



ZODIAC BASICS

REGLAMENTO GENÉRICO

DAN GORDILLO



*«Zodiac Basics». Copyright ©2020 Dan Gordillo. CC By-SA 4.0 internacional.
— Edición digital revisada el sábado 9 de mayo de 2020. —*

Sistema de juego «Zodiac». Copyright ©2015–2020 Dan Gordillo. CC By-SA 4.0 internacional.

Los contenidos que componen este libro son obra de Dan Gordillo y están sujetas a los términos de la licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 internacional. Se te concede libertad para compartir y adaptar esta obra bajo las condiciones de reconocimiento y compartir igual, es decir: puedes copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, así como crear obras derivadas a partir de este material, pero a cambio debes reconocer adecuadamente la autoría mencionando al autor de la obra original, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios, en cuyo caso también deberás difundirlos bajo la misma licencia que el original.



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

ZODIAC BASICS

Bienvenido a la versión básica del sistema de juego **Zodiac**, cuyos tres pilares son: simplicidad, modularidad y recursividad. Simplicidad, porque creo firmemente que los juegos de rol deberían centrar su peso en evocar a los jugadores la escena que están viviendo sus personajes, y un sistema de reglas muy complejo tiende a desviar la atención de ese clímax. Modularidad, porque es mejor tener una base sencilla pero sólida y no perderse demasiado en reglas situacionales que algunas partidas necesitarán y otras no. Y por último, recursividad, porque las reglas "opcionales" deberían estar basadas en las mecánicas ya existentes en la medida de lo posible. Así pues, **Zodiac** busca un cierto equilibrio y flexibilidad entre los juegos más "narrativos" y los más "tácticos", facilitando que cada grupo de jugadores pueda centrarse en los aspectos que más les interesen del juego.

El documento que tienes en tus manos es "**Zodiac Basics**", y se trata de la versión más simplificada de este sistema. En realidad parte de una versión más extensa y con muchas más reglas (muchas de ellas opcionales) la cual, para evitar confusiones, llamaremos a partir de ahora "**Zodiac Advanced**". La primera versión completa del sistema fue publicada directamente como parte de su primer juego de rol temático: "**Bakumatsu Yōkai Sensō**" y, por el momento, no existe un documento en el que se trate esa versión aislada como sistema genérico. Me ha parecido, no obstante, que resulta mucho más conveniente y aprovechable centrar mis esfuerzos en publicar esta versión simplificada, a partir de la cual es mucho más sencillo implementar solo las reglas avanzadas que se consideren necesarias en cada caso.

QUE ES Y QUE NO ES ESTE LIBRO

Este libro pretende ser un punto de partida con las reglas indispensables para prácticamente cualquier ambientación que se desee recrear, y también una guía con ideas sobre cómo definir y desarrollar dicha ambientación.

No es ni pretende ser un sistema de creación de mundos, ni tampoco ofrece pautas sobre "qué es un juego de rol", ni da orientación sobre cómo jugar a rol ni cómo crear o dirigir las aventuras, ya que mi objetivo ha sido también hacer de **Zodiac Basics** una lectura ligera y fácil de asimilar, por ello me he centrado únicamente en explicar las reglas. Aun así, he incluido dos páginas con consejos para el *Director de Juego* sobre cómo utilizar este libro, y una página final a modo de "apéndice" con una guía de referencia que facilitará a quien lo desee adaptar reglas a partir de **Zodiac Advanced**.

INDICE

Introducción	3
Capítulo 1	5
<i>Conceptos básicos</i>	5
<i>Puntuaciones</i>	6
<i>Tiradas de dados</i>	7
<i>Éxito y Fracaso</i>	8
<i>Clase de Dificultad</i>	9
<i>Rasgos de los PJs</i>	10
<i>Reglas adicionales</i>	11
<i>Acciones</i>	12
<i>Acciones Enfrentadas</i>	13
<i>Estados Alterados</i>	14
<i>Daño físico indirecto</i>	16
<i>Karma</i>	17
Capítulo 2	18
<i>Creación del PJ</i>	18
<i>Ajustes</i>	19
<i>Habilidades</i>	20
<i>Aprender más</i>	21
Capítulo 3	22
<i>Gestión de Turnos</i>	22
<i>Distancias</i>	23
<i>Defensas</i>	23
<i>Ataques</i>	24
<i>Armas</i>	25
Capítulo 4	26
<i>Consejos para el Director de Juego</i>	26
<i>Hoja de Control del PJ</i>	28
Apéndice	30

EL JUGADOR Y SU PERSONAJE

Cada jugador interpreta a su propio personaje, sobre el que podrá tomar sus propias decisiones. Los *Personajes Jugadores* (a partir de ahora, "PJs") son los protagonistas del juego, por lo que algunas de las reglas que se aplican están orientadas a que los PJs puedan destacar sobre la mayoría de los personajes dentro de la historia. Cada jugador tiene a su propio PJ, a excepción del *Director de Juego* (consultar a continuación).

EL DIRECTOR DE JUEGO

Como en la mayoría de juegos de rol, en el **Sistema Zodiac** se requiere la presencia de un "árbitro" o "juez" que aporte un punto de neutralidad en la aplicación de las reglas, y también a un narrador que encauce la historia, le describa a los demás jugadores qué es lo que sus PJs tienen a su alrededor e interprete a los *Personajes No Jugadores* (a partir de ahora, "PNJs"). Ambas funciones, "árbitro" y "narrador", las realiza el *Director de Juego*.

"LA REGLA DE ORO"

Obviamente, no se espera que el *Director de Juego* memorice todas las reglas y situaciones que contiene este libro; pero tampoco es aconsejable interrumpir la partida para realizar consultas al reglamento una y otra vez. Además, es posible que os encontreis con situaciones que no estén previstas de forma concisa en el reglamento.

La intención de este libro es que sea intuitivo. "**LA REGLA DE ORO**" que siempre deberías seguir como *Director de Juego* es: **ante cualquier duda, sigue tu sentido común**. Toma nota de la forma en la que hayas resuelto esa situación y asegúrate de mantener el mismo método durante toda la sesión de juego. Cuando hayáis finalizado la partida, consulta y revisa la forma de resolver esa situación según el reglamento.

Más aún. Es posible que vuestro sentido común dentro de tu grupo de jugadores no coincida con las pautas de este reglamento (o parte de ellas), pero eso solo significa una cosa: que vuestra visión del juego y la mía no son exactamente iguales. Y, ¿quién dice que la vuestra sea menos correcta? Si encontrais alguna regla que considereis inadecuada en alguna situación específica, simplemente sopesadlo y aplicad, de mutuo acuerdo, lo que considereis más coherente; no dudeis jamás en adaptar el reglamento a vuestra forma particular de jugar.

PUNTUACIONES

Cada *PJ* establece sus capacidades mediante una serie de puntuaciones que se miden en una escala muy generalista, con valores entre 0 y 5:

Grado 0: "no aplicable" (no puede realizar *Acciones* con ese *Atributo*).

Grado 1: "inútil" (tiene serias dificultades en todo lo relativo a ese *Atributo*).

Grado 2: "mediocre" (tiende a ser "lo normal" para un ser humano).

Grado 3: "competente" (se considera eficiente, pero no es destacable).

Grado 4: "notable" (está especialmente capacitado en ese *Atributo*).

Grado 5: "sobrehumano" (muy pocos pueden llegar a alcanzar estas cotas).

En la mayoría de los casos, lo más habitual es tener puntuaciones con valores entre 2 y 4, siendo 2 y 3 lo más frecuente.

ATRIBUTOS

Miden las capacidades físicas y psíquicas de los *PJs*:

Fuerza: mide la forma física, tanto en potencia como en resistencia.

Agilidad: mide la velocidad, reflejos, equilibrio y flexibilidad.

Destreza: mide la destreza manual, coordinación y precisión corporal.

Percepción: mide la agudeza sensorial y la capacidad de observación.

Inteligencia: mide la memoria y las capacidades de cálculo e improvisación.

Voluntad: mide el poder espiritual y la capacidad de concentración.

SITUACION SOCIAL

Estas 3 puntuaciones miden aspectos que no dependen directamente de las capacidades del *PJ*, sino que están condicionados por su clase social.

Recursos: mide su patrimonio económico y su capacidad para conseguir objetos o bienes materiales (y conservarlos en su poder).

Contactos: mide su popularidad, así como su acceso a personas a las que conoce que sean influyentes o posean información relevante.

Territorio: mide la variedad y extensión de lugares que conoce o por los que sabe orientarse y desenvolverse con soltura.

En las puntuaciones de *Situación Social* sí son comunes los *PJs* con *Grado 1* en una o más de estas puntuaciones; en cambio, son raros los *PJs* que poseen alguna puntuación de *Situación Social* a *Grado 4* y, en cuanto al *Grado 5*, solo está al alcance de los más poderosos e influyentes (normalmente *PNJs*): grandes señores feudales, altos cargos políticos, millonarios...

"LA REGLA DEL REDONDEO"

En algunas ocasiones, tendrás que dividir algún número por la mitad o bien calcular la media entre 2 puntuaciones. En cualquier situación en la que el número obtenido tenga decimales, a menos que se indique específicamente lo contrario en algún caso, la norma será redondear los decimales siempre hacia arriba. Así, por ejemplo, "2.5" se redondea a "3" y "3.5" a "4".

