

SUPLEMENTO DEL REFEGLIAS DE PARA

LEANDRO MARTÍNEZ PEÑAS

MANUELA FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

OLTA TACTA EST

Alea Jacta Est: Peccata minuta

Autores: Manuela Fernández Rodríguez y Leandro Martínez Peñas.

Edición: Leandro Martínez Peñas y Manuela Fernández Rodríguez.

Diseño de portada: Arantxa Mendoza.

Ilustraciones: Adrian Blokhin.

Edita: Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones.

Marzo, 2026.

ALEA JACTA EST: PECCATA MINUTA

-MÓDULO DE REGLAS OPTATIVAS-

Leandro Martínez Peñas y Manuela Fernández Rodríguez

Índice

Índice.....	5
Introducción	7
Regla 1: Esfuerzo	9
Regla 2: Capacidades de Ambientación	12
Regla 3: Repetición de tiradas.....	17
Regla 4: Mayor importancia de la Armonía y la Experiencia	21
Regla 5: Precisión o Impacto	25
Regla 6: Éxito Automático	29
Regla 7: Activación del Concepto	33
Regla 8: Escaramuzas.....	37
Regla 9: Activación de Estados por tiradas	41
Regla 10: Progresión por Experiencia.....	45
Regla 11: Uso mecánico del Concepto.....	49
Tabla Resumen	53

Introducción

Bienvenida y bienhallado, contador de historias, viajera del tiempo, descubridor de maravillas y horrores, creadora de mundos.

Alea Jacta Est: Peccata minuta es un pequeño suplemento que te ofrece once reglas optativas para que puedas incorporarlas a tus partidas de *Alea Jacta Est*, si te gustan más que las originales o si buscas una experiencia de juego diferente a la que te ofrece la forma básica de juego, disponible en *Alea Jacta Est: Rubicón*.

Rubicón está concebido con una columna vertebral, una estructura a la que puedes añadirle nuevas reglas para personalizar tu experiencia. Si te imaginas como un constructor de historias, *AJE: Rubicón* sería tu cinturón de trabajo, repleto de trabillas, bolsillos y mosquetones; *AJE: Peccata minuta*, por su parte, te ofrece algunas de las herramientas que puedes añadir a ese cinturón para facilitar tu trabajo o para intentar que el resultado del mismo sea lo más parecido posible a lo que buscas.

En este suplemento te presentaremos por separado cada una de las once reglas, definiéndolas brevemente, indicándote qué efectos creemos que podría tener en tus partidas y qué cosas debes tener en cuenta a la hora de decidir si vas a aplicarla. También te indicaremos con qué otras reglas -en especial, con qué otras reglas optativas- es incompatible la norma sobre la que estás leyendo en ese momento.

Si quieres ir directo al grano, el último apartado del suplemento es una tabla que resume los aspectos esenciales de cada regla: nombre, efectos e incompatibilidades. Si te sobran explicaciones, puedes ir directamente a ese epígrafe.

En cualquier caso, esto no es más que tu caja de herramientas.

Lo que le hagas con ellas al motor de tu máquina de soñar es solo cosa tuya.

Regla 1: Esfuerzo

¿Qué dice la regla?

Antes de lanzar el dado para resolver una acción, el jugador puede declarar que su personaje hace un Esfuerzo, sumando +1 al resultado del dado y recibiendo el Estado Cansado.

Ejemplo: Sir Adalberto es un caballero inmerso en un sangriento combate cuerpo a cuerpo contra varios mercenarios turcópulos en un camino solitario cerca de Ascalón. Consciente de que, si no elimina rápidamente a un adversario para equilibrar la pelea, tal vez se reúna con su creador antes de lo que desearía, Adalberto trata de asegurar el éxito de su acción declarando que efectúa un Esfuerzo, por lo que sumará un +1 a su tirada, además de un +2 por la Capacidad a aplicar (Fuerza). El resultado del dado es un 6, que al sumar +2 por la Fuerza de Adalberto y +1 por su Esfuerzo supone un Éxito. ¡Un enemigo menos! No obstante, Adalberto recibe el Estado Cansado... Sigue siendo un día duro para nuestro caballero.

Regla 1: Esfuerzo



¿Qué aporta?

- Reduce la importancia del azar en el juego, al brindar al jugador otro mecanismo para controlarlo.

- Hace más fácil el juego, al permitir a los jugadores mejorar sus posibilidades de éxito, aunque esto se matiza al implicar un coste.

Regla 1: Esfuerzo

- Hace a los Estados más relevantes en el juego, como mecanismo para evitar que esta mecánica suponga una ventaja excesiva para el jugador.

¿Qué debo tener en cuenta?

Si utilizas esta regla, como Directora de Juego tendrás que estar más pendientes de los Estados de los jugadores y de utilizarlos como contrapeso a las ventajas que ofrece esta mecánica, salvo que quieras reducir la dificultad de la partida.

