



'Cros System 2.0.2' es:

Copyright © 2007 - 2008 - 2009 - 2010 - 2011 - Juan B Cabral - Diego E Ferreyra Torrent.

Esta obra está protegida bajo los siguientes términos



[Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)

La presente obra, el logo de la portada y cualquier otra imagen incluida está liberada bajo una licencia Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported, que permite copiar, distribuir, exhibir y ejecutar la obra, hacer obras derivadas y hacer usos comerciales de la misma, bajo las condiciones de atribuir el crédito correspondiente al autor original y compartir las obras derivadas resultantes bajo la misma licencia.

Más información sobre la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

Página del Proyecto: <http://jbcabral.wordpress.com/publications/cros/>

Contacto: jbc.develop@gmail.com

Introducción

¿Qué es CROS?

CROS no es un juego de rol.

CROS es un sistema que reúne lo mínimo y necesario para desarrollar juegos de rol completos a partir de él. Posee una licencia [Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported], la cual permite que usted modifique y amplíe esta documentación y la vuelva a distribuir siempre bajo la misma licencia.

¿Cuál es el Objetivo de CROS?

Brindar una plataforma de desarrollo de juegos de rol, dejando de lado la especulación matemática y favoreciendo la interpretación.

¿Qué significa CROS?

Es un acrónimo de "Core of an RPG Open System" (Núcleo de un sistema de RPG Abierto).

¿Cómo Nació?

Fue un desarrollo evolutivo, y casi inconsciente, de un sistema de rol rápido diseñado por un grupo de personas sin interés en memorizar complejas fórmulas matemáticas para divertirse.

¿Qué ventajas posee CROS sobre otros sistemas de rol?

Las siguientes ventajas son subjetivas, si usted es un fanático de las tablas y las resoluciones matemáticas de toda situación, NO le recomendamos que utilice este sistema; aunque si así lo deseara puede extender y modificar CROS para que cumpla con sus necesidades. CROS utiliza un sistema de experiencia por habilidades, el cual **desestima** el avance global de un personaje y favorece las mejoras en las actividades que realiza más a menudo. El sistema de daños localizados, así como la baja cantidad de puntos de vida favorecen la interpretación sobre la especulación matemática.

¿Qué necesito para jugar?

- Tener una hoja de personaje impresa por cada

jugador.

- 1 dado de 10 caras (d10) como mínimo.
- Lapices y borradores.

¿Qué es el Rol?

Es un juego de interpretación en el cual los jugadores valiéndose de tablas estadísticas simulan una realidad controlada por un jugador llamado director del juego.

A través de las tablas estadísticas y los dados se codifica la relación entre el azar y la experiencia que posee un ser inteligente para llevar a cabo una acción de manera exitosa.

Las situaciones son narradas por el director del juego agregando detalles de paisajes y ambientes. Los jugadores por su parte narran sus intenciones de realizar alguna acción para interactuar entre sus personajes o con el entorno.

Cabe en este momento definir:

- **Director del Juego:** es el jugador que narra la historia, y es omnipotente dentro de la realidad narrada por él. Un buen director del juego sabe retener el control y hacer a creer a sus jugadores que no lo tiene.
- **Jugador:** es la persona que interpreta y crea a un personaje bajo la supervisión del director del juego.
- **Personaje Jugador:** Es un personaje dentro de la realidad creada por el director del juego, y es controlado por un jugador. Es representado por una serie de funciones matemáticas registradas en la hoja de personaje.
- **Personaje NO jugador:** personaje creado e interpretado por el director del juego, que interactúa de manera directa con los personajes de los jugadores.

Un error muy común es que los jugadores interpreten a sus personajes como si fueran ellos mismos; los personajes no necesariamente tienen el conocimiento de los jugadores y es incorrecto que los jugadores interactúen entre ellos. sólo interactúan los personajes con los personajes, y los jugadores con el director.

¿Qué significa 1d10?

Simboliza la acción de arrojar un dado de diez caras y obtener un valor. Por ejemplo, la expresión 2d10 se refiere a la suma de los resultados de arrojar dos dados de diez caras. Y así sucesivamente con 3d10, 4d10 etc.

Capítulo 1: cómo completar la hoja del personaje.

Tabla 1: Descripción.

Estos campos quedan a criterio del jugador de acuerdo con el director del juego.

El director del juego debe mantener una concordancia entre estos campos con la ambientación y con los atributos.

Nombre: Nombre del Personaje.

Raza: Raza del Personaje.

Sexo: Género y/u orientación sexual del personaje.

Edad: Edad del personaje acorde a la raza elegida.

Ojos: Color y detalles de los ojos del personaje.

Cabello: Color y detalles de los cabellos del personaje.

Profesión: Actividad que el personaje realiza como forma de vida.

Altura: La altura del personaje.

Peso: El peso del personaje.

Otros: Otros datos que contribuyan a la descripción.

Arquetipo: es el patrón ejemplar del cual se desprende el comportamiento del personaje. Es la idea de como va comportarse el personaje bajo cualquier situación. Es una frase que tiene un significado para el jugador y para el director, que en no mas de 8 palabras define como es el carácter del personaje. El director del juego debe velar para que el personaje no se aleje nunca de este comportamiento. Se presentan a continuación 9 arquetipos ideales.

Tabla 2: Atributos.

A - Columnas.

Columna "Básico": Se completa lanzando 1d10 y asignando el valor obtenido a uno de los atributos, se repite el proceso hasta llenar todos los campos. No pudiendo ser modificados excepto con el permiso del Director del Juego.

Columna "Modificadores": Posee valores que pueden ser positivos o negativos (+/-). Representan beneficios o desventajas en algún atributo ya sea por raza o cualquier factor externo sobre ellos. Son asignados por el Director del juego. Puede no tener valor.

Columna "Total": valor utilizado para realizar los

chequeos de acciones de los personajes. El valor es el básico al cual se suma o se resta, según corresponda, al modificador.

B - Atributos.

Fuerza: Se utiliza para acciones relacionadas a la fuerza bruta y cálculo del daño infligido por golpes o armas blancas. También habilita qué tipo de armas puede manejar el personaje, ya que alguien muy débil no podría manejar armas que generen mucho retroceso o impliquen mucha fuerza.

Constitución: Representa resistencia física en estado de reposo corporal además del cansancio y cálculo de vitalidad y la posibilidad, o no, de cargar con peso extra como es el caso de las armaduras por ejemplo

Reflejos: Se utiliza para verificar la velocidad de reacción ante eventos sorpresivos, acrobacias, iniciativa de batalla, precisión en ataque con armas con las cuales sea necesario apuntar.

Movimiento: Capacidad del personaje para desplazarse velozmente en distancias cortas.

Coordinación: Se utiliza para el cálculo de habilidades que impliquen un trabajo minucioso y preciso.

Apariencia: Representa la apariencia física, cómo percibe un personaje a otro a través de sus ojos. Mientras mas belleza física posea un personaje mas envidia genera en los seres de su raza que pertenezcan a su mismo sexo y tengan la misma orientación sexual que el personaje en cuestión. Valores muy bajos de este atributo hacen que el personaje genere repulsión a los demás personajes. Una persona saludable, sin deformidades posee el valor 5.

| Tabla de Apariencia | |
|---------------------|--|
| 01 | Las personas evitarán su presencia. |
| 02 | Las personas evitarán mirarlo. |
| 03 | Las personas evitarán tocarlo. |
| 04 | Las personas lo prejuzgarán despectivamente por su apariencia. |
| 05 | Es una persona saludable sin deformidades. |
| 06 | Las personas lo prejuzgarán positivamente por su apariencia. |
| 07 | Las personas buscarán atenderlo. |
| 08 | Generará atracción al sexo opuesto, y envidia en el propio. |
| 09 | Su dificultad para convencer al sexo opuesto es casi nula, y casi absoluta en el propio. |
| 10 | El amor generado en el sexo opuesto, es odio en el propio. |

Inteligencia: Capacidad de los personajes para operar maquinarias avanzadas, poseer diferentes tipos de conocimientos y realizar tareas que requieran raciocinio. Las actividades y las descripciones nombradas en la tabla solo sirven a modo de ejemplo y no deben ser tomadas como absolutas; queda a criterio del Director del juego considerar si el jugador puede o no hacer uso de ciertas habilidades, conocimientos o deducciones.

| Tabla de Inteligencia | |
|-----------------------|---|
| Valor | Actividades de Ejemplo que puede desarrollar |
| 01 | Armas Blancas y Lanzar Armas... |
| 02 | Arma de rango. Cuidado de objetos, personas y otros... |
| 03 | Armas de Fuego. Herrería. Reparación de Máquinas simples... |
| 04 | Agronomía Básica. Vehículos simples. Literatura y escritura simple... |
| 05 | Computadoras. Matemáticas Básicas. Herramientas comunes... |
| 06 | Magia Básica. Comprensión Básica de Idiomas Extranjeros. Fragua... |
| 07 | Matemáticas Avanzadas. Conocimientos Agrónomos Avanzados... |
| 08 | Magia Avanzada. Vehículos Complejos. Táctica Avanzada... |
| 09 | Conocimientos de Grado. Lectura de Escritos Antiguos.... |
| 10 | Magia Arcana. Teorías Científicas Avanzadas. |

Sociabilidad: Capacidad del personaje de relacionarse con los otros seres inteligentes que lo rodean.

Percepción: Habilidad del personaje para prestar atención a detalles que lo rodean para sacar conclusiones.

Voluntad: Capacidad del personaje para realizar una acción que va en contra de su deseo o sentimientos, así como perseverar en objetivos que no ha logrado.

Suerte: representa la mayor probabilidad del personaje en lograr algo por medio del azar

Tabla 3: Armas y ataques.

Esta tabla se completa con los valores de la tabla de armas y ataques que se encuentra en este manual.

El "Nombre" del arma o habilidad es simplemente un identificador.

La "Dificultad" determina un valor de referencia (no es absoluta) de dificultad sin que el adversario se defienda.

El "Daño" es la fórmula que se utiliza para calcular cuánto

daño puede llegar a infligir un ataque realizado con dicha arma o habilidad.

Los ataques especiales de las armas deben ser tratados como un arma distinta dentro de la misma tabla. Las armas que ejecutan ráfagas de disparos se evalúan como ataques simples, sólo que generan más daño, pero en contrapartida gastan más munición y son más difíciles de ejecutar.

Tabla 4: Posesiones y Otras Notas.