TIRADAS DE DADOS

En el sistema de juego **Zodiac** se usan un dado de 12 caras (a partir de ahora "1d12") y 1 dado de 6 caras (a partir de ahora "1d6"). La mayoría de estas reglas utilizan 2 tipos de tiradas de dados: "*Tiradas de Salvación*" (siempre con 1d6) y "*Chequeos*" (normalmente con 1d12).

TIRADAS DE SALVACION

Más conocidas como "*TS*", se trata del tipo de tirada más simple que se puede realizar en este juego. Se especifica una puntuación sobre la que se va a realizar la tirada (normalmente, uno de los 6 *Atributos*) y se tira 1d6: si obtienes un número igual o inferior a la puntuación del *Atributo*, has superado la tirada, en caso contrario la has fallado.

Las *TS* nunca se ven afectadas por ninguna clase de modificador a la tirada.

CHEQUEOS

Los "*Chequeos*" siguen unas reglas ligeramente más complejas. En primer lugar, se determina la "*Clase de Dificultad*" (a partir de ahora, "*CD*") para la *Acción* que vaya a realizar el *PJ*, a partir de la cual se establecen diferentes *grados de Éxito y Fracaso* (consultar en la página siguiente). Normalmente, para realizar un *Chequeo* se tira 1d12 (aunque, como irás comprobando más adelante, algunas reglas afectan a los dados que se utilizan en un *Chequeo*). Los *Chequeos* se basan en *Acciones*, que se calculan mediante la combinación de 2 *Atributos* a partir de los cuales se definen la "*Puntuación Base*" y el "*Ajuste de Dificultad*", tal y como se indica a continuación.

PUNTUACION BASE

La *Puntuación Base* (a partir de ahora, "*PB*") se obtiene a partir de la media entre los 2 *Atributos* que se especifiquen en cada caso, redondeando siempre hacia arriba (por ejemplo: "*Atletismo*" se basa en *Fuerza* y *Agilidad*; un *PJ* con *Fuerza* 2 y *Agilidad* 3 tendría una *PB* de 2.5 que se redondea a 3).

AJUSTE DE DIFICULTAD

El *Ajuste de Dificultad* (a partir de ahora, "*AD*") se obtiene sumando ambos *Atributos* y después restándole 4 (siguiendo el ejemplo anterior, el *AD* para "*Atletismo*" con *Fuerza* 2 y *Agilidad* 3 sería 2+3-4, es decir, *AD* "+1"). El *AD* puede verse modificado por las *Habilidades* que conozca el *PJ* (consultar "*Habilidades*" en el **capítulo 2**). Otras circunstancias pueden conceder modificadores temporales a una *Acción*: en esos casos, siempre que no se especifique lo contrario, se aplican únicamente sobre el *AD* del *PJ*.

ÉXITO Y FRACASO

El resultado de los *Chequeos* se obtiene tirando los dados indicados (normalmente, *1d12*) y sumándole el *AD* correspondiente a la *Acción* que esté realizando el *PJ*. A diferencia de otros juegos, no se trata de obtener la puntuación más alta posible, sino de intentar obtener el número exacto que se corresponda con la *CD* establecida para la *Acción* que está realizando. Superar esa *CD* es un *Éxito* y quedarse por debajo es un *Fracaso* y, por norma general, siempre será mejor para el *PJ* acercarse a la cifra de la *CD*.

Éxito Definitivo: se obtiene cuando el resultado de la tirada es exactamente el mismo número indicado por la *CD* para la *Acción* que se intenta realizar; el *PJ* ha logrado el mejor resultado posible dentro del contexto de la *Acción*.

Éxito Completo: se obtiene cuando el resultado de la tirada supera la *CD* por una diferencia entre 1 y la *PB* del *PJ* para esa *Acción*; el *PJ* ha hecho lo que pretendía, con una eficacia normal dentro de lo que cabía esperar.

Éxito Parcial: se obtiene cuando el resultado de la tirada es mayor que la *CD* establecida + la *PB* del *PJ* para esa *Acción*, o bien cuando el número obtenido en *1d12* es "12" (a lo que se llama "*un 12 natural*"); el *PJ* consigue superar la *Acción* que se ha propuesto, pero no tan bien como él pretendía.

Fracaso Parcial: se obtiene cuando el resultado de la tirada es menor que la *CD* establecida pero por una diferencia de entre 1 y la *PB* del *PJ* para esa *Acción*; el *PJ* no logra superar la *Acción* que se ha propuesto, pero las consecuencias de su *Fracaso* serán mínimas dentro de lo que cabe.

Fracaso Completo: se obtiene cuando el resultado de la tirada es menor que la *CD* establecida excediendo también el rango de *Fracaso Parcial*, o cuando se obtiene "*un 1 natural*" en *1d12* y no se confirma el *Fracaso Definitivo* (como verás a continuación); el *PJ* no logra superar la *Acción* que se ha propuesto y, además, sufrirá las consecuencias de su *Fracaso*.

Fracaso Definitivo: cuando se obtiene "*un 1 natural*" en *1d12*, el jugador debe realizar una *TS* pero, en vez de realizarse sobre un *Atributo*, se realiza sobre la *PB* del *PJ* para esta *Acción*: si supera la *TS* tan solo se considera un *Fracaso Completo* pero, si no la supera, el *PJ* sufrirá las peores consecuencias posibles de su *Fracaso*. En algunas situaciones específicas se indicarán dichas consecuencias (por ejemplo, si se obtiene un *Fracaso Definitivo* al *Atacar* a alguien, el *PJ* resta 3 puntos a su valor de *Iniciativa* durante el resto del combate); pero, en la mayoría de los casos, las consecuencias dependerán del contexto y será el *Director de Juego* quien deba aplicar su sentido común para determinar los efectos.

CLASE DE DIFICULTAD

En la mayoría de los *Chequeos*, será el *Director de Juego* quien tendrá que aplicar su propio criterio y su sentido común para establecer la *CD* más adecuada para la situación que corresponda. Por norma general, se considera que "CD 9" y "CD 10" son dificultad estándar; "CD 6" sería la más fácil (si consideras que la dificultad es aún menor, ¿realmente merece la pena perder tiempo y tiradas de dados en semejante trivialidad?) y "CD 18" debería ser la dificultad máxima, para tareas casi imposibles de lograr.

Tabla A. - *Chequeos: ejemplos de Clases de Dificultad*

CD	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS
6	Muy fácil	Saltar una distancia horizontal de 2 metros con carrerilla, descender por una cuerda.
7 - 8	Fácil	Atrapar un objeto al vuelo, trepar a las ramas bajas de un árbol.
9 - 10	Normal	Saltar desde una altura de 6 metros sin sufrir daños, levantar tu propio peso a pulso,
11 - 12	Dificultad moderada	Pasar una semana viajando a pie por terrenos rurales durante la mayor parte de cada día sin fatigarse.
13 - 14	Difícil	Acertarle un disparo a un pájaro en pleno vuelo, trepar por una ladera de 10 metros en vertical.
15 - 16	Muy difícil	Acertarle un disparo a una mariposa en pleno vuelo.
17	Dificultad extrema	Atrapar una flecha al vuelo cuando te la disparan desde una distancia de 20 metros.
18	Casi imposible	Sobrevivir a una caída desde 15 metros o más.

FACILIDADES Y OBSTACULOS

El *Director de Juego* podría aplicar modificadores sobre el *AD* de los *PJs*, debido a circunstancias que les afecten en la *Acción* que intentan realizar. Por ejemplo: saltar de un tejado a otro en una distancia horizontal de unos 4 metros (*CD* 10), supongamos que el *PJ* tiene *AD* "+1"; si el tejado desde el que saltas está a mayor altura, el *Director de Juego* podría aplicar un bonificador de +1 "por *Facilidad*", por lo que su *AD* para esa tirada subiría a "+2"; si los tejados estuviesen mojados, podría aplicar un penalizador de -1 "por *Obstáculo*" o, si en vez de agua hubiese escarcha, aplicaría un penalizador de -3; este uso estará sujeto al criterio del *Director de Juego*.

RASGOS DE LOS PJs

Cada puntuación de los *PJs* (tanto *Atributos* como *Situación Social*) están definidos en una escala de 0 a 5 (normalmente, de 2 a 4) pero, además, se definen en mayor profundidad mediante "*Rasgos*"; se trata de una descripción corta (normalmente un adjetivo) que especifica alguno de los aspectos más destacados relacionables a ese *Atributo* en cuestión. Además, normalmente poseen uno ó más "*Rasgos especiales*" (los cuales representan sus tendencias instintivas, principios morales y otros factores psicológicos). Los *Rasgos* tienen un uso principalmente narrativo: permiten a todos los jugadores hacerse una idea más precisa sobre las cualidades del *PJ*. Pero, en las circunstancias adecuadas, también pueden ser usados para que el *Director de Juego* le de preferencia al juego narrativo frente al uso estricto de las reglas sobre *Chequeos*.

Si un *PJ* obtiene *Fracaso Parcial* en su *Acción* pero el jugador es capaz de justificar, mediante uno de sus *Rasgos* de uno de los *Atributos* utilizados en la *Acción* (o bien mediante un *Rasgo especial*), un motivo por el que su *PJ* debería ser capaz de superar la *Acción* en ese contexto específico, el *Director de Juego* puede valorarlo y, si decide que es justificable, convertir el *Fracaso Parcial* en *Éxito Parcial*.

Del mismo modo, si un *PJ* obtiene un *Éxito Parcial* pero el *Director de Juego* juzga que alguno de sus *Rasgos* aplicables le perjudica claramente dentro del contexto de esa *Acción* específica, puede convertir el *Éxito Parcial* en *Fracaso Parcial*, sin opción a réplica por parte de los jugadores.