¿Con qué reglas es incompatible?

No es incompatible con ninguna regla.

¿Nosotros usamos esta regla?

Por lo general, no, pero más por la costumbre de no usarla que porque le veamos inconvenientes específicos.

Regla 2: Capacidades de Ambientación

¿Qué dice la regla?

Si el escenario o la ambientación que quieres jugar lo requiere, puedes añadir un bloque de cuatro Capacidades que consideres imprescindibles para jugar esa ambientación con *AJE*, aumentando a 9 el número de puntos a repartir entre Capacidades durante la creación de personajes.

Ejemplo: Juan está pensando dirigir una serie de aventuras y campañas de corte bélico ambientadas en el siglo XXI y construidas a base de escenas de combate.

Decide que, para lograr el sabor que busca, necesita Capacidades que precisen las habilidades de combate de todos los personajes, por lo que añade a las Capacidades ya existentes *AJE*: *Rubicón* cuatro Capacidades para usarlas en esta ambientación: Armas Cortas, Armas Largas, Armas Pesadas y Combate sin Armas.

Eso sí, ahora tendrá que repartir 9 puntos entre las doce Capacidades, en vez de solo 6.

Regla 2: Capacidades de ambientación



¿Qué aporta?

Esta regla permite dar a la ambientación que juegas su sabor específico, así como jugar ambientaciones que con las Capacidades básicas de *Rubicón* quedarían incompletas

Por ejemplo, para usar *AJE* en una ambientación de alta fantasía, podrías añadir Capacidades de Ambientación como Aprendizaje Mágico (para aprender nuevos conjuros), Hechizos (para lanzarlos), Resistencia a la Magia (para resistir sus efectos) y Objetos Mágicos (para emplear varitas, cetros, orbes, bolas de cristal, etc.).

No hace falta ir a un ejemplo extremo como pueda ser una ambientación de fantasía. Si la experiencia de juego que buscas es de combate y aventura en el brutal mundo del Medioevo, en el que todo el mundo, tarde o temprano, derramará su sangre o la de sus enemigos, quizá convenga que des al combate una relevancia central incluyendo Capacidades de Ambientación como Pelea, Armas de Filo, Armas de Proyectiles y Protecciones (para usar en combate escudos y armaduras).

En definitiva, esta regla hace menos genérico el juego y lo vuelve más específico, permitiendo representar con más precisión la ambientación o el tipo de experiencia que se busca.

¿Qué debo tener en cuenta?

Su inclusión no tiene ninguna pega específica, pero merece la pena que reflexiones sobre si realmente lo necesitas.

Muchas de los elementos característicos de una ambientación pueden representarse mediante los Rasgos y las Especialidades, sin añadir cuatro Capacidades nuevas. Tomemos el ejemplo anterior, un

juego basado en el combate en la Edad Media. Con las Capacidades de Agilidad, Fuerza y Destreza puedes recrear de forma general la posibilidad de éxito de cada golpe o ataque, y puedes añadir Rasgos como “Donde pone el ojo pone la flecha” o Especialidades como “Armas de filo” para personalizar a tu guerrero con talentos específicos.

En resumidas cuentas, seguramente donde más útiles te resulten las Capacidades de Ambientación sea en mundos de fantasía, ambientaciones sobrenaturales y en géneros relacionados con la ciencia-ficción.

Una explicación matemática

Otra cosa a tener en cuenta es que si quieres mantener el equilibrio del juego conforme está diseñado en *Rubicón*, deberías introducir cuatro Capacidades de Ambientación, no una, ni dos ni tres.

Ello se debe a la proporción entre el número de Capacidades y el número de puntos que recibe el personaje en ellas. *Rubicón* está ajustado para que la proporción sea 0,75 puntos por Capacidad, proporción que se mantiene si el número de Capacidades pasa de 8 a 12 y el de puntos de 6 a 9.

Puedes ver la relación para diversas proporciones en la tabla que sigue, teniendo en cuenta que todo lo que esté por debajo de 0,75 hará el juego más fácil que en *Rubicón* y todo lo que esté por encima lo hará más difícil:

Regla 2: Capacidades de ambientación

Número total de Capacidad (Rubicón+Ambientación)	Puntos a repartir	Proporción puntos Capacidad
8 (8+0)	6	0,75
12 (8+4)	9	0,75
9 (8+1)	6	0,66
9 (8+1)	7	0,77
10 (8+2)	7	0,7
10 (8+2)	8	0,8
11 (8+3)	8	0,72
11 (8+3)	9	0,81

¿Con qué reglas es incompatible?

Esta regla es compatible con todas las demás.

¿Nosotros usamos esta regla?

En ambientaciones fantásticas, sobrenaturales y de ciencia-ficción, sí.