Tabla puramente informativa y en donde se puede anotar las posesiones que el personaje lleva. Deben ir anotadas aquí. Es trabajo del director del juego indicar qué cantidad de peso es coherente que lleve el personaje.

Tabla 5: Habilidades.

Esta tabla funciona como control de la evolución del personaje y sus experiencias adquiridas. No todas las experiencias son buenas por lo que no implica una necesaria mejora del personaje original. Así, si un personaje es particularmente malo en algo se le puede agregar un modificador negativo a la hora de ejecutar esa tarea específica.

La columna nombre identifica a la habilidad, y la columna fórmula contiene la fórmula que se utiliza cuando el jugador intenta poner en práctica esa habilidad de su personaje.

Queda a criterio del DJ si un personaje posee o no una habilidad al momento de su creación.

Tabla 6: Protecciones y Control de Daño.

Las casilla "**Protección**" no necesariamente tiene un valor, en caso de tenerlo pertenece al modificador de una armadura registrada en la tabla de posesiones y otras notas, al momento de calcular la reducción de vitalidad este valor reduce o magnifica, según el caso, el daño que recibe el personaje.

La "**Vitalidad Máxima**" del personaje se calcula con la fórmula

$$((\text{Constitución}[\text{Valor Total}]) * 5) + 20$$

La casilla "**Vitalidad Actual**" contiene el estado en que se encuentra el personaje, reduciéndose cada vez que recibe un ataque, e incrementándose hasta el valor de "vitalidad máxima" cuando es curado.

Tabla 7: Dinero.

Cantidad de dinero que el personaje lleva consigo. Se

calcula:

**(Voluntad [Valor Total] + Sociabilidad [Valor Total] +
Inteligencia [Valor Total]) x (Suerte [Valor Total] x
1d10)**

Apéndice A: Armas, ataques y Armaduras.

Armas y ataques.

La tabla de armas y ataques posee los siguientes campos:

- **Nombre** – El nombre que agrupa las armas o ataques con una característica similar.
- **Ejemplo** – Ejemplos de ese tipo de arma o ataque que pertenecen a ese grupo.
- **Aclaración** – Alguna nota pertinente.
- **Fuerza Mínima** – Valor mínimo del atributo “Fuerza” necesario para utilizar esta arma.
- **Daño Básico** – Daño generado por el arma en su uso estándar.
- **Dif. A Superar p/Ataque Exitoso** – Dificultad a superar para un ataque exitoso usando el arma en su forma estándar.
- **Ataque Alternativo** – Otra forma de utilización del arma para efectuar un ataque.
- **Valor de Daño del Ataque Alternativo** - Daño generado por el arma en su uso alternativo.
- **Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso** - Dificultad a superar para un ataque exitoso usando el arma en su forma Alternativo..

Nombre: Ataque desarmado sin técnica.

Ejemplos: Combate utilizando brazos y piernas sin ningún tipo de entrenamiento especial

Aclaración: Los resultados se redondean al valor entero inmediato inferior.

Fuerza Mínima: 1

Daño Básico: (FUE+1d10)/2

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 8

Ataque Alternativo: -

Valor de Daño del Ataque Alternativo: -

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: -

Nombre: Artes Marciales

Ejemplos: Entrenamiento Militar, Boxeo, Karate, etc (o algun golpe especial).

Fuerza Mínima: 1

Daño Básico: FUE+1d10

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 7

Ataque Alternativo: -

Valor de Daño del Ataque Alternativo: -

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: -

Nombre: Armas impropias pequeñas

Ejemplos: Abrecartas, Tijeras, Cuchillos de Mesa, etc.

Fuerza Mínima: 1

Daño Básico: FUE+1d10+2

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 10

Ataque Alternativo: Lanzar el arma

Valor de Daño del Ataque Alternativo: (FUE/2)+1d10

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 12

Nombre: Armas pequeñas

Ejemplos: Dagas, Puñales, Cuchillos de Combate, etc.

Fuerza Mínima: 1

Daño Básico: FUE+1d10+5

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 8

Ataque Alternativo: Lanzar el arma

Valor de Daño del Ataque Alternativo: (FUE/2)+1d10+5

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 10

Nombre: Armas impropias de una mano

Ejemplos: Tubos de Hierro, Botellas, Martillos, etc.

Fuerza Mínima: 2

Daño Básico: FUE+1d10+4

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 10

Ataque Alternativo: Lanzar el arma

Valor de Daño del Ataque Alternativo: (FUE/2)+1d10+3

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 17

Nombre: Armas no letales.

Ejemplos: Tazer, manopla, macana, etc.

Fuerza Mínima: 2

Daño Básico: FUE+1d10+4

Aclaración: No todas estas armas pueden ser arrojadas.

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 10

Ataque Alternativo: Lanzar el arma

Valor de Daño del Ataque Alternativo: (FUE/2)+1d10+3

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 17

Nombre: Armas de una Mano

Ejemplos: Espadas, Mazas, Hachas de Mano, etc.

Fuerza Mínima: 2

Daño Básico: FUE+1d10+8

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 8

Ataque Alternativo: Lanzar el arma

Valor de Daño del Ataque Alternativo: (FUE/2)+1d10+8

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 15

Nombre: Armas impropias de dos manos
Ejemplos: Bates de Baseball, Palos de Golf, Guitarras, Pala, etc.
Fuerza Mínima: 3
Daño Básico: FUE+1d10+8
Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 10
Ataque Alternativo: Lanzar el arma
Valor de Daño del Ataque Alternativo: (FUE/2)+1d10+5
Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 22

Nombre: Armas de dos Manos
Ejemplos: Espadones, Hachas Grandes, Alabardas, etc.
Fuerza Mínima: 5
Daño Básico: FUE+2d10+4
Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 8
Ataque Alternativo: Lanzar al arma
Valor de Daño del Ataque Alternativo: (FUE/2)+1d10+10
Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 20

Nombre: Katanas
Ejemplos: Katana, Ninjato, Wakisashis.
Fuerza Mínima: 4
Daño Básico: FUE+2d10+10
Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 8
Ataque Alternativo: -
Valor de Daño del Ataque Alternativo: -
Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: -

Nombre: Armas Arrojadizas Pequeñas
Ejemplos: Dagas arrojadas, dardos, shurikens, etc.
Fuerza Mínima: 2
Daño Básico: FUE+1d10+2
Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 9
Ataque Alternativo: Golpear con el arma
Valor de Daño del Ataque Alternativo: FUE+1d10+2
Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 12

Nombre: Armas Arrojadizas Medianas
Ejemplos: Cuchillos Arrojadizos, Tomahawks, etc.
Fuerza Mínima: 4
Daño Básico: FUE+1d10+5
Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 10
Ataque Alternativo: Golpear con el arma
Valor de Daño del Ataque Alternativo: FUE+1d10+5
Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 11

Nombre: Armas Arrojadizas Grandes
Ejemplos: Jabalinas, Lanzas, etc.
Fuerza Mínima: 6
Daño Básico: FUE+1d10+8
Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 11
Ataque Alternativo: Golpear con el arma
Valor de Daño del Ataque Alternativo: FUE+1d10+8
Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 10

Nombre: Arcos y Flechas.
Ejemplos: Arcos y flechas.
Fuerza Mínima: 4
Daño Básico: 1d10+8
Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 12
Ataque Alternativo: -
Valor de Daño del Ataque Alternativo: -
Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: -

Nombre: Arcos Compuestos
Ejemplos: Arcos Compuestos
Fuerza Mínima: 6
Daño Básico: FUE+1d10+8
Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 12
Ataque Alternativo: -
Valor de Daño del Ataque Alternativo: -
Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: -

Nombre: Ballestas
Ejemplos: Ballestas
Fuerza Mínima: 2
Daño Básico: 2d10+10
Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 12
Ataque Alternativo: -
Valor de Daño del Ataque Alternativo: -
Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: -

Nombre: Revólveres de bajo calibre.
Ejemplos: ,38 recortada
Aclaración: Caen en esta categoría todas las armas con calibre inferior a .357. que no son automáticas.
Fuerza Mínima: 2
Daño Básico: 1d10+5
Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 12
Ataque Alternativo: -
Valor de Daño del Ataque Alternativo: -
Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: -

Nombre: Pistolas Automáticas de Bajo Calibre

Ejemplos: Glock 18, Colt .25 ACP, Luger Parabellum 9mm., 22, 38, etc.

Aclaración: Caen en esta categoría todas las pistolas con calibre inferior a .357. Todas estas armas son automaticas

Fuerza Mínima: 2

Daño Básico: 1d10+5

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 12

Ataque Alternativo: Automático (3 disparos)

Valor de Daño del Ataque Alternativo: 2d10

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 15

Nombre: Revólveres de Alto Calibre

Ejemplos: Revólver .357 Magnum, Colt 1911 .45 ACP, etc.

Aclaración: Caen en esta categoría todas las pistolas con calibre .357 o superior no automaticas.

Fuerza Mínima: 5

Daño Básico: 1d10+12

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 12

Ataque Alternativo: -

Valor de Daño del Ataque Alternativo: -

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: -

Nombre: Pistolas Automáticas de Alto Calibre

Ejemplos: Desert Eagle, Colt 1911 .45 ACP, etc.

Aclaración: Caen en esta categoría todas las pistolas con calibre .357 o superior automáticas.

Fuerza Mínima: 5

Daño Básico: 1d10+12

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 12

Ataque Alternativo: Ráfaga (3 Disparos)

Valor de Daño del Ataque Alternativo: 3d10

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 3

Nombre: Escopetas

Ejemplos: Itaka, Beneli M3, etc.

Fuerza Mínima: 3

Daño Básico: 2d10+10

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 12

Ataque Alternativo: Quemarropa (-2m)

Valor de Daño del Ataque Alternativo: 4d10+20

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 12

Nombre: Subfusiles

Ejemplos: UZI, H&K MP5 Navy, Ingram MAC10, etc.

Fuerza Mínima: 4

Daño Básico: 1d10+5

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 12

Ataque Alternativo: Ráfaga (10 disparos)

Valor de Daño del Ataque Alternativo: 3d10+2

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 15

Nombre: Fusiles Automáticos.

Ejemplos: M4A1, FN FAL, etc.

Aclaración: Caen en esta categoría todos los Fusiles con calibre inferior a 5.56x45 mm.

Fuerza Mínima: 3

Daño Básico: 1d10+8

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 12

Ataque Alternativo: Ráfaga (10 disparos)

Valor de Daño del Ataque Alternativo: 4d10+2

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 15

Nombre: Fusiles de Asalto.