En cualquier caso, los *Rasgos* no deben ser utilizados como norma habitual, sino exclusivamente para situaciones excepcionales en las que sea evidente la conexión entre el *Rasgo* al que se pretende hacer referencia y la *Acción* en ese caso específico.

EJEMPLO: FORZAR ÉXITO

Un *PJ* con Fuerza 4, "grandullón", intenta derribar una puerta pero obtiene un *Fracaso Parcial*; el jugador podría argumentar que la puerta no es muy resistente y que solo con el propio peso del *PJ* le debería bastar para derribarla, logrando un *Éxito Parcial*.

EJEMPLO: FORZAR FRACASO

El mismo *PJ*, con Agilidad 2, "gordo", obtiene un *Éxito Parcial* al tratar de saltar de un tejado a otro; el *Director de Juego* decide que su sobrepeso le supone un impedimento y lo convierte en *Fracaso Parcial*, con la complicación del *PJ* quedándose agarrado a la cornisa.

REGLAS ADICIONALES

PRESTAR AYUDA

En la mayoría de las situaciones, el *PJ* que realiza la *Acción* puede recibir ayuda de sus compañeros: por cada uno de ellos que se dedique a *Ayudarlo*, el *PJ* que realiza la *Acción* gana un bonificador de +1 por *Ayuda*, hasta un máximo de +3. Este bonificador de *Ayuda* está sujeto a la aprobación del *Director de Juego* (por ejemplo, por mucho empeño que le pongan, la presencia de más personas no ayuda a un *PJ* que intenta pasar por una puerta sin despertar al perro guardián; en cambio, sí sería válida la *Ayuda* para que un *PJ* pase desapercibido mientras sus compañeros distraen a los vigilantes). Además, si la *Acción* requiere un *Entrenamiento* o *Conocimiento* específicos, solo podrán ayudar *PJs* que posean la *Habilidad* correspondiente.

CLASE DE DIFICULTAD ENFRENTADA

Cuando un *PJ* (o *PNJ*) se enfrente directamente a otro, en vez de establecer una *CD* de la forma habitual, se definirá a uno de los *PJs* como "*Atacante*" y al otro como "*Defensor*": el *PJ Atacante* realiza su *Chequeo* contra la *Acción* del *PJ Defensor* (por ejemplo, para intimidarle: "*Amenaza*" contra "*Entereza*"). La *CDE* ("*Clase de Dificultad Enfrentada*") contra la que actúa el *PJ Atacante* se obtiene a partir de las puntuaciones del *PJ Defensor*: $PB+AD+4$, y puede verse modificado por las *Habilidades* que conozca el *PJ* (consultar el **capítulo 2**).

"TIRAR CON SEGURIDAD"

Cuando el jugador considere que una *Acción* es muy fácil para su *PJ*, puede elegir "*Tirar con seguridad*", tirando *1d6* en vez de *1d12*, lo cual duplica las posibilidades de obtener un *Éxito Definitivo* (aun a costa de que se incrementen las posibilidades de *Fracaso*). Cuando un jugador elige "*Tirar con seguridad*", nunca hay riesgo de obtener un *Fracaso Definitivo*.

"ELEGIR PARCIAL"

Cuando una *Acción* no suponga un peligro para el *PJ*, el jugador puede "*Elegir Parcial*"; en vez de tirar dados, se compara la *CDE* del *PJ* con la *CD* establecida: si la *CDE* del *PJ* para esa *Acción* es igual o mayor que la *CD*, se considera un *Éxito Parcial*; en caso contrario, se considera *Fracaso Parcial*. El jugador no puede declarar "*Elegir Parcial*" en una *Acción Enfrentada*.

DIFICULTAD IRRISORIA

Del mismo modo que un "*12 natural*" siempre es *Éxito Parcial*, un "*1 natural*" siempre es un *Fracaso*. Si un *PJ* es tan superior a la *CD* establecida que con cualquier resultado en los dados obtendría un *Éxito*, deberá obtener el resultado inmediatamente superior ("*2 natural*" en *1d12*) para aplicar *Éxito Definitivo* con ese resultado, y un "*1 natural*" se considerará *Fracaso Parcial*.

ACCIONES

Esta lista resume todas las *Acciones* que pueden realizar los *PJs*. Cuando no exista una *Acción* cuyo nombre o descripción reflejen exactamente lo que se desee realizar, el *Director de Juego* determinará la *Acción* más apropiada en base a los *Atributos* implicados, o bien lo resolverá mediante una *TS*.

[FUE+PER] Amenaza: el *PJ* puede realizar esta *Acción* para intimidar a otros, cohibirles o parecer peligroso; también se usa para interrogatorios con tortura.

[FUE+VOL] Aguante: esta *Acción* se utiliza para soportar castigo físico, así como trabajos pesados o actividad física intensa y continuada.

[FUE+AGI] Atletismo: esta *Acción* permite realizar actividades físicas que requieran esfuerzo, como correr rápidamente, saltar, trepar o nadar.

[AGI+INT] Discreción: el *PJ* aplica esta *Acción* para disimular sus actos, como reprimir un comentario, ocultar algo en su mano o moverse sigilosamente.

[INT+VOL] Entereza: esta *Acción* se utiliza para mantener la concentración, sobreponerse a sus emociones y soportar el dolor o la presión psicológica.

[PER+INT] Ingenio: esta *Acción* es aplicable a cualquier circunstancia que requiera psicología, educación, inventiva, capacidad de observación. etc...

[PER+VOL] Instinto: el *PJ* puede realizar esta *Acción* para seguir un rastro de huellas, tratar con animales, orientarse y otras tareas similares.

[DES+INT] Medicina: esta *Acción* representa tanto conocimientos médicos como la capacidad de aplicar correctamente primeros auxilios o cirugía.

[FUE+INT] Presencia: mediante esta *Acción* se determinan la capacidad del *PJ* para inspirar, liderar o seducir a otros, transmitir seguridad o confianza.

[DES+VOL] Talento: esta *Acción* se utiliza para conducir o pilotar vehículos, o realizar cualquier tarea que implique arte, manufactura o sabotaje.

Las *Acciones* que se detallan a continuación son características del combate y se detallarán en mayor profundidad en el **capítulo 3**, aunque también son aplicables en otras situaciones (por ejemplo: usar un catalejo con "*Puntería*").

[AGI+PER] Reflejos: capacidad de alerta y velocidad de reacción del *PJ*.

[FUE+DES] Agresividad: el potencial del *PJ* para pelear o golpear con fuerza.

[AGI+DES] Técnica: habilidad para esgrimir armas ligeras o hacer acrobacias.

[DES+PER] Puntería: precisión disparando o manipulando objetos diminutos.

[AGI+VOL] Defensa: capacidad para protegerse de ataques u otros golpes.

ACCIONES ENFRENTADAS

A continuación se lista un resumen de las *Acciones comunes* en las que es más frecuente que se declaren directamente contra otros *PJs* ("*Acción enfrentada*") y cuál es la *Acción* que se aplica del "*PJ Defensor*" para calcular la *CDE*, así como unos pocos ejemplos de "*Facilidades y Obstáculos*" que pueden modificar el *AD* del "*PJ Atacante*" debido a factores externos o circunstanciales (también se incluyen recordatorios sobre circunstancias que modifican la *CDE* en casos muy específicos).

Tabla B. - *Acciones comunes enfrentadas*

ACCIÓN	CDE	EJEMPLOS DE FACILIDADES Y OBSTÁCULOS
Amenaza (intimidar)	Entereza	<i>PJ Atacante</i> armado (+3), territorio propio (+1), territorio ajeno (-1), <i>PJ Defensor</i> armado (-3).
Amenaza (torturar)	Entereza	herramientas de tortura (+3), territorio propio (+1), víctima con Rasgos como "Lealtad" (-3).
Discreción (actuar con sigilo)	Ingenio	multitud bulliciosa (+2), oscuridad parcial (+1), objetivo bajo distracción (+1), ob.vigilante (-3).
Ingenio (detectar)	Discreción (<i>PJ</i> ya escondido)	terreno llano sin paredes (+3), lluvia intensa (-1), ambiente bullicioso (-2), oscuridad casi total (-3).
Ingenio (engañar)	Ingenio	disfraz (+2), indicios contradictorios (+1), indicios sospechosos (-1), indicio delator (-3).
Ingenio (negociar)	Ingenio	argumentos afines (+3), jerarquía superior (+1), jerarquía inferior (-1), argumentos opuestos (-3).
Instinto (rastrear)	Discreción	nieve de días anteriores (+3), tierra blanda (+1), oscuridad (-1), bullicio (-2), lluvia intensa (-3).
Instinto (trato con animales)	Aguante	animal doméstico propio (+3), alimentar (+1), animal desconocido (-2), ambiente hostil (-3). (<i>perro guardián "no amistoso": CDE x2</i>)
Presencia (liderazgo)	Entereza	jerarquía superior (+3), líder "de facto" (+1), situación vulnerable (-1), jerarquía inferior (-3).
Presencia (seducción)	Ingenio	atractivo a la víctima (+3), jerarquía superior (+1), víctima ya tiene pareja (-2), no atractivo (-3).
Talento (crear distracción)	Ingenio	casa de entretenimiento (+3), <i>PJ</i> ocioso (+1), <i>PJ</i> realizando tareas de vigilancia (-3).

