
SISTEMA 4A BETA

AOH/RASCZAK 2012 – GENESIS.PROJECT-FREAK.COM – JARIENRASCZAK@GMAIL.COM

CONCEPTO

El Sistema 4A (o 4A a secas) es un sistema de juego sencillo, rápido y genérico, ideado para partidas centradas de forma casi exclusiva en la narración, pero sin dejar de lado una resolución de acciones clásica.

De la misma manera, al ser un sistema sencillo en extremo, se podría indicar para introducir a jugadores noveles o partidas de demostración para personas ajenas por completo a los juegos de rol, permitiendo así con un tiempo mínimo de explicación del sistema, la introducción en la acción y la interpretación.

La fundamentación del sistema es la asimilación de todas las acciones posibles a una combinación de cuatro aptitudes básicas de los personajes (Carácter, Físico, Intelecto y Percepción) y la idea de que el resto de sus cualidades están definidas por el propio trasfondo.

Además, dada la segunda idea de utilizarlo como sistema de introducción, se puede usar de forma indistinta con dados d6 y d10.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Los personajes en 4A sólo tienen 4 atributos, dentro de los cuales se engloba cada aspecto posible relativo a sus cualidades. Son los siguientes:

Carácter (C): define la personalidad, el carisma y la voluntad del personaje. Es el *carácter* el atributo que se utiliza para las interacciones sociales y la fortaleza mental con que afrontar las situaciones difíciles.

Físico (F): medida de las capacidades físicas en general del personaje, influyendo fuerza, resistencia, constitución, agilidad y un largo etcétera. Se utilizará para todas aquellas situaciones en que la actividad física sea clave.

Intelecto (I): cualidad que rige el desarrollo de actividad mental pura, como la inteligencia, la astucia, memoria o la capacidad de deducción y resolver cuestiones lógicas.

Percepción (P): una medida de la capacidad de los sentidos y de atención del personaje, para poder notar cambios en su entorno. Se utilizará cuando el componente sensorial sea importante.

Se considera que todos los atributos empiezan con un valor de 1 desde el principio, aunque luego la personalización que cada jugador de a su personaje pueda modificar eso.

ATRIBUTOS EN D10

Si vas a usar D10, los atributos tienen un valor máximo de 5. Durante la creación de personaje, el jugador puede repartir 8 puntos en total, que se suman a los iniciales básicos, lo que le permitirá tener una media de 3 puntos (ligeramente por encima de la media humana, al fin y al cabo los personajes son protagonistas).

ATRIBUTOS EN D6

En este caso, los jugadores disponen de 4 puntos a repartir entre los 4 atributos.

TRASFONDO, DESARROLLANDO EL PERSONAJE DE FORMA NARRATIVA

El resto de cualidades del personaje están definidas de forma exclusiva por su trasfondo, así que no tenemos una larga lista de habilidades.

Describir el trasfondo del personaje es la parte más importante, debiendo especificar todos los aspectos de su historial que puedan afectar a las cosas que conoce y ha aprendido.

Unos cuantos detalles que podrían ser importantes:

- Estudios, no necesariamente académicos.
- Ocupación, referido a la principal que tenga el personaje, que no tiene por qué ser el trabajo remunerado que posea.
- Aficiones, ya que es habitual profundizar en ellos.
- Familia y allegados, incluidas sus ocupaciones, porque años de conversaciones pueden hacer que una pequeña parte de esos conocimientos se transfieran (“creo recordar que mi padre decía que...”).

No es necesario que se indiquen de forma extensa, dado que el sistema está pensado para potenciar la interpretación, así que podría valer con una simple anotación.

TIRADAS DE HABILIDAD

Ya que no existe una lista de habilidades, cada vez que un personaje lleve a cabo una acción que no sea un caso de éxito automático, debe considerarse qué atributos estarían relacionados y elegir los dos más implicados.

La suma de los dos valores de esos dos atributos será el “objetivo” de la tirada y es el valor máximo que hay que sacar en el dado para que se considere una tirada exitosa. Es decir, hay que tirar el dado (por igual si es un d6 o un d10) y obtener igual o menor que la suma de los dos atributos más relacionados con la acción que lleva a cabo el personaje. En el caso de que sólo estuviera implicado un atributo, entonces se utilizaría su valor por duplicado para obtener el objetivo.

Generalmente es el DJ quien decide los atributos a utilizar en caso de duda, aunque más abajo aparece la tabla 1.1 con una guía por si en algún momento hubiera alguna duda.

FALLAR

En caso de obtener un resultado mayor del objetivo, lo más habitual es que simplemente el personaje no consiga su objetivo.

