



FEROS

FEDORIAN ROLEPLAYING SYSTEM

SISTEMA UNIVERSAL PARA JUEGOS DE ROL

LIBRO DE REGLAMENTO

Documento de Referencia del Sistema (DRS)

Edición revisada







FEROS

FEDORIAN ROLEPLAYING SYSTEM

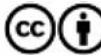
A nuestras familias y a
todos con quienes hemos
compartido infinitas aventuras,
sentados alrededor de una mesa
llena de hojas, lápices y dados.



CONJUNTO DE REGLAS UNIVERSALES PARA JUEGOS DE ROL

Documento de Referencia del Sistema (DRS) - Edición revisada.

Creado por: Orian Jaramillo Mejías y Federico M. Franco.

Editado y publicado por 


Reconocimiento Creative Commons 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

Eres libre de compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar, remezclar, transformar y construir sobre el material para cualquier fin, incluso comercial.
Estudio Fedorian no puede revocar estas libertades mientras se sigan los términos de la licencia:

Atribución: debe otorgar el crédito adecuado, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que Estudio Fedorian lo respalda a usted o su uso.

Sin restricciones adicionales: no puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.

FEROS: Fedorian Rolplaying System © 2024 by Orián Jaramillo Mejias and Federico M. Franco
is licensed under Attribution 4.0 International. To view a copy of this license, visit
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pautas adicionales de asociación para uso:

El título de su producto no debe incluir el nombre FEROS.

No debe afirmar ni insinuar que su producto es un lanzamiento oficial de FEROS, ni afirmar o insinuar que está aprobado por Estudio Fedorian o afiliado al mismo.

Puede hacer referencia a la marca FEROS en el texto interior y en las cubiertas de su producto.

Debe usar el siguiente logotipo en la portada o contraportada de su producto y en un tamaño más pequeño que el título de su producto. El logotipo no debe colocarse formando parte del título de su producto. Se puede cambiar el tamaño del logotipo, pero no se debe alterar su color, opacidad o relación de aspecto. Más versiones y variantes en <http://www.fedorian.com/feros>.

El texto legal de su producto debe incluir lo siguiente: FEROS es una marca comercial de Estudio Fedorian. La marca comercial y el logotipo "Funciona con FEROS" son © Estudio Fedorian y se utilizan con autorización.



Este Documento utiliza el masculino como expresión neutral en términos de género.

Imágenes ilustrativas realizadas por Orian Jaramillo Mejías.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Capítulo I: Lo esencial	6
¿Qué es un juego de rol?	6
Enfoque narrativo en un juego de rol	6
¿Qué es un sistema para juegos de rol?	7
¿Qué se necesita para jugar rol?	7
Capítulo II: Sistema y mecánicas	9
Primera parte	9
El sistema de reglas	9
Lo fundamental y el dado a utilizar	9
Las Características de los personajes	9
Las mecánicas	10
Acciones regulares	10
Acciones de tiempo extendido	11
Acciones confrontadas entre jugadores	12
Características promedio, notables y deficientes	13
Dificultades	13
Ayudas	14
Límite en Niveles de Resultado	14
Resultados de 10 y 1 en el dado	15
Habilidades	15
Segunda parte	17
Combate	17
El orden del combate	18
La salud	19
Armas, ataques y daños	20
Acumulación de daño	22
Recuperación y sanación	24
Armaduras	25
Escudos	26
Tercera parte	27
Máquinas, estructuras y seres gigantes	27
Economía y equipamiento	28
Listado referencial de costes	29
Cuarta parte	30
Magia y Poderes sobrenaturales	30
Realizar Magia o Poderes	30
Magia o Poderes Básicos, Avanzados o Maestros	31

Quinta parte	33
Avances	33
Deux Ex Mundi	34
Capítulo III: Creación de PJ's y Escenarios	36
Personajes Jugadores	36
1) Nombre de Personaje	36
2) Ascendencia	36
3) Trasfondo	37
4) Ocupación	37
5) Ama, Odia y Teme	37
6) Características	38
7) Cuadro para boceto	38
8) Habilidades	38
9) Equipo	38
10) Armadura y escudo	39
11) Condiciones	39
12) Notas	39
13) Monedas Recursos Créditos	39
14) Avances	39
15) Tablas	39
16) Salud	39
17) Deux Ex Mundi	39
Hoja de Personaje Jugador referencial	40
Escenarios	41
Creación de Ascendencias, Trasfondos y Ocup.	44
Acerca de Fichas de PNJ's, monstruos y enemigos	47
Compilado de Tablas	48
Hoja de Personaje Jugador	50
Palabras de Estudio Fedorian	51

CAPÍTULO I: LO ESENCIAL

¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol es una actividad lúdica donde un grupo de personas (normalmente de tres a cinco) se reúnen, de manera física o virtual, para contar en conjunto una historia imaginaria. Cada sesión de juego dura unas tres o cuatro horas.

De este grupo, una persona cumple la función especial de dirigir la partida, creando la historia o aventura donde se verán envueltos el resto de jugadores, describiendo los lugares, personificando a quienes habitan ese mundo ficticio (denominados **Personajes No Jugadores** o PNJ's) y narrando los resultados de las acciones y decisiones de los demás. **A ESTE PARTICIPANTE SE LE LLAMA DIRECTOR O DIRECTORA DE JUEGO (DJ).**

Cada uno de **los demás participantes** se encargará de representar narrativamente a un personaje. **A dichos personajes SE LES LLAMA PERSONAJES JUGADORES (PJ'S).** Los participantes representarán y describirán las acciones de sus PJ's, diálogos, intenciones y motivaciones, embarcándose y protagonizando, por medio del mismo, la aventura o historia que plantea el DJ.

Esta **narración es manejada por una serie de reglas o mecánicas** que implican el lanzamiento de dados y **permiten determinar si los PJ's logran hacer lo que se proponen**, ya sea desde poder golpear a un enemigo (o que el enemigo los ponga en dificultades), sobreponerse al miedo por presenciar algo aterrador o hasta conseguir algún descuento en una tienda.

Enfoque narrativo en un juego de rol

Hay distintas maneras de abordar un juego de rol. Existen sistemas con mayor o menor cantidad de reglas y sus mecánicas condicionan, en gran medida, el tono y estilo de juego. Unos abogan más por la interpretación y la interacción, otros más por la estrategia, cubriendo cada mínimo aspecto.

Sin embargo, hay que destacar que un juego de rol, más allá de su sistema y enfoque, siempre implica, en su esencia, un carácter narrativo (en mayor o menor grado) pues **las bases fundamentales son el diálogo, la descripción y la narración conjunta entre los participantes**.

Como característica de sistema, FeRoS (Fedorian Roleplaying System), aborda el rol desde una perspectiva más enfocada en el carácter narrativo que al detalle exhaustivo de mecánicas.

¿Qué es un sistema para juegos de rol?

Se conoce como sistema para juegos de rol a todo el conjunto de reglas y mecánicas utilizadas para llevar a cabo una partida de rol. Establece el tipo de dados a utilizar, características o atributos de los PJ's y PNJ's, datos, forma de anotarlos en sus respectivas hojas o fichas y cualquier aspecto necesario para que el juego se desarrolle. El sistema tiene un impacto en el estilo mismo de cómo se desenvuelve la partida.

Generalmente los juegos de rol están ambientados en un escenario, ambientación o entorno determinado que establece gran parte de su atractivo, así como parámetros estilísticos y temáticos. Una gran cantidad de juegos de rol se basan en escenarios de fantasía medieval, pero hay un abanico inmenso: terror, presente distópico, futuro cyberpunk, ópera espacial y mucho más.

FeRoS es un sistema universal, el cual se puede adaptar para jugar partidas basadas en cualquier tipo de escenario.

FeRoS es un sistema de mecánicas sencillas, ágiles y emocionantes, que apunta a un nivel de realismo elevado. Valora más la capacidad de inventiva e interpretación de todos los participantes que el énfasis en detalles de reglamento, sin descartar el carácter táctico o estratégico, en especial porque los PJ's siempre tienden a mantener cierta "fragilidad", lo que contribuye a la tensión y tener que pensar muy bien sus acciones.

Lo fundamental en FeRoS es: primero narrar y describir lo que se desea hacer y después lanzar el dado (si es que resulta necesario). Los detalles son importantes por cómo enriquecen la narración, no por su incidencia en las mecánicas.

Será el DJ quien se encargue de interpretar el resultado de los lanzamientos, desestimará la necesidad de hacerlos o brindará la oportunidad a los propios jugadores de describir por si mismos cómo sale todo, para bien o para mal.

¿Qué se necesita para jugar rol?

Lo más importante es poner a volar la imaginación junto amigos o conocidos, quienes deseen pasar un buen rato construyendo relatos memorables.

Se necesita también tener al menos una aventura (o módulo) preparado por parte del DJ y que los demás participantes creen sus PJ's, valiéndose de las hojas destinadas para ello (se puede encontrar un modelo en la página 50 de este libro).

El uso de música, elementos decorativos alusivos e imágenes también ayuda mucho a adentrarse en la experiencia. Si se trata de sesiones presenciales, hojas de papel, lápices, marcadores y borradores son muy útiles.

También es importante tener acceso a este **libro de reglamento** durante la partida y a un **libro de escenario** (en el caso de que se esté utilizando), así como algo con lo que el DJ pueda mantener sus notas, esquemas y mapas fuera de la vista curiosa de los demás participantes. Normalmente esto se hace con un accesorio llamado **pantalla de Director o Directora de Juego**.

En cuanto al uso de miniaturas o tableros (bastante común en algunos juegos de rol) si bien se emplean como ayuda para entender alguna situación, no son fundamentales. Con FeRoS no importa tanto cuántos metros o casillas podría caminar o no un personaje en un tiempo determinado, el alcance específico de un ataque a distancia o el radio que ilumina una antorcha. Lo que importa es la narración, que las propuestas sean coherentes con respecto a lo que se está contando, la interpretación y las emociones dentro del juego.

CAPÍTULO II: SISTEMA Y MECÁNICAS

PRIMERA PARTE

El sistema de reglas

FeRoS (Fedorian Roleplaying System), es un sistema de licencia abierta creado y desarrollado por Estudio Fedorian para su implementación en un amplio espectro de juegos de rol de sobremesa.

Es un concepto y conjunto de reglas muy rápido de aprender, de gran sencillez y versatilidad, sin cálculos complicados o uso de gran cantidad de dados.

Lo fundamental y el dado a utilizar

La gran mayoría de sistemas de juegos de rol utilizan un conjunto o tipo de dados para realizar los lanzamientos o chequeos. **FeRoS utiliza el dado de 10 caras (d10)**.

Con un resultado de 6 o más al lanzar el dado, el PJ empieza a tener éxito en lo que intenta hacer. Si el resultado es menor, el PJ, por lo general, falla.

El fallo de un PJ tiende a representar el éxito de PNJ's enemigos, oponentes u otro PJ con el que se esté confrontando.

Con FeRoS el DJ no lanza (o casi no lanza) el dado. Su responsabilidad es preparar, dirigir y lograr que la partida mantenga el ambiente y sea emocionante.

El resultado de los lanzamientos de los PJ es suficiente para determinar si los PNJ's tienen éxito o no, dando pie a lo que pueda suceder.

Las Características de los Personajes

En FeRoS cada Personaje Jugador posee **cuatro Características** que lo define:

AGILIDAD:

La pericia y destreza del Personaje, tanto a nivel de motricidad fina como gruesa.

COMPLEXIÓN:

Engloba tanto la resistencia como la fortaleza física del Personaje.