En cuanto a las *Acciones Enfrentadas* relacionadas con el combate, dado que abarcan una mayor cantidad de situaciones muy específicas y algunas siguen reglas con más factores a tener en cuenta, se detallan en el **capítulo 3**.

ESTADOS ALTERADOS

Los PJs pueden sufrir E.Alt ("Estados Alterados"). Se dividen en 5 tipos: "Heridas", "Fatiga", "Shock", "Afección" y "Emoción"; a su vez, se miden en 3 grados: "Leve", "Grave" y "Persistente". La acumulación de 2 E.Alt Leves del mismo tipo causan 1 E.Alt Grave. El PJ solo aplicará los efectos más dañinos de cada tipo de E.Alt, con esta prioridad: Grave, Persistente, Leve; en cambio, sí se suman penalizadores de diferentes E.Alt (por ejemplo, Heridas y Fatiga).

ESTADOS ALTERADOS				
PENALIZADORES FUE, AGI, DES HERIDAS -1 -3 -2 Leve Grave Persist.	FATIGA -1 -3 -2 Leve Grave Persist.	SHOCK 1 VOL VOL Leve Grave Persist.	AFECCIÓN ? ? ? Leve Grave Persist.	+1/+3 FUE, VOL -1/-3 RESTO EMOCIÓN ±1 ±3 -2 Leve Grave Persist.

HERIDAS

Se trata del *Daño* físico que puede llegar a ser letal (es el causado por la mayoría de armas). Cuando el PJ sufra más *Daño* del que le dejaría en E.Alt de Heridas Grave, estará incapacitado y morirá en cuestión de minutos o incluso segundos (en especial si recibe todo el *Daño* de un único golpe).

Heridas Leve: el PJ sufre un penalizador de -1 a todas sus Acciones que utilicen los Atributos de Fuerza, Agilidad o Destreza. Se puede recuperar al cabo de varios días de descanso, o reducirse al tratarlo con *Medicina*.

Heridas Grave: el PJ sufre un penalizador de -3 a todas sus Acciones que utilicen los Atributos de Fuerza, Agilidad o Destreza. Se puede reducir su gravedad a E.Alt Leve (que permanecerá durante el resto del día).

Heridas Persistente: sufre un penalizador de -2 a todas sus Acciones que utilicen los Atributos de Fuerza, Agilidad o Destreza, y debe anotar la *Lesión* correspondiente en la sección "Otras anotaciones" de su Hoja de Control. Si es curable (excepto miembros amputados), la recuperación suele durar meses, pero puede reducirse a semanas mediante *Medicina*.

COMO CURAR HERIDAS

Cualquier PJ puede aplicar la Acción "Medicina" para curar a otro un E.Alt de Fatiga, Desangramiento o Heridas Leve, reduciéndolos a Fatiga Leve, la cual cesará tras descansar 10 minutos; o para reducir Heridas Grave a Leve (se restablecerá tras un día completo de descanso); o bien para tratar Heridas Persistente en semanas en vez de meses.

Tabla C. - Curar Heridas

TIPO DE E.ALT	CD MEDICINA
Fatiga Grave / Desangramiento	8
Fatiga Persist.	10
Heridas Leve	12
Heridas Persist.	13
Heridas Grave	15

FATIGA

Desgaste físico causado por esfuerzos prolongados, así como magulladuras, asfixia y, en general, toda fuente de cansancio o dolor que no cause *Heridas*. Si un *PJ* con *Fatiga Grave* sigue sufriendo más *Fatiga*, en su lugar sufre *Fatiga Persistente* + *Shock Grave* (ambos a la vez) y, si después sufre más *Fatiga*, lo recibe como *Heridas* (con el mismo grado *Leve/Grave/Persistente*).

Fatiga Leve: el *PJ* sufre un penalizador de -1 a todas sus *Acciones*. Puede recuperarse dedicando al menos 1 minuto a "descansar".

Fatiga Grave: el *PJ* sufre un penalizador de -3 a todas sus *Acciones*. Puede recuperarse dedicando al menos 1 hora a "descansar".

Fatiga Persistente: sufre un penalizador de -2 a todas sus *Acciones* y no podrá recuperarse hasta que haya dormido una noche (entre 6 y 8 horas).

SHOCK

Ciertos tipos de golpes, venenos e incluso algunos efectos psicológicos no causan *Daño* físicamente apreciable, pero aturden al *PJ*. El *Shock* impide realizar ninguna *Acción* y sus *Atacantes* aplican un bono de +3 contra él. Si un *PJ* en *Shock Grave* sufre más *Shock*, pasa a *Shock Persistente*. Si un *PJ* en *Shock Persistente* sigue sufriendo más *Shock*, se aplicará como *Fatiga*.

Shock Leve: el *PJ* no podrá realizar ninguna *Acción* durante 1 Turno.

Shock Grave: al inicio de cada Turno, el *PJ* tendrá que realizar una *TS* de *Voluntad*; cuando la supere, su *E.Alt* se reducirá a *Shock Leve* (por lo que tampoco podrá realizar ninguna *Acción* durante el Turno siguiente).

Shock Persistente: Si sufre este *E.Alt* por acumulación de *Shock*, el *PJ* se desmaya durante 1d6 minutos. Pero si recibe directamente *E.Alt* de *Shock Persistente*, permanecerá inconsciente durante al menos 1d3 horas.

AFECCION

Este *E.Alt* se usa para medir la progresión de los efectos de drogas, venenos y enfermedades: *Leve* para efectos inmediatos, *Grave* para efectos a corto plazo y *Persistente* para efectos a largo plazo o fase terminal. Si además de *Afección* causan otros *E.Alt*, no se restablece ninguno de ellos (excepto *Shock*) hasta que el *PJ* se recupere del *E.Alt* de *Afección* que los ha causado.

EMOCION

Estados psicológicos. Se pueden aplicar efectos similares a estos siguiendo las mismas reglas (por ejemplo, el "miedo" también podría ser "euforia").

Emoción Leve: "miedo": aplica un bonificador de +1 a las *Acciones* de *Fuerza* o *Voluntad* y cuyo propósito sea luchar o huir, y un -1 a todas las demás *Acciones*. Se recupera si recapacita y se relaja durante al menos 1 minuto.

Emoción Grave: "ira" o "terror": aplica un +3 a las *Acciones* de *Fuerza* o *Voluntad* para luchar ("ira") o huir ("terror"), y un -3 a las demás *Acciones*. Cuando deje de exponerse a lo que le causa este estado, pasa a *E.Alt Leve*.

Emoción Persistente: "abatimiento": aplica un -2 a todas sus *Acciones*. Restablecerse de este *E.Alt*, puede requerir días, meses... o incluso precisar de estímulos psicológicos positivos (a discreción del *Director de Juego*).

DAÑO FÍSICO INDIRECTO

En el **capítulo 3** encontrarás todos los tipos de *Daño* relacionados con el combate. Pero también existen otras formas de sufrir *Daño*, conocidas como "*Daño físico indirecto*", las cuales suelen producirse al sufrir accidentes.

DAÑO POR CAÍDA

Al caer desde cualquier altura, el *PJ* realiza un *Chequeo* de "*Defensa*" para tratar de reducir el *Daño* de *E.Alt Grave* a *Leve*, o de "muerte" a *Heridas Persistente+Shock Persistente*. De forma orientativa: aplica *CD 6* y *Shock Grave* por una caída de 3 metros; *CD 9* y *Fatiga Grave* por 6 metros; *CD 13* y *Heridas Grave* por 10 metros; *CD 18* y muerte por 15+ metros; Si la caída es accidental en vez de voluntaria, la *CD* aumenta en +3. Con *Éxito Definitivo* reduce el *Daño* a la *CD* inmediatamente anterior. Además del *Daño* sufrido, con cualquier caída siempre pierde el *Turno* (como mínimo *Shock Leve*).

DAÑO POR ASFIXIA O AHOGAMIENTO

Este tipo de *Daño* puede producirse cuando un *PJ* mantiene una *Presa* contra otro e intenta estrangularle (consultar el **capítulo 4**), o tras aguantar bajo el agua tantos *Turnos* como su puntuación en *Fuerza* ("ahogamiento"). Cada turno que sufra este *Daño*, debe superar una *TS* de *Fuerza* o *Voluntad* (a su elección) o sufrirá un *E.Alt* de *Fatiga Leve*. Si está en *E.Alt* de *Shock* y sufre *Asfixia*, no tiene derecho a *TS* (sufre este *Daño* automáticamente).

DAÑO POR QUEMADURAS

La gravedad del *Daño* dependerá de la magnitud de la exposición al fuego: el ataque de una antorcha o caer en una hoguera pequeña causan *E.Alt* de *Heridas Leve*, caer en una hoguera grande causa *Heridas Grave*, arder en llamas durante varios turnos o permanecer en una casa en pleno incendio causa *Heridas Persistente*. Además, sufre el estado "*Quemado*": solo podrá recuperarse de esas *Heridas* con un tratamiento de *Medicina* adecuado.

DAÑO POR CALOR O DESHIDRATACION

Durante el primer minuto expuesto al calor intenso (alrededor de 40 °C) y cada vez que realice grandes esfuerzos físicos bajo esas condiciones, deberá superar una *TS* de *Fuerza* para no sufrir *E.Alt* de *Fatiga Leve*. Además, cada hora que permanezca en esas condiciones debe superar una *TS* de *Voluntad* o sufrirá *E.Alt* de *Fatiga Persistente* (y después *Fatiga Leve* acumulativa).