Ejemplos: AK47, M-16, Steyr AUG, etc.

Aclaración: Caen en esta categoría todos los Fusiles con calibre 5.56x45 mm o superior.

Fuerza Mínima: 6

Daño Básico: 2d10+4

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 13

Ataque Alternativo: Ráfaga (10 disparos)

Valor de Daño del Ataque Alternativo: 4d10+5

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: 16

Nombre: Fusiles de Francotirador

Ejemplos: M1 Garand, Steyr Scout, Dragunov, etc.

Fuerza Mínima: 4

Daño Básico: 2d10+13

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 14

Ataque Alternativo: -

Valor de Daño del Ataque Alternativo: -

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: -

Nombre: Cañones Gatling

Ejemplos: MS249 Para, Minigun, etc

Aclaración: Estas armas sólo disparan en ráfagas de 30 balas por turno.

Fuerza Mínima: 8

Daño Básico: 6d10+6

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 16

Ataque Alternativo: -

Valor de Daño del Ataque Alternativo: -

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: -

Nombre: Lanzacohetes

Ejemplos: M1A1 "Bazuca", RPG 26, LAW, etc.

Fuerza Mínima: 5

Daño Básico: 5d10+50

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 14

Ataque Alternativo: -

Valor de Daño del Ataque Alternativo: -

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: -

Nombre: Lanzagranadas

Ejemplos: -

Fuerza Mínima: 4

Daño Básico: 3d10+20

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 12

Ataque Alternativo: -

Valor de Daño del Ataque Alternativo: -

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: -

Nombre: Granadas

Ejemplos: Granadas de Fragmentación, Granadas Incendiarias y otros tipos de granadas explosivas.

Fuerza Mínima: 3

Daño Básico: 3d10+20

Dif. A Superar p/Ataque Exitoso: 13

Ataque Alternativo: -

Valor de Daño del Ataque Alternativo:-

Dif. A Superar p/Ataque Alternativo Exitoso: -

Armaduras.

La tabla de armaduras posee los siguientes campos:

- Nombre – El nombre que agrupa a armaduras de similares características
- Ejemplo – Ejemplos de tipos de armaduras que pertenecen a ese grupo..
- Aclaración – Alguna nota pertinente.
- Constitución Mínima – Valor mínimo del atributo “Constitución” necesario para utilizar esta armadura.
- Protección - Protección que añade la armadura al personaje

Nombre: Chaleco antibalas

Ejemplos: Chaleco antibalas

Aclaración:

Constitución Mínima: 1

Protección: +25

Nombre: Cascos antibalas

Ejemplos: casco de guerra, casco policial antidisturbios, etc.

Aclaración:

Constitución Mínima: 1

Protección: +25

Nombre: Cascos de cerámica

Ejemplos: casco de motociclista.

Aclaración:

Constitución Mínima: 1

Protección: +5

Nombre: Armaduras de Cuero.

Ejemplos: Armadura de Cuero, Pantalón de Cuero, Bacinete, etc.

Aclaración: Las partes protegidas varían según el modelo de armadura.

Constitución Mínima: 1

Protección: +4

Nombre: Armaduras de Cuero Reforzado.

Ejemplos: Armadura de Cuero Reforzado, Pantalón de Cuero Reforzado, Bacinete Reforzado, etc.

Aclaración: Las partes protegidas varían según el modelo de armadura.

Constitución Mínima: 2

Protección: +6

Nombre: Armaduras de Mallas

Ejemplos: Cota de Mallas, Camisa de Mallas, Cofia de Mallas, etc.

Aclaración: Las partes protegidas varían según el modelo de armadura.

Constitución Mínima: 3

Protección: +10

Nombre: Armaduras de Mallas sobre Armaduras de Cuero o Cuero Reforzado.

Ejemplos: Cota de Mallas Sobre armadura de Cuero, Cofia de Mallas Sobre Bacinete, etc.

Aclaración: Las partes protegidas varían según el modelo de armadura.

Constitución Mínima: 4

Protección: +13

Nombre: Armaduras de Placas de Acero

Ejemplos: Peto de Placas, Armadura de Placas, Casco de Acero, etc.

Aclaración: Las partes protegidas varían según el modelo de armadura.

Constitución Mínima: 5

Protección: +14

Nombre: Armaduras de Placas de Acero sobre Armaduras de Cuero o Cuero Reforzado

Ejemplos: Peto de Placas Sobre Armadura de Cuero, Casco de Acero sobre bacinete, etc.

Aclaración: Las partes protegidas varían según el modelo de armadura.

Constitución Mínima: 6

Protección: +16

Nombre: Armaduras de Campaña (Cuero + Mallas + Placas de Acero)

Ejemplos: Armadura Completa de Campaña.

Aclaración: Las partes protegidas varían según el modelo de armadura.

Constitución Mínima: 7

Protección: +19

Nombre: Trajes protectores especiales

Ejemplos: exoesqueletos, armaduras potenciadas con tecnología especial, etc.

Aclaración: La protección y la constitución mínima necesaria que esta clase de equipo brinda, queda a criterio del director.

Constitución Mínima:

Protección: -

Nombre: Escudo anti disturbios.

Ejemplos:

Aclaración: cuando un personaje que porta un escudo es atacado desde el frente o desde el flanco del brazo con el que sostiene el escudo, se realiza una tirada de (reflejos + 1d10) para determinar si logra bloquear el ataque con el escudo, el valor necesario para bloquear de los escudos antidisturbios es 5 o + desde el frente y 6 o + desde el flanco.

Constitución Mínima: 4

Protección: +25

Nombre: Rodela de madera.

Ejemplos:

Aclaración: cuando un personaje que porta un escudo es atacado desde el frente o desde el flanco del brazo con el que sostiene el escudo, se realiza una tirada de (reflejos + 1d10) para determinar si logra bloquear el ataque con el escudo, el valor necesario para bloquear de las Rodelas de Madera es 15 o + desde el frente y 16 o + desde el flanco.

Constitución Mínima: 1

Protección: +2

Nombre: Rodela de metal.

Ejemplos:

Aclaración: cuando un personaje que porta un escudo es atacado desde el frente o desde el flanco del brazo con el que sostiene el escudo, se realiza una tirada de (reflejos + 1d10) para determinar si logra bloquear el ataque con el escudo, el valor necesario para bloquear de las Rodelas de Metal es 15 o + desde el frente y 16 o + desde el flanco.

Constitución Mínima: 1

Protección: +5

Nombre: Escudo pequeño de madera.

Ejemplos:

Aclaración: cuando un personaje que porta un escudo es atacado desde el frente o desde el flanco del brazo con el que sostiene el escudo, se realiza una tirada de (reflejos + 1d10) para determinar si logra bloquear el ataque con el escudo, el valor necesario para bloquear de los escudos pequeños de Madera es 12 o + desde el frente y 13 o + desde el flanco.

Constitución Mínima: 1

Protección: +3

Nombre: Escudo pequeño de metal.

Ejemplos:

Aclaración: cuando un personaje que porta un escudo es atacado desde el frente o desde el flanco del brazo con el que sostiene el escudo, se realiza una tirada de (reflejos + 1d10) para determinar si logra bloquear el ataque con el escudo, el valor necesario para bloquear de los escudos pequeños de Metal es 12 o + desde el frente y 13 o + desde

el flanco.

Constitución Mínima: 1

Protección: +6

Nombre: Escudo mediano de madera.

Ejemplos:

Aclaración: cuando un personaje que porta un escudo es atacado desde el frente o desde el flanco del brazo con el que sostiene el escudo, se realiza una tirada de (reflejos + 1d10) para determinar si logra bloquear el ataque con el escudo, el valor necesario para bloquear de los escudos medianos de Madera es 10 o + desde el frente y 11 o + desde el flanco.

Constitución Mínima: 2

Protección: +4

Nombre: Escudo mediano de metal.

Ejemplos:

Aclaración: cuando un personaje que porta un escudo es atacado desde el frente o desde el flanco del brazo con el que sostiene el escudo, se realiza una tirada de (reflejos + 1d10) para determinar si logra bloquear el ataque con el escudo, el valor necesario para bloquear de los escudos medianos de Metal es 10 o + desde el frente y 11 o + desde el flanco.

Constitución Mínima: 4

Protección: +8

Nombre: Escudo torre.

Ejemplos:

Aclaración: cuando un personaje que porta un escudo es atacado desde el frente o desde el flanco del brazo con el que sostiene el escudo, se realiza una tirada de (reflejos + 1d10) para determinar si logra bloquear el ataque con el escudo, el valor necesario para bloquear de los escudos Torre es 5 o + desde el frente y 6 o + desde el flanco.

Constitución Mínima: 7

Protección: +12

Apéndice B: Ejemplo de Creación de un Personaje

Por una cuestiones de comodidad aceptaremos como válidas las siguientes premisas.

1. La ambientación es en época actual.
2. Se suponen personajes sólo humanos carentes de magias o habilidades sobrenaturales.
3. Por simplicidad plantearemos un hipotético jugador, el cual intenta desarrollar su PJ(Personaje del jugador) a través de una charla con el director del juego (DJ).

Luego de recibir datos sobre el tipo de juego a desarrollarse el jugador decide, en este ejemplo, desarrollar a un policía. Procede entonces a llenar los campos de la **Tabla Descripción**:

Nombre: *Pedro.*

Raza: *Humano.*

Sexo: *Masculino.*

Edad: *43 años.*

Ojos: *Negros.*

Cabello: *Castaño oscuro. Corte Romano.*

Profesión: *Policía.*

Altura: *1,90 m.*

Peso: *85 Kg.*

Otros: *Nariz torcida, barba mal afeitada, cicatriz en la frente.*

Arquetipo: *Rufián de Buen Corazón. Entre el jugador y el director acuerdan que esta frase representa que el personaje, es un hombre duro, de mal carácter, poca voluntad en seguir la ley, pero siempre intentando lograr el bien en las personas que los rodean actuando bajo su código moral.*

Para rellenar la tabla de **Atributos** el jugador lanza **1d10=2**, como el jugador no esta interesado en que su personaje sea muy sociable, le asigna este valor 2 al atributo **Sociabilidad** en la columna **Básico**. Como segunda tirada obtiene el valor 7, y dado que el jugador desea que su personaje sea sobre todo resistente asigna este valor a **Constitución** en la columna **Básico**, y así continua valor por valor hasta que la tabla Atributos queda de la siguiente manera:

| | Básico | Modif | Total |
|---------------------|--------|-------|-------|
| Fuerza | 5 | | |
| Constitución | 7 | | |
| Reflejos | 6 | | |
| Movimiento | 3 | | |
| Coordinación | 1 | | |
| Apariencia | 4 | | |
| Inteligencia | 5 | | |
| Sociabilidad | 2 | | |
| Percepción | 2 | | |
| Voluntad | 4 | | |
| Suerte | 5 | | |

A continuación el DJ le informa que según la supuesta ambientación, la profesión de Policía tiene tres modificadores en tres atributos: **+1 en Inteligencia**, **+1 en Percepción** y **+1 en Voluntad**.

