

ALEA JACTA EST: RUBICÓN



MANUELA FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ



LEANDRO MARTÍNEZ PEÑAS

Alea Jacta Est: Rubicón.

Autor: Leandro Martínez Peñas y Manuela Fernández.

Edición: Leandro Martínez Peñas y Manuela Fernández.

Diseño de portada: María Ángeles Pereira, con Grok.

Diseño de la hoja de personaje: Javier Álvarez Vidaurre

(<http://javieralvarezvidaurre.com/> y

<https://www.instagram.com/j.a.vidaurre/>);

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

Marzo, 2026.

ALEA JACTA EST: RUBICÓN

Manuela Fernández Rodríguez y Leandro Martínez Peñas

ÍNDICE

ÍNDICE	5
INTRODUCCIÓN: UNA PREGUNTA PARA RESUMIRLAS TODAS	7
CAPÍTULO I: LOS PERSONAJES.....	9
1.- La Hoja de Personaje	9
2.- El Concepto.....	9
3.- Las Capacidades	9
4.- Los Rasgos	12
5.- Las Especialidades	13
6.- La Armonía	13
7.- La Experiencia	15
8.- La Energía.....	15
9.- Los Estados	15
CAPÍTULO II: LAS ACCIONES	19
1.- Resolución de acciones	19
2.- Modificaciones de la tirada.....	20
a) Capacidades.....	20
b) Dificultad	21
c) Rasgos y Especialidades	22
3.- El combate	22
4.- Resumen de la resolución de acciones.....	26
EPÍLOGO.....	27

INTRODUCCIÓN: UNA PREGUNTA PARA RESUMIRLAS TODAS

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

Rubicón es la estructura base para jugar a rol con la caja de herramientas que ofrece *Alea Jacta Est* -en adelante, *AJE*-. Aquí te explicaremos el mínimo de reglas y elementos que necesitas conocer y utilizar para que el sistema haga aquello para lo que está pensado: permitirte jugar, dirigir y escribir partidas de rol en diferentes ambientaciones.

Nuestro maquiavélico plan es publicar periódicamente, igualmente de forma gratuita, nuevos módulos con reglas y opciones que te permitan personalizar y adaptar a tus gustos y necesidades el sistema de juego, incorporando nuevas mecánicas o modificando las de *Rubicón*.

Como si de un librojuego se tratara, si ya sabes qué es un juego de rol, pasa a la página 7, pero si ahora mismo te lo estás preguntando, aquí va una breve idea: jugar a rol es sentarse alrededor de una mesa, física o digital, para construir una narración común, en la que un jugador, llamado Director de Juego, plantea tramas y situaciones, mientras que el resto de jugadores, que interpretan a personajes ficticios dentro de esa narración, indican como actúan sus personajes,

Introducción: una pregunta para resumirlas todas

resolviéndose los efectos de sus decisiones mediante un sistema de reglas, por lo general basado en tiradas. Dicho de otra forma:

- La Directora de Juego cuenta de viva voz a los jugadores dónde están, con quién y qué está pasando en el mundo de juego.

- Los jugadores, también de viva voz, indican cómo reaccionan sus personajes a dicha situación.

- Se aplican las reglas para determinar, por lo general mediante una tirada, los efectos de las acciones de los personajes.

Los cristales tiemblan mientras el carro de combate alemán se acerca a vuestra posición, ¿qué hacéis?

La nave vikinga trata de cortaros el viento para abordaros, ¿qué hacéis?

Del sótano asciendo un olor a sangre y sándalo, ¿qué hacéis?

Los jugadores respondéis a esa pregunta. Enciendo la mecha del cóctel molotov. Giro el timón para largar una andanada por la banda de babor. Bajo por la escalera con la linterna en una mano y el cuchillo de cocina en la otra. La Directora trasladará vuestra respuesta a la ficción, incorporándola sin más o pidiendo una tirada de dados para determinar qué ocurre. Y así la narración avanzará hasta que, de nuevo, tengas que hacer frente a la temida y anhelada pregunta:

¿Qué hacéis?

Quizá en eso se resume lo que supone jugar a rol: responde a esa pregunta y disfruta mientras lo haces.

