

# Licencia Year Zero Engine | En Español

Para publicar un producto utilizando Year Zero Engine OGL, siga estos sencillos pasos:

1. Lea el texto de la Licencia de Juego Abierto que se encuentra [aquí](#).
2. Copie el texto de la licencia OGL e incluya el texto completo en algún lugar de su producto.
3. Use el texto entre las líneas punteadas a continuación como el comienzo de su Sección 15 de la OGL.
4. Reemplace todo el [texto entre corchetes] con los detalles de su propio producto.
5. [Descargue](#) el logotipo de Year Zero Engine y colóquelo en algún lugar de su producto.
6. Si lo desea, puede ofrecer su juego a la venta mediante Free League Workshop, el programa de contenido comunitario de Free League en DrivethruRPG.

---

## 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Year Zero Engine © 2019 by Fria Ligan AB. Developed, authored, and edited by Tomas Härenstam.

Year Zero Engine | En Español © 2022 por La esquina del rol. Traducido por Mario A. Tejada Loría

[Nombre de este documento o material] Copyright [Año], [Nombre del titular de los derechos de autor]; Autor[s] [Insertar el nombre o nombres del autor o autores de este documento]

In accordance with the Open Game License Section 8 "Identification" the following designate Open Game Content and Product Identity:

### OPEN GAME CONTENT

[Escriba claramente qué partes de este documento está publicando como Contenido de juego abierto, haciéndolo elegible para que otros lo usen bajo la Licencia de juego abierto. Tenga en cuenta que el Contenido de juego abierto existente debe seguir siendo OGC (por sus siglas en inglés). Ejemplo: "El contenido de este documento se declara Contenido de juego abierto, excepto las partes declaradas específicamente como Identidad del producto".]

### PRODUCT IDENTITY

[Escriba una explicación clara de qué partes de este documento se designan como Identidad del producto y, por lo tanto, se excluyen de la designación de Contenido de juego abierto. Ejemplos: "Todo el contenido de este documento es Contenido de juego abierto" o "Todas las ilustraciones, logotipos, símbolos, diseños, representaciones, ilustraciones, mapas y cartografía, semejanzas y otros gráficos, a menos que se identifiquen específicamente como Contenido de juego abierto" o "Cualquier elemento de la ambientación propia, incluidos,

entre otros, nombres en mayúsculas, nombres de organizaciones, personajes, eventos históricos y organizaciones; todas y cada una de las historias, argumentos, tramas, elementos temáticos, documentos dentro de los mundos del juego, citas de personajes o documentos y diálogos”]

---

# YEAR ZERO

# E N G I N E

*Year Zero Engine*

©2019 Fria Ligan AB.

*Esta es la versión OGL de este texto. Licencia que se encuentra al final de este documento.*

## CONTENIDO

1. [INTRODUCCIÓN](#)
2. [PERSONAJES JUGADORES](#)
3. [HABILIDADES](#)
4. [TALENTOS](#)
5. [COMBATE Y DAÑO](#)

# 1. INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a Year Zero. Este documento contiene las reglas básicas del Year Zero Engine para juegos de rol, utilizado en juegos de Free League como *Mutant: Year Zero*, *Coriolis - The Third Horizon*, *Tales from the Loop*, y *Forbidden Lands*.

## CONCEPTOS BÁSICOS

Esta sección presenta algunos conceptos básicos en los juego de rol y cómo se emplean en las partidas que usan el Year Zero Engine.

### LOS JUGADORES

Cada jugador, excepto uno, controla a un personaje jugador (PJ). Usted decide lo que piensa y siente su PJ, lo que dice y hace, pero no lo que le sucede. Es tu papel, como jugador, darle vida a tu PJ. Puede que el PJ sea un aventurero en un mundo de fantasía lejano, pero sigue siendo, en el fondo, una persona con sentimientos y sueños, como tú. Intente imaginar: ¿Cómo reaccionarías si estuvieras en su lugar? ¿Qué harías? Los personajes jugadores son siempre los protagonistas de la historia. El juego es sobre ti. Tus decisiones, tus aventuras.

### EL DIRECTOR DE JUEGO

El jugador final es el Director de Juego, el DJ. Te describe el mundo del juego, interpreta a las personas que conoces y controla a los enemigos con los que luchas. El juego es una conversación entre los jugadores y el DJ, de ida y vuelta, hasta que surge una situación crítica en la que el resultado es incierto. Entonces es hora de tirar los dados; lea más sobre esto en el Capítulo 3.

El trabajo del DJ es poner obstáculos en tu camino y desafiar a todos los PJ, obligándolos a mostrar de qué están hechos realmente. Pero no depende del DJ decidir todo lo que sucede en la partida y, sobre todo, cómo se supone que debe terminar tu historia. Eso se decide durante la partida. Es por eso que estás jugando: para descubrir cómo termina tu historia.