El jugador procede a anotar estos valores en la columna **Modificadores** de la tabla, y calcula el valor de la columna **Total**.

| | Básico | Modif | Total |
|---------------------|--------|-------|-------|
| Fuerza | 5 | | 5 |
| Constitución | 7 | | 7 |
| Reflejos | 6 | | 6 |
| Movimiento | 3 | | 3 |
| Coordinación | 1 | | 1 |
| Apariencia | 4 | | 4 |
| Inteligencia | 5 | +1 | 6 |
| Sociabilidad | 2 | | 2 |
| Percepción | 2 | +1 | 3 |
| Voluntad | 4 | +1 | 5 |
| Suerte | 5 | | 5 |

Lo siguiente en seleccionar para su PJ por parte del jugador son sus armas y ataques. De las permitidas por el DJ, según la profesión y la ambientación del juego, el Jugador selecciona a **“Artes Marciales”**, una **“Macana”** y una **“Pistola 9mm”**.

La **“Pistola 9mm”** y la **“Macana”** poseen un tipo de Ataque Alternativo, el cual es registrado en la tabla como otras armas más. La tabla de **Armas y ataques** entonces

queda de la siguiente manera.

| Nombre | Dif | Daño |
|-----------------|-----|------------------|
| Artes Marciales | 7 | $FUE+1d10$ |
| Macana | 10 | $FUE+1d10+4$ |
| Lanzar Macana | 17 | $(FUE/2)+1d10+3$ |
| 9mm | 12 | $1d10+5$ |
| 9mm Automático | 14 | $1d10+5$ |
| | | |

Ahora el jugador selecciona como equipo de su personaje un “**Chaleco Antibalas**”, anota este elemento en la tabla correspondiente a “**Posesiones y Otras Notas**”; y el correspondiente modificador en la protección del personaje en “**Protección y Control de Daño**”.

El DJ informa al jugador que los personajes de profesión policía poseen una habilidad que se llama “**Correr y Disparar**” la cual tiene la forma de cálculo “Coordinación + **1d10**”.

Por último, el DJ decide que los policías poseen las habilidades: “correr y disparar” (Reflejos + 1d10), “acechar” (Inteligencia + 1d10 + 1).

NOTA: Esto es un ejemplo realizado sin coherencia narrativa ni matemática.

Se presenta a continuación la hoja resultante.

CROS

character sheet

| Descripción | | |
|---|---|---|
| Nombre: <i>Pedro.</i> | Raza: <i>Humano.</i> | Sexo: <i>Masculino.</i> |
| Edad: <i>43 años.</i> | Ojos: <i>Negros.</i> | Cabello: <i>Castaño Oscuro. Corte Romano.</i> |
| Profesión: <i>Policía.</i> | Altura: <i>1,9 m.</i> | Peso: <i>85 Kg.</i> |
| Arquetipo: <i>Rufián de Buen Corazón.</i> | Otros: <i>Nariz torcida, barba mal afeitada, cicatriz en la frente.</i> | |

| Atributos | | | |
|--------------|----------|---------------|----------|
| | Básico | Modificadores | Total |
| Fuerza | <i>5</i> | | <i>5</i> |
| Constitución | <i>7</i> | | <i>7</i> |
| Reflejos | <i>6</i> | | <i>6</i> |
| Movimiento | <i>3</i> | | <i>3</i> |
| Coordinación | <i>1</i> | | <i>1</i> |
| Apariencia | <i>4</i> | | <i>4</i> |
| Inteligencia | <i>5</i> | <i>+1</i> | <i>6</i> |
| Sociabilidad | <i>2</i> | | <i>2</i> |
| Percepción | <i>2</i> | <i>+1</i> | <i>3</i> |
| Voluntad | <i>4</i> | <i>+1</i> | <i>5</i> |
| Suerte | <i>5</i> | | <i>5</i> |

| Posesiones y Otras Notas | |
|---------------------------|--|
| <i>Chaleco Antibalas.</i> | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Armas y Ataques | | |
|-------------------------|-----------|-----------------------|
| Nombre | Dif | Daño |
| <i>Ataque Desarmado</i> | <i>8</i> | <i>(FUE+1d10)/2</i> |
| <i>Artes Marciales</i> | <i>7</i> | <i>FUE+1d10</i> |
| <i>Macana</i> | <i>10</i> | <i>FUE+1d10+4</i> |
| <i>Lanzar Macana</i> | <i>17</i> | <i>(FUE/2)+1d10+3</i> |
| <i>9mm</i> | <i>12</i> | <i>1d10+5</i> |
| <i>9mm Automático</i> | <i>14</i> | <i>1d10+5</i> |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| Habilidades | | | |
|--------------------------|--------------------------------|--------|---------|
| Nombre | Fórmula | Nombre | Fórmula |
| <i>Correr y Disparar</i> | <i>Reflejos + 1d10</i> | | |
| <i>Acechar</i> | <i>Inteligencia + 1d10 + 1</i> | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |



| Protecciones y Control de Daño | | |
|--------------------------------|------------------|------------------|
| Protección | Vitalidad Máxima | Vitalidad Actual |
| <i>+25</i> | <i>55</i> | <i>55</i> |

| | |
|---------|-------------|
| Dinero: | <i>\$22</i> |
|---------|-------------|

Capítulo 2: Reglas Fuera de Combate

Resolución de Conflictos.

Cuando se presenta una situación durante la partida en la cual un jugador intenta que su personaje realice una acción cuyo resultado el director del juego considere conflictiva (situaciones en las cuales favorece a la narración que el jugador no tenga la certeza de realizar correctamente lo que se propone), el jugador debe realizar un lanzamiento de 1d10 y sumarle a éste, el valor del atributo que rige la acción que intenta realizar y los correspondientes modificadores. El valor obtenido debe compararse con la dificultad planteada por el Director de Juego para realizar dicha acción. Cabe aclarar que cualquier valor que se obtenga de una fórmula y que posea decimales, debe redondearse al número entero inmediato inferior. Obtener un valor igual o mayor al de la dificultad, implica que el personaje realizó exitosamente la acción. La fórmula en resumen es:

[Atributo Total + Modificadores + 1d10] vs [Dificultad]

Hay dos casos particulares en el resultado del término 1d10. Estos son:

Valor Abierto (1d10=10): Se lanza nuevamente el dado y se añade el nuevo valor al primer valor obtenido, si se volviese a obtener 1d10=10, se vuelve a lanzar el dado y así sucesivamente. Claramente aumenta la posibilidad de que la acción sea exitosa.

Fallo Crítico (1d10=1): Un fallo crítico es siempre un fallo, sin importar si la suma de los valores del atributo y del dado superan la dificultad necesaria para realizar la acción. 1d10=1 no se considera fallo crítico si es obtenido en una tirada abierta.

Cuando se obtiene un fallo crítico el director, de acuerdo a su criterio, puede determinar que el personaje simplemente falló su acción o que además salió perjudicado al intentar realizarla, en este último caso la acción le acarrea al personaje consecuencias negativas severas.

Dificultad: la dificultad no siempre es un valor numérico.

Lista Atributos y Acciones que Rige cada Uno

Las siguientes son acciones ordenadas con respecto a su atributo regente. Es decir qué atributo hay que usar en la fórmula para resolver conflictos cuando se intenta realizar

esa acción. Es una lista aproximada y No-exacta. Queda a criterio del DJ considerar soluciones acordes a cada situación.

Cabe aclarar que hay acciones que, dadas situaciones diferentes **PUEDEN** ser regidas por atributos diferentes.

Fuerza.

Levantar objetos y personas, empujar, destapar, estrangular, apretar, romper, etc.

Constitución.

Aguantar, sostener, correr (resistir ritmo de trote), etc.

Reflejos.

Acrobacias, manejar, Disparar, Artes Marciales, bailar, conducir, esgrima, esquivar, sigilo, nadar, saltar, correr (no tropezarse, no lastimarse), etc..

Movimiento.

Distancias recorridas.

Coordinación.

Armería, destruir (sin fuerza bruta), copiar, arte, robar, primeros auxilios, seguridad, etc.

Apariencia.

Arreglo personal, estilo, etc.

Inteligencia.

Farmacéutica, forzar cerraduras, fotografía y filmación, trampa en juegos, mecánica, informática, operación de maquinaria compleja, ciencias, evadir, enseñar, investigar, estrategia, rastrear, supervivencia, disfrazarse, acechar, electrónica, etc.

Sociabilidad.

Interactuar con las personas, interrogar, intimidar, convencer, seducir, etc.

Percepción.

Advertir, notar, etc.

Voluntad.

Resistir torturas y drogas, etc.

Suerte

Todo lo relacionado con el azar.

Administración de Habilidades

Las habilidades en CROS son utilizadas de dos maneras:

- Como Calificador de Razas, Profesiones, etc.

- Como Experiencia.

Como Calificador de Razas, Profesiones, etc: Las habilidades pueden ser utilizadas para generar las diferencias entre Razas o Profesiones, etc. Así un personaje por ser de profesión pescador puede tener una fórmula de cálculo distinta (beneficiosa) para la acción PESCAR; por ejemplo: eliminando penalizadores.

Como Experiencia: CROS contempla un sistema de experiencia no general, sino distribuido a modo de modificadores positivos o negativos en acciones particulares que el jugador realice con su personaje.

Modificadores

Los modificadores son valores numéricos variables, representan una **ventaja (con signo positivo [+])** o una **desventaja (con signo negativo [-])** en la situación en la cual se lleva a cabo una acción.

Por costumbre los modificadores que sólo representan una desventaja llevan el nombre de **Penalizadores**.

Los modificadores, como ya se ha descrito, representan una diferencia subjetiva de las probabilidades de éxito de una acción con respecto a la situación, es deber del DJ administrarlos. Un ejemplo sencillo es que la acción de encontrar algún objeto en la completa oscuridad no presenta la misma dificultad que encontrarlo a la luz del día; así el DJ debe considerar esto y asignar una Penalización al intento de acción por parte del jugador.