En ambientaciones realistas, por lo general no la usamos, ya que, salvo casos muy concretos, creemos que podemos cubrir las necesidades mecánicas del juego con las Capacidades originales.

Regla 3: Repetición de tiradas

¿Qué dice la regla?

Cuando el resultado de una tirada no es del agrado de un jugador, este puede repetirla una única vez gastando un punto de Armonía y un punto de Experiencia, siempre y cuando el resultado del dado no haya sido 1.

Ejemplo: Lily, el personaje de Julián, es una pizpireta joven de la alta sociedad que veranea en los Hamptons durante la ley seca. Por suerte, mientras toma un trago en un local de moda, se ve envuelta en una redada. Julián indica que Lily trata de escabullirse por la puerta trasera sin ser vista, pero su tirada es un 3 -Fracaso-. Consciente de que si es detenida la reputación de Lily se vería arruinada, Julián anuncia que gasta uno de sus puntos de Armonía y otro de sus puntos de Experiencia para volver a lanzar los dados... ¡El futuro de una jovencita está en juego!

Regla 3: Repetición de tiradas



¿Qué aporta?

- Otorga a los jugadores más control sobre el azar, al brindarles una mecánica para modificar el resultado de una tirada ya realizada.

- Hace más fácil la aventura, ya que brinda una herramienta que el jugador solo utilizará cuando sabe que su tirada no es de su gusto. No obstante, esta ventaja se compensa por su coste, elevado en comparación con otros mecanismos de modificación de la tirada, que solo cuestan un punto de Armonía o Experiencia.

- Da mayor importancia a la gestión de recursos, ya que su coste en puntos de Armonía y Experiencia implica que habrá que elegir con cuidado en qué se gastan estos.

¿Qué debo tener en cuenta?

Esta regla puede llevar a los jugadores a una actitud de ahorro de puntos de Armonía y Experiencia, reservándolos para realizar repetición de tiradas en el clímax de la aventura. Por ese motivo por optamos por no incluirla en *Rubicón*, el reglamento básico.

No obstante, este fenómeno de avaricia de puntos no es inevitable, sino que depende del grupo de juego. Quizá en tu mesa no se produzca ese fenómeno.

¿Con qué reglas es incompatible?

Esta regla es incompatible con la Regla 4: Mayor importancia de la Armonía y la Experiencia.

Regla 3: Repetición de tiradas

¿Nosotros usamos esta regla?

Sí, nos gusta la gestión de recursos y la toma de decisiones, incluso mecánicas, por los jugadores durante la partida.

Regla 4: Mayor importancia de la Armonía y la Experiencia

¿Qué dice la regla?

La regla añade dos mecánicas:

- Puedes gastar un punto de Armonía para sumar +1 a cualquier tirada después de efectuarla.

- Puedes gastar un punto de Experiencia en repetir una tirada en la que hayas activado una Especialidad.

Ejemplo: Nicholas es un ludópata que decide efectuar una tirada para aprovechar sus conocimientos sobre tragaperras para determinar, observando durante algún tiempo los resultados cuando juegan otras personas, cuál es la que tiene más posibilidades de dar un premio grande en los próximos minutos. Carmen, la jugadora que interpreta a Nicholas, efectúa una tirada de Inteligencia y el resultado del dado es 4. Un Fracaso. Cansada de su mala suerte -o de la de su personaje-, Carmen declara que gasta un punto de Armonía para sumar +1 a la tirada: el 4 ahora es un 5, por lo que ya no es un Fracaso, sino un Éxito Parcial.



¿Qué aporta?

- Da más opciones al jugador para modificar una tirada.

- Hace más fácil la aventura, ya que brinda una herramienta que el jugador solo utilizará cuando sabe que su tirada no es de su gusto. No obstante, esta ventaja se compensa por su coste, elevado en comparación con otros mecanismos de modificación de la tirada, que solo cuestan un punto de Armonía o Experiencia.

Regla 4: Mayor importancia de la Armonía y la Experiencia

- Da más importancia a la Armonía y la Experiencia, ya que pueden ser utilizados de más formas, además de las contenidas en *Rubicón*.

- Aumenta el número de decisiones que toma el jugador sobre la gestión de sus recursos, ya que dispone de nuevas mecánicas que elegir cuando activar y que debe valorar si compensa el gasto en el momento concreto en que surge.

¿Qué debo tener en cuenta?

Rubicón mantiene una simetría en los usos de la Armonía y la Experiencia: uno u otro activan el Concepto, uno activa los Rasgos y el otro las Especialidades, cuyos efectos son equivalentes. Por el contrario, aplicar esta regla rompe esa simetría ya que añade usos añadidos a la Armonía y la Experiencia que no son especulares, sino mecánicas diferentes: por un lado, sumar un punto tras cualquier tirada, por el otro repetir la tirada en una Especialidad. La primera es menos potente, pero puede usarse en cualquier acción, mientras que la segunda es más poderosa, pero solo puede usarse en acciones que caigan dentro del espectro de una Especialidad.