### ***ESTOS CUADROS DE TEXTO***

*Los cuadros de texto en cursiva, como este, se intercalan a lo largo de este texto de reglas. Por lo general, contienen variantes de reglas, comentarios y consejos sobre cómo jugar.*

## CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

El Year Zero Engine fue desarrollado originalmente para *Mutant: Year Zero*, pero ha sido modificado y adaptado a una amplia gama de juegos con diferentes temas y ambientaciones. Sin embargo, son seis las características principales del juego que siguen siendo las mismas en todas las iteraciones. Estas se enumeran y explican a continuación:

## **ACCESIBLE**

Los conceptos básicos del Year Zero Engine son muy fáciles de aprender: tira una cantidad de dados de seis caras, necesitas al menos que salga un seis en ellos para tener éxito, y cuantos más seises obtengas, mejor será el resultado. Este concepto simple es muy fácil de enseñar a los nuevos jugadores, lo que hace que la barrera para jugar sea muy baja. La complejidad y la profundidad se agregan pieza por pieza, ofreciendo más opciones al jugador a medida que obtiene más información sobre el sistema.

## **RÁPIDO Y DECISIVO**

El Year Zero Engine es rápido, produce rápidamente resultados significativos al eliminar todas las tiradas de dados, la contabilidad y los cálculos que no impulsan la acción. Los sistemas de combate en Year Zero Engine suelen ser mortales y llevan los conflictos a momentos decisivos. Los riesgos son altos y los PJ rara vez están a salvo del peligro, sin importar cuán experimentados sean.

## **SIN DOLOR, NO HAY GANANCIA**

Pedir resultados de seises puede hacer que parezca difícil tener éxito en el Year Zero Engine. Puede aumentar significativamente sus posibilidades forzando la tirada, es decir, volviendo a tirar los dados, pero forzar la tirada siempre tiene un costo. Esta dinámica lo forzará constantemente a sopesar los riesgos y las recompensas, y hace que el Year Zero Engine sea particularmente adecuado para juegos centrados en la supervivencia.

## **CENTRADO EN EL JUGADOR**

En los juegos de Year Zero Engine, los jugadores y sus personajes son el centro de la historia. Los PJ son los protagonistas de la historia, nunca los PNJ. Las reglas se enfocan en los PJ y sus acciones, mientras que los PNJ son manejados rápida y efectivamente por el Director de Juego. El sistema está diseñado para presentar siempre a los jugadores alternativas significativas.

## **IMPULSADO POR LA HISTORIA**

Los juegos de rol tratan de crear historias, momentos memorables en la mesa de juego que recordarás en los años venideros. El Year Zero Engine está diseñado para producir efectos dramáticos que impulsarán tu historia y harán que tome giros inesperados.

## **ADAPTABLE**

El Year Zero Engine está diseñado para ser muy adaptable a diferentes estilos de jugar, temas y ambientaciones de juego. Mediante el uso de habilidades y talentos de manera modular, el sistema crea bloques de construcción que se agregan, eliminan y rediseñan muy fácilmente.

# HERRAMIENTAS DEL JUEGO

Los juegos de Year Zero Engine normalmente te dan mucho espacio para la improvisación y la creatividad. Sin embargo, también brindan una serie de herramientas para ayudarte a crear su propia historia.

## HOJAS DE PERSONAJE

Para documentar tu personaje, usas una hoja de personaje. Este documento no incluye una hoja de personaje, ya que cualquier juego de Year Zero Engine necesitará una hoja adaptada a la versión de reglas específicas y la ambientación del juego. Cómo creas tu personaje se describe en el próximo capítulo.

## DADOS

Como personaje de un juego de Year Zero Engine, tendrás que correr riesgos. Tarde o temprano, terminará en situaciones en las que el resultado es incierto, sin importar cuán hábil sea. Es hora de tirar los dados. Se requieren dados regulares de seis caras (también llamados d6) para jugar Year Zero Engine, preferiblemente entre 10 y 15 en tres colores diferentes. Ciertas variaciones de reglas (consulte el Capítulo 3) pueden usar más tipos de dados, incluidos d8, d10 y d12.

### **TIRANDO LOS DADOS**

*Las reglas a veces te pedirán que tires d3, 2d6 y d66. d3 significa que tira un d6 y divide el resultado por dos, redondeando hacia arriba. 2d6 significa que tira dos dados de seis caras y suma los resultados. d66 significa que tira dos d6. El primer dado representa el dígito de las decenas y el segundo dado representa el dígito de las unidades. Eso genera un resultado entre 11 y 66. Incluso puedes tirar d666, lanzando tres dados de seis caras. El primer dado entonces cuenta como el dígito de las centenas, el segundo como el dígito de las decenas y el tercero como el dígito de las unidades.*

## CARTAS PERSONALIZADAS

Otro accesorio útil para los juegos de Year Zero Engine es un mazo de cartas personalizado. Las cartas se pueden usar como hojas de referencia para equipo o PNJ, pero también para aleatorizar la iniciativa en combate; lea más sobre esto en el Capítulo 5.

# ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Si has llegado hasta aquí sin saber lo que es un juego de rol, ¡enhorabuena! Bienvenido a un pasatiempo gratificante y creativo. Los juegos de rol son una forma única de juego, o expresión cultural si prefieres llamarlo así, que combina juegos de mesa con narraciones. Los juegos de rol te brindan un conjunto de reglas y te permiten crear tu propia historia con tus amigos de una manera que los libros, las películas, la televisión e incluso los videojuegos no pueden.

Si necesita consejos o ideas, un gran recurso es el foro de nuestro sitio web, [freeleaguepublishing.com](http://freeleaguepublishing.com). ¡Bienvenidos!

## 2. PERSONAJES JUGADORES

Tu personaje jugador (PJ) es tu recurso más importante en cualquier juego de Year Zero Engine. Es tu avatar, tus ojos y oídos en el mundo. Pero éste, a cambio, depende de que usted tome las decisiones correctas para ella o él. No lo arruine. Tómese su PJ en serio y juegue con ellos como si fueran una persona real. Es más divertido de esa manera. Al mismo tiempo, no intente proteger su PJ de todos los peligros imaginables. El objetivo del juego es crear una buena historia. Para que eso suceda hay que arriesgarse.

Durante el transcurso de la partida, tu PJ cambiará y se desarrollará. Sus habilidades y talentos pueden desarrollarse a través de la experiencia, pero también puedes descubrir cómo su personalidad cambia y se forma de una manera que no se puede medir con números en una página. Esto es cuando tu personaje cobra vida.

### HOJA DE PERSONAJE

Para crear tu personaje jugador, necesitas una hoja de personaje. Este documento no incluye una hoja de personaje, ya que cualquier juego de Year Zero Engine necesitará una hoja adaptada a la versión de reglas específicas y la ambientación del juego.

#### **10 PASOS DE LA CREACIÓN**

*En este capítulo se explica en detalle cómo crear tu personaje jugador. El resumen a continuación es una descripción general útil. Toma una hoja de personaje, un lápiz y sigue estos pasos:*

1. *Elige tu arquetipo*
2. *Decide tu edad.*
3. *Gasta puntos en tus atributos.*
4. *Gasta puntos en tus habilidades.*
5. *Elige tus talentos iniciales.*
6. *Elige tu gran sueño.*
7. *Define tus relaciones con los otros personajes jugadores.*
8. *Elige tu equipo.*
9. *Decide tu apariencia.*
10. *Elige tu nombre.*

### ARQUETIPO

La mayoría de los juegos de Year Zero Engine tienen algún tipo de arquetipo de personaje para elegir. Los arquetipos, que también pueden llamarse "roles", "profesiones" o "carreras", se basan en el mundo del juego y ayudan a los jugadores a comprender el entorno.

El arquetipo determina qué tipo de persona eres, tus antecedentes y tu papel en el grupo. Tu arquetipo influirá en tus atributos, tus habilidades, tu equipamiento inicial y los talentos iniciales que puedes aprender.

Los arquetipos pueden sentirse estereotipados, y están destinados a serlo. Elegir un arquetipo es una forma rápida para que tú y los demás jugadores se hagan una idea inmediata de tu personaje. Pero recuerda que tu personaje es más que solo su arquetipo. El arquetipo es solo un punto de partida para crear un personaje jugador único.

## EDAD

El siguiente paso es elegir tu edad. La edad (para humanos) se divide en tres categorías: jóvenes (hasta 25 años), adultos (26 a 50 años) y ancianos (más de 50 años). Tú eliges tu edad libremente. Anota tu elección en tu hoja de personaje. Tu categoría de edad elegida afecta tus atributos y tus habilidades. Lea más sobre estos a continuación.

## ATRIBUTOS

Tu personaje tiene cuatro atributos que indican tus capacidades físicas y mentales básicas, cada uno calificado en una escala del 1 al 5. Tus atributos se usan cuando tiras los dados para realizar acciones en el juego y también determinan cuánto daño de varios tipos puedes resistir antes de quedar debilitado. Lea más sobre esto en el Capítulo 5.

**Puntuaciones iniciales:** cuando creas tu personaje jugador, puedes distribuir una cantidad de puntos entre tus atributos. La cantidad de puntos está determinada por su edad; consulte la tabla a continuación. Puede asignar no menos de 2 y no más de 5 puntos a cualquier atributo.

EDAD	Puntos de atributos
Joven	15
Adulto	14
Viejo	13

## FORTALEZA

Potencia muscular bruta y fuerza física.