CAPÍTULO I: LOS PERSONAJES

1.- La Hoja de Personaje

Todo lo que necesitas saber sobre el Personaje Jugador -en adelante, PJ- al que vas a interpretar en *AJE* se encuentra en un documento llamado Hoja de Personaje que tendrás ante ti durante la partida. Al comenzar la aventura, tu Directora de Juego te entregará dicha hoja ya completa o te pedirá que lo hagas tú.

Puedes encontrar la Hoja de Personaje de *AJE: Rubicón* en la misma web que este reglamento, para que puedas descargarla, copiarla o imprimirla a tu gusto. Echemos un ojo a qué contiene.

2.- El Concepto

El Concepto define en apenas un par de palabras la esencia del PJ. Aquí van algunos ejemplos: policía obsesivo, asesino retirado, timadora y madre, sheriff de pueblo, boxeador acabado... No tiene usos mecánicos, pero cumple dos funciones: sugiere las capacidades del personaje e introduce elementos de interés narrativo.

3.- Las Capacidades

En *AJE*, las Capacidades son el principal modo de definir a un personaje, ya que afectan a todas las tiradas de una partida. Tenemos cuatro Capacidades Físicas y cuatro Capacidades Mentales.

Las cuatro Capacidades Físicas son:

- **Fortaleza:** Representa la fuerza física del personaje, su constitución, salud y resistencia.

- **Destreza:** representa la habilidad del personaje para realizar tareas y trabajos manuales.

- **Agilidad:** representa la coordinación, flexibilidad, reflejos, equilibrio y rapidez de movimientos del personaje.

- **Percepción:** representa la capacidad del personaje para ser consciente de lo que le rodea mediante sus sentidos: ver, escuchar, oler, saborear, tocar...

Por su parte, las cuatro Capacidades Mentales son:

- **Inteligencia:** refleja las cualidades intelectuales del PJ: lógica, cálculo, memoria, conocimiento y, en general, los aspectos más racionales de su mente.

- **Voluntad:** refleja la capacidad del PJ para imponerse a sus emociones e instintos, sacrificarse y esforzarse, así como para mantener la estabilidad mental y emocional bajo presión.

- **Astucia:** representa sagacidad, sutileza, agudeza, capacidad para manipular, para recurrir al ardid, el disimulo, la negociación o la mentira (así como para descubrirlas), la viveza, la picardía, etc.

- **Carisma:** representa la capacidad para despertar sentimientos positivos en los demás, así como para atraerlos, seducirlos, liderarlos, convencerlos o intimidarlos.

Capítulo I: Los personajes

Para crear tu PJ reparte 6 puntos entre las Capacidades de tu personaje, siendo +2 el valor máximo que pueden alcanzar de inicio.

Ejemplo: Guillermo decide crear un PJ al que llama Juliana, cuyo concepto será “monja carlista”. Comienza dando +2 a Voluntad y +1 a Percepción. Decide que será una mujer avispada, y añade +1 a su Astucia, y cuya formación le brinda conocimientos por encima de la media: apunta el +2 restante la Inteligencia. Así pues, las Capacidades de Juliana serán Fuerza 0, Destreza 0, Agilidad 0, Percepción +1, Inteligencia +2, Astucia +1, Carisma +0, Voluntad +2.



4.- Los Rasgos

Los Rasgos describen en una frase la naturaleza y carácter del PJ, ampliando y concretando el Concepto. Deben estar equilibrados: o cada Rasgo implica aspectos positivos y negativos, o el PJ tendrá tantos Rasgos únicamente negativos como únicamente positivos.

Puedes utilizar cualquier número de Rasgos que quieras en tus partidas, pero es obligado crear al menos uno para cada personaje y, por lo general, poco recomendable usar más de tres. Eso sí: todos los PJ de una partida deben tener el mismo número de Rasgos y el número de Rasgos debe ser igual al de Especialidades.

El Director de Juego puede “activar un Rasgo” haciendo una propuesta al jugador en la que a su PJ le ocurre en la ficción algo acorde con el Rasgo activado. El jugador es libre de aceptar o rechazar la propuesta, pero esto tiene consecuencias: si la acepta, su PJ gana un punto de Armonía; si la rechaza, su PJ pierde un punto de Armonía.