Los modificadores son acumulables, si una acción posee un modificador **+X** por algún motivo, y **-Y** por algún otro motivo; su modificador total es **X-Y**.

En CROS básico el único modificador fuera de combate es el llamado **Penalizador de Acción Múltiple**.

Penalizador de Acción Múltiple: Es la representación de la pérdida de exactitud por el intento de realizar más de una acción al mismo tiempo. Así por cada acción que se intente realizar se debe evaluar cada una con un penalizador de -1.

Ej.: Correr, disparar y saltar implicaría una fórmula de correr, una de disparar y una de saltar cada una con un modificador -2.

Criterio de selección de Dificultad

La correcta elección de la dificultad es una responsabilidad del DJ. Cuando un jugador declara una acción que el DJ considera conflictiva asigna en primer lugar la dificultad de la misma. Puede obtenerse de 3 maneras distintas.

Si la acción no se aplica sobre un personaje, la

dificultad es un valor establecido por el DJ). Sugerimos los valores de la siguiente tabla.

| Dificultades Para Resolución de Conflictos. | |
|---|----------|
| Dificulta de la Tarea | Valor |
| Fácil | 7 |
| Poco usual | 10 |
| Complicada | 13 |
| Muy Complicada | 16 |
| Extremadamente Complicada | 21 o Más |

Si la acción se aplica sobre un personaje desprevenido, la dificultad es el valor total del atributo opuesto a la acción. Es el DJ quien debe determinar cuál es el atributo opuesto a la acción realizada.

Ejemplo: Robar Bolsillos tendría como opuesto al atributo Percepción del objetivo. Esto quiere decir que el que está siendo robado percibe el robo.

Si la acción se aplica sobre un personaje prevenido, la dificultad es una fórmula de Resolución de conflictos, en una acción opuesta a la realizada sobre el personaje objetivo. También queda a criterio del DJ cuál es la acción opuesta dado el contexto en el que se desarrolla.

Ejemplo: En una situación en la que se intenta asechar a un personaje que sospecha que está siendo observado. Asechar tendría como opuesta a Advertir/Notar.

Apéndice C: Ejemplo de Resoluciones de Conflictos Fuera de Combate

Se usará como ejemplo el personaje creado en el Apéndice B bajo 2 situaciones en las cuales se ejemplifican todos los casos posibles de resolución de conflictos fuera de combate.

Todos los ejemplos se narrarán desde el punto de vista de los personajes.

Situación 1

El jugador desea que su personaje corra y dispare con un arma en cada mano. Él intenta acertar a un blanco mediano a una distancia de 3 metros en una espesa llovizna.

Fórmula de la Situación 1

El atributo dominante de la acción de “disparar” y de “correr” es Reflejos, y el valor total de este atributo en el personaje ejemplo es de 6. Al tener que realizar la acción de correr y disparar corresponde considerar 2 fórmulas: una por correr y otra por disparar, que al ser simultáneas cada una llevaría un modificador de -1. Observando la lista de habilidades del personaje, vemos que posee la habilidad de correr y disparar sin penalizadores, así que utilizaremos esa única fórmula.

Por otra parte intenta disparar utilizando 2 armas, esto es una acción múltiple que agrega, ahora sí, un penalizador de -1.

La condición climática llovizna incrementa la dificultad agregando otro penalizador de -1.

El blanco está a poca distancia y al ser de mediano tamaño responde a una dificultad fácil (7).

La fórmula queda establecida de la siguiente manera

| fórmula Correr | | Dificultad |
|-------------------------|----|------------|
| [Reflejos + 1d10 -1 -1] | vs | [7] |
| [4 + 1d10] | vs | [7] |

Posibles Resultados de la Situación 1

según el valor que tome el 1d10 pueden darse las siguientes situaciones:

- **Fallo Crítico:** si 1d10=1, el personaje no sólo NO logró su propósito, sino que le acarrió

consecuencias negativas. Por ejemplo se rompe el arma.

- **Fallo:** si 1d10=2, el valor de la fórmula no alcanza para igualar a la dificultad. El jugador, no logra acertar en el blanco.
- **Éxito:** 1d10=3, 4, 5, 6, 7, 8 o 9. El objetivo de la acción se logró satisfactoriamente alcanzando ambos disparos el blanco.
- **Valor Abierto:** 1d10=10, el personaje puede volver a lanzar el dado para intentar lograr un valor más alto sumado al anterior. En este ejemplo carece de sentido ya que la dificultad a sido superada.

Situación 2

El jugador desea que su personaje corra y robe, en medio de una muchedumbre, un maletín a un personaje no jugador que sospecha que está siendo seguido. El objetivo se encuentra a 200 metros. Como el personaje tiene un arquetipo “Rufián de Buen Corazón”, el DJ considera que es capaz de robar para lograr su objetivo

Fórmula de la Situación 2

La acción de “correr y robar” se considera una acción múltiple, cada una llevaría su evaluación por separado en una fórmula distinta, y ambas tendrían un penalizador de -1.

Correr es una acción regida por el atributo Reflejos que posee un valor total de 6. Robar, en cambio, esta regida por Coordinación cuyo valor total es 1.

El que esté en una muchedumbre da una ventaja muy positiva a la acción de robar pero una desventaja a la de correr. Así que en la primera fórmula el modificador tiene un valor de +2, y en la segunda de -1.

Por último, la fórmula de correr no se opone a las habilidades de ningún personaje, así que simplemente se utiliza contra una dificultad, en este caso muy complicada (16). En el caso de robar, sí está enfrentándose a un personaje que está atento, la dificultad está dada por una fórmula, por ejemplo, de “Advertir” dominada por la Habilidad Percepción Total sin modificadores. Supondremos a este atributo con un valor de 5.

La fórmulas quedarían representadas de la siguiente manera:

| fórmula Correr | | Dificultad |
|----------------------|----|------------|
| [Reflejos + 1d10 -1] | vs | [16] |

| | | |
|------------|----|------|
| [5 + 1d10] | vs | [16] |
|------------|----|------|

| fórmula Robar | | Personaje Objetivo Advertir |
|---------------------------|----|--------------------------------|
| [Coordinación + 1d10 + 2] | vs | [Percepción + 1d10] |
| [3 + 1d10] | vs | [5+1d10] |

Posibles Resultados de la Situación 2

Según el valor que tome el 1d10 en la fórmula de Correr pueden darse las siguientes situaciones:

- **1d10 = 1:** Fallo crítico, el personaje no solo no logró su propósito sino que le sucedió algo negativo. Por ejemplo que se tropiece y caiga llamando la atención del adversario.
- **1d10 entre 2 y 9, o 1d10=10 y una segunda tirada de 1d10=1:** Simplemente fracasa en toda su acción. Puede resolverlo el DJ narrativamente diciendo que le es imposible alcanzar al objetivo.
- **1d10=10 y una segunda tirada de 1d10=2 o Más:** el personaje alcanza o supera el valor de 16 de la dificultad y logra alcanzar al objetivo.

Solamente si se fue exitosa la acción de correr, se proceden a evaluar los resultados en robar que según los valores pueden ser (bajo el punto de vista del personaje que intenta robar):

- **Fallo Crítico en Robar:** Cuando el personaje obtiene en su fórmula de robar 1d10=1, no importa que obtenga la fórmula del personaje objetivo. El robo no fue realizado, además que fue perjudicado al intentar hacerlo. Por ejemplo quedado no solo a la vista del oponente sino a la de mucha gente que lo incrimine y lo identifique como ladrón.
- **Fallo en Robar:** cuando la fórmula de robar del personaje es menor en valor a la del objetivo. El objetivo detecta al ladrón antes de que este robe el maletín.
- **Éxito en Robar:** valor resultante de la fórmula del personaje es mayor a la Advertir del objetivo. En este último caso el personaje cumple con su objetivo de robar el maletín.

Ejemplo de Administración de Habilidades a Modo de Experiencia

La Experiencia puede ser positiva o negativa. En ambos casos puede crear una habilidad nueva o modificar una existente.

- **Creando una habilidad nueva:** Supongamos que el personaje ejemplo realice varias veces la acción de “correr y robar” de manera excelente; ya sea con muchas tiradas abiertas o simples éxitos. Podemos entonces asignarle la habilidad de “Correr y Robar”, quitando la penalización de -1, sumando los atributos de ambas acciones y asignándole un solo dado. Con lo cual en la tabla habilidades podríamos incorporar la siguiente información:

| Nombre | Fórmula |
|--------------------------|--------------------------|
| <i>Correr y Disparar</i> | <i>Ref+1d10</i> |
| <i>Correr y Robar</i> | <i>Ref + Coor + 1d10</i> |

De la misma manera el personaje puede haber intentado muchas veces esta acción y en todas ellas haber obtenido un fallo crítico. Sería acorde en este caso asignarle una habilidad negativa que podría tener la fórmula *Ref + Coor + 1d10 - 2*.

| Nombre | Fórmula |
|--------------------------|------------------------------|
| <i>Correr y Disparar</i> | <i>Ref+1d10</i> |
| <i>Correr y Robar</i> | <i>Ref + Coor + 1d10 - 2</i> |

- **Modificando una habilidad existente:** Si el personaje logra reiteradas veces éxitos en una habilidad que ya posee, puede mejorarla. Tomaremos como ejemplo “Correr y Disparar”. Le asignamos un modificador positivo.

| Nombre | Fórmula |
|--------------------------|-------------------|
| <i>Correr y Disparar</i> | <i>Ref+1d10+1</i> |

Las habilidades pueden perderse, cuando el DJ considere que no son necesarios modificadores especiales para la acción contemplada en la habilidad.

En todos estos casos siempre planteamos a las habilidades como un resumen de acciones múltiples, pero pueden existir habilidades que representen la pericia o la torpeza en una sola acción. Por ejemplo un pescador, puede tener una habilidad Pescar con la fórmula :

Inteligencia + 1d10 + 8

Toda la administración de habilidades siempre debe corresponderse a un contexto narrativo.

Capítulo 3: Reglas de Combate

Situación de Combate

Es un estado del juego en el cual los personajes agreden y son agredidos por otros personajes, realizando acciones de ataque, defensa y engaño.

La velocidad narrativa de este estado es menor que la normal, y por comodidad se utilizan los conceptos de **Iniciativa, Turno y Round**.