## AGILIDAD

Control corporal, velocidad y habilidades motrices



## INTELECTO

Percepción sensorial, inteligencia y cordura

## EMPATÍA

Carisma personal y habilidad para manipular a otros.

### **ATRIBUTOS PRINCIPALES**

*En varios juegos de Year Zero Engine, cada arquetipo tiene un “atributo principal”. Puedes tener una puntuación máxima de 5 en tu atributo principal, mientras que los otros atributos están limitados a un máximo de 4.*

## HABILIDADES

Tus habilidades son los conocimientos y habilidades que has adquirido durante tu vida. Son importantes ya que determinan, junto a tus atributos, la eficacia con la que puedes realizar ciertas acciones en la partida. Hay doce habilidades básicas y son descritas todas a detalle en el Capítulo 3. Algunos juegos de Year Zero Engine tienen habilidades diferentes o adicionales.

Las habilidades son medidas por un nivel de habilidad en una escala de 0 hasta 5. Mientras más alto sea el número, será mejor.

**¿Sin nivel en esa habilidad?** Siempre puedes tirar por una habilidad, incluso si no tienes un nivel asignado a esa habilidad, en ese caso usa únicamente el atributo asociado con la habilidad en cuestión y el equipo. Lee más acerca de cómo funcionan las habilidades en el siguiente capítulo.

**Niveles de habilidad iniciales:** cuando creas tu personaje jugador, asignas un número de puntos en tus habilidades. Cuántos puntos puedes asignar se determina por tu edad (mira la tabla siguiente). Puede asignar un máximo de 3 puntos a cualquier habilidad dada. Los niveles de las habilidades durante la partida se incrementarán.

EDAD	PUNTOS DE HABILIDAD
Joven	8
Adulto	10
Viejo	12

## **HABILIDADES DE ARQUETIPO**

*En varios juegos de Year Zero Engine, cada arquetipo tiene un listado de habilidades asociadas. Solo puedes comenzar la partida con un nivel de habilidad 3 en tus habilidades de arquetipo, todas las demás habilidades están limitadas a iniciar en el nivel 1..*

## **TALENTOS**

Los talentos son proezas, movimientos y habilidades menores que te dan una pequeña ventaja. Son más especializadas que las habilidades y ofrecen una manera de afinar tu personaje. Los talentos son explicados ampliamente en el Capítulo 4. Por lo general, puedes elegir un talento cuando creas a tu personaje, pero las opciones están limitadas. Normalmente, tu arquetipo determinará cuáles talentos podrás elegir. Puedes aprender más talentos durante el curso de la partida.

### **ORGULLO**

*En algunos juegos de Year Zero Engine, tu PJ tiene un Orgullo, algo específico que define a tu personaje y lo hace destacar. Puede ser una habilidad, un evento en su pasado o algo más. Los arquetipos pueden sugerir Orgullos, pero eres libre de crear el tuyo.*

*Una vez por sesión de juego, puede utilizar su Orgullo para obtener un éxito automático en una tirada de dados. Puedes utilizar tu Orgullo después de una tirada fallida, o incluso después de una tirada exitosa para obtener un éxito adicional. Debes explicar cómo te ayuda tu Orgullo. El DJ tiene la última palabra, pero debería darte el beneficio de la duda.*

### **SECRETO OSCURO**

*En algunos juegos de Year Zero Engine, tu PJ tiene un oscuro secreto: algo que ha experimentado antes de que comience la partida y que te ha dejado una marca o aún te amenaza de alguna manera. Por lo general, los arquetipos sugieren Secretos Oscuros, pero eres libre de crear los tuyos. Tu Secreto Oscuro es principalmente una herramienta para que el DJ cree historias, pero también puede afectar la cantidad de puntos de experiencia que obtienes después de una sesión de juego.*

### **GRAN SUEÑO**

*Tu objetivo inmediato en el juego es vivir otro día. Pero a la larga, la mera supervivencia no es suficiente. También tienes una motivación propia, algo que sueñas que algún día se hará realidad, que te mantiene de pie cuando sería más fácil simplemente acostarse y morir.*

*Puede crear su propio gran sueño o elegir entre las sugerencias predeterminadas e indicadas para su arquetipo. Durante la partida, ganarás EXP extra si arriesgas o sacrificas algo significativo para que tu gran sueño se haga realidad.*

# RELACIONES

Los PJ están unidos como un grupo, pero cada uno es un individuo independiente que tiene sus propias relaciones personales construidas con los otros personajes jugadores.

Cuando creas tu PJ, indica qué relación tienes con los otros personajes jugadores con una pequeña frase para cada uno en tu hoja de personaje. Generalmente, habrá sugerencias para elegir por cada arquetipo. También, puedes usarlas de inspiración para crear las tuyas.

Las decisiones que tomes serán importantes para el Director de Juego, ya que puede usarlas para crear situaciones interesantes en la partida.