Ejemplo: El PJ de Marta es un sacerdote azteca que, en medio de la matanza de la Noche Triste, encuentra a un castellano aún vivo en un canal de Tenochtitlán; Marta indica que su PJ se dispone a dar la voz de alarma, pero su Director de Juego le propone activar el Rasgo “Compasivo” del personaje. Marta acepta y su sacerdote se aleja sin decir nada, recibiendo un punto de Armonía.

5.- Las Especialidades

Las Especialidades indican los ámbitos en que tu PJ destaca. Con frecuencia, serán aspectos concretos dentro del Concepto: si el Concepto es “detective de homicidios”, sus Especialidades podrían ser cosas como “Interrogatorio” o “Las calles de Los Ángeles”.

Señala al menos una Especialidad para tu PJ, siendo tres el máximo razonable y creando, al igual que los Rasgos, el mismo número de Especialidades para todos los personajes, y el mismo número de Especialidades que de Rasgos.

6.- La Armonía

La Armonía representa la medida en que las acciones del personaje se encuentran en sintonía con sus deseos y anhelos, con su carácter y forma de ser y pensar.

Ejemplo: El personaje de Ricardo es el capitán tuerto de una goleta de la Royal Navy, que odia a los franceses; en un momento de la aventura, Ricardo debe decidir si cumplir con su misión, o apartarse de ella para perseguir una nave francesa. Cuando opta por esto último, la Directora de Juego indica a Ricardo que su PJ gana un punto de Armonía.

Capítulo I: Los personajes

Salvo que se especifique otra cosa en la aventura, cada PJ comienza la partida con tres puntos de Armonía, y cada sesión la retomarán con los puntos con que terminaron la sesión previa.



7.- La Experiencia

La Experiencia representa la sabiduría y los conocimientos que el personaje ha acumulado a lo largo de su vida, ya sea mediante la práctica, el uso, la repetición, el estudio o por su trayectoria vital. Salvo que se diga otra cosa en una aventura, los PJ comenzarán cada sesión con tres puntos de Experiencia y recibirán un nuevo punto cada vez que obtengan un 1 en una tirada y ello suponga consecuencias negativas para el personaje.

8.- La Energía

La Energía representa la capacidad del PJ para seguir activo. Considera un valor inicial de Energía 12 como el estándar. Si la Energía de un PJ llega a 0, este incapacitado y no puede seguir actuando. Según el caso, interpreta que está inconsciente o en shock. Si la Energía cae por debajo de 0, el personaje... En fin.... ¿Cómo decirlo? Dejará este mundo. *Finitto. Kaputt.*

La Energía puede recuperarse, ya sea mediante curación o descanso. Un descanso de 6 horas diario permite recuperar una cantidad de puntos de Energía equivalente a la mitad del valor inicial, sin superar este nunca.

9.- Los Estados

Los Estados son etiquetas que, causadas por las circunstancias de la ficción, alteran las Capacidades de un PJ de forma temporal: agotado, hambrienta, furioso, desesperada, aterrorizado, etc.

Capítulo I: Los personajes

Ejemplo: Anaxágoras acaba de enterarse de la trágica muerte de su antiguo maestro, Sócrates. La DJ le adjudica el Estado Triste, que le supondrá un -1 a su Capacidad de Voluntad hasta que Anaxágoras elimine el Estado.

Los PJ se crean sin Estados. Al adjudicar uno durante la aventura, ya sea positivo o negativo, indica al jugador su duración o cómo eliminarlo ¡No olvides que son temporales!



Resumen de valores

VALOR	DESCRIPCIÓN	CREACIÓN DE PERSONAJE
Concepto	Descripción breve y esencial del PJ.	Anótalo en tu Hoja de Personaje.
Capacidad	Habilidades generales del PJ. Se utilizan para la resolución de todas las acciones.	Reparte 6 puntos entre ellas.
Rasgo	Frases que describen la naturaleza y carácter del PJ.	Anota entre 1 y 3 en tu hoja de personaje. Deben equilibrarse los Rasgos positivos con los negativos.
Especialidad	Tareas en las que el PJ destaca.	Anota entre 1 y 3 en tu Hoja de Personaje.
Armonía	Aumenta si sus acciones son coherentes con los Rasgos del PJ, disminuye si no lo son.	Comienza con 3 puntos.