DAÑO POR CONGELACION

Cada *Turno* que se vea expuesto al frío extremo (permanecer en el agua a temperaturas bajo cero, ser víctima de una ventisca helada...) debe superar una *TS* de *Fuerza* para evitar sufrir *E.Alt* de *Shock Leve*. Este *Shock* es acumulativo de modo que, ¡podría llegar a morir en menos de 2 minutos!

KARMA

Los *PJs* no son como la mayoría de las personas: están destinados a realizar hazañas o a cambiar, de algún modo, el transcurso de la historia. Cada *PJ* dispone de "*Puntos de Karma*" (a partir de ahora, "*PK*") que pueden usar de diversas formas para cambiar el curso de su propio destino. En todo caso, solo se puede aplicar una regla que implique gastar *PK* sobre una misma *Acción*, a excepción de "*Parece un milagro!*", la cual siempre puede aplicarse.

FORMAS DE USAR EL KARMA:

"Efecto deja vu": cualquier jugador puede gastar 1 *PK temporal* para forzar que se repita una única tirada de dados que acabe de realizarse. Antes de que el *Director de Juego* declare el resultado, el jugador que gastó el *PK* puede elegir cuál de las dos tiradas de dados realizadas se aplica a la *Acción*.

"Yo primero": una vez por *Ronda*, un *PJ* que aún no hubiese actuado puede gastar 1 *PK temporal* para actuar inmediatamente, saltándose el orden de la *Iniciativa* (consultar "*Iniciativa*" y "*Rondas*" en el **capítulo 3**).

"No hay dolor!": el *PJ* puede gastar 1 *PK temporal* para ignorar todos los *E.Alt* que sufra (incluso *Shock*) durante el transcurso de una única *Acción*.

"Parece un milagro!": finalmente, si el *PJ* sufre una Herida o cualquier otro efecto que cause su muerte, puede gastar 1 *PK* de forma permanente para "sobrevivir milagrosamente". Solo puede hacerlo una vez por sesión de juego.

"El fin de sus aventuras": si el contador de *PK totales (permanente)* de un *PJ* se reduce a cero, deberá retirarse del juego. Si el *Director de Juego* está de acuerdo, podría quedarse como *PNJ* e interactuar con los *PJs* ocasionalmente.

RECUPERAR PUNTOS DE KARMA

En muy raras ocasiones, y solo si el *Director de Juego* lo considera apropiado, aplicar un *Rasgo* podría influir en la pérdida o recuperación de *PK temporales*. En situaciones realmente extraordinarias (y que siempre suponen la pérdida de algo importante para el *PJ*), es posible aumentar 1 *PK* de forma permanente.

Al finalizar cada sesión de juego (incluso si la aventura aún no ha terminado), los jugadores pueden votar al que consideren que ha sido "el mejor jugador de la sesión" (ya sea por la calidad de su interpretación, por haber aportado las mejores ideas al grupo o cualquier otro criterio que ellos decidan); el jugador con más votos gana 1 *PK temporal*, incluso si esto hace que su *PJ* tenga más *PK temporales* que el indicado en su máximo de *PK disponibles*. No obstante, solo se podrá usar ese *PK "extra"* durante la siguiente sesión de juego, o se perderá. El *Director de Juego* no vota pero, en caso de que hubiese empate en los votos, será quien realice ese desempate.

Al finalizar cada aventura (e indistintamente de si esta consta de una o más sesiones), los *PJs* recuperan todos los *PK temporales* que hubiesen gastado.

Cada jugador tendrá que dedicar como mínimo unos minutos a dialogar con el *Director de Juego* acerca del tipo de *PJ* al que desea interpretar y las opciones y limitaciones disponibles en la ambientación de la partida.

DEFINIR ATRIBUTOS Y SITUACION SOCIAL

En primer lugar, hay que definir los *Atributos* y *Situación Social* dentro de la escala que se explica en el **capítulo 1**. Para ello, el jugador debe definirlos de forma descriptiva, mediante adjetivos o descripciones muy cortas a los que denominamos "*Rasgos*": se pueden elegir directamente los *Rasgos* de ejemplo que se proponen en este libro, o cualquier otro que se le ocurra al jugador (en cuyo caso tendrá que ser aprobado y puntuado por el *Director de Juego*). En cualquier caso, la suma de todas sus puntuaciones (*Atributos* y *Situación Social*) nunca debe ser menor que 20 ni mayor que 24.

RASGOS DE EJEMPLO PARA ATRIBUTOS

Fuerza **Grado 2:** "esbelto", "frágil", "pequeño"...
Grado 3: "atlético", "duro", "alto"...
Grado 4: "musculoso", "grandullón", "salvaje"...

Agilidad **Grado 2:** "lento", "perezoso", "gordo"...
Grado 3: "nervioso", "flexible", "escurridizo"...
Grado 4: "corredor", "saltador", "reflejos rápidos"...

Destreza **Grado 2:** "chapucero", "bruto", "impaciente"...
Grado 3: "hábil", "cuidadoso", "pulso firme"...
Grado 4: "ambidiestro", "metódico", "dedos ligeros"...

Percepción **Grado 2:** "distráido", "egocéntrico", "corto de vista"...
Grado 3: "empático", "observador", "detallista"...
Grado 4: "intuitivo", "sentidos agudos", "tirador"...

Inteligencia **Grado 2:** "atolondrado", "inculto", "simple"...
Grado 3: "astuto", "estudioso", "avisado"...
Grado 4: "calculador", "creativo", "culto"...

Voluntad **Grado 2:** "acomodado", "influenciable", "histérico"...
Grado 3: "suspica", "paciente", "tenaz"...
Grado 4: "valiente", "temerario", "estoico"...

RASGOS DE EJEMPLO PARA SITUACION SOCIAL

Recursos	Grado 1: "pobre".	Grado 3: "acomodado".
	Grado 2: "humilde".	Grado 4: "adinerado".
Contactos	Grado 1: "anónimo".	Grado 3: "sociable".
	Grado 2: "común".	Grado 4: "popular".
Territorio	Grado 1: "extranjero".	Grado 3: "curioso".
	Grado 2: "estacionario".	Grado 4: "viajero".

RASGOS ESPECIALES

También es recomendable definir al menos uno o dos "*Rasgos especiales*". Estos no deben representar sus capacidades físicas o mentales (para eso se define un *Rasgo* por cada *Atributo*), sino otros factores de su personalidad.

Ejemplos: "amable", "autoritario", "bondadoso", "desconfiado", "justo", "leal"...

DESCRIPCION E HISTORIA

También conviene incluir una descripción física, su origen y sus motivaciones. La *Hoja de Control* del *PJ* incluye un espacio en blanco para este propósito.

PUNTOS DE POTENCIAL

El jugador dispone de 12 "*Puntos de Potencial*" (a partir de ahora, "*PP*") que puede repartir entre sus 9 puntuaciones, con las siguientes limitaciones:

- El máximo que puede asignar a una misma puntuación es 3 *PP*.
- Solo puede asignar el máximo de 3 *PP* a 1 puntuación de *Atributo*.
- Solo puede asignar el máximo de 3 *PP* a 1 puntuación de *Situación Social*.
- Al menos 1 de las puntuaciones debe tener asignado solo 1 *PP*.

Los *PP* servirán más adelante para posibilitar el progreso del *PJ* y mejorar sus puntuaciones. Si la partida que vais a jugar es una "one-shot" (es decir, que no tendrá continuidad en una campaña), podéis omitir este paso.

AJUSTES DEL KARMA

Una vez que se hayan definido todos los *Rasgos* y se hayan asignado todas las puntuaciones de *Atributos* y *Situación Social*, se calculan los *Puntos de Karma*: sus *PK* totales se obtienen al restar a 26 la suma todas las puntuaciones. Como hemos comentado, esa suma debería dar un valor entre 20 y 24, de modo que el *PJ* tendrá entre 2 y 6 *PK*. La filosofía de **Zodiak** a este respecto es usar el *Karma* para equilibrar el poder de los *PJs*, de modo que los jugadores no tengan que preocuparse por "maximizar" sus puntuaciones.

HABILIDADES

Una vez definidos los *Atributos* del *PJ*, se deben anotar sus puntuaciones de *PB*, *AD* y *CDE* sobre la lista de 15 *Acciones* de su *Hoja de Control*, tal y como se explica en el **capítulo 1**. Conociendo ya sus fuerzas y debilidades a un nivel general, el *PJ* dispone de 12 *Puntos de Experiencia* (a partir de ahora, "*PX*") para desarrollar *Habilidades*, las cuales se clasifican en 4 tipos diferentes: *Básicas* [**B**], *Avanzadas* [**A**], *Entrenadas* [**E**] y *Conocimientos* [**C**].

Habilidades Básicas: otorgan un bonificador de +1 en circunstancias muy específicas, las cuales serán aplicables sobre 3 *Acciones* diferentes.

Habilidades Avanzadas: otorgan un bonificador de +2 en circunstancias muy específicas, aplicables sobre un único tipo de *Acción*.

Se permite apilar los bonificadores de 2 *Habilidades Básicas*, o 1 *Habilidad Básica* + 1 *Habilidad Avanzada*, y cada una de estas debe estar vinculada a un *Atributo* diferente (vinculados esa *Acción*). Los bonificadores por *Habilidad* no alteran la *PB*.

Habilidades Entrenadas: algunas circunstancias imponen un penalizador de -3 a la tirada debido a que se requiere práctica o un entrenamiento especial (por ejemplo, nadar); pero desarrollando la *Habilidad Entrenada* correspondiente, se anula ese penalizador.

