cualidad de prestigio solamente es apta para clases de prestigio.

PRETIRADA O POSTIRADA Antes o después de que un jugador haga una tirada respectivamente.

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

PSEUDOPERSONAJE (PSJ) Entidad inánime. P.ej. una espada, una armadura, un veneno, unas arenas movedizas, un castillo, una aeronave, un mecha.

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

PT Abreviatura de punto o puntos.

RAYA ([_]) Su simbología significa un texto que se debe nombrar, especificar, concretar o puntualizar. P.ej. "Fobia [_]". Estas cualidades son susceptibles de ser escogida varias veces.

REDONDEAR El redondeo base de las operaciones numéricas es hacia abajo. Es decir, si surge, la parte decimal se ignora. Un redondeo "<" tiende hacia abajo. P.ej. la mitad de 1 se considera 0. Un redondeo ">" tiende hacia arriba. P.ej. la mitad de 3 se considera 2.

RONDA Conjunto de turnos de un grupo de personajes dentro de una escena parcial.

RST (RESULTADO) Número inicial mostrado 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.

SAGA Conjunto de sesiones que conforman una historia autoconclusiva.

SEMICOMPONENTE Componente divisor o parcial. P.ej. un semiatributo (por defecto la mitad o demediado como $ATB \div 2$), un semire resultado ($RST \div 2$), un semiauxiliar ($AUX \div 2$), un semigrado ($PG \div 2$), un semimpacto ($PD \div 2$), una semiacción se chequea con $DB \div 2$.

SEMIHECHIZO Hechizo parcial, de efecto alterado o que emplea un semiauxiliar. P.ej. semilevitación, semiteletransporte. También puede tratarse de la especialización de un hechizo, más impreciso o tenue que lo que corresponde a sus parámetros originales.

SERIAL (↔) Su simbología significa "desde - hasta" (ambas inclusive). P.ej. ④ ↔ ⑥.

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.

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

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

SUBSIGUIENTE (→) Simbología que significa el paso posterior o sucesor de un proceso. Pej. 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.

SUPERCOMPONENTE Componente multiplicador o de prestigio. Pej. un superatributo (por defecto uniplicado como ATB*1.5), un superresultado (RST*1.5), un superauxiliar (AUX*1.5), un supergrado (GD*1.5), un superimpacto (PD*1.5), una superacción que se chequea con DB*1.5.

TANTEO Prueba o tirada sin un requisito de dificultad. Es decir, no todas las tiradas son chequeos. Pej. las tiradas de daño estándar son tanteos y no chequeos.

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

TURNO (TUR)(O ASALTO) 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.

UNIPLICAR (O UNIPLE) Multiplicar por 1.5.

ZONAL Componente que afecta a un lugar y/o varios personajes a la vez. Pej. una explosión que daña indiscriminadamente a todos los individuos de una zona, un hechizo que afecta a un habitáculo.

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 o maxiserie	Una temporada
Campaña	Trilogía	Gran colección	Varias temporadas

CHASIS ES MULTIAMBIENTAL

Está fundamentado en la idea de 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 ES PARADIGMÁTICO

El manual básico no conforma realmente el reglamento de este sistema, sino que muestra un ejemplo de un reglamento creado con este sistema.

CHASIS TIENE UNA EXPANSIÓN

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