**Amigo Íntimo:** Cuando hayas anotado tus relaciones con los otros PJ, debes elegir con cuál de ellos te sientes más cercano. Ese PJ es tu amigo íntimo. Marque su elección en la casilla de la hoja de personaje.

## **RELACIONES CON PNJ**

*En los juegos de Year Zero Engine, donde los PJ tienen una base de operaciones definida, como The Ark en Mutant: Year Zero, es útil que cada jugador indique dos tipos de relación con los PNJ: un PNJ que el PJ quiere proteger y otro PNJ que el PJ odia o rivaliza con este. Los PNJ son recursos muy útiles para que el DJ cree situaciones interesantes en la partida.*

# EQUIPO

Muchos (pero no todos) los juegos de Year Zero Engine están centrados en la supervivencia, y tener el equipo adecuado te ayudará a lograrlo. Debes anotar todos los objetos que llevas. Escribe un objeto por fila en la sección Equipo de tu hoja de personaje. Si algo no está incluido en su hoja de personaje, no lo tiene con usted.

**Equipo inicial:** tu arquetipo generalmente determina qué equipo puedes elegir al comienzo del juego. La ropa y el equipo que se usa para transportar otros objetos no cuentan al contabilizar la carga y no es necesario anotarlos.

# CARGA

Puedes llevar una cantidad de objetos regulares igual al doble de tu Fortaleza. Usa tu puntuación de Fortaleza base, no el valor temporal que se reduce al recibir [daño](#).

## **OBJETOS LIGEROS Y PESADOS**

Un objeto designado como pesado, se contabilizan como dos objetos regulares y normalmente ocupará dos filas en tu hoja de personaje en lugar de una. Algunos artículos pesados cuentan como tres o incluso cuatro objetos. En el extremo opuesto del espectro, hay elementos que se designan como ligero: cuentan como la mitad de un elemento regular, por lo que puede contabilizar dos

elementos ligeros en una sola fila de su hoja. Algunos objetos ligeros cuentan como una cuarta parte de un objeto normal en términos de carga: el peso de dichos objetos se escribe como  $\frac{1}{4}$  en las listas de equipo.

## OBJETOS PEQUEÑOS

Los objetos que son incluso más pequeños que los ligeros se denominan pequeños. Son tan pequeños que no afectan en absoluto a su carga. La regla general es: si el objeto se puede ocultar con el puño cerrado, entonces es pequeño. Los objetos pequeños también deben incluirse en la hoja del personaje.

## SOBRECARGADO

Puede transportar temporalmente más de su límite de carga normal (Fortaleza x 2 objetos). En este caso, necesitas hacer una tirada de Resistencia cada vez que quieras correr en una ronda de combate o caminar una distancia significativa. Si la tirada falla, debes dejar caer lo que llevas, quedarte donde estás o sufrir un punto de [daño](#) en Agilidad y seguir adelante.

## MONTURAS

*Si tienes un caballo u otra montura, puedes dejar que lleve algo de tu equipo. El animal puede cargar un número de objetos regulares igual al doble de su tamaño, y dos veces esa cantidad si lo guías a pie.*

## CONSUMIBLES

Una categoría especial de objetos en el juego son los denominados *consumibles*. Pueden ser comida, agua, municiones, flechas, antorchas, suministros de oxígeno, poderes eléctricos u otros, dependiendo de la ambientación. No es necesario contabilizar los consumibles todo el tiempo. El DJ te hará saber cuándo un recurso es escaso y será momento de comenzar a contabilizarlo detalladamente.

**Valor de suministro:** realice una contabilización de la cantidad de cada consumible disponible en su hoja de personaje utilizando un valor de suministro. Un valor más alto siempre será mejor.

**Tirada de Suministros:** A intervalos regulares (dependiendo del consumible en cuestión), necesitas hacer una tirada de suministros. Esto significa tirar un número de dados igual al valor de suministro actual, *pero nunca más de seis dados*. Por cada 1 obtenido, el valor del suministro se reduce en uno. Cuando el valor del suministro llega a cero, se acabó el consumible. Los efectos de la falta de aire, alimentos y agua se explican en el Capítulo 5.

**Grupo de Consumibles:** Por lo general, la contabilización de los consumibles se hace de manera individual, pero también se puede hacer la contabilización para el grupo como un todo, según la situación. El DJ tiene la última palabra.

**Compartir:** Si desea dar un consumible a otra persona, simplemente aumente el valor de suministros del destinatario tantos pasos como disminuye el suyo.

# APARIENCIA

Puedes describir la cara, el cuerpo y la ropa de tu personaje jugador en tu hoja de personaje. En algunos juegos de Year Zero Engine, los arquetipos te sugerirá algunas características.

# NOMBRE

Finalmente, le das un nombre a tu PJ. Los arquetipos suelen sugerir nombres adecuados, pero eres libre de inventarte tu propio nombre si lo prefieres.