ESPÍRITU:

Es la voluntad, ánimo, valentía, convicción y lo férreo de sus creencias.

MENTE:

Refleja la inteligencia, sagacidad, capacidad de observación y análisis.

Cuando se crea un PJ, el jugador o jugadora elige:

- Que una de sus Características sea **NOTABLE**.
- Que dos de sus Características sean **PROMEDIO**.
- Que una de sus Características sea **DEFICIENTE**.

En el caso de que el PJ sobreviva a varias sesiones y avance en múltiples aventuras, es posible que algunas de sus Características mejoren o que incluso lleguen a ser **EXCEPCIONALES**.

LAS MECÁNICAS

Acciones regulares

Para determinar si un PJ puede lograr algo que desea realizar, el DJ determina cuál de las Características es la pertinente y el jugador o jugadora **lanza un dado de 10 caras (1d10)**.

Con un resultado de **6 o más** en el dado, el PJ logra su cometido.

No obstante **hay seis (6) NIVELES DE RESULTADO (NdR)** según el número obtenido en el dado:

- **10: Éxito espectacular:** el Personaje logra lo que quiere con algún beneficio extra. **NdR: 6**.
- **9 a 8: Éxito:** el Personaje logra lo que quiere. **NdR: 5**.
- **7 a 6: Éxito con consecuencia:** el Personaje logra lo que quiere, pero algo no saldrá bien. **NdR: 4**.

- **5 a 4: Fallo o Éxito con consecuencia grave:** el Personaje no consigue lo que quiere. Puede decidir lograrlo, pero acarreando con ello **algo muy negativo y de seriedad considerable.** **NdR: 3.**

- **3 a 2: Fallo:** el Personaje no consigue lo que quiere. **NdR: 2.**

- **1: Fallo catastrófico:** el Personaje no consigue lo que quiere y sufre un revés que le ocasiona **algo muy negativo y de seriedad considerable.** **NdR: 1.**

Niveles de Resultado. Acciones regulares

6 10: Éxito espectacular

5 9-8: Éxito

4 7-6: Éxito con consecuencia

3 5-4: Fallo o Éxito con consecuencia grave

2 3-2: Fallo

1 1: Fallo catastrófico

Cuando sucede algo negativo, el DJ, en vez de decidir unilateralmente qué pasa, puede preguntarle a los demás participantes propuestas de qué es lo que ha salido mal, pudiendo tener la última palabra según las opciones presentadas o dando la oportunidad de escoger al jugador que hizo el lanzamiento.

Acciones de tiempo extendido

Hay veces que las acciones no se resuelven en un momento fugaz y exigen que se les dedique desde varios minutos hasta horas o días para poder lograrlas: construir algo, investigar en profundidad sobre algún tema, negociar alianzas entre grupos enemistados. A esto se le llama Acciones de tiempo extendido.

Pero a pesar del tiempo, a veces es posible que las cosas no salgan como el PJ desea.

Mecánicamente, se resuelven de igual manera que las Acciones regulares, pero con incidencia directa sobre el tiempo que se les dedica. Se elige cuál de las cuatro características es la más pertinente, se lanza 1d10 y con un resultado de 6 o más el PJ lo logra, **habiéndose seis (6) diferentes NIVELES DE RESULTADO (NdR):**

- **10: Logro espectacular:** el Personaje logrará lo que quiere en la **mitad del tiempo estimado o menos.** **NdR: 6.**

- **9 a 8: Logro:** el Personaje logrará lo que quiere en el tiempo estimado.
NdR: 5.

- **7 a 6: Logro demorado:** el Personaje logrará lo que quiere, pero en el doble del tiempo estimado o más. **NdR: 4.**

- **5 a 4: Fracaso o logro con consecuencia:** al transcurrir el tiempo estimado, el Personaje no logra lo que quiere. Puede decidir lograrlo, **pero algo no saldrá bien.** **NdR: 3.**

- **3 a 2: Fracaso:** al transcurrir el tiempo estimado, el Personaje no consigue lo que se propone. **NdR: 2.**

- **1: Fracaso catastrófico:** al transcurrir el tiempo estimado, el Personaje no consigue lo que se propone y sufre un revés que le ocasiona **algo muy negativo y seriedad considerable.** Además, le será imposible volver a intentar la acción o podrá, pero mucho después. **NdR: 1.**

Niveles de Resultado. Acciones de tiempo extendido

- | | |
|---|--|
| 6 | 10: Logro espectacular (en la mitad del tiempo estimado o menos) |
| 5 | 9-8: Logro (en el tiempo estimado) |
| 4 | 7-6: Logro demorado (en el doble del tiempo estimado o más) |
| 3 | 5-4: Fracaso o Logro con consecuencia (en el tiempo estimado) |
| 2 | 3-2: Fracaso (en el tiempo estimado) |
| 1 | 1: Fracaso catastrófico (en el tiempo estimado. No hay reintentos) |

Dependiendo del contexto de la narración, es posible que sea el DJ quien realice en secreto determinado lanzamiento de acción de tiempo extendido en vez del jugador (o que el jugador lo haga a ciegas y sea el DJ el único que vea el resultado) a fin de mantener la intriga sobre como resultan las cosas hasta último momento.

Acciones confrontadas entre jugadores

Es posible que haya ocasiones donde los jugadores hagan que sus PJ's realicen acciones unos contra otros, como una pelea entre ellos, por ejemplo.

En este caso, el lanzamiento se resuelve con las mecánicas descritas anteriormente, pero tomando en cuenta quién tuvo la iniciativa de la acción. Esta iniciativa no se decide mediante lanzamiento de dado. Las descripciones y la narración es lo que proporcionan el sentido de ello. El DJ tendrá la última palabra al respecto.

El participante con la iniciativa de la acción será quien realice el lanzamiento de dado y, **en el caso de tener consecuencias, será el jugador contra quien dirigía la acción el que decidirá dichas consecuencias**, con el arbitraje y palabra final del DJ al respecto.

Tras el lanzamiento de quien llevaba la iniciativa, el jugador contra quien se dirigía la acción tendrá derecho a realizar un lanzamiento, siendo ahora el otro jugador quien elija las consecuencias, en caso de haberlas.

Características promedio, notables y deficientes

Dependiendo de la asignación que se le haya otorgado a cada Característica del PJ, ello tendrá **incidencia en el Nivel de Resultado (NdR)** tras lanzar el dado, pudiendo aumentarlo o disminuirlo.

MUY IMPORTANTE: el aumento o disminución aplica al NdR, no al número obtenido en el dado.

Cuando una Característica es PROMEDIO: se mantiene el NdR obtenido.

Cuando una Característica es NOTABLE: aumenta en 1 el NdR obtenido.

Cuando una Característica es DEFICIENTE: disminuye en 1 el NdR obtenido.

Dificultades

Algunas circunstancias pueden hacer que una acción del Personaje sea más **fácil** o más **difícil** de realizar.

Para ello hay que tomar en cuenta la dinámica de la narrativa, si el PJ cuenta con alguna Habilidad para hacer lo que pretende, si las circunstancias le son favorables (o no) y cualquier otro aspecto de la situación.

IMPORTANTE: si lo que intenta hacer un PJ es absolutamente imposible o, por el contrario, es tan sencillo que resulta intrascendente, no se justifica que haya lanzamiento de dado, pues no podrá realizarlo o le será trivial. El lanzamiento de dado debe realizarse para aspectos determinantes en el transcurso de la narración.

Al igual que las Características, la dificultad tendrá incidencia en el NdR tras haber lanzado el dado, pudiendo aumentarlo o disminuirlo.

Cuando una acción es NORMAL: se mantiene el NdR obtenido.

Cuando una acción es FÁCIL: aumenta en 1 el NdR obtenido.

Cuando una acción es DIFÍCIL: disminuye en 1 el NdR obtenido.

Ayudas

Si un PJ recibe la ayuda de otro u otros PJ's (o PNJ's aliados), ello se debe declarar antes de lanzar el dado, siendo narrado y justificado de manera convincente. Si lo descrito es satisfactorio, se puede bajar la dificultad de una acción:

Una acción DIFÍCIL pasa a ser NORMAL.

Una acción NORMAL pasa a ser FÁCIL

Una acción FÁCIL pasa a obviar el lanzamiento del dado.

La cantidad de Personajes que ayudan a otro no inciden en bajar más la dificultad de una acción.

También hay que tomar en cuenta que el o los PJ's que ayudan deben tener la Característica pertinente con igual o mayor asignación que el Personaje que pretende hacer la acción (deficiente, promedio, notable, excepcional) o poseer una Habilidad que pueda ser complementaria o de utilidad.

Límite en el aumento o disminución de Niveles de Resultado

Ninguna circunstancia puede hacer que el NdR de un lanzamiento aumente o disminuya más de 2.

Por ejemplo: si un PJ intenta hacer una acción DIFÍCIL (-1 NdR) con una característica en la que es DEFICIENTE (-1 NdR), ya tendría una disminución de 2 y ese sería el máximo.

Tras lanzar el dado, si el PJ obtiene un 6 (NdR 4: Éxito con consecuencia) debido a las disminuciones el NdR baja a 2 (Fallo).

Varios factores pueden incidir en aumentos y disminuciones a la vez.

Por ejemplo: un PJ con una Característica NOTABLE (+1 NdR) intenta hacer una acción DIFÍCIL (-1 NdR) pero cuenta con la ayuda de un compañero que tiene una habilidad que complementa bien lo que intenta hacer (+1 NdR): $+1 - 1 + 1 = +1$ NdR.

Tras lanzar el dado, si el PJ obtiene un 3 (NdR 2: Fallo) el NdR sube a 3 (Fallo o Éxito con consecuencia grave).

Resultados de 10 y 1 en el dado

Los únicos lanzamientos que no varían su NdR son cuando se obtiene en el dado un resultado de 10 o de 1. Sin embargo, hay dos salvedades:

- Si el lanzamiento es de una **Característica DEFICIENTE** (-1 NdR), la acción es DIFÍCIL (-1 NdR) y no se tiene ayuda o Habilidad pertinente: **El NdR (6) del 10 Sí DISMINUYE a NdR 4.**
- Si el lanzamiento es de una **Característica EXCEPCIONAL** y:

La acción es NORMAL (+0 NdR) o FÁCIL (+1 NdR): **El NdR (1) del 1 SÍ AUMENTA a NdR 2.**

La acción es DIFÍCIL (-1 NdR) pero se tiene ayuda o Habilidad pertinente (+1 NdR): **El NdR (1) del 1 SÍ AUMENTA a NdR 2.**

Habilidades

En FeRoS las Habilidades de un PJ están **definidas mediante palabras clave**. Dichas Habilidades son otorgadas por el Ascendente, Trasfondo y Ocupación del PJ (ver el Capítulo III).

A diferencia de otros sistemas, cada una de las Habilidades en FeRoS no tiene implicaciones mecánicas complejas o detalladas. El tener una Habilidad significa que el Personaje tiene conocimiento y pericia en dicha área.

Cuando en medio de una partida es posible justificar que una Habilidad del PJ le permite afrontar la situación o realizar una acción donde esa Habilidad resulta necesaria o pertinente, puede haber dos panoramas:

- a) Sin la Habilidad es imposible realizar la acción.** Tenerla le da derecho al PJ de efectuar el lanzamiento para determinar el resultado. Un ejemplo de esto son las Magias, Poderes sobrenaturales o conocimientos altamente especializados y específicos.

b) Tener la Habilidad no es determinante para que el PJ pueda o no realizar la acción, pero tenerla simplifica las cosas. La dificultad de la acción se ve reducida según a lo descrito en el apartado de Ayudas:

Una acción DIFÍCIL pasa a ser NORMAL.