Conocimientos: permiten poseer conocimientos o incluso realizar alguna *Acción* específica que no suele estar al alcance de los demás (por ejemplo, aunque todos los *PJs* tienen la *Acción* "*Medicina*", no son capaces de preparar un medicamento a menos que posean el *Conocimiento* que se lo permita).

COSTE Y LIMITES

Cada *Habilidad* está vinculada a un *Atributo*, del cual depende el coste en *PX* para que el *PJ* pueda desarrollar esa *Habilidad*: el coste es igual a 6 menos la puntuación del *Atributo* correspondiente (por ejemplo: un *PJ* con *Fuerza* 2 que quiera desarrollar una *Habilidad* sobre la *Acción* "*Atletismo*"; para él, esa *Habilidad* tendría un coste de 6 -2, es decir: 4 *PX*).

ARQUETIPOS

Dependiendo del planteamiento de la partida y su ambientación, la cantidad inicial de *PX* podría ser diferente o incluso puede estar basada en "*Arquetipos*": se trata de representaciones de los roles más característicos del trasfondo en el que se desarrolla la partida y habitualmente cada *Arquetipo* concede *Habilidades* de forma "gratuita" a costa de disponer de menos *PX* iniciales. En algunos casos, los *Arquetipos* también conceden *Rasgos* o reglas especiales.

APRENDER MAS

Al finalizar cada aventura (la cual puede durar una o más sesiones de juego), cada *PJ* recibirá 1 *PX* o, en aventuras especialmente largas e intensas o que hayan marcado mucho al *PJ* por alguna circunstancia, 2 *PX*. También podría suceder que durante la creación del *PJ*, le sobrasen 1 ó 2 *PX* que no pudiese gastar en ninguna *Habilidad* debido a un coste más alto: todos estos *PX* que irá acumulando se anotan en la casilla "*PX*" que hay junto a sus *Habilidades* en la *Hoja de Control* del *PJ*. Al final de cada aventura, el jugador puede usar sus *PX* acumulados para adquirir una nueva *Habilidad*: tendrá que justificar de forma coherente este aprendizaje (ya sea por la relación entre sus actos durante los sucesos acontecidos y la *Habilidad* que desea desarrollar, o con la enseñanza o entrenamiento que pueda impartirle un *PJ/PNJ* dispuesto a ello. Normalmente, cada *PJ* solo podrá desarrollar una *Habilidad* cada vez.

AUMENTAR LOS ATRIBUTOS

Habitualmente, los *PNJs* adultos mantienen todos sus *Atributos* con los mismos valores hasta que la vejez les hace mella. Pero en el caso de los *PJs*, existe una pequeña posibilidad de que progresen debido a la multitud de experiencias intensas a las que se enfrentan durante sus aventuras. Para ello se usan los *Puntos de Potencial*: el jugador puede gastar *PX* acumulados para ganar +1 *PP* en cualquier *Atributo*, para ello debe gastar tantos *PX* como el *Grado* del *Atributo* +1 (por ejemplo: 3 *PX* para ganar +1 *PP* en un *Atributo* de *Grado* 2), aunque hay dos excepciones: los *PP* para un *Atributo* de *Grado* 1 cuestan 6 *PX* cada uno, y los *Atributos* de *Grado* 5 no pueden ganar *PP*.

Cuando un *Atributo* acumula 7 *PP*, aumenta en 1 *Grado* y su contador de *PP* se resetea a cero. El jugador deberá modificar el *Rasgo* asociado al *Atributo* para reflejar esta mejora (por ejemplo: *Fuerza* 3, "atlético"; al acumular 7 *PP* y aumentar a *Fuerza* 4, su *Rasgo* cambiaría a "musculoso" u otro similar).

AUMENTAR LA SITUACION SOCIAL

A diferencia de los *Atributos*, las puntuaciones de *Situación Social* no pueden aumentarse gastando *PX*, sino que depende de las vivencias del *PJ* durante el juego (por ejemplo: al encontrar un valioso tesoro, ganar cierta fama entre la gente o realizar largos viajes). Será el *Director de Juego* quien determine qué sucesos aportan *PP* de *Situación Social* y cuáles no pero, en general, será más difícil y requerirá sucesos más relevantes cuanto mayor sea el *Grado* de la puntuación correspondiente (por ejemplo: para un *PJ* con *Recursos* 1, "pobre", heredar las posesiones de un tío lejano le otorgaría fácilmente uno o, probablemente, varios *PP*; pero la misma situación no sería relevante para un *PJ* con *Recursos* 4, a menos que su tío fuese obscenamente adinerado).

Las reglas de este capítulo se centran en cómo resolver combates, aunque muchas son aplicables a cualquier otro tipo de conflicto basado en la interacción continuada.

ESTABLECER LA INICIATIVA

Al iniciarse el conflicto, los *PJs* implicados deben establecer su puntuación de *Iniciativa*; esta determinará el orden (teórico) en el que actuarán los *PJs*, pero sobre todo representa la ventaja que poseen sobre sus adversarios. En vez de la regla de *Chequeos*, se realiza una "*Tirada de Iniciativa*": cada *PJ* tira 1d6 y le suma su *AD* de "*Reflejos*"; el *Director de Juego* anota los resultados de estas tiradas y los modificará cada vez que una regla así lo indique.

ENTRAR EN DESVENTAJA

Al obtener *Fracaso Completo* en cualquier *Acción* durante el conflicto, el *PJ* debe restar 1 a su resultado de *Iniciativa* durante el resto del mismo. Si obtiene *Fracaso Definitivo*, en vez de 1 punto, resta 3 a su resultado de *Iniciativa*.

APLICAR LA VENTAJA

Cuando un *PJ* realiza su *Acción* contra un oponente con menos *Iniciativa* que él, puede "sacrificar" 3 puntos de *Iniciativa* para aplicar sobre su tirada un bonificador de +1 o un penalizador de -1 (a su elección). Esta regla se aplica después de haber tirado los dados, ilo que la hace muy valiosa!

RONDAS Y TURNOS

Un "*Turno*" es el espacio de tiempo en el que un *PJ* realiza su *Acción*; una "*Ronda*" es el ciclo en el que todos los *PJs* han realizado cada uno su propio *Turno*. Cada *Ronda* dura alrededor de 10 segundos. Cada *PJ* resuelve su *Turno* y estos se resuelven por orden de *Iniciativa*, de mayor a menor (si al inicio de la *Ronda* 2 ó más *PJs* poseen la misma *Iniciativa*, actúa en primer lugar el *PJ* con la *CDE* de *Reflejos* más alta; si su *CDE* también está empatada, el *Director de Juego* decide en qué orden resolverán sus *Turnos*).

RETRASAR ACCION

El *PJ* puede renunciar voluntariamente a su ventaja, manteniéndose a la espera hasta que decida actuar. Establece su nueva *Iniciativa* (para el resto del conflicto) al mismo valor que la del último *PJ* que actúe inmediatamente antes que él, a menos que la *Ronda* finalice sin que realice ninguna *Acción*.

DISTANCIAS

Las *Distancias* se miden de forma abstracta, mediante la estimación relativa entre la posición del *PJ* y otro punto (su oponente más cercano u otro objetivo).

Distancia Cerrada: menos de 1 metro.

Es el rango de *Distancia* adecuado para atacar desarmado o con un cuchillo.

Distancia Corta: de 1 a 3 metros.

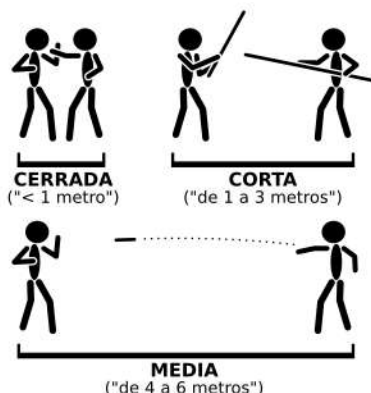
Es la *Distancia* adecuada para luchar con una espada o una lanza.

Distancia Media: de 4 a 6 metros.

Es la *Distancia* adecuada para el uso de las armas arrojadizas.

Distancia Larga: 10+ metros.

Es la distancia habitual para disparar con las armas de proyectiles.



MOVERSE DURANTE EL COMBATE

Durante su *Turno*, cada *PJ* puede acortar o alargar 1 rango de *Distancia* con sus oponentes, además de la *Acción* que vaya a realizar (antes de realizar su *Acción*, debe declarar si va a moverse o no).

Alternativamente, en espacios lo bastante amplios, los *PJs* pueden optar por "correr", desplazándose tantos metros como su *PB* de *Atletismo* x20, pero sin poder realizar ningún otro tipo de *Acción* y sin estar nunca a menos de *Distancia Media* de ningún oponente, ni al iniciar su *Turno* ni al moverse.

TRABARSE EN CUERPO A CUERPO

Cuando un *PJ* está a *Distancia Cerrada* o *Corta* de su oponente, se considera "Trabado en cuerpo a cuerpo". Un *PJ* Trabado en cuerpo a cuerpo solo puede alejarse de su oponente si lo supera en una *Acción* enfrentada de *Reflejos*; sin embargo, esa *Acción* de "destrabarse" cuenta como parte del movimiento de su *Turno*, es decir, puede seguir declarando otra *Acción*.