Experiencia	Sabiduría y conocimiento adquiridos durante la vida.	Comienza con 3 puntos.
Energía	Capacidad del PJ de seguir activo. Si llega a 0 el PJ queda incapacitado. Si baja de 0, el PJ fallece. Se recupera descansando, con cuidados, etc.	Comienza con 12 puntos.
Estados	Fruto de circunstancias en la ficción. Son temporales o pueden ser removidos.	- Ninguno al crear el personaje.

CAPÍTULO II: LAS ACCIONES

1.- Resolución de acciones

Si hay algo que debes tener claro para utilizar *AJE* es cómo resolver una situación sobre cuyo éxito hay dudas razonables y cuya resolución implica consecuencias interesantes para la ficción.

Es fácil: el jugador lanza un d10, obteniendo uno de estos cuatro resultados:

- Si el resultado que muestra el dado es 1, se produce un Fracaso Inevitable. No se aplica ningún modificador: automáticamente, el PJ no logra lo que pretendía y sufre las consecuencias, ganando, eso sí, un punto de Experiencia.

- Si después de aplicar los modificadores correspondientes el resultado de la tirada es 4 o menos, el PJ Fracasa, y no consigue lo que intentaba.

- Si después de aplicar los modificadores correspondientes el resultado de la tirada se encuentra entre 5 y 8, ambos incluidos, el PJ consigue un Éxito Parcial: logra lo que busca, pero con una consecuencia negativa. Equivale a responder la pregunta “¿he tenido Éxito” con un “Sí, pero...”: sufre daño, los efectos positivos son menores de lo previsto, aparece un nuevo peligro, se pierde un objeto....

- Si después de aplicar los modificadores correspondientes el resultado de la tirada es de 9 o más, la acción es un Éxito y el personaje logra lo que pretendía.

2.- Modificaciones de la tirada

Como ves, al resultado del dado se le aplican modificadores que lo alteran. Estos modificadores se establecen antes de lanzar.

Antes. Asegúrate de ello. Antes.

No lances un dado sin conocerlos. No dejes que una jugadora los lance sin conocerlos. Te ahorrarás muchas discusiones. Créelo.

a) Capacidades

El éxito en una acción depende de las Capacidades del PJ: cualquiera puede saltar de un tejado a otro, apretar un gatillo o golpear una puerta, pero no todos son igual de efectivos al hacerlo.

Antes de lanzar el dado, la Directora de Juego establece qué Capacidad se aplica a la tirada y su valor se suma o resta al resultado.

Ejemplo: Paul, en mitad de una riña tabernaria, trata de asestar un puñetazo a un borracho local. El jugador lanzará un d10 y sumará su valor de Fuerza.

Ejemplo: Paul trata de interpretar los trazos de un mapa para localizar la salida del laberinto del rey Minos. El jugador lanzará un d10 y sumará su valor de Inteligencia.

Ejemplo: Paul está registrando un cuarto de hotel en busca de una puerta secreta. El jugador lanzará un d10 y sumará su valor de Astucia.

Ejemplo: Paul trata de saltar de un tejado al tejado de la casa vecina mientras huye de unos matones de la yakuza. El jugador lanzará un d10 y sumará su valor de Agilidad.



b) Dificultad

No todas las acciones son igual de difíciles. No es lo mismo disparar al blanco en una galería de tiro que tratar de acertar a un oficial alemán a 500 metros de distancia mientras una intensa nevada cubre de blanco Stalingrado.

Antes de lanzar los dados, el Director de Juego establece la Dificultad y se aplica el modificador correspondiente al resultado del dado. Una Dificultad Normal no tiene modificador, una Difícil implicará un -1 al resultado del dado y una Muy Difícil un -2. A la inversa, una acción Fácil recibirá un +1 y una Muy Fácil un +2.

c) Rasgos y Especialidades

Si tiene sentido en la ficción, el jugador puede activar un Rasgo o una Especialidad, con los siguientes efectos:

- Rasgo: obtiene un +2 a la tirada. A cambio, pierde un punto de Armonía.

- Especialidad: se obtiene un +2 a la tirada, perdiendo un punto de Experiencia.

En la misma tirada solo puedes activar o un Rasgo o una Especialidad, pero no los dos al mismo tiempo.

3.- El combate

En *AJE*, un combate se resuelve, en líneas generales, como cualquier otra acción: lanza un d10 y aplica la Capacidad correspondiente, así como los demás modificadores:

Ejemplo: El PJ de Alana trata de golpear a un guardia con su puño. Lanza un d10 y suma su valor de Fuerza.