¿Con qué reglas es incompatible?

Es incompatible con la regla “Repetición de tiradas”.

¿Nosotros usamos esta regla?

Por lo general, no. Preferimos usar la Regla Optativa “Repetición de tiradas”, que añade una única mecánica -en vez de dos- y que mantiene la simetría de utilidad entre Experiencia y Armonía.

Regla 5: Precisión o Impacto

¿Qué dice la regla?

Cuando se resuelve una acción de combate en la que un PJ intenta causar daño a un PNJ, el jugador lanza dos dados, eligiendo, antes de hacerlo, si el valor más alto se aplicará a determinar el Éxito de la acción o a determinar el Daño si la consigue alcanzar al enemigo.

Ejemplo: Tony el Rápido es un vaquero que lleva ganado desde Lonesome Dove hacia Montana, interpretado por María. Cuando se disponen a cruzar el río Brazos, el caballo de Tony se encabrita: una serpiente de cascabel zigzaguea entre sus patas. Tony desenfunda y se dispone a disparar contra el reptil, de modo que el Director de Juego pregunta si hace un disparo preciso o trata de asegurar el impacto. Consciente de que bastante tiene con mantenerse sobre la silla, María declara que Tony trata de asegurar el disparo, tras lo cual lanza dos dados, obteniendo un 4 y un 9. Como eligió asegurar el impacto, se aplica el 9 para determinar si alcanza a la serpiente -¡Éxito!- y el dado más bajo, el 4, indica cuántos puntos de Daño recibe el animal: suficientes para eliminarlo.



¿Qué aporta?

Ofrece una elección táctica sencilla pero determinante: ¿la prioridad del personaje es alcanzar a su adversario, aunque esto suponga una menor probabilidad de causar un daño grave, o bien busca asestar un golpe devastador, aunque sea más difícil de lograr?

Regla 5: Precisión o Impacto

Es la elección entre intentar alcanzar al enemigo en la cabeza o disparar al bulto, entre intentar atravesar la juntura de la coraza del templario o seguir propinándole espadazos inefectivos confiando en que caiga por puro desgaste...

¿Qué debo tener en cuenta?

- La regla añade una mecánica más al juego, por lo que puede resultarte un inconveniente si quieres mantener tu partida con el mínimo de reglas posible.

- Al incorporar una mecánica diferente a la resolución de combates, la diferencia aún más de cómo se resuelven el resto de acciones.

- Requiere que, como DJ, te asegures de que el jugador indica su elección antes de tirar los dados, para evitar discusiones o una ventaja excesiva para el jugador que pretenda elegir tras la tirada.

¿Con qué reglas es incompatible?

Esta regla no es incompatible con ninguna otra.

Sin embargo, su uso no tiene sentido en el momento concreto en que se esté usando la Regla Escaramuzas, ya que en la práctica el jugador siempre asignará el dado más alto a impactar, sabiendo que en una Escaramuza todo impacto neutraliza al oponente y consiguiendo así una ventaja que va más allá de lo que se espera que haga la regla.

¿Nosotros usamos esta regla?

Depende. Solemos usarla en partidas en las que el combate es un elemento central y no solo algo que puede ocurrir durante la aventura; o en combates concretos en los que queremos aumentar la capacidad de decisión del jugador por la relevancia narrativa que pueda tener el enfrentamiento violento desencadenado.

Regla 6: Éxito Automático

¿Qué dice la regla?

Cuando se activa un Rasgo o una Especialidad, si lo considera adecuado para la narración la Directora de Juego puede establecer que la acción es un Éxito automático, sin necesidad de tirada.

Ejemplo: Andrés es un deportista de riesgo, por lo que tiene la Especialidad “Paracaidismo”. Cuando durante la aventura se dispone a efectuar un salto en tándem con una periodista, antes de lanzar los dados para resolver la Acción decide activar su Especialidad. La Directora de Juego le indica que, al hacerlo, ya no es necesario que lance los dados: establece que la acción es un Éxito sin necesidad de tirada.



¿Qué aporta?

- Da mayor importancia a los Rasgos y las Especialidades, por lo que los jugadores estarán más pendientes de utilizarlos, y, al tiempo, da más valor a los puntos de Experiencia y Armonía, pues se necesitan para activar dichos Rasgos y Especialidades.

- Disminuye el número de tiradas, eliminando aquellas que tienen lugar en situaciones en que un experto o una persona con suficiente motivación tendría una más que razonable posibilidad de triunfar.