Una acción NORMAL pasa a ser FÁCIL

Una acción FÁCIL pasa a obviar el lanzamiento del dado.

Al igual que lo señalado en el apartado de Límite en el aumento o disminución en Niveles de Resultado, tener una Habilidad tampoco puede hacer que el NdR del lanzamiento aumente o disminuya más de 2, pero es un factor más a la hora de determinar los acumulados.

Por ejemplo: un PJ con Característica PROMEDIO (+0 NdR) intenta hacer una acción DIFÍCIL (-1 NdR), pero tiene una Habilidad pertinente que se lo facilita (+1 NdR). Eso hace que la acción pase a ser NORMAL (+0 NdR).

Además, el PJ cuenta con la ayuda de un compañero que no posee una Habilidad pertinente, pero tiene la Característica a utilizar en PROMEDIO, lo que proporciona +1 NdR. Finalmente obtiene en total +1 NdR (+0 -1 +1 +1).

SEGUNDA PARTE

Combate

En FeRoS los combates se llevan a cabo por rondas. Durante una ronda, cada jugador tiene oportunidad de describir lo que desea hacer su PJ y determinar el resultado.

Para determinar el resultado en los combates se siguen las mecánicas ya descritas, haciendo un lanzamiento de Característica según el tipo de ataque o maniobra que se vaya a realizar:

Para combate CUERPO A CUERPO, se realiza un lanzamiento de: COMPLEXIÓN.

Para combate a DISTANCIA, se realiza un lanzamiento de: AGILIDAD.

Para combate con PODERES sobrenaturales, religiosos o metafísicos, se realiza un lanzamiento de: ESPÍRITU.

Para combate con MAGIA, capacidades psíquicas o similares, se realiza un lanzamiento de: MENTE.

Cuando los PJ's combaten contra enemigos, si tienen éxito en el lanzamiento del ataque, lo normal es hacerles daño (realizando posteriormente un lanzamiento para el arma según su Categoría - ver sección de Armas, ataques y daños-).

Si tienen éxito espectacular, puede traducirse en aumentar un Nivel de Daño al obtenido en el lanzamiento del arma o lanzar dos dados y quedarse con el mejor resultado (ver sección de Armas, ataques y daños).

Un fallo se traduce en que el o los enemigos **lograrán bloquear, esquivar o resistir el ataque**.

Cuando el resultado implica **una consecuencia**, si bien en combate hay muchas posibilidades (armas rotas, quedarse sin munición, tropezar) **lo más normal es que el enemigo (en caso que pueda y sea coherente) realice un contraataque**. Por lo general, se permite que el PJ pueda hacer un lanzamiento aparte para bloquar, esquivar o resistir el contraataque.

En el caso de **una consecuencia grave**, más allá de todas las posibilidades según la situación, lo más común es que el enemigo le ocasione **daño automáticamente al PJ, sin que éste tenga la posibilidad de bloquear, esquivar o resistir**.

Si el resultado del ataque es un **fallo catastrófico**, lo más común será que el enemigo le ocasione **daño automáticamente al PJ, aumentando además un Nivel de Daño que obtenga en el lanzamiento del arma o lanzando dos dados y quedándose con el mejor resultado** (ver sección de Armas, ataques y daños).

En el caso de que los PNJ's o enemigos sean quienes actúen contra los PJ's, los jugadores podrán intentar bloquear, esquivar o resistir siguiendo la premisa establecida según el tipo de ataque. Si tienen éxito, los PJ's podrán evitar el daño (e incluso **contraatacar en el caso de un éxito espectacular**). **Las consecuencias**, si bien no implicarán daño (es lo que los PJ's intentan evitar) **se traducirán en complicaciones de otro tipo, como pérdida de armas o equipo, tropezar, entorpecer a un compañero, que los enemigos reciban refuerzos, que algo acontezca en el lugar del enfrentamiento o más**.

Dado a que en FeRoS el DJ no tiende a realizar lanzamiento de dados (salvo para occasionar daños) anunciará y describirá las acciones de los PNJ's y enemigos. Que tengan éxito o no depende del resultado de los lanzamientos de los jugadores.

Al tratarse de un sistema de enfoque narrativo, es importante que todos los jugadores describan lo que quieren hacer sus PJ's antes de realizar cualquier lanzamiento de dados, tomando en cuenta la descripción de la situación que haya planteado el DJ.

El orden del combate

Resulta fundamental seguir la premisa de **que los participantes describan lo que quieren hacer sus PJ's según la situación planteada**. Una vez teniendo la idea general, el DJ decide el orden en que actuarán los PJ's, PNJ's, enemigos y cómo se irá desarrollando la ronda.

Si no es posible determinar un orden de acción lógico, el DJ puede decidir otorgar el orden de acción **siguiendo un sentido ya sea de izquierda a derecha o de derecha a izquierda**, según la ubicación de los jugadores en la mesa.

Una vez que todos han podido actuar y se hayan tanto narrado como descrito los resultados de las acciones, finaliza la ronda y, en caso de ser necesario, se inicia una nueva. En tiempo de juego se considera que una ronda dura unos segundos.

Con FeRoS las luchas son rápidas y brutales. Cada golpe puede dejar de inmediato a cualquiera en las puertas de la muerte o con la psique totalmente quebrada.

La salud

La salud va más allá de cuánto puede resistir alguien antes de caer abatido por las heridas. FeRoS contempla que los personajes tienen salud de dos tipos e independientes la una de la otra: CÓRPUS y ÁNIMA.

La salud Corpus: representa el estado ante las heridas, enfermedades o efectos que lastimen o deterioren el estado físico.

La salud Ánima: tiene que ver con la estabilidad mental, la cordura, el estado ante el miedo u horror, maldiciones, hechizos, control mental o la corrupción interior.

FeRoS pretende abordar la salud de manera bastante realista. No lo hace por puntos, sino por estados de la misma.

La salud tiene seis (6) estados:

- **ÓPTIMA:** estado de bienestar absoluto. No hay daños o afectación de ningún tipo. Es el estado por defecto y como se inicia en el juego normalmente.

- **Daño SUPERFICIAL:**

Corpus: representa algún rasguño menor, moretón, corte de poca importancia o malestar.

Ánima: representa alguna angustia, perturbación, aquezas o nervios controlables.

Cuando se tiene daño superficial, **no hay impedimentos** o aumento en la dificultad de las acciones.

- **Daño SEVERO:**

Corpus: representa heridas profundas, dolorosas pero soportables. Presencia de sangrado o contusión notable, afectación notoria.

Ánima: representa miedo profundo, paranoia. Uso de la razón o control personal comprometidos.

Cuando se tiene daño severo, **las acciones realizadas con Características relacionadas con su tipo son DIFÍCILES:**

- Corpus: Agilidad y Complexión.
- Ánima: Espíritu y Mente.

En el caso de PNJ's o enemigos, ocasiona que **acciones de los PJ contra ellos que tengan que ver con dichas Características sean FÁCILES**.

- **Daño GRAVE:**

Corpus: representa heridas serias que necesitan de atención en cuanto sea posible. Hemorragias o deterioro abundante y el cuerpo pierde sus capacidades de manera importante.

Ánima: representa tener horror intenso, distorsión de la realidad, pérdida de las convicciones o del auto control casi de forma total.

Cuando se tiene daño grave, **las acciones con TODAS las Características son DIFÍCILES**.

En el caso de PNJ's o enemigos con este estado, ocasiona que **todas las acciones de los PJ contra ellos sean FÁCILES**. En condiciones normales, PNJ's con daño grave intentarán huir o se rendirán voluntariamente.

- **Daño INCAPACITANTE (K.O.):**

Corpus: representa caer en desmayo o estado comatoso. A un paso de fallecer.

Ánima: representa pérdida momentánea o permanente de la razón. Se sucumbe ante la corrupción o el control ajeno.

Cuando tiene daño incapacitante, **se pierde el control del Personaje**, siendo imposible que pueda realizar acciones o, por el contrario, con todas sus acciones a merced de las decisiones del DJ.

En el caso de PNJ's o enemigos, **se traduce en que caen muertos o son subyugados**.

Armas, ataques y daños

En FeRoS las armas y cualquier cosa con las que se pueda infligir algún tipo de daño o malestar dentro del relato no mide su efectividad por puntos sino que causan que la salud del objetivo caiga en algún estado específico, lo que se conoce como **Nivel de Daño (NdD)**. El sistema posee tres Categorías de armas o ataques:

- **CATEGORÍA 1 (C1):** todos los ataques realizados con el cuerpo (golpes, patadas, cabezazos) armas pequeñas como navajas, cuchillos, dagas, porras, espadas cortas, hachas de mano, ballestas de mano, armas improvisadas, bastones, pistola 9mm y

ataques o daños de cualquier naturaleza que, aunque peligrosos, no es probable que puedan incapacitar a alguien con un sólo impacto.

Cuando se haga daño con un ataque C1, se lanza 1d10 y se compara con la siguiente tabla para determinar el NdD realizado:

Niveles de Daño de Armas y ataques Categoría 1

- 4** 10: Incapacitante
- 3** 9: Grave
- 2** 8-7: Severo
- 1** 6-1: Superficial

• **CATEGORÍA 2 (C2):** la mayoría de las armas o ataques en general. Espadas largas, hachas, escopetas, arcos, ballestas, rifles, subfusiles, la mayoría de los revólveres y armas semiautomáticas, así como daños mágicos o efectos con buena probabilidad de lastimar de forma considerable.

Cuando se haga daño con un ataque C2, se lanza 1d10 y se compara con la siguiente tabla para determinar el NdD realizado:

Niveles de Daño de Armas y ataques Categoría 2

- 4** 10-9: Incapacitante
- 3** 8-6: Grave
- 2** 5-3: Severo
- 1** 2-1: Superficial

• **CATEGORÍA 3 (C3):** armas o ataques particularmente letales, con alta posibilidad de dejar fuera de combate con tan sólo un impacto. Mandobles o hachas de dos manos, ballestas o ametralladoras pesadas, explosivos, bazucas, misiles, ataques de seres de gran tamaño, armas de plasma y conjuros devastadores.

Cuando se haga daño con un ataque C3, se lanza 1d10 y se compara con la siguiente tabla para determinar el NdD realizado:

Niveles de Daño de Armas y ataques Categoría 3

- 4** 10-6: Incapacitante
- 3** 5-4: Grave
- 2** 3-2: Severo
- 1** 1: Superficial

Para el buen uso efectivo de un arma o ataque, la Ascendencia, Trasfondo u Ocupación del Personaje debe indicar que tiene Habilidad en el uso de la misma (ver Capítulo III). Si no es así, utilizarla le será imposible o le ocasionará incremento en la dificultad de la acción.

Acumulación de daño

Cuando algún PJ o PNJ ha recibido algún NdD, su salud puede deteriorarse más si recibe daño adicional:

Si recibe un NdD mayor al estado de salud que ya tiene, pasa inmediatamente a dicho estado.

Si acumula tres NdD iguales, el tercero pasa inmediatamente al estado siguiente.

Si recibe un NdD menor al estado de salud que ya tiene, se ignora y mantiene el que posee.

Ejemplos:

Salud	Corpus	Ánima
Incapacitante	<input type="checkbox"/> K.O.	<input type="checkbox"/> K.O.
◆◆◆◆ Grave	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆◆ Severo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Superficial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Salud	Corpus	Ánima
Incapacitante	<input type="checkbox"/> K.O.	<input type="checkbox"/> K.O.
◆◆◆◆ Grave	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆◆ Severo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Superficial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Un PJ que está Óptimo, recibe daño Corpus Severo. Se marca la casilla correspondiente en la columna.