PROTEGERSE DE LOS ATAQUES

Normalmente, los *Ataques* se realizan como una *Acción Enfrentada* contra la *CDE* de *Defensa* de su oponente. Sin embargo, el *PJ* Defensor puede elegir restar 1 a su *Iniciativa* para realizar una "Esquiva" o "Parada" (debe declararlo antes de conocer el resultado del dado en la tirada de *Ataque*): en vez de aplicar su *CDE* de *Defensa*, aplica su *CDE* de *Reflejos* o *Técnica*, a su elección. Además, en caso de tener derecho a una *TS* de *Fuerza* o *Voluntad* para evitar el *Daño* (como verás a continuación), esa *TS* será de *Agilidad* o *Destreza*.

ATACAR AL Oponente

La *Acción* aplicable dependerá del tipo de arma que utilice el *PJ*:

Agresividad: se usa para pelear desarmado o atacar con armas cuya efectividad dependa de la potencia del golpe (como un gran martillo).

Técnica: ataques en cuerpo a cuerpo con armas ligeras, cuya efectividad dependa en la precisión y la velocidad (como un cuchillo o una espada).

Puntería: ataques a *Distancia Media* o superior (arrojadizas/proyectiles). Si el *PJ* o su objetivo están en movimiento, aplica un penalizador de -2.

DAÑAR AL Oponente

Si el *PJ Atacante* logra un *Éxito* contra su oponente, le causará el tipo de *Daño* que determine su arma (sin armas causa siempre *Daño Atenuado*): si obtiene *Éxito Completo* causa el *E.Alt Leve* indicado ("*Daño básico*"); con *Éxito Definitivo* aplica también los "*Efectos críticos*"; con *Éxito Parcial* causa "*Daño básico*", pero su oponente tiene derecho a una *TS* para evitarlo.

Tabla D. - Combate: tipos de *Daño* y efectos críticos

TIPO DE DAÑO		TS*	DAÑO BÁSICO	EFFECTOS CRÍTICOS
Daño Atenuado		Fue o Vol	Fatiga	Añade Shock Leve
Daño Aturdidor		N/A	Shock	Cambia a Shock Persistente
DAÑO LETAL	Perforante	Fuerza	Heridas	Cambia a Heridas Grave
	Cortante	Fuerza	Heridas	Añade "Desangramiento"
	Contundente	Fuerza	Heridas	Añade Shock Grave

(*): el *PJ* puede elegir realizar estas *TS* con *Agilidad (Reflejos)* o *Destreza (Técnica)*

El tipo de *Daño* de cada arma es independiente al tipo de arma (encontrarás los tipos de armas en la página siguiente), y será el *Director de Juego* quien determine el tipo de arma y tipo de *Daño* a aplicar en cada arma específica, además de añadirle algunas reglas adicionales en algunos casos.

Además, algunas armas pueden aplicar las siguientes reglas respecto al *Daño*:

Daño Agravado: con *Éxito Completo* o *Definitivo* causan su *Daño* básico como *E.Alt Grave* en vez de *Leve*; con *Éxito Parcial* solo causan el *E.Alt Leve*, pero sin derecho a ninguna *TS* para intentar ignorar ese *Daño*.

Daño aturdidor: al usar un arma que cause *Daño Atenuado*, se puede elegir causar este tipo de *Daño* en su lugar. El *Daño Aturdidor* siempre se considera "*Daño Agravado*" a efectos del grado de *E.Alt* causados.

Desangramiento: el *PJ* debe superar una *TS* de *Fuerza* cada *Ronda*, al inicio de su *Turno*, para evitar sufrir *E.Alt* de *Fatiga Leve*.

TIPOS DE ARMAS

Desarmado: *Agresividad*, solo a *Distancia Cerrada*. Si no empuña un arma, aplica un penalizador de -1 a *AD* y *CDE* en todos sus *Ataques* y *Defensas*.

Arma de mano: *Agresividad*, a *Distancia Corta* sin penalizadores o bien a *Distancia Cerrada* con un penalizador de -3. Puede "empuñarse a 2 manos" para usarse como si fuese un *Arma pesada*, con un penalizador de -2.

Cuchillo: en cuerpo a cuerpo se usa con *Técnica*, solo a *Distancia Cerrada*. Alternativamente, también puede usarse como *Arma arrojadiza*.

Arma ligera corta: *Técnica*, a *Distancia Corta* o *Cerrada* (sin penalizadores).

Arma ligera larga: *Técnica*, a *Distancia Corta* aplicando un bonificador de +1 o bien a *Distancia Cerrada* con un penalizador de -3.

Arma pesada: Requiere ambas manos y *Fuerza* 3+. Se usa con *Agresividad*, a *Distancia Corta* sin penalizadores o a *Distancia Cerrada* con un penalizador de -3. A *Distancia Corta*, convierte los resultados *Parciales* en *Completo*s (cuando otra regla contradiga estos resultados, ambas reglas se ignoran).

Arma de asta: en cuerpo a cuerpo, se puede usar con *Agresividad* o *Técnica* indistintamente, pero solo a *Distancia Corta* y requiere usar ambas manos. Alternativamente, también puede usarse como *Arma arrojadiza*.

Arma arrojadiza: se usa a *Distancia Media* con *Puntería*, o a *Distancia Corta* con *Técnica*. Al arrojar el arma, esta "se pierde" (normalmente es recuperable si el *PJ* puede ir a recogerla después del combate).

Arma de proyectiles: se puede usar a *Distancia Media* o *Larga* con *Puntería*, o a *Distancia Corta* con *Técnica*. Utiliza munición y debe recargarse (durante un mismo *Turno* puede moverse y disparar, moverse y recargar, o disparar y recargar, pero no puede realizar las 3 cosas a la vez).

REGLAS ESPECIALES EN ARMAS ESPECÍFICAS

"Tipo espada": las *Armas de mano* con esta regla pueden usarse con *Esgrima* siempre que se empuñen de la forma normal (nunca "a dos manos").

"Frágil": al *Atacar* con un arma *Frágil*, realizar una *Parada* con un arma *Frágil* o sufrir *Daño por Caída*, tira 1d6: con un resultado de 6, el arma se rompe.

"Arma oculta": si supera un *Chequeo de Ingenio* para engañar a su rival, el primer *Ataque* con un *Arma oculta* aplica un bonificador de +3 *AD*.

"Defensiva X": aplica "X" como un penalizador a su *AD* de *Ataque*, pero también lo aplica como bonificador a su *CDE* de *Técnica* en *Parada*.

"No arrojadiza": pese a su tipo, no cuentan como "*Arma Arrojadiza*".

ARMADURAS

Las *Armaduras* reducen la gravedad de diferentes tipos de *E.Alt*; algunas solo protegen zonas específicas, otras ofrecen protección total. Algunas *Armaduras* causan *Estorbo* sobre uno o más *Atributos*: en sus *Chequeos* en los que influya ese *Atributo*, los *Éxitos Completos* se convierten en *Éxitos Parciales* y los *Fracasos Parciales* se convierten en *Fracasos Completos*.

Lo que sigue a continuación no son reglas como tales, sino consejos para el *Director de Juego* acerca de cómo interpretar las reglas de este libro.

ESTABLECER UN SETTING DE TRASFONDO

El primer paso, como en cualquier sistema genérico, es definir la ambientación y, dentro de esta, acotar algunas normas respecto a qué se puede hacer y qué no, qué cosas se pueden considerar normales, cuáles existen como rarezas y cuáles no tienen cabida. Por ejemplo, ¿existen las armas de fuego? ¿y la magia?

CREAR ARQUETIPOS

Una forma muy eficaz de aumentar la coherencia en el setting de trasfondo es establecer "*Arquetipos*": define para cada *Arquetipo* una o más *Habilidades* que tendrán de forma "gratuita" pero, por cada una de ellas, resta 2 *PX* a sus *PX* iniciales. Otra buena idea es ajustar sus valores mínimos y máximos en sus puntuaciones de *Situación Social* o, en casos muy fantásticos, incluso a alguno de sus *Atributos*. También puedes asignarles un *Rasgo Especial* que sea característico del *Arquetipo*, darles acceso a algún tipo de *Habilidad* que los demás *PJs* tengan "vedada" dentro del setting (por ejemplo: "solo los maestros de la forja enanos conocen los secretos para fundir el metal estelar"), o incluso crear alguna regla especial exclusiva para ellos (por ejemplo: "los místicos ganan 1 *PK* extra al inicio de cada sesión de juego, el cual solo pueden usar durante esa sesión").

ATRIBUTOS A NIVELES EXTREMOS

Normalmente, las puntuaciones de *Atributos* deberían ser de *Grado* 2, 3 ó 4. *Grado* 5 es "sobrehumano" (por ejemplo: un *PJ* con *Inteligencia* 5 se podría considerar superdotado) y *Grado* 1 en humanos suele implicar algún tipo de discapacidad. En cuanto al "*Grado* 0", está pensado para algunos *PNJs*, ya que implica que no pueden realizar *Acciones* basadas en ese *Atributo* (por ejemplo: un espíritu podría tener *Fuerza* 0 para representar que es incorpóreo).

CREAR HABILIDADES EXCLUSIVAS

Algunos *Conocimientos* podrían otorgar una regla especial "exclusiva", que solo pueda aplicarse al desarrollar la *Habilidad* correspondiente. Esto suele ser especialmente útil para crear artes marciales o "técnicas secretas". Por ejemplo: "patadas acrobáticas" podría permitir atacar desarmado a *Distancia Corta* además de *Cerrada*, o "espadas gemelas" podría anular el hándicap de restar 1 a la *Iniciativa* al realizar una *Técnica* de *Parada* con dos armas.