Regla 6: Éxito Automático

- En general, se puede considerar que da más importancia a la narrativa, a la construcción del personaje y a la gestión de recursos, y reduce el efecto del azar y la posibilidad de que se den situaciones verdaderamente chocantes cuando, por ejemplo, el resultado del dado es un 1, convirtiéndolo en un Fracaso automático.

¿Qué debo tener en cuenta?

Recuerda que esta regla no implica que toda acción en la que se active un Rasgo o Especialidad se convierta en un Éxito Automático, solo que la Directora de Juego puede optar por ese efecto si lo considera narrativamente adecuado.

Esto significa que no debería aplicarse a situaciones en las que el Éxito Automático rompa la tensión narrativa o reste emoción a la narración: si tus PJ se enfrentan al adversario final en el clímax de la aventura, la resolución del conflicto nunca debería producirse mediante un Éxito Automático. En esos casos, usa la bonificación estándar de las reglas y, si activan un Rasgo o Especialidad, otorga un +2 a tus jugadores.

¿Con qué reglas es incompatible?

Esta regla es compatible con todas las de *Rubicón* y con todas las Reglas Optativas de este suplemento.

Regla 7: Activación del Concepto

¿Qué dice la regla?

El Director de Juego puede proponer la activación del Concepto como si de un Rasgo se tratara, recibiendo el jugador +1 de Armonía si acepta la activación y -1 si la rechaza. La activación por la Directora de Juego implicará una complicación para el personaje.

Ejemplo: El personaje de Tania es Brunhild, cuyo concepto es “Curandera pagana”. Durante la partida, Brunhild acaba cruzándose en el camino de dos mujeres de la aldea convertidas al cristianismo. El Director de Juego propone activar el Concepto de Brunhild para hacer que está lance un mal de ojo a las dos mujeres al pasar a su lado. Teniendo en cuenta que una de ellas es la esposa del jefe de la aldea, Tania rechaza la activación, perdiendo un punto de Armonía.

Si la hubiera aceptado, Brunhild hubiera recibido un punto de Armonía, pero quizá hubiera tenido que hacer frente a una turba de enfurecidos conversos acusándola de brujería...

Regla 7: Activación del Concepto



¿Qué aporta?

Potencia la narrativa dentro de la aventura, correlacionándola con la descripción del personaje, y realza la importancia de la Hoja de Personaje, dando nueva utilidad al Concepto y convirtiéndolo en potencial generador de nuevas situaciones en la ficción.

También ofrece al Director de Juego una herramienta para facilitar Armonía a sus jugadores cuando considere que un nivel demasiado bajo está perjudicando a la aventura, o reducirlo en el supuesto contrario. Es decir, da a la Directora de Juego un instrumento con el que puede introducir cierto reequilibrio en el equilibrio de poder de la partida, dado que la amplitud de los Conceptos le brindara ocasiones suficientes para su activación.

¿Qué debo tener en cuenta?

Esta Regla da al Director de Juego otro elemento del que estar pendiente, los Conceptos de sus personajes y el modo en que jugar con ellos para activarlos a instancia propia. Dado que ya tienen un uso mecánico, esto no debería suponer un aumento significativo de carga, pero es algo a señalar.

Por otra parte, *Alea Jacta Est* está diseñado para que haya una cierta equivalencia de valor entre Armonía y Experiencia, y que las mecánicas que las afectan tengan cierta simetría en su gasto y obtención. Esta regla rompe esta simetría, ya que dota de una forma de ganar y perder Armonía que no tiene equivalente en la Experiencia. Esto no tiene por qué ser malo por sí mismo, sobre todo si en tus partidas tiendes a que el Armonía se use mucho y la Experiencia menos.

Regla 7: Activación del Concepto

El Director de Juego debe medir la frecuencia con que utiliza esta Regla. Como ya se ha dicho, la amplitud de los Conceptos puede ofrecer múltiples oportunidades, y se puede acabar desangrando o fortaleciendo en demasía a un personaje o, lo que es infinitamente peor, saturando y frustrando a un jugador al que se le dice continuamente algo tipo “Como el concepto de tu personaje es Marinero de Agua Dulce, te propongo activar tu rasgo para que te atropelle un coche al cruzar la calle, ya que no estás en un barco ni en un río”. El ejemplo es extremo, pero ya entiendes por dónde va...

¿Con qué reglas es incompatible?

Esta regla no es incompatible con ninguna otra.

Regla 8: Escaramuzas

¿Qué dice la regla?

La Directora de Juego puede declarar que un combate es una Escaramuza, en cuyo caso cada Éxito o Éxito Parcial que un personaje obtenga contra un adversario supone su neutralización de la forma que mejor concorde con la narrativa.

Ejemplo: Vasili, el personaje que interpreta Felisa, es un boyardo de la Rusia zarista, un hombre rico que se ve obligado a viajar por la campiña para llevar un mensaje personal del zar, acompañado tan solo por sus siervos más fieles (los demás PJ). Al doblar una curva del nevado camino, cinco forajidos interrumpen el viaje de nuestros protagonistas, introducidos por la Directora de Juego para brindar un poco de acción que anime la tarde a sus jugadores.