Salud	Corpus	Ánima
Incapacitante	<input type="checkbox"/> K.O.	<input type="checkbox"/> K.O.
◆◆◆◆ Grave	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆◆ Severo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Superficial	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



Salud	Corpus	Ánima
Incapacitante	<input type="checkbox"/> K.O.	<input type="checkbox"/> K.O.
◆◆◆◆ Grave	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆◆ Severo	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Superficial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Un PJ que está en Ánima Superficial, recibe daño Ánima Grave. Marca directamente esa casilla y pasa a estar en dicho nuevo estado de salud.



Salud	Corpus	Ánima
Incapacitante	<input type="checkbox"/> K.O.	<input type="checkbox"/> K.O.
◆◆◆◆ Grave	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
◆◆ Severo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Superficial	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Salud	Corpus	Ánima
Incapacitante	<input type="checkbox"/> K.O.	<input type="checkbox"/> K.O.
◆◆◆◆ Grave	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
◆◆ Severo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Superficial	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Un PJ que está en Corpus Superficial, recibe un par de daños Corpus Superficiales más. Pasa a Severo inmediatamente al marcar la última casilla del renglón.

Salud	Corpus	Ánima
Incapacitante	<input type="checkbox"/> K.O.	<input type="checkbox"/> K.O.
◆◆◆◆ Grave	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
◆◆ Severo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Superficial	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Salud	Corpus	Ánima
Incapacitante	<input type="checkbox"/> K.O.	<input type="checkbox"/> K.O.
◆◆◆◆ Grave	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
◆◆ Severo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Superficial	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Un PJ que esta en Ánima Grave, recibe posteriormente daño Ánima Severo. Al ser menor, ignora ese daño y mantiene su estado en Grave.

REGLA OPCIONAL: Acumulación de daño acentuada.

Algunas personas pueden sentir poco satisfactorio que, tras lograr impactar con un ataque, el NdD resultante, **si es menor al estado de salud del objetivo**, sea ignorado sin causar efecto.

El hecho es que, antes de caer incapacitado, son sólo tres niveles de salud (y a partir del segundo ya se empiezan a tener dificultades). Además, todas las Categorías de arma o ataque tienen posibilidad de infringir cualquier NdD con tan solo un lanzamiento.

Además, si no fuera así, las armaduras y escudos rendirían menos, ya que se utilizarían con mayor frecuencia para disminuir los NdD (ver sus apartados).

No obstante, **si a pesar de dichas consideraciones, un grupo de juego quisiera que los NdD menores tuvieran impacto**, se puede decidir utilizar la regla opcional de **Acumulación de daño acentuada**.

Con esta regla opcional, **si se recibe un NdD menor al estado de salud que se tiene, en vez de ignorarse, es considerado como uno de igual magnitud**. Al acumularse tres, se pasa inmediatamente al estado siguiente, tal como indican las reglas.

Tomar en cuenta que esto **eleva de manera considerable la peligrosidad de las partidas para los PJ**, ya que el implementarlo debe ser válido tanto para el daño que ellos ocasionan como para el que les hacen.

Recuperación y sanación

Lo más normal para recuperar salud es mediante procedimientos médicos, primeros auxilios o tomar un buen descanso.

En el caso de **daño Corpus**, los métodos pueden pasar por limpieza de heridas, detención de sangrado, desinfección, entabillado o intervención quirúrgica. Para el **daño Ánima** implica desde poder compartir con alguien cercano, meditar, tomar tranquilizantes o intervenciones en lugares especializados.

Dependiendo del escenario de juego, cabrá la posibilidad de intervenciones mágicas, místicas, reparaciones mecánicas o sistemas de regeneración.

En líneas generales, **para sanar completamente y volver a estar óptimo** (sin magia o tecnología avanzada mediante) se toma en cuenta el siguiente parámetro:

Sin intervención de ningún tipo:

- Daño superficial: 1 día.
- Daño severo: 1 semana.
- Daño grave: 1 mes.
- Daño incapacitante: 1 trimestre (si se logra sobrevivir).

Con ayuda o tratamientos:

- Daño superficial: 1 hora.
- Daño severo: 1 día.
- Daño grave: 1 semana.
- Daño incapacitante: 1 mes.

Magia, Poderes o tecnología pueden tener como efecto curar uno o varios NdD de inmediato. Cuando lo hacen, el objetivo pasa a estados inferiores, sin importar si tiene casillas adicionales marcadas en un renglón (dichas casillas sirven para controlar acumulados). **El estado de salud se lleva y marca en las columnas**.

Recordatorio de cuántas Características son afectadas

Columna del estado de salud Corpus

Control de acumulados para Corpus

	Salud	Corpus	Ánima	
Incapacitante	<input type="checkbox"/>	K.O.	<input type="checkbox"/>	K.O.
◆◆◆◆ Grave	●	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	●	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
◆◆ Severo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Superficial	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Columna del estado de salud Ánima

Control de acumulados para Ánima

Armaduras

Son indumentarias diseñadas o utilizadas con la intención de intentar proteger al portador de recibir daño ocasionado por cosas como armas, golpes, energía o trampas.

Dependiendo del escenario del juego, las armaduras pueden ser de distinta naturaleza, desde cuero o metal hasta mágicas.

Las armaduras, independientemente de su estilo, diseño o contexto, **se clasifican en tres tipos: LIGERAS, MEDIAS o PESADAS.**

Las armaduras LIGERAS incluyen elementos de cuero, piel, acolchados o textiles reforzados.

Las armaduras MEDIAS incluyen elementos metálicos o materiales especiales como kevlar o plastiacero, con cobertura de alta resistencia ubicada en sectores de partes vitales.

Las armaduras PESADAS están constituidas por placas metálicas completas o materiales equivalentes, con acolchados o refuerzos internos, cascós, guantes y botas de cobertura total.

Al portar una armadura, se puede utilizar para reducir NdD causados por armas o ataques.

- **Las armaduras LIGERAS** pueden reducir un (1) NdD recibido.
- **Las armaduras MEDIAS** pueden reducir dos (2) NdD recibidos. Pueden hacerlo reduciendo dos NdD de un sólo ataque o uno de dos ataques diferentes.
- **Las armaduras PESADAS** pueden reducir tres (3) NdD recibidos. Pueden hacerlo reduciendo tres NdD de un solo ataque o distribuirlo entre ataques diferentes.

Si se utilizan todas las reducciones que permite una armadura, **no se pueden volver a utilizar hasta que es reparada**. Reparar una armadura implica dedicar tiempo, por lo menos una hora por cada NdD que puede reducir.

Opcionalmente (pero recomendable) el DJ **puede exigir también que el PJ pague un monto** de 2 monedas, 300 recursos o 2.000 créditos (ver Economía y equipamiento) por cada NdD que puede reducir la armadura a ser reparada.

Para utilizar una armadura de manera eficiente, el personaje debe tener Habilidad en el uso de su tipo. Si no la tiene, el DJ puede -por decisión personal o por azar- negar las reducciones de NdD que proporciona, aumentar la dificultad o, incluso, imposibilitar algunas acciones del portador durante el combate.

Escudos

Son elementos de protección que se sostienen normalmente con el antebrazo. Según el entorno de juego pueden ser de materiales resistentes como madera, metal y plásticero, pero también de energía o magia.

Al igual que las armaduras, **se clasifican en tres tipos: PEQUEÑOS, MEDIANOS y COMPLETOS.**

Los **escudos PEQUEÑOS** permiten el uso de ambas manos como si estuvieran libres. **Permiten utilizar sin problemas armas C1, C2 o C3.**

Los **escudos MEDIANOS** limitan el uso de armas, pudiendo enarbolar **sólo las de una mano C1 o C2.**

Los **escudos COMPLETOS** también limitan el uso de armas, pudiendo llevar **sólo las de una mano C1.**

Al portar un escudo, se puede utilizar para reducir NdD causados por armas o ataques.

- Los **escudos PEQUEÑOS** pueden reducir un (1) NdD recibido.
- Los **escudos MEDIANOS** pueden reducir dos (2) NdD recibidos. Pueden hacerlo reduciendo dos NdD de un sólo ataque o uno de dos ataques diferentes.
- Los **escudos COMPLETOS** pueden reducir tres (3) NdD recibidos. Pueden hacerlo reduciendo tres NdD de un solo ataque o distribuirlo entre ataques diferentes.

Una vez que un escudo se utiliza para reducir todo el daño que permite, **no puede volver a utilizarse hasta que es sustituido por uno nuevo.**

Para utilizar un escudo de manera eficiente, el personaje debe tener Habilidad en el uso de su tipo. Si no la tiene, el DJ puede -por decisión personal o por azar- negar las reducciones de NdD que proporciona, aumentar la dificultad o, incluso, imposibilitar algunas acciones del portador durante el combate.

TERCERA PARTE

Máquinas, estructuras y seres gigantes

Es posible que en medio de la partida entren a colación máquinarias, estructuras o incluso seres vivos de tamaño gigantesco. Armas de asedio, paredes de alguna construcción, vehículos, tanques, naves, mechas, titanes, kaijus. Los ejemplos pueden ser muchos.

Tratar la resistencia, capacidad de hacer daño o potencia de fuego de dichos ejemplos de igual forma que la de los Personajes puede no tener sentido alguno. Por eso, en caso de haberlas y ser fundamentales dentro del contexto narrativo, se recomienda aplicar las siguientes normas:

- Bajar una Categoría en las armas o ataques de los Personajes cuando se intenta dañar máquinas, elementos estructurales o seres gigantes. **Las C1 no pueden dañarlos, las C2 son consideradas C1 y las C3 son consideradas C2.**
- Algunas máquinas, estructuras o seres gigantes pueden tener sus propias armas o ataques. También se clasifican en C1, C2 o C3. Cuando un arma o ataque propio de ellos se usa contra un PJ o PNJ, su Categoría aumenta. **Las C1 son consideradas C2, las C2 son consideradas C3 y las C3 son automáticamente letales.**

El daño a máquinas o estructuras se considera siempre Corpus. Es igual que con los personajes, salvo que Incapacitado pasa a ser Destruido.

Es posible que puedan estar reforzadas por algún tipo de protección o blindaje. Para reflejarlo, **se aplica el mismo principio de armaduras y escudos**, con su disminución de NdD según el tipo de armadura o escudo que se trate.

Cuando los Personajes están dentro de una máquina o estructura edilicia, hasta que no sea destruida, no son afectados por ataques que se hagan contra ella.

Sin embargo, en el caso de vehículos, mechas o equivalentes, cuando reciben daño es posible que las afectaciones internas puedan dañar a quienes están dentro. Ello dependerá del contexto narrativo y es posible resolver aplicando reglas similares a los de un combate para evitar recibir daños provenientes de impactos o desprendimientos.

Economía y equipamiento

Cada escenario o mundo tiene maneras particulares de definir su economía, pudiendo ser sumamente variado y complejo. También dependerá mucho del contexto, ya que la economía de un mundo antiguo ambientado en la edad de bronce será distinto al de uno feudal (propio de la fantasía medieval) y radicalmente diferente al de uno contemporáneo o futurista en un alejado cyberpunk distópico.

A la hora de diseñar un escenario propio, FeRoS recomienda a los DJ mantener el sistema monetario simple, pero que resulte estimulante.