EJEMPLO DE TIRADAS DURANTE EL JUEGO

En un ambiente por todos conocido. Un personaje, Jeremiah Stanton (arqueólogo, boxeador aficionado y veterano de la Gran Guerra, que le dejó una gran cicatriz en la cara; sus atributos son C2, F3, I3, P4), intenta convencer a un bibliotecario para que lo deje entrar en la sala de libros raros, con la idea de consultar unas páginas de terribles volúmenes y comprender por qué lo persiguen unos sectarios después de matar a todos los miembros de su expedición.

- El personaje trata de convencer al bibliotecario, pero no tiene cualificación profesional ni ficha en el lugar. Esto supone una mezcla del propio carisma del personaje (atributo Carácter), mezclado con una buena cantidad de mentiras bien hiladas (atributo Intelecto) acerca de una pérdida de su identificación y sus necesidades para la investigación arqueológica (detalles de su propio trasfondo). Así, el personaje debe tirar 1d10 y obtener un 5 o menos (C2+I3).
- Una vez dentro de la sala de libros raros, Jeremiah, sabiendo que le pisan los talones y que los sectarios no se andan con chiquitas, debe darse prisa en encontrar lo que busca. Empieza a registrar todos los volúmenes buscando un glifo particular entre sus páginas (Percepción) y entender los textos que lo acompañan (Intelecto) para dar con la respuesta que necesita. Ahora el personaje tiene un objetivo de 7 (I3+P4) para conseguirlo.
- Mientras está leyendo y haciendo anotaciones, un par de disparos lo alertan. Seguramente el bibliotecario ya ha dejado de fumar. Sabiendo que si intenta salir por la puerta le pegarán un tiro (o más), decide intentar saltar por la ventana, aunque en la calle, dos pisos más abajo, hay un tráfico de mil diablos primigenios. Ve una farola cercana (atributo Percepción) por la que podría deslizarse si saltara lo suficiente (atributo Físico). Así que debe obtener un 7 o menos en 1d10 para encaramarse y poder escapar (F3+P4).

MODIFICADORES POR TRASFONDO

Dependiendo del trasfondo del personaje, obtener

Tabla 1.1 – Guía de tiradas

	Carácter	Físico	Intelecto	Percepción
Carácter	Carisma	Intimidación Carrera de fondo	Subterfugio Detectar mentiras	Empatía Adivinar intenciones
Físico	Intimidación Carrera de fondo	Fuerza bruta	Combate Forzar cerraduras	Esquivar Sigilo
Intelecto	Subterfugio Detectar mentiras	Combate Forzar cerraduras	Resolver problemas Conocimientos	Buscar Rastrear
Percepción	Empatía Adivinar intenciones	Esquivar Sigilo	Buscar Rastrear	Observar Iniciativa

Tabla 1.2 – Modificadores por trasfondo

Habilidades	Modificador d10	Modificador d6
De su ocupación	0	0
De su afición	-1	-1
De su ocupación y su afición de forma simultanea	+1	+1
Naturales (aquellas habilidades que todo el mundo ha hecho alguna vez y sabe, aunque no tenga un entrenamiento para ello, como correr, saltar,...)	-2	-2
De oídas (las de las ocupaciones o aficiones de su entorno cercano, o las que necesitan entrenamiento pero todo el mundo tiene alguna idea de cómo se supone que se hacen, como nadar o conducir, o diseñar un sistema de rol)	-4	-3

éxito en una tirada puede resultar más o menos complicado. Aquellas acciones relacionadas con la preparación que indica su trasfondo le serán mucho más sencillas de conseguir realizar con éxito, mientras aquellas en las que no tenga una justificación en su historial, tendrán un peor objetivo. La tabla 1.2 es una guía para aplicar modificadores al objetivo según la familiaridad del personaje con la acción.

TIRADAS EN OPOSICIÓN

En los casos en que las acciones de dos personajes sean contrapuestas entre sí, la resolución es igual de sencilla. Ambos personajes hacen las tiradas correspondientes a sus acciones y consigue el éxito completo aquel que obtenga un resultado mayor en el dado, siempre y cuando haya sido una tirada exitosa.

OTROS MODIFICADORES

Debido a las circunstancias en las que se encuentre un personaje en el momento de realizar una tirada, el DJ podría imponer bonos que suban o bajen el objetivo (según esas circunstancias beneficien al personaje o todo lo contrario). Lo idóneo sería limitar a valores entre +3 y -3 en el caso de jugar con d10 y +2 y -2 en caso de jugar con d6, aunque en fin último es algo que queda a discreción del DJ.