Dado que el encuentro no guarda relación con la trama principal, la Directora les informa de que la pelea será, en términos mecánicos, una escaramuza.

Así, cuando los PJ obtienen en sus primeras tiradas un Éxito y dos Éxitos Parciales, la Directora no tira el Daño que sufren los forajidos: directamente informa de que tres adversarios han quedado fuera de combate.

Regla 8: Escaramuzas



¿Qué aporta?

La resolución de un combate puede requerir mucho tiempo de juego real, aunque se trate de unos pocos segundos en la ficción. Esta regla, inspirada en la regla análoga de *La Puerta de Istar*, permite aligerar la resolución de enfrentamientos que sean poco relevantes en el conjunto de la narración.

¿Qué debo tener en cuenta?

Como cada Éxito Parcial será un impacto

¿Con qué reglas es incompatible?

En conjunto, no es incompatible con ninguna regla. Sin embargo, sí es incompatible usar la Regla Opcional Precisión o Impacto en una Escaramuza. En la práctica, con dicha regla el jugador siempre asignará el dado más alto a impactar, sabiendo que todo impacto neutraliza al oponente en una Escaramuza, consiguiendo así una ventaja que puede romper el equilibrio del choque.

¿Nosotros usamos esta regla?

Sí, ya que para nosotros el combate es una parte más de la narración y no el elemento central de la experiencia. Por ello, aplicamos esta regla para aligerar los combates cuyo peso en la historia podemos considerar menor: riñas tabernarias, bandidos aleatorios, etc.

Regla 8: Escaramuzas

Esta regla, que también incluimos en *Karma Zero*, la vimos por primera vez en *La Puerta de Istar*, de Rodrigo García Carmona. Aunque desde entonces la hemos usado en todos los sistemas que hemos implementado, todo el mérito es de Rodrigo. ¡Gracias!

Regla 9: Activación de Estados por tiradas

¿Qué dice la regla?

Cada vez que un jugador obtenga un 5 en el dado al efectuar una tirada, se activan los efectos de uno de sus Estados.

Ejemplo: Darryl, el personaje de Federico, es un piloto de avioneta que lleva más de 72 horas sin dormir, por lo que tiene el Estado “Cansado”. Cuando la Directora de Juego pide a Federico que lance los dados para determinar si logra aterrizar con éxito en una pequeña carretera secundaria del norte de México, el resultado del dado es un 5, por lo que se aplican de inmediato los efectos del Estado Cansado: -1 a la tirada, tal y como la Directora advirtió a Federico al adjudicarle el Estado. El 5 ahora es un 4 y, por tanto, un Fracaso. Más vale que Darryl lleve abrochado el cinturón de seguridad.



¿Qué aporta?

Da mayor relevancia mecánica a los Estados y les dota de presencia en el juego, incentivando que los jugadores estén pendientes de eliminarlos, ya que saben que en el peor momento posible pueden “aparecer” para jugarles una mala pasada.

También descarga al Director de Juego, ya que no tiene que estar pendiente permanentemente de los Estados de sus jugadores, sino solo cuando aparece un 5 en el dado, pudiendo entonces preguntar al jugador afectado si su personaje tiene un Estado activo en ese momento y actuar en consecuencia.

¿Qué debo tener en cuenta?

Esta regla varía el enfoque de los efectos de los Estados. Si la vas a usar, no definas efectos preestablecidos para el Estado que has adjudicado al personaje (no digas: tienes -1 a la Fuerza mientras estés Cansado), sino que límitate a mantenerlos como una etiqueta narrativa y conviértelos solo en un efecto mecánico cuando el resultado de una tirada sea 5. Entonces sí, genera un efecto en el juego acorde con la situación narrativa: “Vaya, ahora es cuando notas que estás Cansado... Conseguir ese Éxito parcial te ha costado un esfuerzo extra... Quítate dos puntos de Energía”.

Esta regla hace más importantes los procesos que eliminan Estados, como pueda ser el descanso, alimentarse, recibir atención médica, etc. y puede hacer que los jugadores se centren más en eso que en la trama narrativa central. Eso, por sí mismo, no tiene por qué ser malo: puede abrir nuevas vías o ser el tipo de experiencia que se busca.

Esta regla puede ser particularmente adecuada para partidas en las que el deterioro progresivo, físico o mental, de los personajes sea parte relevante de la fuerza narrativa de la historia, ya sean exploradores polares atravesando el Ártico o investigadores expuestos al horror más incomprensible.

¿Con qué reglas es incompatible?