Al declararse tácita o explícitamente el combate, el DJ debe determinar la iniciativa de los personajes de los jugadores y de los personajes no jugadores (orden en el que actúan); para luego en ese orden controlar las acciones que realicen. Un turno es cuando la totalidad de personajes involucrados en el combate realizaron una acción.

Cabe aclarar que no necesariamente los jugadores están enterados o necesitan calcular la iniciativa de sus personajes para entrar en combate; un ejemplo sería un francotirador a la distancia.

Cualquier valor que se obtenga de una fórmula y que posea decimales, debe redondearse al número entero inmediato inferior.

Es el director quien debe advertir, y prohibir que un personaje realice una acción contradictoria a su arquetipo.

Cálculo de Iniciativa

Resolver el orden de acción de los participantes en una batalla es el primer paso para lograr su resolución narrativa. CROS sugiere dos métodos para calcular el orden de ataque/defensa de los personajes.

Reacción Espontánea: es tomar en cuenta de manera narrativa quién inició el combate antes de dar paso a los formalismos que lo rigen. Así, quien haya lanzado el primer ataque que inicia la situación de combate es el primero o los primeros en actuar. Los personajes restantes pueden resolver su iniciativa a través del método tradicional.

La reacción espontánea es siempre la manera en que se inician los combates. Queda a criterio del director asignar esa iniciativa o no al personaje que reaccionó, pero es recomendable utilizar este método por que fortalece la narración de la historia.

Tradicional: consiste en una fórmula numérica compuesta del atributo Reflejos y 1d10. El personaje con mayor iniciativa actúa primero que los de menor iniciativa. En caso de que varios personajes consigan el mismo valor, se desempata comparando el atributo reflejo, o realizando un

desempate con 1d10. En todos los casos se sigue considerando que a mayor valor, el personaje actúa primero.

Turnos y Rounds

Un turno es el tiempo promedio que demora un personaje en realizar una acción durante una situación de combate, en tiempo del juego son aproximadamente 5 segundos. El Round narrativamente es el tiempo que le toma a todos los personajes involucrados en la pelea realizar una acción (un turno de cada personaje).

El DJ debe resolver un turno de la siguiente manera:

1. Narrar el contexto.
2. Por orden de iniciativa solicitar que cada jugador indique y resuelva la acción de su personaje (el DJ debe encargarse de los personajes que no son conducidos por los jugadores).
3. Narrar el resultado del Round.

Los turnos se suceden unos a otros hasta que el combate queda resuelto, sin necesidad de que se completen todos los rounds.

Acciones en Combate

Atacar: Una vez declarada la intención de atacar a otro personaje, las fórmulas son las siguientes.

Si el personaje objetivo no esta prevenido, la fórmula es:

Reflejos Total + 1d10 + Modificadores

vs

Dificultad del Arma o Habilidad ofensiva

En caso de empate, siempre gana el defensor.

Si el personaje objetivo esta prevenido (todo personaje prevenido intenta esquivar un ataque) la fórmula toma la forma:

Reflejos Total + 1d10 + Modificadores

vs

Reflejos Total del objetivo + Dificultad del Arma o Habilidad ofensiva

En caso de empate, siempre gana el defensor.

Habilidades de Ataque y defensa: son fórmulas de habilidades que reemplazan a las fórmulas de ataque o defensa y sirven dentro de un combate. Se administran por el DJ de la misma manera que las de fuera de combate, y se anotan en la misma tabla.

Otras Acciones: consiste en realizar acciones sin

hostilidad. Como curarse, moverse a otro lugar, etc.

Queda a consideración del DJ si se requiere una resolución matemática del conflicto. Puede resolverse como si se tratara de una acción fuera de combate utilizando como referencia la tabla de dificultades presentada en ese capítulo, así como qué acción esta dominada por qué atributo.

Hay dos casos particulares en el resultado del término 1d10 en cualquier fórmula que se utilice durante un combate. Estos son:

Valor Abierto (1d10=10): Se lanza nuevamente el dado y se añade el nuevo valor al primer valor obtenido, si se volviese a obtener 1d10=10, se vuelve a lanzar el dado y así sucesivamente. Claramente aumenta la posibilidad de que el ataque sea exitoso.

Fallo Crítico (1d10=1): Un fallo crítico es siempre un fallo, sin importar si las suma de los valores del atributo y del dado superan la dificultad necesaria para que el ataque sea exitoso. 1d10=1 no se considera fallo crítico si es obtenido en una tirada abierta.

Cuando se obtiene un fallo crítico el director, de acuerdo a su criterio, puede determinar que el personaje simplemente falló su ataque o que además salió perjudicado al intentar atacar, en este último caso el ataque le acarrea al personaje consecuencias negativas severas.

Modificadores de Ataque

Representan los factores que modifican la probabilidad de efectuar correctamente cualquier ataque.

| Modificadores de Ataque | |
|--------------------------------------|---------|
| Descripción | Valor |
| Objetivo parcialmente cubierto. | -2 |
| Objetivo muy lejano. | -2 |
| Objetivo muy cerca. | +2 |
| Lugar con mala iluminación. | -1 |
| Lugar en penumbra. | -2 |
| Lugar oscuro (ausencia total de luz) | -10 |
| Llovizna. | -1 |
| Lluvia torrencial. | -2 |
| Ventisca. | -3 |
| Niebla. | -1 |
| Niebla intensa. | -2 |
| Penalizador de acción múltiple. | -(n-1)* |

- * *n es la cantidad de acciones realizadas en el mismo turno.*

Cálculo de Daño

Cuando un golpe es efectivo e impacta sobre el objetivo se procede a calcular el daño que el PJ afectado recibe.

La vitalidad luego del ataque, es la vitalidad actual sumada a la protección, quitándole el valor de daño del arma. Este valor que normalmente es una fórmula, está especificado en la “tabla de armas y ataques”. Cabe aclarar que el valor de la vitalidad luego del ataque nunca puede ser mayor que el de antes del ataque. No existe ni el valor abierto ni el fallo crítico en el cálculo de daño.

$$\text{Vitalidad luego del ataque} = \text{Vitalidad Actual} + \text{Protección} - \text{Fórmula del Arma}$$

Cuando PJ adquiere **vitalidad actual = 0**, el personaje muere.

El DJ debe ser ingenioso en resolver narrativamente estos eventos.

¡NOTA MUY IMPORTANTE!

Si se utilizan las habilidades en un ataque, su uso es solamente para verificar si dicho ataque impactó.

La fórmula que acompaña el arma con el rótulo de DAÑO sirve SOLAMENTE para cálculo de daño una vez que el ataque ya fue exitoso.

Apéndice D: Ejemplo de Resolución de Conflicto en Combate.

Usaremos al personaje ejemplo, PJ, creado en el Apéndice B, y dos personajes no jugadores, PNJ1 y PNJ2, como adversarios.

Los valores asignados a los PNJ serán acordes a la situación a ejemplificar y no mantienen una relación matemática real.

Todos los ejemplos se narrarán desde el punto de vista de los personajes.

Ejemplo de cálculo de iniciativa

En un callejón oscuro se encuentran el PJ ejemplo, el PNJ1 y el PNJ2. En un momento el PNJ 1 lanza un golpe de puño al PJ. Los pasos a seguir para determinar la iniciativa son los siguientes:

- Utilizando el método de acción espontánea determinamos que el primer personaje en reaccionar es el PNJ1.
- Los demás personajes reciben su turno a través de la fórmula $[\text{REFLEJOS} + 1d10]$, y quien saque mayor será el siguiente en reaccionar. Suponemos que el PJ obtiene como valor de iniciativa 10, y el PNJ2 9. El orden definitivo de acciones es

| Orden | Personaje que actúa. |
|-------|----------------------|
| 1 | PNJ1 |
| 2 | PJ |
| 3 | PNJ2 |

Todos estos turnos transcurren “CASI” simultáneamente en un lapso de 5 segundos, en lo que llamamos Round.

2 Rounds Completos

Primer Round

Turno PNJ1: El PNJ1 lanza su golpe. El DJ determina que este golpe corresponde a un “Ataque desarmado sin técnica”, y como el objetivo se encuentra prevenido la fórmula a utilizar, resulta:

| PNJ1 Ataca | PJ Objetivo |
|-----------------------------------|--|
| $[\text{Reflejos Total} + 1d10 +$ | vs $[\text{Reflejos Total} +$ |

| Modificadores] | | Dificultad del Arma] |
|----------------|----|----------------------|
| $[4 + 1d10]$ | vs | $[6+8]$ |

Suponiendo que el PNJ1 obtiene en 1d10 el valor 2. El ataque falla. Notar que el valor 1 en defensas no significa fallo crítico.

Segundo Turno: El PJ ataca al PNJ1 con golpe de macana. El primer paso es determinar si el golpe impacta o no.

| PJ Ataca | | Dificultad |
|--|----|--------------------------------|
| $[\text{Reflejos Total} + 1d10 +$ $\text{Modificadores}]$ | vs | $[\text{Reflejos Total} + 10]$ |
| $[4 + 1d10]$ | vs | $[4+ 10]$ |

El PJ obtiene un valor total en la fórmula de 15 (una tirada abierta y una segunda tirada 1), entonces el golpe fue exitoso e impactó en el adversario.

Como último paso se procede a verificar cuál fue el daño que se causó en el torso del PNJ1 con la fórmula:

Vitalidad Luego del Ataque =

Vitalidad Actual + Protección - Fórmula del Arma

La vitalidad actual del PNJ1 es de 25, la Protección es 0 (no tiene protección extra), y la fórmula del arma es $[\text{Fue}+1d10+4]$ con Fuerza del PJ igual a 5. La queda de la siguiente manera.

Vitalidad Luego del Ataque =
 $25 - (9+1d10)$

Suponemos que el valor de 1d10 es 10, con lo que el PJ adquiere el derecho de una segunda tirada que se sumará a la primera en la cual obtiene 5. El valor final sería:

Vitalidad Luego del Ataque =
 $25 - (9+10+5) = 25 - 24 = 1$

La vitalidad del PJ quedaría igualada a 1.