CREAR ARMAS ESPECIFICAS

Normalmente conviene preparar por adelantado una lista de armas específicas dentro del setting de trasfondo. Con las armas cuerpo a cuerpo suele ser más fácil: basta con elegir un tipo de arma, establecer el tipo de *Daño* que causa y, si lo consideras realmente necesario, añadirle una o más de las reglas que se proponen en este reglamento. Con las armas de proyectiles, dependiendo del nivel tecnológico, puede ser igual de sencillo ("arcos y flechas") o podría ser recomendable añadirles más ajustes, como un bonificador o penalizador al *AD* (para representar una mayor o menor precisión o cobertura de fuego: un arma que dispare en ráfaga podría tener un bonificador de +3), la capacidad de su cargador (representado por el número de veces que se puede disparar sin recargar, no necesariamente el número "real" de balas que dispare), incluso podrías establecer su alcance máximo en metros (en vez de solo "*Distancia Larga*"). En el caso de las armas más letales o avanzadas, deberías imponer un penalizador de -3 al *AD* salvo con la *Habilidad Entrenada* correspondiente.

MANIOBRAS EN COMBATE

Los combates no deberían reducirse al daño físico: los jugadores podrían querer usar su *Ataque* para desarmar a su rival, agarrarle o empujarle, por ejemplo. En estos casos, la mejor forma de ajustar la dificultad de la maniobra, en vez de aplicar modificadores numéricos, suele ser establecer el *Grado de Éxito* mínimo necesario para lograr lo que se propone: por ejemplo, para agarrar, empujar o derribar a un oponente es suficiente con un *Éxito Parcial*, pero desarmarle podría requerir un *Éxito Completo*, y otras maniobras más peligrosas como romperle un brazo deberían requerir un *Éxito Definitivo*. Si el *PJ* no alcanza el *Grado de Éxito* que establezcas, trata el resultado como un *Fracaso Parcial*. Si no tenías prevista la maniobra que te solicite el jugador (o no lo habíais hablado previamente), deberías informarle acerca de cuál será el *Grado de Éxito* necesario antes de tirar los dados, para que él decida si realmente quiere intentarlo o si prefiere realizar otra *Acción* diferente.

VENENOS, MAGIA, TECNOLOGIA...

En cada setting de trasfondo que desees crear, te encontrarás con multitud de necesidades que no se contemplan en este reglamento; las posibilidades son infinitas. Puedes adaptar las ideas de otros settings de trasfondo que ya hayan sido desarrollados para el **Sistema Zodiac**, o inventar tú mismo lo que necesites, pero se recomienda basarse siempre en las mecánicas básicas en la medida de lo posible. Por ejemplo, un veneno narcótico podría causar *E. Alt de Shock Grave* y requerir no una, sino 3 *TS* para superar su efecto (usando los marcadores de *Afección* para contabilizar las *TS* superadas).

EVITA TIRADAS INNECESARIAS

Ya sea para no interrumpir una escena con tiradas de dados o para resolver un *Chequeo* sin advertir de ello a los jugadores (podrías ocultarles el resultado de la tirada, pero como mínimo ya saben que estás tirando dados), una buena alternativa es aplicar la regla de "*Elegir Parcial*" (incluso si se resuelve como *Acción Enfrentada*). Para esto, conviene tener a mano los datos de cada *PJ*.

Género: _____

Edad: _____

Nombre del jugador: _____

TIPO ATR HABILIDADES

PX

Nombre: _____

Arquetipo: _____

PERFIL DE ATRIBUTOS

FUERZA

Rasgo: _____



AGILIDAD

Rasgo: _____



DESTREZA

Rasgo: _____



PERCEPCION

Rasgo: _____



INTELIGENCIA

Rasgo: _____



VOLUNTAD

Rasgo: _____



SITUACION SOCIAL

RECURSOS

Rasgo: _____



CONTACTOS

Rasgo: _____



TERRITORIO

Rasgo: _____



KARMA

TEMPORALES

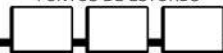


RASGOS ESPECIALES

ACCIONES	ATR	PB	AD	CDE
Amenaza	FUE+PER	<input type="text"/>	()	()
Aguante	FUE+VOL	<input type="text"/>	()	()
Atletismo	FUE+AGI	<input type="text"/>	()	()
Discreción	AGI+INT	<input type="text"/>	()	()
Entereza	INT+VOL	<input type="text"/>	()	()
Ingenio	PER+INT	<input type="text"/>	()	()
Instinto	PER+VOL	<input type="text"/>	()	()
Medicina	DES+INT	<input type="text"/>	()	()
Presencia	FUE+INT	<input type="text"/>	()	()
Talento	DES+VOL	<input type="text"/>	()	()
COMBATE	ATR	PB	AD	CDE
Reflejos	AGI+PER	<input type="text"/>	()	()
Agresividad	FUE+DES	<input type="text"/>	()	()
Técnica	AGI+DES	<input type="text"/>	()	()
Puntería	DES+PER	<input type="text"/>	()	()
Defensa	AGI+VOL	<input type="text"/>	()	()

ARMADURA EQUIPADA

PUNTOS DE ESTORBO



PENALIZADORES
FUE, AGI, DES

ESTADOS ALTERADOS

+1/+3 FUE, VOL
-1/-3 RESTO

HERIDAS



FATIGA



SHOCK



AFECCIÓN



EMOCIÓN



Miembros del grupo: _____

NOTAS SOBRE HABILIDADES

MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES A LAS ACCIONES COMUNES

MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES A LAS ACCIONES DE COMBATE

ARMAS Y OBJETOS TRANSPORTADOS

OTRAS ANOTACIONES

APENDICE

¡Hasta aquí el reglamento básico de **Zodiac**! Si deseas una versión más compleja de estas reglas, puedes adaptarlas fácilmente desde el primer juego de rol desarrollado bajo este sistema, **Bakumatsu Yōkai Sensō**: puedes obtenerlo en PDF gratuitamente en la sección de descargas de su web oficial: www.yokai-senso.com

LISTA DE ACCIONES EXTENDIDA:

Zodiac Basics utiliza una lista de tan solo 15 *Acciones* que engloban todas las situaciones posibles, mientras que en **Zodiac Advanced** se utiliza una lista más larga y detallada, y las combinaciones de *Atributos* no siempre coinciden con la *Acción* que aplicarías en **Zodiac Basics**.

- [FUE+PER] **Amenaza:** "Intimidación" y "Tortura".
- [FUE+VOL] **Aguante:** "Marcha" y "Trabajo duro".
- [FUE+AGI] **Atletismo:** "Natación", "Salto" y "Trepado".
- [AGI+PER] **Discreción:** "Ocultación" y "Sigilo".
- [INT+VOL] **Entereza:** "Magia", resistir "Tortura" y "Túneles".
- [PER+INT] **Ingenio:** "Comprensión", "Detección", "Engaño", "Investigación", "Negociación" y "Tasación".
- [PER+VOL] **Instinto:** "Cartografía", "Supervivencia", "Rastreo" y "Trato animal".
- [DES+INT] **Medicina:** "Cirugía", "1^{os} Auxilios" y "Medicina".
- [FUE+INT] **Presencia:** "Liderazgo" y "Seducción".
- [DES+PER] **Talento:** "Arte", "Conducción", "Hurto", "Manufactura" y "Sabotaje".

- [AGI+PER] **Reflejos:** "Iniciativa", "Finta" y "Esquiva".
- [FUE+AGI] **Agresividad:** "Pelea", "Melee" y "Carga".
- [AGI+DES] **Técnica:** "Esgrima", "Ataque sigiloso" y "Parada".
- [DES+PER] **Puntería:** "Artillería" y "Disparo".
- [AGI+VOL] **Defensa:** "Caída" y "Defensa Natural"

Si usas la lista de *Habilidades* específicas de **Bakumatsu Yōkai Sensō** pero deseas mantener la lista de *Acciones* simplificada de **Zodiac Basics**, puedes aplicar esta equivalencia para vincular las *Acciones* a las que afecta cada *Habilidad*. En ocasiones, tendrás que cambiar su *Atributo* vinculado o eliminar alguna de sus *Acciones* aplicables. También será fundamental tener clara esta equivalencia a la hora de implementar reglas avanzadas en **Zodiac Basics**, ya que las *Acciones* se mencionan con mucha frecuencia en la mayoría de esas reglas.

Acerca del autor

Dan Gordillo, nacido en 1981 en Barakaldo (Vizcaya).

Dibujante de cómic, creador de juegos, escritor, diseñador gráfico y programador; lector empedernido, amante de la cultura japonesa y su mitología, firme defensor del software libre, y aficionado a los juegos de rol desde los 12 años.

Tantas vocaciones juntas no podían ser buenas...

¿...o tal vez sí?

Sistema Zodiac

*El sistema de juego **Zodiac** es la culminación de ideas que llevaban fraguándose desde el año 2002 sin llegar a terminar de convencer nunca al autor hasta que, en 2015, redirigió el rumbo a seguir, manteniendo su esencia pero replanteando unas mecánicas de juego más modernas y, sobre todo, más fluidas. Sin llegar al nivel de abstracción de algunos juegos de rol actuales, Zodiac busca ofrecer tanto elementos para fomentar la narratividad como el juego táctico, ofreciendo la flexibilidad suficiente para que cada grupo de jugadores tome del sistema los elementos más acordes a su estilo de juego.*



www.d12zodiac.com