También hay que considerar que, dependiendo del enfoque de la partida, el dinero o tesoros pueden ser de mayor o menor importancia. Normalmente los juegos que se enfocan más en la aventura y fantasía dan mucho valor a la acumulación de riquezas o tesoros como factor de recompensa, mientras que uno de terror moderno realmente se le da muy poco peso a dicho aspecto, dado a que la mera supervivencia es el mayor de los premios.

Para ayudar en este aspecto, FeRoS propone **tres denominaciones para sistemas monetarios** dependiendo de tres grandes vertientes de escenarios de juego:

- **Monedas (mo)** (de oro u otro material valioso) para entornos antiguos, medievales o de fantasía.
- **Recursos (re)** (un genérico) para entornos contemporáneos o modernos. Representa alguna divisa de carácter más o menos universal, como dólares, euros o libras.
- **Créditos (cr)** para entornos futuristas o de ciencia ficción.

Considerar como **ingreso promedio por un día de trabajo** es:

- Medieval | Fantasía: 1 mo.
- Contemporáneo | Moderno: 150 re.
- Futurista | Ciencia Ficción: 1000 cr.

Regla opcional (pero recomendable): si la aventura da importancia a la adquisición de recompensas o tesoros, una manera para estimular su búsqueda y forzar a los jugadores (o tan sólo mantener simplificado todo lo relacionado con sus gastos básicos) es aplicar la norma de que **cada día en tiempo de juego signifique erogar el equivalente de un día de trabajo**. Ello da por sentado el mantenimiento de los PJ's, a la vez que los obligará a intentar abastecerse y conseguir recompensas o tesoros.

El no pagar el monto diario acarreará alguna consecuencia negativa.

Si un PJ puede mantener de manera constante, y durante un tiempo no menor a tres meses, una erogación diaria mayor (dos o cinco veces más, por ejemplo) ello se traduce a que asciende en la estructura de su sociedad, lo que le acarreará nuevos beneficios (y responsabilidades).

Cada grupo de juego o DJ tiene la libertad para elaborar tablas de costes más o menos detalladas para equipos u objetos.

Al igual que la propuesta anterior, se presenta una lista general y adaptable que pueda servir de referencia rápida:

Listado referencial de costes

- Manutención básica diaria: 1 mo | 150 re | 1.000 cr.

- Arma (C1): 5 mo | 750 re | 5.000 cr.
- Arma (C2): 10 mo | 1.500 re | 10.000 cr.
- Arma (C3): 20 mo | 3.000 re | 20.000 cr.

- Armadura ligera o escudo pequeño: 5 mo | 750 re | 5.000 cr.
- Armadura media o escudo medio: 10 mo | 1.500 re | 10.000 cr.
- Armadura pesada o escudo completo: 20 mo | 3.000 re | 20.000 cr.
- Reparación de armadura: 2 mo | 300 re | 2.000 cr (por cada NdD que puede reducir).

- Suministros para un viaje: 10 mo | 1.500 re | 10.000 cr.

- Objeto de equipo común: 1 a 2 mo | 150 a 300 re | 1.000 a 2.000 cr.
- Objeto de equipo de ocupación: 10 mo | 1.500 re | 10.000 cr.
- Objeto de equipo especializado: 100 mo | 15.000 re | 100.000 cr.

- Vivienda particular: a partir de 500 mo | 75.000 re | 500.000 cr.

- Entrenamiento para adquisición de nueva Habilidad o mejora de Característica: 30 mo | 1.500 re | 30.000 cr (ver apartado de Avances).

CUARTA PARTE

Magia y Poderes sobrenaturales

Es posible que el escenario donde se encuentran ambientadas las aventuras tenga presente la Magia o la existencia de algún tipo de Poderes místicos de carácter sobrenatural.

En FeRoS se asume que para la Magia o los Poderes hay dos fuentes esenciales:

- Las que derivan del estudio, la capacidad intelectual, psíquica o similar (**MENTE**).
- Las que derivan de contacto con entidades sobrenaturales, religiosidad u otros aspectos metafísicos (**ESPÍRITU**).

Sin embargo, más allá del contexto de la aventura, se debe tener en cuenta que utilizar energías capaces de torcer las leyes convencionales de la realidad siempre conlleva riesgos y requiere dedicación, estudio o capacidades inherentes difíciles de explicar.

Realizar Magia o Poderes

Para que los personajes puedan realizar Magia o Poderes, es obligatorio que su Ascendencia, Trasfondo, Ocupación o Avances le otorguen como Habilidad poseer alguno.

Cada Magia o Poder es asignado como un Habilidad independiente (ver apartado de Habilidades). El no tener Habilidad en una Magia o Poder hace imposible el realizarlo.

También queda a disposición (opcional) del DJ exigir como parte de la ejecución de la Magia o Poder el uso de algún tipo de ingrediente u objeto canalizador, por lo que será necesario que el PJ lo tenga en su equipo. Ello se considera equipo de ocupación o especializado (ver Economía y equipamiento).

También es necesario realizar siempre un lanzamiento de la característica correspondiente: **cuando se deseé hacer Magia es MENTE y Poder es ESPÍRITU**.

NOTA: dependiendo del contexto del escenario, es posible que la premisa anterior se invierta, haciendo que los Poderes requieran el lanzamiento de

MENTE (más cuando hacen referencia a capacidades psíquicas, telepáticas o de telekinésia) y la Magia de ESPÍRITU.

Al hacer un lanzamiento para realizar Magia o Poderes, **se toma en cuenta la tabla de NdR de acciones**, como cualquier otro lanzamiento para determinar si logra su cometido.

Si los PJ's son objetivo de Magia o Poderes de PNJ's, los jugadores realizarán el lanzamiento de Característica más adecuada según la situación y, si tienen éxito, lograrán evitar los efectos o parte de ellos.

El no conocer ningún tipo de Magia o Poder puede acarrear dificultades a estos lanzamientos o incluso imposibilitarlos, a discreción del DJ.

Magia o Poderes Básicos, Avanzados y Maestros

En FeRoS las Magias o Poderes se clasifican en **3 categorías: Básicos, Avanzados y Maestros**.

En este libro no se pretende proporcionar un listado exhaustivo de Magias o Poderes, sino brindar un parámetro o lineamiento general para que el DJ y los jugadores creen sus propios listados individuales consensuados.

Recordar que cada Magia o Poder que tiene un personaje en FeRoS es tomado como una Habilidad independiente. Sin embargo, se recomienda aplicar la siguiente restricción: **no se puede conocer una Magia o Poder Avanzado si no se conocen al menos dos (2) Básicos y no se puede conocer uno Maestro si no se conocen al menos dos (2) Avanzados**.

Como lineamiento general, para diseñar Magias o Poderes de las distintas categorías considerar lo siguiente:

Básicos:

- Causar a alguien daño Corpus o Ánima C1.
- Aumentar o disminuir 1 NdD de un ataque.
- Crear protecciones equivalentes a escudos pequeños contra daños Corpus o Ánima durante un combate.
- Sanar o reparar de inmediato un NdD Corpus o Ánima.
- Curar o causar enfermedades menores.
- Creación de fuentes pequeñas de luz o ilusiones menores.
- Mover objetos ligeros.
- Transmitir pensamientos sencillos.

Avanzados:

- Causar a alguien daño Corpus o Ánima C2 (o C1 a varios).
- Aumentar o disminuir 2 NdD de un ataque (o 1 NdD a varios).
- Crear protecciones equivalentes a escudos medianos contra daños Corpus o Ánima durante un combate.
- Sanar o reparar de inmediato dos NdD Corpus o Ánima
- Curar o causar enfermedades graves.
- Creación de fuentes grandes de luz (o suprimirla de manera absoluta).
- Ilusiones absolutamente convincentes
- Mover objetos pesados.
- Transmitir pensamientos complejos por tiempo prolongado
- Invisibilidad sutil o camuflaje sobrenatural
- Flotar o evitar caídas
- Alteración física de formas.

Maestros:

- Causar a alguien daño Corpus o Ánima C3 (o C2 a varios).
- Aumentar o disminuir 3 NdD de un ataque (o 2 NdD a varios).
- Crear protecciones equivalentes a escudos completos contra daños Corpus o Ánima durante un combate.
- Sanar o reparar de inmediato tres NdD Corpus o Ánima.
- Intentos de resurrección o transferencia corporal.
- Materialización o creación de vida.
- Destrucción inmediata de estructuras
- Encuentrar de manera masiva en las personas.
- Traspaso entre dimensiones.
- Invisibilidad o incorporeidad absoluta
- Don de la ubicuidad.
- Volar o manipular la gravedad en un área.

QUINTA PARTE

Avances

Muchas historias no se limitan a una sola aventura o módulo, sino que se concatenan en varias subsecuentes protagonizadas por los mismos PJ's. A ello se le conoce, en la jerga de los juegos de rol, como **una campaña**.

Jugar una campaña tiende a **traducirse en que los PJ's pueden ir mejorando poco a poco**, mediante la adquisición de recursos, tales como puntos de experiencia y niveles.

En FeRoS a estas mejoras se le conoce como Avances. FeRoS no utiliza la asignación de puntos de experiencia o equivalentes, sino que, en determinados momentos, el DJ indicará a los jugadores que sus PJ's **han ganado un Avance**.

Un AVANCE se puede asignar cuando:

- Se ha sobrevivido a una situación muy peligrosa o resuelto un hito significativo de la aventura o módulo.
- Se completa de manera satisfactoria (o al menos se sobrevive) a toda una aventura o módulo.
- Al terminar cada sesión de juego dentro de una misma aventura o módulo, tras preguntar a cada jugador que ha aprendido de su Personaje, de sus compañeros o del mundo, brinda una respuesta satisfactoria.

La decisión y establecimiento de cuándo recompensar con un Avance dependerá del DJ, pero también puede hacerlo por consenso y acuerdo general entre todos los participantes.

Independientemente de la frecuencia, se debe considerar que la adquisición de un Avance es un hito importante en el desarrollo del Personaje.

De manera opcional (pero recomendable) y dependiendo del contexto de la aventura, el DJ puede exigir un determinado pago (en monedas, recursos, créditos) al obtener un Avance para adquirir su beneficio, justificando así el tiempo invertido y entrenamiento (ver Economía y equipamiento).

FeRoS contempla un máximo de **diez (10) Avances por Personaje Jugador**, adquiriendo cosas distintas y establecidas dependiendo del Avance:

- Primer Avance: el PJ adquiere una nueva Habilidad.
- ◊ Segundo Avance: el PJ mejora una de sus Características (una deficiente la puede volver promedio, una promedio la puede volver notable o una notable la puede volver excepcional).
- Tercer Avance: el PJ adquiere una nueva Habilidad.
- ◊ Cuarto Avance: el PJ mejora una de sus Características (una deficiente la puede volver promedio, una promedio la puede volver notable o una notable la puede volver excepcional).
- Quinto Avance: el PJ adquiere una nueva Habilidad.
- Sexto Avance: el PJ adquiere una nueva Habilidad.
- ◊ Séptimo Avance: el PJ mejora una de sus Características (una deficiente la puede volver promedio, una promedio la puede volver notable o una notable la puede volver excepcional).
- Octavo Avance: el PJ adquiere una nueva Habilidad.
- ◊ Noveno Avance: el PJ mejora una de sus características (una deficiente la puede volver promedio, una promedio la puede volver notable o una notable la puede volver excepcional).
- Décimo Avance: el PJ adquiere finalmente una nueva Habilidad.