Turno PNJ2: El PNJ2 ataca con un golpe que se supone exitoso al PJ, en el cual el daño que efectúa el ataque es de 10. La fórmula a evaluar es:

Vitalidad Luego del Ataque =

Vitalidad Actual + Protección - Fórmula del Arma

El valor de la vitalidad del PJ es 32 ya que tiene una protección de un chaleco antibalas de +25. Los valores son entonces.

$$\text{Vitalidad Luego del Ataque} = 32 + 25 - 10 = 47$$

Como el valor 47 es superior a 32 (anterior valor de la vitalidad del PJ) el valor definitivo es 32.

$$\text{Vitalidad Luego del Ataque} = 32$$

Narración del Round: El PNJ1 lanza un golpe que es esquivado por el PJ, que reaccionando rápidamente efectúa un ataque con su macana al atacante, dejando a éste dolorido y con una herida importante. El PNJ2 intentando defender a su compañero lanza un golpe al PJ pero éste parece no recibir daño alguno.

Segundo Round

Turno PNJ1: El PNJ1 intenta calmar sus dolores inyectándose un tranquilizante. Como el PNJ1 no tiene conocimientos de primeros auxilios y está sumamente dolorido por el golpe, el DJ considera correcta una utilización de una fórmula matemática.

La habilidad primeros auxilios está dominada por el atributo “Coordinación” y la dificultad a superar, considera el DJ, es de “Complicada” (13).

$$\text{Coordinación} + 1d10 \text{ vs } 13$$

Si suponemos que el PNJ1 tiene una coordinación de 10 y su 1d10 sale con el valor de 1; decimos que acaba de cometer un fallo crítico. El DJ considera como correcto asumir que la aguja se le rompió al intentar ingresar en el brazo izquierdo del PNJ1 dejando su brazo inutilizado. El DJ también determina que el PNJ1 no podrá usar más su brazo hasta que sea atendido por un médico.

Turno PJ: El PJ lanza un segundo ataque al PNJ1, intentando agrandar su herida. Éste último no está prevenido debido al dolor que le causa la aguja rota en su brazo, así que simplemente enfrentamos el ataque al valor de dificultad por referencia. con lo cual la fórmula queda determinada como:

| PJ Ataca | | Dificultad |
|---|----|------------|
| [Reflejos Total + 1d10 + Modificadores] | vs | [7] |
| [4 + 1d10 - 1] | vs | [7] |

Si suponemos que el 1d10 obtiene el valor de 4, el ataque fue exitoso.

Si por último suponemos que el ataque quita 1 o más puntos de vida, decimos que el PNJ1 muere.

Turno PNJ2: El PNJ2 al observar el deceso de su compañero decide escapar.

Narración del Round: El PNJ1 intenta inyectarse un calmante en el brazo y debido a su dolor rompe la aguja contra su extremidad, generándole un dolor insoportable. Aprovechando el descuido el PJ lanza un golpe que impacta la herida del PNJ1, dejándolo inconsciente. Viendo lo sucedido el PNJ2 decide escapar aterrado.

Un Ejemplo con Habilidades de ataque y Defensa

NOTA: las fórmulas del PNJ1 serán hipotéticas.

Si el PJ intenta usar su habilidad de correr y disparar dentro de combate contra el PNJ1, la fórmula para verificar el éxito o fracaso de esta acción es:

| PJ Correr y atacar | | PNJ se defiende |
|-----------------------------|----|----------------------------|
| [Reflejos Total + 1d10 + 0] | vs | [Reflejos Total + DIF 9mm] |

La ventaja de usar esta fórmula es que evita ser tomada como una acción múltiple.

Si suponemos ahora que el PJ ataca con su macana al PNJ1, y éste posee la habilidad de Eludir golpes de armas blancas (o algo similar) la fórmula sería.

| PJ Ataca | | PNJ1 Elude Armas Blancas |
|---|----|--------------------------|
| [Reflejos Total + 1d10 + Modificadores] | vs | [Reflejos + 1d10 + 2] |

Un último caso sería que el PJ1 intentara usar su habilidad de correr y disparar y el PJ1 tenga algo como “Eludir Disparos” como habilidad. La fórmula tomaría la forma:

| PJ Correr y atacar | | PNJ1 Eludir Disparos |
|-----------------------------|----|----------------------|
| [Reflejos Total + 1d10 + 0] | vs | [Suerte + 1d10] |

Capítulo 4: Guía de Creación de Módulos

En este capítulo se abordan los puntos a tener en cuenta para crear módulos correctamente y utilizarlos en una aventura.

¿Qué es un Módulo?.

Un módulo es un conjunto de reglas que definen qué es la realidad dentro de la aventura que van a disputar los jugadores.

Determinando la Ambientación e Historia

La Ambientación determina qué periodo histórico, planeta o qué reglas generales determinan la “realidad” del mundo donde se va a jugar. Ejemplo de ambientaciones son:

- Ambientaciones medievales con o sin fantasía.
- Un futuro distante.
- El espacio con seres alienígenas o sin ellos.
- El Lejano oeste.
- El japon feudal, con o sin fantasía.
- Un mundo post apocalíptico.
- Un universo con Súper Héroes.
- Algún mundo que copie una obra ya creada, como una serie de dibujos animados o historietas.

La historia sirve para dar una base sustentable a la aventura, y usarla como referencia.

Así mientras mas extensa y minuciosa sea la descripción de un lugar, de una fecha, de un planeta o cualquier otra cosa que defina la realidad; más creíble y cómodo será para los jugadores adentrarse con su imaginación en esas situaciones.

Determinando las razas y profesiones

Las razas y las profesiones pueden servir para la mejor interpretación de la partida, ya que da una mayor heterogeneidad a los jugadores.

Las razas pueden utilizarse para calificar los atributos, las profesiones y las habilidades.

Por ejemplo en una ambientación medieval los enanos (un personaje clásico de estas ambientaciones) pueden tener +5 en fuerza y -1 en agilidad. Esto hace que se marque la diferencia en la elección de las razas, y no sea algo puramente decorativo.

Las profesiones pueden determinar también con qué habilidades puede ya iniciar un personaje. Es entonces lógico que un personaje que sea pescador comience con una habilidad de pescar elevada, que le sirva para conseguir comida.

La combinación de razas y profesiones puede ser un excelente método para determinar la sociedad de cada especie del mundo donde se vive (si es que tienen varias especies). Tal vez no todas las razas tengan acceso a todas las profesiones.

Ser proporcional en los cambios que se hacen en los atributos de los personajes y las habilidades es un punto a tener en cuenta. Sobre esas modificaciones hay que considerar el modificar en igual proporción las tablas de dificultades.

Consejos

- Documente lo mas exhaustivamente posible su módulo.
- Modifique la hoja de personajes y tablas del director del juego (estilo de letras, decoración, dibujos y disposición.) para que sea acorde a su ambientación.
- Elimine reglas innecesarias.
- Sea claro y preciso. No se base en conceptos que puede que sus lectores no tengan.
- Reordene estos capítulos según su criterio.
- Dibuje mapas para la geografía y retratos para los personajes importantes en su ambientación.
- Modifique la tabla de dificultades para que sea acorde a las modificaciones de atributos y habilidades que ingresó.

Cuestiones legales

Cuando usted haga su módulo anuncie que el sistema que esta utilizando es CROS. Ponga referencias en la carátula, y páginas que puedan ser distribuidas sin su manual (hojas de personaje y tablas).

En la página del proyecto se encuentran varios logos que usted puede modificar; o utilizar el oficial que ofrecemos a continuación para referencias a CROS es su documento.



Distribuya su obra bajo los términos de la licencia Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported.

Capítulo 5: Máximas Para el Director del Juego

Muchos de estos consejos parecerán contradictorios. Según las circunstancias cada uno sabrá cuál es el mejor consejo a seguir.

- Planee la ambientación, y abunde en detalles para lograr que la imaginación de sus jugadores cree ambientes similares.
- Dé lugar a la improvisación.
- Deje que sus jugadores elijan el camino a tomar.
- La culpa de una sesión de juego aburrida es de los jugadores desmotivados. Esto incluye al director del juego.
- Si maneja grandes distancias, utilice mapas.
- Si maneja paisajes, utilice dibujos.
- Si alguna regla interfiere la narrativa; NO LA USE.
- El ingenio debe imponerse a cualquier fórmula.
- No muestre todos sus resultados a los jugadores; así puede obviar algunos valores para favorecer la narrativa.
- Proponga objetivos opuestos para sus jugadores, pero incluya entre estos objetivos algunos que no puedan ser revelados
- Si un jugador resuelve algo estúpidamente, los resultados deben ser ingeniosos.
- Si un jugador resuelve algo ingeniosa y narrativamente los resultados deben ser efectivos.
- Pase notas con secretos durante las partidas. Puede pasar notas sin texto a algunos jugadores para aumentar la intriga y utilizar a su favor la intención de los jugadores de que sus personajes conozcan lo mismo que ellos.
- Cree PNJ's aliados que parezcan enemigos, y tengan PJ's enemigos que parezcan aliados.
- Exija que sus jugadores resuelvan la mayoría de las situaciones actuando sin su intervención.
- Premie a sus jugadores, la falta de premios frustra.
- No premie mucho a sus jugadores, hace al juego insulso.
- Asigne habilidades estúpidas a acciones repetidamente estúpidas. Premie con habilidades inteligentes y útiles, al esfuerzo narrativo e ingenioso.
- Si un jugador se esfuerza en morir; mate a su personaje e improvise si era importante para su historia.
- Utilice estos consejos con sabiduría, no como un juego de reglas.
- Narre una historia con sus jugadores.
- Guarde usted la hoja de personajes de sus jugadores si la aventura abarca varias reuniones.
- Cree sus PNJ en hojas de personaje diferenciadas.
- Imprima los resúmenes de tablas.
- No cree reuniones de juego demasiado extensas.
- Penalice cuando los jugadores interactúan con sus personajes de manera errónea. Nunca permita que un jugador sugiera a otro qué acción realizar, pero acceda cuando un personaje sugiera otro qué acción realizar (diferencie personaje de jugador).
- Tenga hojas de personaje, papeles, lápices y dados de reserva.
- Diviértase usted también.