# EXPERIENCIA

Las cosas que aprendes durante el juego se miden en puntos de experiencia (EXP). Recibes EXP después del final de cada sesión de juego. Háblalo y deja que todo el grupo discuta lo que ha sucedido. Por cada una de las siguientes preguntas a las que pueda responder "sí", obtiene uno de EXP:

- ¿Participaste en la partida? Obtienes uno de EXP solo por estar allí.
- ¿Arriesgaste o sacrificaste algo significativo para realizar tu gran sueño?
- ¿Arriesgaste tu vida por el PC que es tu amigo cercano?
- ¿Realizaste alguna otra acción extraordinaria de algún tipo?
- Algunos juegos en específico, también pueden otorgar EXP por otras acciones.

El DJ tiene la última palabra en cuanto a la cantidad de EXP que debe obtener cada personaje. Anota los EXP en tu hoja de personaje.

## GASTANDO EXP

Puede usar su EXP para mejorar sus habilidades y talentos, o para aprender otros nuevos. Solo puede gastar EXP cuando su PJ tiene la oportunidad de descansar o entre sesiones de partidas.

**Habilidades:** Aumentar un nivel de habilidad en un paso cuesta una cantidad de EXP igual al nivel de habilidad que desea alcanzar multiplicado por 5. Por ejemplo, un aumento del nivel de habilidad 2 a 3 cuesta 15 de EXP. Solo puede aumentar un nivel de habilidad un paso a la vez.

Aprender una nueva habilidad (en el nivel de habilidad 1) cuesta 5 de EXP. Sin embargo, para hacer esto, debe haber usado la habilidad y haber tenido éxito (sin nivel de habilidad) durante la sesión, o ser instruido por un maestro. El profesor debe tener al menos el nivel de dicha habilidad en 1.

**Talentos:** Aprender un talento siempre cuesta 5 de EXP. También requiere un día de práctica y un éxito en una tirada de Intelecto (tira solo por el atributo, y la tirada no se puede forzar). Puedes hacer un intento por día. Si te lo enseña un maestro que tiene el talento, tu tirada tiene éxito automáticamente.

## **ENCONTRAR UN GRAN SUEÑO NUEVO**

Después de cualquier sesión, puede cambiar su gran sueño y reemplazarlo por uno nuevo. Intenta conectar el nuevo sueño con algo que haya sucedido durante el transcurso de la partida.

## **CAMBIAR RELACIONES**

Después del final de una sesión de juego, eres libre de redefinir tus relaciones con los otros PJ y PNJ como mejor te parezca.

# 3. HABILIDADES

El juego de rol es una conversación. El DJ describe la escena, tú describes cómo se comportan tu PJ, el DJ describe cómo reaccionan los PNJ, tú respondes y va y viene. Así es como se cuenta y avanza la historia. Pero tarde o temprano surgirá una situación decisiva, un punto de no retorno, un conflicto que la conversación por sí sola no puede resolver. Entonces es hora de tirar los dados y usar una de tus habilidades.

## LAS 12 HABILIDADES BÁSICAS

- Artesanía (Fortaleza)
- Resistencia (Fortaleza)
- Pelear (Fortaleza)
- Sigilo (Agilidad)
- Movimiento (Agilidad)
- Disparar (Agilidad)
- Explorar (Intelecto)
- Comprender (Intelecto)
- Sobrevivir (Intelecto)
- Manipular (Empatía)
- Percibir Emociones (Empatía)
- Curar (Empatía)

### **OTRAS HABILIDADES**

*Year Zero Engine puede tener otras habilidades además de las enumeradas aquí, e incluso más habilidades que las doce. Sin embargo, no recomendamos más de dieciséis habilidades. Las habilidades deben ser bastante amplias: el ajuste fino de los personajes se realiza con talentos.*

## TIRAR LOS DADOS

Hay doce habilidades básicas en total en Year Zero Engine, y todas se describen más adelante en este capítulo. Cada habilidad está relacionada a uno de los cuatro atributos: Fortaleza, Agilidad, Intelecto y Empatía.

Cuando realiza una acción, primero describe lo que hace o dice su personaje jugador. Luego toma una cantidad de dados de seis caras igual a su nivel de habilidad más su puntaje actual en el atributo que está relacionado a esa habilidad. Si tiene algún tipo de equipo que pueda ser útil, también obtendrá algunos dados adicionales.

Luego tiras todos los dados a la vez.

## COLORES DIFERENTES

Puede ser importante identificar si un dado que has lanzado pertenece a un atributo, habilidad o equipo. Por esa razón, debes usar dados de tres colores diferentes. Los dados de atributos se llaman Dados Base, los dados de habilidades se llaman Dados de Habilidad y los dados de equipo se llaman Dados de Equipo.

