

12

Juego de rol



Este documento se redacta sin ánimo de lucro alguno. Está inspirado por trabajos como Cthulhu Dark y Hex, a los que agradezco su influencia. Portada de Diversicat, alojada en Pixabay. Por OCL.

Oct 2023.





# INTRODUCCIÓN

12 Es un reglamento genérico y sencillo de libre difusión. Con él podrás imaginar y jugar en distintas ambientaciones. Los personajes se crean rápido. El sistema está contenido. Se anima a adaptar o crear nuevas reglas para según que ambientación sea preferida para vuestra mesa.

## PERSONAJES

Los personajes (Pjs) para cada jugador salvo el Director de juego (DJ) que tiene otras labores en las que preocuparse, son sencillos de crear. Lo primero es decidir un CONCEPTO adecuado a la ambientación. Guerrero norteño, Enano mercader, Cazarrecompensas del futuro, Detective privado, etc. Después anotaremos que dispone de 7 Puntos de RESISTENCIA. Si esta se acaba, el Pj sale del juego o muere, según proceda. Anotaremos el EQUIPO, tantos objetos como consideremos hasta 7, objetos menores pueden agruparse para gastar 1 de los 7 puntos. El equipo debe ser consensuado con el DJ. Añadiremos los Puntos de RIQUEZA (7-nº de objetos). Dibujar a nuestro personaje y/o añadir detalles de su aspecto y personalidad, nos dará una mejor experiencia de juego.

## DIRECTOR DE JUEGO

El Dj se encarga de narrar la aventura, interpretar Personajes no jugadores (PNJs), arbitrar y moderar las reglas, etc. Inicialmente el sistema está pensado para que no efectúe tirada de dados ninguna. Sí bien, se recomienda usar Tablas aleatorias para la elaboración de la aventura, de esta forma sorprender a los jugadores sobre la marcha, cosa que exige al DJ capacidad narrativa y de improvisación.

## TIEMPO

El tiempo de juego se mide casi siempre en Turnos y Escenas. Otras formas de contabilizar el paso del tiempo están permitidas, claro está, horas, minutos, semanas, etc.

En un TURNO, cada PJ podrá llevar a cabo 2 acciones, solo está permitido una acción de ataque en el turno. Así podremos recoger un objeto y desplazarnos; movernos y atacar; coger cobertura y disparar, etc.

Una ESCENA es un intervalo de tiempo definido por lo que acontece en ella. Una persecución, un combate, una interacción social, etc. Suele quedar claro cuando la escena empieza y termina.

# CHEQUEOS

Los jugadores, cuando el resultado de una acción sea incierto, tirarán los dados. Solo necesitarás un puñado de dados de 12 caras para jugar.

- Sí la acción a realizar es posible se lanza 1d12;
- Sí la acción está cubierta por las competencias del Concepto del Pj, se añade 1d12 a la tirada.
- Sí el PJ dispone de alguna herramienta, pieza de equipo y/o ayuda de otro Pj, se añade 1d12 a la tirada.
- Sí se gasta un Punto de EXPERIENCIA (Máx.1), lanzaremos 1d12 más.

En total tiraremos de 1d12 a 4d12. Cada dado que iguale o supere el nº 7 se considera un éxito. Los resultados posibles son:

- 0 éxitos y uno o más 1s en la tirada: Pifia. Si se recibe daño (auméntalo al doble) réstalo de RESISTENCIA, si se adquiere una consecuencia será grave a criterio del DJ.
- 0 éxitos: Fallo, aplica daño o consecuencia según la escena sea peligrosa o pueda perjudicar al PJ.
- 1 o más éxitos: Acierto según el nº de éxitos. Si se está enfrentando a un RETO, restar dichos éxitos del valor de RETO.
- 1 o más éxitos, y algún 12 en la tirada. Crítico, igual que en el apartado anterior pero ganaremos 1 Punto de EXPERIENCIA en el momento.

# RETOS

Cada situación que suponga un desafío necesitará de un nº de éxitos para ser eliminada. Desde un mercader que regatea hábilmente. Una pelea con un guardia de la fortaleza. Hackear una base de datos. Lanzar un conjuro. Etc. Normalmente entre 1 y 3 éxitos, pero el DJ puede otorgar puntuaciones más o mucho más altas, para enemigos finales, etc. Nada impide que en la misma escena estén presentes más de un RETO.

Algunos Retos son peligrosos, el combate, las trampas letales, etc., en dichos casos se debe asignar un valor de DAÑO al reto en cuestión. De esta forma si el PJ falla en su tirada adquirirá daño, o una consecuencia dada por el DJ. Las consecuencias deben incorporarse a la narración. De esta forma alguien atado, paralizado, etc... conservarán dicho estado, sea o no incapacitante hasta que decida el DJ, se DESCANSE, o se ingrese en un REFUGIO.

Ejemplos de RETO:

- 1 Esbirro menor, Reto 1; Daño 1.
- 1 Guardia de fortaleza; Reto 2; Daño 1. Consecuencia: Dar la alarma.
- Trampa de Cuchilla cortante; Reto 2; Daño 2.
- 1 Caballero: Reto 3; Daño 2. Consecuencia: Afrenta al honor.
- León de 6 patas; Reto 6; Daño 3.

# EXPERIENCIA

Al Término de una aventura el DJ otorgará de 1 a 3 Puntos de EXPERIENCIA. Con ellos, gastando 1 de los mismos se puede:

- Añadir 1d12 a un Chequeo.
- Recuperar 1 Punto de Resistencia.
- Interponerse para recibir un daño que se dirija a otra persona.
- Convertir una Pifia en un fallo normal.
- Incorporar un detalle narrativo a la escena en curso (moderado por el DJ).

<b>NOMBRE:</b>	
<b>CONCEPTO:</b>	<b>RES.</b>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<b>RIQ.</b>
<b>EQUIPO:</b>	<input type="checkbox"/>
<b>CONSECUENCIAS:</b>	

*Ejemplo de Carta de Personaje*