Las **Habilidades a elegir** derivadas de los Avances, normalmente **deberían corresponder a las proporcionadas por la Ascendencia, Trasfondo y Ocupación del PJ** (ver Capítulo III). No obstante, se pueden realizar excepciones si está justificado en el contexto de la narrativa o si se hace un incremento en el coste del pago para adquirirla.

Deux Ex Mundi

FeRoS libra al DJ de lanzar dados (salvo en casos puntuales, como el daño que causan los enemigos –aunque también puede pedírselo a los jugadores–) siendo los lanzamientos de ellos lo que determina el rumbo de los acontecimientos.

Sin embargo, hay ocasiones donde las cosas no dependen de los PJ ni de sus capacidades (o falta de ellas). Por ejemplo, un PNJ aliado puede intentar acertar un ataque o un enemigo importante, quien se encuentra haciendo planes, tiene posibilidad de que le salgan mal, más allá de las acciones de los PJ.

En esos casos, la decisión narrativa y descriptiva que tome el DJ es suficiente. Salvo algunas notas puntuales que el DJ tenga sobre Características, Habilidades o papel en la trama, **FeRoS no contempla el uso de hojas o fichas específicas para los datos de aliados, enemigos, monstruos o PNJ's en general.**

Sin embargo, el DJ puede querer que alguna decisión de este tipo dependa del azar. Para eso, FeRoS implementa una mecánica conocida como **Deux Ex Mundi**.

Todos los PJ's comparten en conjunto tres lanzamientos de dado no relacionados a sus Características: uno notable, uno promedio y uno deficiente.

Estos lanzamientos **se utilizan en caso de que el DJ quiera dejar al “destino” el resultado puntual de algo que no dependa de los Personajes Jugadores.**

La decisión final de usarlos o no, cuál de los tres disponibles y quién realizará el lanzamiento, será de los jugadores en conjunto.

Dependiendo cuál de las disponibles es utilizada, se aplicará la mecánica relacionada a aumentar, mantener o disminuir el NdR del lanzamiento.

Una vez que se efectúa, todos deben tachar de sus Hojas de Personaje el lanzamiento realizado.

Si deciden no usar un lanzamiento de Deux Ex Mundi, el DJ decidirá y narrará lo sucedido según su parecer y criterio.

Los lanzamientos de Deux Ex Mundi utilizados se recuperan tras cada sesión de juego o tras cada módulo o aventura completada. La decisión al respecto es tomada por el DJ.

CAPÍTULO III: CREACIÓN DE PERSONAJES JUGADORES Y ESCENARIOS

PERSONAJES JUGADORES

Antes de crear un PJ es importante que jugadores y DJ tengan claro el escenario o ambientación de la partida. Ello condiciona qué tipo de Personajes se pueden realizar.

Crear un personaje en FeRoS es un proceso muy sencillo en comparación a otros sistemas. Basta con seguir unos simples pasos y tomar algunas decisiones para ya tener un PJ listo para jugar.

El proceso de creación se explica a continuación paso a paso según como se va encontrando la información en la Hoja de Personaje.

1) Nombre del Personaje: anotar aquí cómo se llamará el PJ. Es la primera información de la hoja, pero normalmente una de las últimas decisiones que se toma. El nombre dependerá mucho del contexto, mundo o escenario de la aventura.

2) Ascendencia: en algunos escenarios puede que se plantee la existencia de distintas “razas”, “especies” o “estados existenciales” válidos para el Personaje. Por ejemplo, en escenarios de fantasía clásica, es común encontrar como razas a Humanos, Elfos, Enanos y Orcos. Aquí se anota la Ascendencia que se haya elegido de entre las disponibles para el escenario.

La Ascendencia permite elegir dos (2) Habilidades del listado disponible de la misma (las cuales se anotarán en el espacio correspondiente a Habilidades).

IMPORTANTE: no todos los escenarios de juego tienen que aplicar lo relacionado a la Ascendencia. Por ejemplo, en una partida de ambientación realista, lo normal es que todos los PJ's sean Humanos y la entrada de Ascendencia se ignore. No obstante, en un escenario que sí utilice Ascendencias, Humano puede que corresponda a una de las disponibles.

3) Trasfondo: alguna actividad, labor o condición del PJ antes de iniciar su vida de aventuras, disponibles según el escenario a jugar. Siguiendo el ejemplo de fantasía clásica, podría tratarse de oficios, labores, posiciones o actividades previas del PJ, como granjero, comerciante, artesano o noble. Aquí se anota el Trasfondo que se haya elegido de entre los disponibles para el escenario.

El Trasfondo permite elegir dos (2) Habilidades del listado disponible para el mismo (que se anotarán en el espacio correspondiente a Habilidades). **Si el escenario de la partida no contempla el uso de Ascendencia, permite elegir tres (3) Habilidades.**

4) Ocupación: es el papel principal y función del personaje dentro del grupo. Es similar a lo que en otros juegos se conoce como Categoría del Personaje. Siguiendo con el ejemplo de fantasía clásica, se refiere a determinar si el personaje es Guerrero, Mago, Arquero, Pícaro o Explorador. Las distintas Ocupaciones dependen del entorno o escenario a jugar.

La Ocupación permite elegir dos (2) Habilidades del listado disponible del mismo (que se anotarán en el espacio correspondiente a Habilidades). **Si el escenario de la partida no contempla el uso de Ascendencia, permite elegir tres (3) Habilidades.**

NOTA PARA EL DJ: que los PJ's posean Trasfondos y Ocupaciones no quiere decir que todos los PNJ's de un escenario o mundo en el que se esté jugando tienen que encajar en ellos.

Trasfondos y Ocupaciones se asignan los PJ's para enmarcar el carácter tonal del juego, brindándoles contexto y funciones, tanto utilitarias como narrativas en la historia, dado a que protagonizan la misma. Son como pertenecer a determinado arquetipo de personaje, propio de una película, libro o serie.

5) Ama, Odia y Teme: establecer, por medio de una palabra o idea sencilla, qué (o a quién) el personaje ama, odia y teme. Estos aspectos ayudarán a definir su personalidad, forma de pensar y enfoques a la hora de interpretarlo, además de ser datos interesantes que podrían salir a la luz y utilizados durante la partida.

6) Características: cada uno de los Personajes poseen cuatro Características que los definen:

- **AGILIDAD:** la pericia y destreza del personaje, tanto a nivel de motricidad fina como gruesa.
- **COMPLEXIÓN:** engloba tanto la resistencia como la fortaleza física del personaje.
- **ESPÍRITU:** es la voluntad, ánimo, valentía, convicción y lo férreo de sus creencias.
- **MENTE:** refleja la inteligencia, sagacidad, capacidad de observación y análisis.

Cuando se crea un PJ, el participante elige y marca:

- Que una (1) de sus Características sea NOTABLE.
- Que dos (2) de sus Características sean PROMEDIO.
- Que una (1) de sus Características sea DEFICIENTE.

7) Cuadro para boceto o imagen del PJ: espacio central dedicado a plasmar un dibujo o imagen del PJ que ayude a todos los participantes a imaginar cómo es su apariencia. El área es de proporción perfectamente cuadrada, lo que resulta muy práctico.

8) Habilidades: espacio destinado a colocar las Habilidades que tiene el PJ derivados de su Ascendencia, Trasfondo, Ocupación y Avances.

Como producto de elegir Ascendencia, Trasfondo y Ocupación (o Trasfondo y Ocupación), **un PJ empezará la partida con seis (6) Habilidades**.

A medida que adquiera Avances, el PJ aprenderá nuevas Habilidades. Dichas Habilidades normalmente serán escogidas del listado de su Ascendencia, Trasfondo u Ocupación. No obstante, el DJ puede permitir que se escojan Habilidades de otros Trasfondos u Ocupaciones, tener un listado de Habilidades de elección general o que el participante las proponga.

9) Equipo: espacio para anotar los objetos que tenga al inicio el PJ y también los que pueda ir adquiriendo durante las partidas. Su Ascendencia, Trasfondo y Ocupación le otorga algún equipamiento inicial fijo o a elegir de un listado que cada uno disponga, escogiendo dos (2) objetos de equipo por listado -o tres (3) si el escenario no contempla el uso de la Ascendencia-.

Normalmente el PJ comienza con unos seis (6) objetos de equipo.

10) Armadura y escudo: en el caso que el PJ posea y tenga colocada armadura y/o escudo, en este sector se lleva el **control de la cantidad de NdD total que reducen dichos objetos y las veces utilizadas** (que nunca puede ser mayor a la cantidad total de NdD que reducen).

11) Condiciones: estados, temporales o permanentes, que adquiera el PJ durante la partida y que vayan más allá o tengan implicaciones interpretativas aparte del daño Corpus o Anima. Pueden abarcar un abanico inmenso de posibilidades: envenenado, fracturado, enfermo, maldito, infectado, perseguido o paranoico, por ejemplo.

12) Notas: espacio para anotar datos que se consideren pertinentes tanto del PJ como de la partida.

13) Monedas | Recursos | Créditos: cantidad que tenga el PJ. Se puede utilizar para gastar durante la partida o para adquirir equipo adicional antes de empezar la misma. La cantidad total inicial **deriva de la suma de lo que otorgan el Trasfondo y la Ocupación del PJ**.

14) Avances: a medida que se vayan otorgando por parte del DJ, se van tachando. Los rombos indican que corresponde una mejora de Característica y los cuadros la adquisición de una nueva Habilidad. Recordar que, opcionalmente, adquirir los beneficios de manera efectiva puede conllevar costos a subsanar por parte del PJ.

15) Tablas: cada hoja incluye un resumen de las tablas más importantes del sistema para referencia rápida del jugador o jugadora.

16) Salud: sector para ir controlando el estado de la misma. Al iniciar la partida se considera que la salud del PJ es óptima y no tiene nada marcado (aunque, según los planes del DJ, puede haber excepciones).

17) Deux Ex Mundi: espacio para ir controlando cuando los participantes jugadores decidan utilizar durante la partida alguno de estos tres lanzamientos comunes disponibles.