COMBATE Y DAÑO, CURACIÓN

El combate es una simple tirada en oposición de los contendientes, independientemente de si se trata de combate cuerpo a cuerpo o a distancia. Según las acciones que lleven a cabo, cada personaje hace la tirada correspondiente y se resuelve como una tirada en oposición convencional.

Si ambos personajes optaron por acciones agresivas o de ataque, sólo el ganador golpea al otro; mientras que si el vencedor optó por una actitud defensiva, entonces ninguno resulta herido.

SALUD Y DAÑO

Los personajes se considera que tienen sólo cinco estados posibles de salud en 4A: ileso, herido leve, herido grave, herido muy grave y muerto.

Un personaje pasa a un estado de salud peor en combate cuando la diferencia entre su tirada y la de su contrincante es superior al valor de su atributo Carácter o Físico (el que sea mayor). Si la diferencia fuera el doble del valor del atributo, entonces pasaría dos estados (de ileso a herido grave, por ejemplo), y si

fuera triple entonces sería un tránsito de 3 estados (de ileso a muerto, mal asunto).

Cuando en un combate los personajes no superan la diferencia de CAR o FIS al tratar de atacarle, entonces no producen un daño apreciable. Se trata de golpes o disparos demasiado débiles o que sólo pasan rozando, provocando únicamente ligeras contusiones, arañazos y mucho susto.

Además, las heridas recibidas en diferentes momentos se acumulan, de manera que un personaje que resulta herido cuatro veces, pasa necesariamente de estar ileso a estar muerto.

En cualquier caso, las heridas recibidas tienen un impacto directo sobre el rendimiento del personaje, aplicando un modificador a las tiradas que realice, dependiendo de su gravedad.

Nivel de salud	Mod. D10	Mod. D6
Ileso		
Herido leve	-2	-1
Herido grave	-4	-2
Herido muy grave	-8	-4

El daño en otras situaciones distintas del combate queda a discreción del DJ.

INICIATIVA

En caso de que fuera necesario, obtener el orden de actuación en una determinada situación se resuelve como una tirada en oposición, actuando en el orden de mayor a menor en los valores obtenidos en la tirada.

Por acelerar las cosas en el caso de que los personajes fallen la tirada, contabilizaremos también los fallos como números negativos de iniciativa. Esto se hace restando el resultado obtenido al objetivo que tuviera la tirada y obviamente los números negativos de iniciativa actúan después de los positivos.

CURACIÓN

Si un personaje resulta herido y recibe la adecuada atención sanitaria, mejorará su nivel de salud. Para curar de un nivel de salud, el personaje deberá permanecer en reposo casi absoluto durante el tiempo que indica la tabla a continuación y, si además está grave o muy grave, deberá recibir atención médica de alguna manera durante ese tiempo para que la curación ocurra.

Tabla 1.4 – Curación	
Nivel de salud	Tiempo
Herido leve	Un día
Herido grave	Una semana
Herido muy grave	Un mes

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

La curación de un nivel de salud deja al personaje en el estado inmediatamente mejor, es decir: curar un herido leve lo deja ileso, mientras que curar un herido grave lo deja leve y curar un herido muy grave lo deja grave.

Es decir, un personaje herido muy grave tendrá que pasar un tiempo para pasar a estar “solamente” grave, luego otro tiempo hasta estar leve y finalmente ileso. Eso significarían un mes, dos semanas y un día de convalecencia.

Los personajes muertos no se recuperan.

EQUIPO

Cualquier equipo que puedan llevar los personajes se asimila a modificadores fijos que se aplican a determinadas acciones, que, como hasta ahora, se asocian por puro trasfondo del objeto.

ARMAS Y BLINDAJES

Las armas, al igual que pasa con cualquier otro elemento de equipo, se consideran un bono fijo. Aunque en este caso, en lugar de aplicarse a la tirada en oposición del combate, se utilizará sólo para calcular la diferencia entre vencedor y vencido, a efectos de calcular la gravedad de las lesiones provocadas. Es decir, no hace más fácil que gane uno u otro, pero sí incrementa la posibilidad de causar heridas.

Los blindajes funcionan exactamente igual que las armas, pero aplicable a la diferencia por parte del personaje que ha obtenido menos en la tirada. Por lo tanto, no influye en quién acierta ni quien falla, pero reduce la posibilidad de recibir heridas se consideración.

REVISIONES

18/01/2012 – Beta 0.5

19/01/2012 – Beta 0.5.1 Corrección ortográfica y aclaraciones.

06/05/2012 – Beta 0.6 Curación y equipo, clarificaciones, cambio de nomenclatura de la dificultad a objetivo.