### **DADOS PERSONALIZADOS**

*Varios juegos de Year Zero Engine tienen un conjunto de dados personalizados disponibles. Éstos a menudo tienen símbolos especiales en las caras de uno y seis, para que sea más fácil identificar los éxitos y las pifias.*

## LOS SEISES SIGNIFICAN ÉXITO

Para tener éxito con su acción, debe sacar al menos un seis. Un seis se llama un éxito. Si obtiene más de un éxito, puede lograr efectos adicionales en algunos casos; esto se especifica en cada habilidad.

## LOS UNOS TE DEBILITAN

Los unos en los Dados Base y en los Dados de Equipo pueden ser malos para ti: pueden significar que sufres daño, agotamiento, miedo o que tu arma ha sido dañada. Los unos no tienen efecto en el resultado de tu primera tirada, solo si eliges forzar tu tirada (ver más abajo). Al resultado de uno en los dados se le llama pifia. Los unos que aparecen en los Dados de Habilidad nunca se cuentan como pifias.

### **DESCRIBE TU ACCIÓN**

*En todos los juegos de Year Zero Engine, entre todos se crea una historia juntos. Una tirada de dados es un pico dramático: primero debes describir qué estás tratando de lograr, así todos entenderán qué está en juego. Luego, tira los dados. Interpreta los resultados y describe lo que ocurre. Describe lo que haces, lo que dices o lo que estás pensando. Si forzás tu tirada, describe cómo lo haces. Hazlo, no esperes a que te lo indique el DJ, el DJ solo te detendrá si te excedes más allá de tu tirada obtenida.*

## TIRADA SIN HABILIDAD

Si no tienes la habilidad requerida para realizar una acción en particular, puedes tirar los dados de cualquier modo: tira tus Dados Base y cualquier Dado de Equipo útil.

## EL ARTE DE FALLAR

Si tu tirada no resulta con algún éxito (6), algo está mal. Por alguna razón fallaste al querer alcanzar tu meta. Siéntate libre de explicar el porqué de tu fallo con la ayuda del DJ. Incluso, el DJ podría dejar que una tirada fallida tenga más consecuencias para hacer avanzar la historia de una manera dramática.



Una falla no debe detener la historia por completo. Incluso cuando falla, debe haber un camino a seguir, tal vez a costa de tiempo, riesgo o plata, pero aún así hay un camino. El DJ tiene la última palabra sobre las consecuencias del fracaso en esa situación particular.

Tienes una última oportunidad si realmente deseas ese éxito: puedes forzar tu tirada.

### **NO TIRES LOS DADOS PARA TODO**

*Es bastante difícil tener éxito en las tiradas de habilidad. Si careces del equipo adecuado o de amigos que puedan ayudarte, existe un gran riesgo de una falla espectacular. Con eso en mente, nunca debes tirar los dados a menos que sea absolutamente necesario. Deja las tiradas de los dados para situaciones dramáticas o desafíos difíciles. En cualquier otra situación, el DJ simplemente debería permitirte realizar cualquier acción que desees.*

### **PROBABILIDAD DE ÉXITO**

Quando tiras muchos dados, puede ser difícil predecir la probabilidad de éxito. La siguiente tabla muestra la probabilidad de éxito cuando se tiran de 1 a 10 dados. La tercera columna muestra la posibilidad de éxito si fuerzas la tirada.

<b>NÚMERO DE DADOS</b>	<b>PROBABILIDAD DE ÉXITO</b>	<b>TIRADA FORZADA</b>
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

# FORZAR TU TIRADA

Si estás desesperado por tener éxito con una tirada de dados, puede optar por forzar la tirada. Esto significa que tomas todos los dados que no fueron un éxito (seis) o una pifia (uno en Dados Base y Dados de Equipo) y los tiras de nuevo. Tienes una nueva oportunidad de sacar seises.

No puedes elegir qué dados volver a tirar. Cuando forzás la tirada, debes tirar todos los dados que no salieron como un éxito o una pifia.

Por lo general, sólo forzás una tirada si fallas, aunque puede forzar una tirada incluso si obtuvo éxitos al principio, para obtener más éxitos y aumentar el efecto de un ataque, por ejemplo. Forzar una tirada no está exenta de riesgos, más sobre ello se explica a continuación.

La forma en que se desarrolla una tirada forzada en términos de la historia depende del tipo de acción que esté realizando. No tiene que ser solamente por un esfuerzo físico, puede ser que haya logrado una mejor concentración o controlado sus emociones.

**Dados de Habilidad:** Los unos obtenidos no cuentan como pifias, así que pueden tirarse de nuevo cuando forzás la tirada.

**Dados de Equipo:** Si forzás tu tirada, tienes que forzar cualquier dado de equipo.

**Solamente una vez:** Solo puedes forzar tu tirada una vez. Si no tiene éxito en su segundo intento, tendrá que lidiar con las consecuencias.