Hoja de Personaje Jugador referencial

Nombre	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Ascendencia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Trasfondo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Ocupación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Ama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Odio	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Temor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Pericia y destreza, tanto a nivel de motricidad fina como gruesa.	Agilidad				Compleción				Mente				Energía				
Voluntad, ánimos, valentía, convicción y lo férreo de las creencias.	<input type="checkbox"/> Excepcional <input type="checkbox"/> Notable <input type="checkbox"/> Promedio <input type="checkbox"/> Deficiente				<input type="checkbox"/> Excepcional <input type="checkbox"/> Notable <input type="checkbox"/> Promedio <input type="checkbox"/> Deficiente				<input type="checkbox"/> Excepcional <input type="checkbox"/> Notable <input type="checkbox"/> Promedio <input type="checkbox"/> Deficiente				<input type="checkbox"/> Excepcional <input type="checkbox"/> Notable <input type="checkbox"/> Promedio <input type="checkbox"/> Deficiente				
Espíritu	8				9				10				11				
Habilidades	8				9				10				11				
Equipo	10				11				12				13				
Armadura	10				11				12				13				
Escudo	10				11				12				13				
Niveles de Resultado	10				11				12				13				
6: 10: Éxito espectacular 5-9: Éxito 4-7: Éxito con consecuencia 3-5: Fallo con consecuencia 2-3: Fallo 1: Fallo catastrófico	6: 10: Logro en 1/2 de tiempo estimado o - 5-9: Logro en el tiempo estimado 4-7: Logro en doble el tiempo o + 3-5: Fracaso o - 2-3: Fracaso en el tiempo estimado 1: Fracaso catastrófico. Sin reintento				6: 10: Logro en 1/2 de tiempo estimado o - 5-9: Logro en el tiempo estimado 4-7: Logro en doble el tiempo o + 3-5: Fracaso o - 2-3: Fracaso en el tiempo estimado 1: Fracaso catastrófico. Sin reintento				Notable: +1 Nivel de Resultado Promedio: +0 Niv. de Resultado Deficiente: -1 Niv. de Resultado Fácil: +1 Nivel de Resultado Difícil: -1 Niv. de Resultado Excepcional: permite salvar "1's"								
Categorías de Armas o Ataques y Niveles de Daño	10				11				12				13				
Categoría 1	Categoría 2		Categoría 3		10				11				12				
4: 10: Incapacitante 3: 9: Grave 2: 8-7: Severo 1: 6-1: Superficial	10-9: Incapacitante 8-6: Grave 5-3: Severo 2-1: Superficial		10-6: Incapacitante 5-4: Grave 3-2: Severo 1: Superficial		10				11				12				
Deux Ex Mundi	10				11				12				13				
Notable Promedio Deficiente																	
Salud	10				11				12				13				
Incapacitante	10				11				12				13				
◆◆◆◆◆ Grave ◆◆◆ Severo ◆◆ Superficial	10				11				12				13				
Corpus	10				11				12				13				
K.O.	10				11				12				13				
Ánima	10				11				12				13				
K.O.	10				11				12				13				

FEROS
PERSONAJE REFERENCIAL SYSTEM

Boceto o imagen del Personaje

ESCENARIOS

FeRoS es un sistema universal perfectamente **adaptable a cualquier tipo de ambientación o escenario de juego que quiera idear un DJ**. Además de dirigir e idear la aventura o módulo para las partidas, **la creación del escenario o “mundo” es una de sus labores más importantes**.

Si bien las posibilidades son infinitas, hay algunos escenarios tipificados y bastante populares en cuanto a los juegos de rol, los cuales sirven como buen punto de partida e inspiración:

- **Alta Fantasía Épica:** mundos ricos en magia, con grandes reinos, héroes legendarios y poderosos magos. Ambientaciones llenas de mitología, criaturas fantásticas y épicas batallas entre el bien y el mal.
- **Fantasía Oscura:** entornos donde la magia y la tecnología antigua conviven en un mundo lleno de peligros y decadencia, con temas de supervivencia y lucha contra fuerzas corruptas.
- **Horror Gótico:** escenarios de terror con castillos antiguos, vampiros, fantasmas y otros horrores sobrenaturales. Ambientes lúgubres y misteriosos llenos de maldiciones ancestrales.
- **Cyberpunk Futurista:** ciudades dominadas por la alta tecnología, corporaciones poderosas y una fuerte desigualdad social. Temas de espionaje, hacking y lucha contra sistemas opresivos.
- **Apocalipsis Zombie:** mundos devastados por una plaga zombie, donde los supervivientes deben enfrentarse tanto a los muertos vivientes como a otros humanos desesperados. Temas cargados de supervivencia, desesperación y moralidad.
- **Espada y Brujería:** Entornos más crudos y menos idealizados de fantasía, con guerreros bárbaros, brujas y dioses caprichosos. Aventuras llenas de acción, luchas cruentas y magia oscura.
- **Horror Cósmico:** escenarios donde la humanidad es insignificante frente antiguas entidades cósmicas y fuerzas incomprensibles. Temas de locura, investigación y enfrentamiento contra lo desconocido.
- **Espacio Profundo:** aventuras en el espacio exterior, exploración de planetas desconocidos, encuentros con alienígenas y misterios galácticos. Temas de exploración, tecnología avanzada y conflictos interestelares.

- **Steampunk:** mundos alternativos con tecnología basada en el vapor y una estética victoriana. Aventuras llenas de invenciones exóticas, dirigibles y sociedades secretas.
- **Post-Apocalíptico:** entornos devastados por catástrofes nucleares, ecológicas o sobrenaturales, donde los supervivientes deben reconstruir la civilización. Temas de supervivencia, escasez de recursos y redención.
- **Victoriana Sobrenatural:** aventuras en una versión alternativa del siglo XIX, con elementos mágicos y sobrenaturales. Temas de investigación, ocultismo y confrontación con lo paranormal.
- **Cuentos de Hadas Oscuros:** escenarios que combinan elementos de cuentos de hadas con una atmósfera más siniestra y adulta. Temas de magia, traición y secretos oscuros.
- **El mundo en Guerra:** contextos donde el conflicto bélico entre grandes naciones o facciones es el tema central. Aventuras militares, espionaje y diplomacia en tiempos de guerra.
- **Urbano Contemporáneo:** escenarios ambientados en ciudades modernas con elementos sobrenaturales o mágicos ocultos. Temas de investigación, magia urbana y enfrentamiento con lo desconocido inmerso en la vida cotidiana.

El escenario creado por un Director de Juego puede ser tan detallado como deseé. No obstante, recordar que es a través de los Personajes y sus vivencias por donde los jugadores irán adentrándose en el mismo y no siempre hará falta tener todo completamente desarrollado desde las primeras sesiones de juego. Es más práctico limitarse a lo que los Personajes conozcan y que el mundo vaya creciendo con ellos.

Algunas recomendaciones que puede seguir cualquier DJ a la hora de crear su mundo o escenario son:

Definir el género y tono:

- Género: decidir si el mundo será de alta fantasía, ciencia ficción, horror, etc. Esto influirá en todas tus decisiones posteriores.
- Tono: establecer si el tono será oscuro, épico, cómico. El tono afecta la atmósfera y la manera en que se desarrollarán las aventuras.

Crear una historia y mitología:

- Historia: esbozar una historia interesante y coherente para el mundo, incluyendo eventos importantes que le han dado forma.
- Mitología: en el caso de mundos totalmente ficticios, siempre es interesante definir las creencias, dioses y mitos. Esto añade profundidad y contexto cultural.

Desarrollar la geografía y el entorno:

- Mapa: uno de los recursos fundamentales en una partida de rol es contar con algún mapa que muestre las regiones importantes, ciudades, ríos y montañas. Esto ayuda a visualizar el mundo y a los jugadores a ubicarse.
- Ecosistemas y clima: todo entorno posee sus ecosistemas y climas. Esto puede influir en la flora, fauna y el estilo de vida de los habitantes.

Crear conflictos y tramas principales:

- Conflictos: establecer los principales conflictos que impulsarán la trama, como guerras, rivalidades políticas o amenazas sobrenaturales.
- Tramas: crear varias tramas y subtramas ayudan a mantener a los jugadores interesados y les dan oportunidades para explorar y tomar decisiones.

Pensar en los detalles:

- Vida Cotidiana: elaborar ciertos lineamientos de cómo es la vida cotidiana para las personas comunes en el mundo que se está creando.
- Detalles Menores: A veces, pequeños detalles como festividades, moda, comida y arquitectura dan vida e interés a un escenario.

Culturas y sociedades:

- Ascendencias o razas: decidir qué ascendencias o razas habitan el mundo, sus características distintivas y, más importante, cuáles de ellas pueden ser elegibles por los jugadores para sus PJ's.
- Sociedades: desarrollar las diferentes culturas, incluyendo su política, economía, costumbres y tecnología siempre es enriquecedor y ayuda a darle vida a las partidas.

Crear PNJ's memorables

- PNJ claves: diseñar Personajes No Jugadores importantes que puedan guiar, ayudar o antagonizar a los jugadores.
- Motivaciones y personalidad: otorgarle a cada PNJ una personalidad única y motivaciones claras para hacerlos más interesantes y realistas.

Recordar que, más allá de estos consejos y parámetros, no hay que temer el ser original y romper con los clichés (o caer en ellos de manera apasionada). **Tener FeRoS como sistema permite ser sumamente flexible.** Lo fundamental para un DJ a la hora de concebir su escenario es crear algo que le guste y entusiasme, ya que ello se reflejará en la narración y en la experiencia de los jugadores.

También escuchar a los jugadores y tener la posibilidad de adaptar el escenario en base a sus intereses es recomendable para lograr una buena experiencia de juego. A final del día, los jugadores y sus PJ's son los verdaderos protagonistas de la historia y la manera en como ésta se mueva dependerá de sus acciones y decisiones.

Creación de Ascendencias, Trasfondos y Ocupaciones

Siendo los PJ's los protagonistas de la historia, gran parte de las características de un escenario giran con respecto a ellos. **Algo fundamental es que el DJ cree y tenga definidas las Ascendencias, Trasfondos y Ocupaciones** que los jugadores pueden elegir para crear sus Personajes.

Cuando se crea una **ASCENDENCIA**, además de describirla, se debe definir un listado de entre cinco (5) a ocho (8) Habilidades que se consideren propias o definitorias de dicha "raza" o "especie". **De este listado, los jugadores eligen dos (2) Habilidades cuando crean sus PJ's.**

IMPORTANTE: La cantidad de Habilidades debe ser la misma para todas las Ascendencias creadas en dicho escenario.

Es posible que la **Ascendencia** proporcione Habilidades fijas que las tendrá todo PJ con dicha Ascendencia (adicionales a las disponibles para elección).

Finalmente la **Ascendencia** proporciona algunos objetos como equipo inicial, ya sean fijos para todo PJ con dicha ascendencia o un listado de entre cinco (5) a ocho (8) objetos. De este listado los jugadores eligen dos (2) objetos de equipo cuando crean sus PJ's.

Ejemplo: en un escenario de Fantasía Oscura, se crea al **Elfo** como una de las Ascendencias disponibles. Para el mismo se define:

Habilidades: cuando se cree un PJ de Ascendencia "Elfo", elegir dos (2) Habilidades del siguiente listado:

- Herbolaria
- Una Magia Básica (Mente)
- Uso de Espada larga (C2)
- Uso de Arco y echa (C2)
- Historia
- Sigilo

Equipo inicial: cuando se cree un PJ de Ascendencia "Elfo", elegir dos (2) objetos del siguiente listado:

- Espada larga
- Arco con carcaj de echas
- Cuaderno de notas
- Capa de camu aje
- Cofre con alhajas familiares
- 5 metros de cuerda de seda

Cuando se crea un **TRASFONDO**, además de describirlo, se debe definir un listado de entre cinco (5) a ocho (8) Habilidades que se consideren definitorias de él. **De este listado, los jugadores eligen dos (2) Habilidades cuando crean sus PJ's.** Si el escenario no contempla Ascendencias, los jugadores eligen tres (3) Habilidades en vez de dos.

IMPORTANTE: La cantidad de Habilidades debe ser la misma para todos los Trasfondos creados en dicho escenario.

También el **Trasfondo** proporciona algunos objetos como equipo inicial, ya sean fijos o un listado de entre cinco (5) a ocho (8) objetos. De este listado los jugadores eligen dos (2) Objetos cuando crean sus PJ's. Si el escenario no contempla Ascendencias, los jugadores eligen tres (3) objetos de equipo en vez de dos.

Finalmente, el **Trasfondo** proporciona algo de monedas, recursos o créditos. Como guía general, se establece que puede ser un monto bajo (5 mo | 500 re | 5.000 cr), medio (10 mo | 1.000 re | 10.000 cr) o alto (15 mo | 1.500 re | 15.000 cr).