Esta Regla sustituye a la norma general de activación de los Estados por la Directora de Juego establecida por *Alea Jacta Est: Rubicón* y, por tanto, es incompatible con ella.

¿Nosotros usamos esta regla?

Solemos aplicarla en partidas con más de dos personajes jugadores, para que el Director de Juego tenga menos cosas que controlar de las Hojas de Personaje de sus jugadores. En partidas con uno o dos PJ solemos mantener la regla básica.

Regla 10: Progresión por Experiencia

¿Qué dice la regla?

Si juegas una campaña, al terminar cada sesión la Experiencia por encima de 3 que acumule el personaje se convierte en Sabiduría -eliminándose de Experiencia-, cuya cuenta puedes anotar en la sección de Notas de la Hoja de Personaje. Entre sesiones de la campaña, puedes gastar 5 puntos de Sabiduría en adquirir una nueva Especialidad, coherente con lo ocurrido hasta ese momento en la campaña o con el Trasfondo del personaje.

Ejemplo: Armando es un soldado español que sirve en Italia a las órdenes del Gran Capitán en una campaña que discurre durante las Guerras de Nápoles. Al terminar una aventura, Antonia, la jugadora que interpreta a Armando, se da cuenta de que acumula 6 puntos de Experiencia, de modo que pasa tres de ellos a Sabiduría. Unidos a los 2 que ya tenía, hacen un total de 5 puntos de Sabiduría, lo que permite a Antonia elegir una nueva especialidad para Armando: desde este momento, añadirá Arcabucero Experto a sus Especialidades.

Regla 10: Progresión por Experiencia



¿Qué aporta?

- Permite mejorar las habilidades del personaje en aquellas campañas o partidas largas en las que esta progresión resulte de importancia.
- Ofrece un sistema sencillo y claro para reflejar progresión.
- También añade un atractivo al juego para aquellos jugadores que disfrutan con la mejora de su personaje.
- Permite construir arcos narrativos con desafíos que son inalcanzables para los personajes al comenzar su andadura, y en los que adquirir la habilidad necesaria para superarlos al final de la misma forma el núcleo de la narración.

¿Qué debo tener en cuenta?

Esta mecánica muy probablemente genere una dinámica de atesoramiento de los puntos de Experiencia, lo que puede redundar en un cierto desequilibrio del juego al preferir los jugadores no activar el Concepto o las Especialidades existentes.

No obstante, esto, por sí mismo, tiene un sentido limitado: no activar Especialidades que me serían útiles para conseguir tener más Especialidades que me sean útiles si las activo no deja de tener cierta incongruencia interna, como no imprimir lo que necesito imprimir para conservar la sagrada tinta de impresora para imprimir cuando lo necesite.

Por otra parte, la mecánica añade un nuevo valor al Personaje, la Sabiduría, lo que chocará con los intereses de quienes quieran mantener las reglas y la gestión de la hoja de personaje lo más simple posible.

¿Con qué reglas es incompatible?

Es compatible con todas las reglas.

¿Nosotros usamos esta regla?

Por lo general, no solemos utilizar esta regla, ya que no solemos jugar tipos de partida en los que la evolución mecánica del personaje sea una parte sustancial de la experiencia. Por lo general, utilizamos más los Rasgos para reflejar los cambios, positivos y negativos, del PJ durante la partida, ya que nos resultan más interesantes las implicaciones narrativas del cambio que las meramente mecánicas.

Regla 11: Uso mecánico del Concepto

¿Qué dice la regla?

Cuando la acción caiga dentro del ámbito englobado por el Concepto del Personaje, el jugador puede “activar” el Concepto gastando un punto de Armonía o un punto de Experiencia, recibiendo un +1 al resultado de la tirada.

Ejemplo: Jean Jaques, el personaje de Elena, tiene por Concepto “Noble Ilustrado”. Cuando durante una conversación en el gabinete de Madame de Pompadour trata de impresionar a sus contertulios con su cultura, Elena decide activar el Concepto de su personaje para obtener un +1 a la tirada, pagando para ello, tras mucho dudar si gastar Armonía o Experiencia, un punto de Armonía.

Regla 11: Uso mecánico del Concepto



¿Qué aporta?

Da más importancia al Concepto del personaje dentro del sistema, al otorgarle un valor mecánico. Al mismo tiempo, también aumenta la importancia de la gestión de recursos: añade un elemento más que puede activarse con Experiencia o con Armonía, por lo que elegir adecuadamente cómo gastar estas metamonedas se vuelve más relevante dentro de la partida.

Al mismo tiempo, vuelve matemáticamente más fáciles las aventuras para los jugadores, al tener una tercera vía para poder mejorar sus tiradas en la que se les permite elegir contra qué recurso imputar el gasto. Además, dado que el Concepto será, la mayor parte de las veces razonablemente amplio, es muy posible que esta ventaja mecánica sea susceptible de activarse con más frecuencia que los Rasgos o las Especialidades.