Apéndice E: Hoja de Personaje

CROS
character sheet

| Descripción | | |
|-------------|---------|----------|
| Nombre: | Raza: | Sexo: |
| Edad: | Ojos: | Cabello: |
| Profesión: | Altura: | Peso: |
| Arquetipo: | Otros: | |

| Atributos | | | |
|--------------|--------|---------------|-------|
| | Básico | Modificadores | Total |
| Fuerza | | | |
| Constitución | | | |
| Reflejos | | | |
| Movimiento | | | |
| Coordinación | | | |
| Apariencia | | | |
| Inteligencia | | | |
| Sociabilidad | | | |
| Percepción | | | |
| Voluntad | | | |
| Suerte | | | |

[illegible]

| Retrato del Personaje. |
|------------------------|
| |

[illegible][illegible]

| Protecciones y Control de Daño | | |
|--------------------------------|------------------|------------------|
| Protección | Vitalidad Máxima | Vitalidad Actual |
| | | |

Dinero: _____

Apéndice F: Resumen de Tablas para el Director del Juego

| Tabla de Apariencia | |
|---------------------|--|
| 01 | Las personas evitarán su presencia. |
| 02 | Las personas evitarán mirarlo. |
| 03 | Las personas evitarán tocarlo. |
| 04 | Las personas lo prejuzgarán despectivamente por su apariencia. |
| 05 | Es una persona saludable sin deformidades. |
| 06 | Las personas lo prejuzgarán positivamente por su apariencia. |
| 07 | Las personas buscarán atenderlo. |
| 08 | Generará atracción al sexo opuesto, y envidia en el propio. |
| 09 | Su dificultad para convencer al sexo opuesto es casi nula, y casi absoluta en el propio. |
| 10 | El amor generado en el sexo opuesto, es odio en el propio. |

| Tabla de Inteligencia | |
|-----------------------|---|
| Valor | Actividades de Ejemplo que puede desarrollar |
| 01 | Armas Blancas y Lanzar Armas... |
| 02 | Arma de rango. Cuidado de objetos, personas y otros... |
| 03 | Armas de Fuego. Herrería. Reparación de Maquinas simples... |
| 04 | Agronomía Básica. Vehículos simples. Literatura y escritura simple... |
| 05 | Computadoras. Matemáticas Básicas. Herramientas comunes... |
| 06 | Magia Básica. Comprensión Básica de Idiomas Extranjeros. Fragua... |
| 07 | Matemáticas Avanzadas. Conocimientos Agrónomos Avanzados... |
| 08 | Magia Avanzada. Vehículos Complejos. Táctica Avanzada... |
| 09 | Conocimientos de Grado. Lectura de Escritos Antiguos.... |
| 10 | Magia Arcana. Teorías Científicas Avanzadas. |

| Dificultades Para Resolución de Conflictos. | |
|---|----------|
| Dificulta de la Tarea | Valor |
| Fácil. | 7 |
| Poco usual. | 10 |
| Complicada. | 13 |
| Muy Complicada. | 16 |
| Extremadamente Complicada. | 21 o Más |

| Acciones en Combate. | |
|--|--|
| Atacar Contra un Enemigo Desprevenido. | |
| Reflejos Total + 1d10 + Modificadores vs. Dificultad del Arma o Habilidad Ofensiva | |
| Atacar contra un Enemigo Atento. | |
| Reflejos Total + 1d10 + Modificadores vs Ref Total. del objetivo + Dif Arma o Habilidad Ofensiva | |
| Otras Acciones. | |
| Atributo dominante de la acción + 1d10 vs . Dificultad | |
| Cálculo de Daño | |
| Vitalidad Luego del Ataque = Vitalidad Actual + Protección - Fórmula del Arma | |

| Acciones y Atributos Dominantes. | |
|----------------------------------|--|
| Atributo | Acciones |
| Fuerza. | Levantar objetos y personas, empujar, destapar, estrangular, apretar, romper, etc. |
| Constitución | Aguantar, sostener, correr(resistir ritmo de trote), etc. |
| Reflejos | Acrobacias, manejar, Disparar, Artes Marciales, bailar, conducir, esgrima, esquivar, sigilo, nadar, saltar, correr(no tropezarse, no lastimarse), etc, |
| Movimiento | Distancias recorridas. |
| Coordinación | Armería, destruir(sin fuerza bruta),copiar, arte, robar, primeros auxilios, seguridad, etc. |
| Apariencia | Arreglo personal, estilo, etc. |
| Inteligencia | Farmacéutica, forzar cerraduras, fotografía y filmación, trampa en juegos, mecánica, informática, operación de maquinaria compleja, ciencias, evadir, enseñar, investigar, estrategia, rastrear, supervivencia, disfrazase, acechar, electrónica, etc. |
| Sociabilidad | Interactuar con las personas, interrogar, intimidar, convencer, seducir, etc. |
| Percepción | Advertir, notar, etc. |
| Voluntad | Resistir torturas y drogas, etc. |
| Suerte | Todo lo relacionado con el Azar, |

| Modificadores de Ataque | |
|---------------------------------|---------|
| Descripción | Valor |
| Objetivo parcialmente cubierto. | -2 |
| Objetivo muy lejano. | -2 |
| Objetivo muy cercano. | +2 |
| Lugar con mala iluminación. | -1 |
| Lugar en penumbra. | -2 |
| Lugar oscuro (nada de luz). | -10 |
| Llovizna. | -1 |
| Lluvia torrencial. | -2 |
| Ventisca. | -3 |
| Niebla. | -1 |
| Niebla intensa. | -2 |
| Penalizador de acción múltiple. | -(n-1)* |

- n es la cantidad de acciones realizadas en el mismo turno.*

Glosario

- **1d10 – 2d10 – xd10:** Acción de lanzar uno, dos o “x” cantidad de dados de 10 caras.
- **Ambientación:** Aportar mediante datos creíbles rasgos que definen la realidad del juego.
- **Arquetipo:** Es el patrón ejemplar del cual se desprende el comportamiento del personaje.
- **Atributos:** Cada una de las cualidades o propiedades de un personaje bajo las cuales se definen sus habilidades.
- **DJ - Director del juego:** Persona encargada de dirigir una partida de rol. Es el ideólogo y principal narrador de la historia. Desde el punto de vista de los personajes es el Dios de su realidad.
- **Experiencia:** Forma de conocimiento que posee un personaje que proviene de los eventos en los que participó.
- **Habilidad:** Acción en la cual un personaje posee más o menos experiencia. Es la forma de ver la experiencia que propone CROS.
- **Historia:** Acontecimientos pasados en la ambientaciones del juego de rol.
- **Hoja de Personaje – HdP – Character Sheet:** Conjunto de tablas estadísticas y fórmulas matemáticas que definen a un personaje.
- **Juego de Rol - RPG – JdR:** juego en el cual una persona desempeña el papel de un personaje.
- **Jugador:** persona que interpreta a un personaje.
- **Personaje:** Cada uno de los seres humanos, sobrenaturales, simbólicos, etc., que intervienen en una aventura de rol.
- **PJ – Personaje Jugador:** Personaje interpretado por un jugador.
- **PNJ – Personaje No Jugador:** Personaje interpretado por el director del juego.
- **Profesión:** Conjunto de habilidades que posee el personaje a las cuales se dedica.
- **Protección:** Resguardo que brinda algún elemento a una o varias partes del cuerpo contra el daño.
- **Puntos de Vida:** Representación numérica de el funcionamiento de una parte del cuerpo de un personaje. A menor punto de vida, peor funcionamiento de la parte en cuestión.
- **Round:** Tiempo en el cual transcurre el turno de todos los personajes involucrados en una situación de combate. Es aproximadamente cinco segundos.
- **Turno:** Fracción de tiempo asignada a un personaje dentro de un round, en la que puede realizar una acción en una situación de combate.

Autores

- **Developers:**
 - Juan B. Cabral <jbc.develop@gmail.com>
 - Diego E. Ferreyra Torrent.
- **Project Leader:**
 - Juan B. Cabral <jbc.develop@gmail.com>
- **Writers:**
 - ES - Juan B. Cabral <jbc.develop@gmail.com>
 - EN - Daniela E. Lofiego Verdugo.
- **News Design:**
 - Juan B. Cabral. <jbc.develop@gmail.com>
- **Logo Design:**
 - Juan M. Costa Madrid. <jmcosta8@gmail.com>
- **WebDesign:**
 - Juan B. Cabral. <jbc.develop@gmail.com>
 - Gustavo Taira.
- **Character Sheet Illustration:**
 - Salvador Bravo. <<http://k-bron.deviantart.com/>>
- **Corrections:**
 - Diego E. Ferreyra Torrent.
 - Daniela E. Lofiego Verdugo.
 - Emilse Juan.
- **Test Party:**
 - **Game Director:** Juan B Cabral – Diego E. Ferreyra Torrent.
 - **Players:** Salvador Bravo - Gonzalo Marquez – Emilia Fernandez.

Cambios

- 2.0.2 – Jun/01/2011
 - Corrección de errores menores.
- 2.0.1 – Feb/09/2009
 - Corrección de errores menores.
 - Eliminados valores sin sentidos en la “Tabla de Inteligencia” del resumen de tablas.
- 2.0 - Feb/06/2009
 - Eliminado sistema de daño localizado. Remplazado por un sistema de puntos de vida normal.
 - Cambio de nombres en las “Armas Improvisadas” por “Armas Impropias”.
 - Corregido sistema de creación de habilidades en etapa de creación de personajes.
 - Modificados capítulos y apéndices para reflejar los cambios antes mencionados.
- 1.5.1 – Feb/19/2008
 - Corregidos errores menores.
 - Corregido error de traducción en armaduras de la versión en inglés (ahora dice Minimum constitution).
- 1.5 – Jan/23/2008
 - Agregado concepto de Arquetipo.
- 1.0.1 – Jan/14/2008
 - Corregidos errores menores.
- 1.0 – Nov/07/2007
 - Corregidos Errores Ortográficos.
 - Agregado el Logo.
 - Agregado Apéndices C, D, E y F
 - Renombrado como Apéndice F, a la hoja de personajes.
 - Corregido Penalizador de Acción Múltiple
 - Corregido el atributo Destreza y Reflejos unificándolo y llamándolo reflejos.
 - Añadido el glosario.
 - Cambiado el nombre de la tabla “Armas” a Armas y “ataques”, así como todas sus referencias.
 - Cambiado el nombre de ataque “Desarmado” al de “Ataque desarmado sin técnica”
 - Cambio en la expresión de la fórmula de calculo de daño.
 - Agregado el Concepto de Round.
 - Agregado Capitulo 4 y 5.
 - Cambiada la Licencia por CC-A-SA 3 Unported.
 - Corregida fórmulas de ataque.
 - Cambios menores.
 - Cambios en el método de calculo de puntos de vida.
 - Modificadas algunas armas.
 - Agregado las condiciones de Fuerza y constitución mínima en cada arma y armadura.
 - Eliminado valores abiertos y fallos críticos en los cálculos de daños
- 1.0b
 - Todo es Nuevo.