Ejemplo: El PJ de Alana trata de alcanzar con una flecha a un guardia. Lanza un d10 y suma su valor de Destreza.

Ejemplo: El PJ de Alana trata de esquivar la lanza de un guerrero mongol; lanza un d10 y suma el valor de Agilidad.



En combate, el Éxito supone que el PJ alcanza a su adversario sin sufrir Daño; el Fracaso y el Fracaso Automáticos suelen suponer que el PJ falla su ataque y es alcanzado por el adversario, sufriendo Daño. El Éxito Parcial implica que el PJ alcanza a su enemigo, pero sufriendo una consecuencia negativa: por ejemplo, el adversario también lo alcanza, o el enemigo sufre solo la mitad del daño normal.

Capítulo II: Las acciones

Cuando un personaje alcanza a otro en un combate, la consecuencia más habitual será que el blanco sufra Daño, es decir que pierda puntos de Energía: lanza un d10, aplica los modificadores por el arma utilizada y resta el resultado a la Energía del blanco.

La siguiente tabla puede servirte de orientación sobre el Daño que produce cada tipo de arma:

ARMA	MODIFICADOR A LA TIRADA DE DAÑO
Arma del calibre .22	+1
Revólver del .32, .38 o pistola de 9 mm.	+2
Pistola del .45 o equivalente	+3
Escopeta del calibre 12	+3, +1, +0 según distancia
Fusil de caza o de guerra	+3, +2, según distancia
Arco corto	+1
Arco largo	+2, +1, según distancia
Ballesta	+3, +2, según distancia
Cuchillo o navaja	+0
Daga o bayoneta	+1
Espada corta, hacha pequeña, lanza	+2
Hacha, espada	+3
Palo o similar	-1
Puñetazo, patada, cabezazo, mordisco pequeño (humano)	-2
Mordisco o zarpazo medio (lobo)	-1

Capítulo II: Las acciones

Mordisco o zarpazo grande (oso, tiburón, tigre)	+2
Granada	+5,+3,+1 según distancia
Caída dos metros o menos	-3
Caída	-1 (+1 cada dos metros más)



4.- Resumen de la resolución de acciones

ELEMENTO	EFEECTO
Dado de 10 caras	Aplica el valor que se obtenga
Capacidad	Aplica a todas las tiradas el valor de la Capacidad más adecuada.
Dificultad	Aplica entre +2 y -5 (o imposible) según la dificultad de la acción.
Rasgo	Si es adecuado, puede activarse pagando un punto de Armonía y suma +2 a la tirada, o consigue Éxito automático si el DJ lo estima apropiado.
Especialidad	Si es adecuado, puede activarse pagando un punto de Experiencia y suma +2 a la tirada, o consigue Éxito automático si el DJ lo estima apropiado.
Resultado Final	1 natural: Fracaso, y no se puede repetir la tirada. Menor de 5: Fracaso. Entre 5 y 8: Éxito Parcial. 9 o superior: Éxito.
Daño	Si la acción causa Daño, lanza un d10 y aplica los modificadores por arma, restando el resultado final a la Energía del blanco.

EPÍLOGO

Ya está. Eso es todo. No necesitas más para jugar a rol con *Alea Jacta Est*.

O, en realidad, necesitas mucho más. Dados, papel, lápiz. Por supuesto. Pero no nos referíamos a eso.

Imaginación. Amigos. Historias. Mundos.

Nosotros hemos puesto lo fácil, las reglas. Todo lo demás te toca ponerlo a ti.

Míralo de este modo: te ha tocado la mejor parte.

Las risas y las lágrimas, el miedo y la aventura, las venganzas y la improbable misericordia, el descubrimiento y la fascinación, el desahogo y la congoja, el ruido y la furia, el silencio y la calma. El antes, el durante, el después.

Un juego de rol no es una máquina del tiempo. Es algo más complejo: es una máquina de soñar. Y de una clase muy especial: una máquina para crear sueños compartidos.

Ahora está a tu servicio. Puedes usarla como mejor te parezca. Como dijo una vez un viejo caballero templario, elige sabiamente.

Nuestros sueños dan forma al mundo.

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.