Este impacto en favor del jugador se ve contenido por el hecho de que la ventaja que da el uso mecánico del Concepto es menor que la que aportan las Especialidades y los Rasgos: puede usarse más veces, pero la ventaja que ofrece es la mitad que una Especialidad o un Rasgo, por lo que los jugadores se pensarán dos veces si merece la pena gastar uno de sus valiosos puntos de Experiencia o de Armonía en activar un +1, cuando más adelante podrían usarlos para obtener un +2... si viven lo suficiente.

¿Qué debo tener en cuenta?

Esta regla requiere del jugador o de la Directora de Juego prestar un poco más de atención a la creación del personaje, para evitar que Concepto, Rasgos y, sobre todo, Especialidades se solapen los unos con los otros hasta el punto de ser más que diferentes formulaciones de la misma idea, lo que se traduciría en la creación de un personaje unidimensional.

En sentido contrario, la prevención respecto de si un jugador no podría hacer un uso mecánico abusivo del Concepto, estirándolo para cubrir casi cualquier situación, se ve limitada por el coste de su activación y su menor eficiencia con respecto a un Rasgo o Especialidad: tal y como está formulado, un jugador podrá forzar la regla tan solo unas pocas veces y, además, obteniendo un resultado más limitado que utilizando la Experiencia o la Armonía para activar otras mecánicas.

¿Con qué reglas es incompatible?

No es incompatible con ninguna otra regla.

¿Nosotros usamos esta regla?

Durante las primeras pruebas del juego y de aventuras aplicábamos siempre esta regla, hasta el punto **de** que era parte del modo básico de juego. Más adelante, empezamos a usarla cada vez menos y preocuparnos cada vez más de su posible redundancia con los Rasgos y, sobre todo, con las Especialidades, de modo que hemos dejado de utilizarla.

Tabla Resumen

Regla	Efecto	Reglas Incompatibles
Esfuerzo	Añade +1 a una tirada y recibe el Estado Cansado.	Ninguna.
Capacidades de ambientación	Añade 4 Capacidades de Ambientación y reparte 9 puntos en vez de 6 al crear el PJ.	Ninguna.
Repetir tiradas	Paga 1 de Armonía y de Experiencia para repetir una tirada.	Regla 4: Mayor importancia de la Armonía y la Experiencia.

Tabla resumen

<p>Mayor importancia de la Armonía y la Experiencia</p>	<p>Paga 1 de Armonía para sumar uno al dado después de tirar. Paga 1 de Experiencia para repetir la tirada si has activado una Especialidad.</p>	<p>Regla 3: Repetir tiradas.</p>
<p>Precisión o impacto</p>	<p>En combate, lanza dos dados y antes de la tirada elige cuál determina el éxito de la acción y cual el daño si tiene éxito.</p>	<p>No se puede aplicar durante una Escaramuza (Regla 8). Por lo demás, ninguna.</p>
<p>Éxito automático en Rasgos y Especialidades</p>	<p>El DJ puede conceder un Éxito sin lanzar dados cuando en la acción se activa Rasgo o Especialidad</p>	<p>Ninguna</p>
<p>Activación del Concepto</p>	<p>El Concepto puede activarse como un Rasgo</p>	<p>Ninguna</p>
<p>Escaramuzas</p>	<p>En una Escaramuza, todo Éxito o Éxito Parcial neutraliza a un adversario</p>	<p>Durante la Escaramuza no se puede usar la Regla 5: Precisión o Impacto.</p>

Tabla resumen

<p>Activación de Estados por tiradas</p>	<p>Cuando un personaje obtiene un 5 en un dado, se activa uno de sus Estados</p>	<p>Incompatible con la regla básica de <i>AJE: Rubicón</i> de activación de los Estados por el Director de Juego</p>
<p>Progresión por Especialidad</p>	<p>La Experiencia por encima de 3 puntos al terminar una Sesión se anota como Sabiduría; cuando tienes 5 puntos de Sabiduría puedes añadir una Especialidad a tu personaje.</p>	<p>Ninguna.</p>
<p>Uso mecánico del Concepto</p>	<p>El Concepto puede activarse cuando sea razonable para sumar +1 a una tirada, pagando un punto de Armonía o de Experiencia.</p>	<p>Ninguna.</p>

LICENCIA DE USO

Queda permitida la reproducción y distribución no comercial de este material, siempre que se realice respetando la integridad de la obra, los contenidos se pongan a disposición del público de forma libre y gratuita y se haga constar la autoría del material original.

Los usos comerciales, así como cualquier otro que se aparte del contenido del párrafo anterior en forma o fondo, quedan reservados a los propietarios originales de los derechos y en quienes estos hagan cesión de los mismos.

Esta licencia se aplica a todo el material contenido en la presente publicación.