Ejemplo: en el escenario de Fantasía Oscura, se crea al **Comerciante** como uno de los Trasfondos disponibles. Para el mismo se define:

Habilidades: cuando se cree un PJ de Trasfondo “Comerciante” elegir dos (2) Habilidades del siguiente listado:

- Persuasión
- Leyes
- Uso de espada sable (C2)
- Red de contactos
- Regateo
- Contabilidad

Equipo inicial: cuando se cree un PJ de Trasfondo “Comerciante”, elegir dos (2) objetos del siguiente listado:

- Balanza de pesaje
- Documentos comerciales
- Anillo de gremio
- Espada sable
- Mapas con rutas comerciales
- Abrigo con bolsillos secretos

10 monedas

Cuando se crea una **OCUPACIÓN**, además de describirla, se debe definir un listado de entre cinco (5) a ocho (8) Habilidades que se consideren definitorias de ella. **De este listado, los jugadores eligen dos (2) Habilidades cuando crean sus PJ's.**

Si el escenario no contempla Ascendencias, los jugadores eligen tres (3) Habilidades en vez de dos.

IMPORTANTE: La cantidad de Habilidades debe ser la misma para todas las Ocupaciones creadas en dicho escenario.

También la **Ocupación** proporciona algunos objetos como equipo inicial, ya sean fijos o un listado de entre cinco (5) a ocho (8) objetos. De este listado los jugadores eligen dos (2) Objetos cuando crean sus PJ's. Si el escenario no contempla Ascendencias, los jugadores eligen tres (3) objetos de equipo en vez de dos.

Finalmente, la **Ocupación** proporciona algo de monedas, recursos o créditos. Como guía general, se establece que puede ser un monto bajo (5 mo | 500 re | 5.000 cr), medio (10 mo | 1.000 re | 10.000 cr) o alto (15 mo | 1.500 re | 15.000 cr),

Ejemplo: para el escenario de Fantasía Oscura, se crea al **Caballero** como una de las Ocupaciones disponibles. Para la misma se define:

Habilidades: cuando se cree un PJ de Ocupación “Caballero” elegir dos (2) Habilidades del siguiente listado:

- Uso de espada larga (C2)
- Uso de mandoble (C3)
- Uso de armaduras medias y escudos medianos
- Uso de armaduras pesadas
- Mantenimiento de armas
- Cabalgar

Equipo inicial: cuando se cree un PJ de Ocupación “Caballero”, elegir dos (2) objetos del siguiente listado:

- Espada larga o Mandoble
- Armadura media con escudo mediano
- Armadura pesada
- Bandera con insignia familiar
- Montura
- Kit de mantenimiento de armas

15 monedas

Acerca de Fichas de PNJ's, monstruos y enemigos

FeRoS es un sistema que libra al DJ de tener que elaborar fichas o llevar control de múltiples estadísticas para PNJ'S o enemigos. Los lanzamientos de los jugadores son suficientes para definir en gran medida el resultado de las distintas situaciones.

No obstante, **es recomendable que elabore notas que le permitan tener una idea y recordatorio general** sobre las Características, Habilidades, capacidades especiales, armaduras, protecciones, disminución o aumento de daño, resistencias, invulnerabilidades, debilidades y equipo que tengan dichos PNJ's, monstruos o enemigos. Estos detalles le dan vida, coherencia y consistencia a las aventuras.

Ejemplo sugerido de Ficha

NOMBRE DEL PNJ, MONSTRUO O ENEMIGO
Descripción general, aspecto, comportamiento, lugares que habita y/o papel en la trama.
Armadura, escudos o protecciones.
ATAQUES: Nombre del ataque: definir su Categoría de daño y si es Corpus o Ánima.
NOTAS ADICIONALES: Características particulares, Magias o Poderes, detalles varios con incidencias mecánicas dentro de la partida.

Tener las cosas definidas y ser cómodo a ellas (sin dejar de ser flexible, en pro del desarrollo de la historia) es una actitud de respeto para con los jugadores dentro de una partida de rol.

Hay que recordar que, al final de cuentas, ellos son los protagonistas. El DJ no está únicamente para ponerles dificultades, sino para brindarles una mano de ser necesario y mantener todo en el justo balance.

El jugar rol es y será siempre una experiencia de narración conjunta emocionante, donde las decisiones (y lanzamiento de dados) tienen consecuencias (buenas y no tan buenas). **El jugar rol no es algo de "DJ contra PJ's". El rol es diversión y generar momentos disfrutables para el recuerdo.**

Compilado de Tablas

Niveles de Resultado. Acciones regulares

- 6** 10: Éxito espectacular
- 5** 9-8: Éxito
- 4** 7-6: Éxito con consecuencia
- 3** 5-4: Fallo o Éxito con consecuencia grave
- 2** 3-2: Fallo
- 1** 1: Fallo catastrófico

Niveles de Resultado. Acciones de tiempo extendido

- 6** 10: Logro espectacular (en la mitad del tiempo estimado o menos)
- 5** 9-8: Logro (en el tiempo estimado)
- 4** 7-6: Logro demorado (en el doble del tiempo estimado o más)
- 3** 5-4: Fracaso o Logro con consecuencia (en el tiempo estimado)
- 2** 3-2: Fracaso (en el tiempo estimado)
- 1** 1: Fracaso catastrófico (en el tiempo estimado. No hay reintentos)

Cuando una Característica es PROMEDIO: se mantiene el NdR obtenido.

Cuando una Característica es NOTABLE: aumenta en 1 el NdR obtenido.

Cuando una Característica es DEFICIENTE: disminuye en 1 el NdR obtenido.

Cuando una acción es NORMAL: se mantiene el NdR obtenido.

Cuando una acción es FÁCIL: aumenta en 1 el NdR obtenido.

Cuando una acción es DIFÍCIL: disminuye en 1 el NdR obtenido.

Con ayuda una acción DIFÍCIL pasa a ser NORMAL.

Con ayuda una acción NORMAL pasa a ser FÁCIL

Con ayuda una acción FÁCIL pasa a obviar el lanzamiento del dado.

Para combate CUERPO A CUERPO, se realiza un lanzamiento de: COMPLEXIÓN.

Para combate a DISTANCIA, se realiza un lanzamiento de: AGILIDAD.

Para combate con PODERES sobrenaturales, religiosos o metafísicos, se realiza un lanzamiento de: ESPÍRITU.

Para combate con MAGIA, capacidades psíquicas o similares, se realiza un lanzamiento de: MENTE.

Niveles de Daño de Armas y ataques Categoría 1

- 4** 10: Incapacitante
- 3** 9: Grave
- 2** 8-7: Severo
- 1** 6-1: Superficial

Niveles de Daño de Armas y ataques Categoría 2

- 4** 10-9: Incapacitante
- 3** 8-6: Grave
- 2** 5-3: Severo
- 1** 2-1: Superficial

Niveles de Daño de Armas y ataques Categoría 3

- 4** 10-6: Incapacitante
- 3** 5-4: Grave
- 2** 3-2: Severo
- 1** 1: Superficial

Armadura ligera	□
Armadura media	□-□
Armadura pesada	□-□-□
Escudo pequeño	□
Escudo mediano	□-□
Escudo completo	□-□-□

Salud	Corpus	Ánima
Incapacitante	□	K.O.
◆◆◆◆ Grave	□-□	□-□
◆◆ Severo	□-□	□-□
Superficial	□-□	□-□

Nombre _____

Ascendencia (si aplica) _____

Trasfondo _____

Ocupación _____



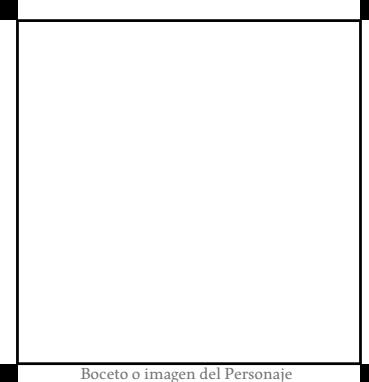
Ama

Pericia y destreza, tanto a nivel de motricidad fina como gruesa.

◆ **Agilidad**

- Excepcional
- Notable
- Promedio
- Deficiente

Odia



Teme

◆ **Complección**

- Excepcional
- Notable
- Promedio
- Deficiente

Engloba tanto la resistencia como la fortaleza y potencia física.

Voluntad, ánimos, valentía, convicción y lo férreo de las creencias.

- Excepcional
- Notable
- Promedio
- Deficiente

◆ **Espíritu**

- Excepcional
- Notable
- Promedio
- Deficiente

Incluye lo referido al intelecto, sagacidad, capacidad perceptiva y análisis.

◆ **Mente**

Habilidades

Condiciones

Notas

Mo/Re/Cr

Equipo

Avances

Armadura



Usos

Escudo



Usos

Niveles de Resultado

- 6 10: Éxito espectacular
- 5 9-8: Éxito
- 4 7-6: Éxito con consecuencia
- 3 5-4: Fallo o Éxito con consec. grave
- 2 3-2: Fallo
- 1 1: Fallo catastrófico

NdR de tiempo extendido

- 6 10: Logro en 1/2 de tiempo estimado o -
- 5 9-8: Logro en el tiempo estimado
- 4 7-6: Logro en doble del tiempo o +
- 3 5-4: Fracaso o Logro con consecuencia
- 2 3-2: Fracaso en el tiempo estimado
- ! 1: Fracaso catastrófico. Sin reintentos

Notable: +1 Nivel de Resultado

Promedio: +0 Niv. de Resultado

Deficiente: -1 Niv. de Resultado

Fácil: +1 Nivel de Resultado

Difícil: -1 Nivel de Resultado

Excepcional: permite salvar "1's"

Categorías de Armas o Ataques y Niveles de Daño

Categoría 1	Categoría 2	Categoría 3
4 10: Incapacitante	10-9: Incapacitante	10-6: Incapacitante
3 9: Grave	8-6: Grave	5-4: Grave
2 8-7: Severo	5-3: Severo	3-2: Severo
1 6-1: Superficial	2-1: Superficial	1: Superficial

Salud

Incapacitante

Corpus

Ánima

K.O.

K.O.

◆◆◆◆ Grave

◆◆ Severo

Superficial

Deux Ex Mundi

- Notable
- Promedio
- Deficiente

En Estudio Fedorian esperamos que disfruten de FeRoS tanto como nosotros disfrutamos creándolo. Nos llena de felicidad saber que es utilizado para darle vida a todas esas aventuras e historias llenas de grandes y trepidantes momentos que dejan recuerdos entrañables.

El compartir juntos es y será siempre lo más importante.

Como nos gusta decir... la imaginación es ilimitada
¡y jugar rol también lo es!

Visita

www.fedorian.com

para conocer más del estudio
y de sus otros productos

 @estudiofedorian
 /estudiofedorian



La imaginación es ilimitada... JUGAR ROL TAMBIÉN

FeRoS (Fedorian Roleplaying System) es el SISTEMA UNIVERSAL para juegos de rol que brinda:

- Un enfoque dinámico y narrativo.
- Reglamento sencillo y directo.
- Sin tablas complicadas o uso de una gran cantidad de dados.



¡Desata tu instinto creativo más salvaje con FeRoS!

Vive junto a tu grupo las más emocionantes aventuras con esta **EDICIÓN REVISADA** del reglamento del sistema, más compacto manejable y accesible.

Este **LIBRO DE REGLAMENTO** es el recurso fundamental para utilizar junto a **LIBROS DE ESCENARIOS** independientes, así como para quienes hayan elaborado o deseen elaborar sus escenarios propios.

FEROS

FEDORIAN ROLEPLAYING SYSTEM

LIBRO DE REGLAMENTO - Edición revisada

Este libro no incluye escenarios de juego.



ESTUDIO
fedorian CC BY

FEROS: Fedorian Rolplaying System © 2024
by Orián Jaramillo Mejías and Federico M. Franco is licensed under Attribution 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>