## EFFECTO DE PIFIA ACTIVADA

Cuando te esfuerzas mucho, existe el riesgo de que sufras lesiones o agotamiento, o que tu arma se dañe. Después de que hayas forzado tu tirada, mira el resultado. En la primera tirada, la pifia obtenida (en los Dados Base y Dados de Equipo) no tuvieron efecto, pero cuando forzás la tirada se activan. No importa si la pifia surgió en la primera tirada o en la segunda.

- Si tu resultado obtuvo una o más pifias en tus Dados Base cuando forzó la tirada, sufres un punto de daño en el atributo por cada pifia obtenida en la tirada. Lea más acerca del daño en el capítulo 5.
- Si tu resultado obtuvo una o más pifias en tus Dados de Equipo cuando forzó la tirada, tu modificador de equipo disminuye en 1 por cada pifia obtenida.
- Los unos en los Dados de Habilidad nunca se cuentan como pifias.

## **PUNTOS DE FUERZA DE VOLUNTAD**

*En algunos juegos de Year Zero Engine, obtener una pifia o más en los Dados Base puede tener efectos positivos: te da la Fuerza de voluntad necesaria para usar habilidades especiales como mutaciones, magia y talentos especiales.*

*Por cada pifia que obtienes en los Dados Base cuando forzás la tirada, obtienes un Punto de Fuerza de Voluntad (PFV) además de cualquier daño que sufras. Los Puntos de Fuerza de Voluntad son necesarios*

para usar tus habilidades especiales. La pifia obtenida en los Dados de Equipo nunca otorga Puntos de Fuerza de Voluntad.

Normalmente, el DJ tiene sus propios puntos de Fuerza de Voluntad para usarlo con sus PNJ, y puede forzar tiradas para obtener más PFV como lo hacen los jugadores.

## **VARIANTES DE FORZAR TIRADA**

La mecánica básica de forzar tirada descrita aquí, los unos que obtenga en sus tiradas forzadas le generan daño a usted o a su equipo, es original de la regla que se usa en *Mutant: Year Zero* y *Forbidden Lands*. Sin embargo, jugar con la mecánica de forzar tirada es una excelente manera de cambiar el tono del juego y mejorar los temas clave de tu juego con *Year Zero Engine*. Aquí algunos ejemplos de efectos diferentes de forzar una tirada:

- Cada vez que forzás una tirada, obtienes un Dado de Estrés. El Dado de Estrés se añade a cualquier tirada de habilidad que hagas, pero si en tu resultado de este dado te sale pifia, una tirada de pánico es desencadenada. Esta versión, optimizada para partidas muy tensas, se usa en el juego de rol *ALIEN*.
- Cada vez que forzás la tirada, obtienes una condición determinada. Cada condición te da un modificador de -1 para todas las tiradas de habilidad, así mismo ofrece al jugador pistas de cómo rolear la situación. Esta versión, es más adecuada para partidas narrativas y de reglas ligeras, se usa en *Tales from the Loop*.
- Cada vez que forzás la tirada, el DJ obtiene un punto narrativo detonante para la trama que el DJ puede usar para incorporar nuevas amenazas y obstáculos en la partida. Esta versión es usada para simular *La oscuridad entre las estrellas* en *Coriolis*.

## **SOLO UNA OPORTUNIDAD**

Por regla, solo hay una posibilidad de éxito en cualquier acción. Una vez que obtuviste tu resultado en la tirada de dados, y forzaste la tirada— ya no tienes permitido volver a tirar para lograr el mismo objetivo. Necesitarás intentar algo diferente o esperar hasta que las circunstancias hayan cambiado de manera notable. O dejar que otro jugador lo intente. Esta regla no aplica en combate, donde atacas al mismo enemigo múltiples veces.

## **TIRADAS DE GRUPO**

Cuando enfrentan un reto como grupo, junto con los otros PJ, no se hacen tiradas por separado. Elijan quién entre ustedes es más apto para tomar el reto. Los otros (que no hacen la tirada) pueden ayudar (mira cómo más adelante) si es relevante para la situación. Si la tirada falla, cuenta como una falla para todos, no tienen permitido volver a intentarlo por separado. Estas reglas no se aplican en combate, donde cada aventurero es libre de atacar al enemigo que quiera.

# MODIFICADORES

Algunas veces, factores externos te ayudan a alcanzar el éxito. Esto te da Dados de Habilidad extra en las tiradas. Otras veces te dificultan lo que haces. Esto te da menos dados de lo normal para la tirada. Esto se denomina: modificador.

Modificador de +1 significa que tiras un Dado de Habilidad extra, +2 significa que tiras dos Dados de Habilidad extra, y así sucesivamente. Modificador de -1 significa que tiras un Dado de Habilidad menos de lo normal, -2 significa dos menos, y así sucesivamente. Se pueden aplicar varios modificadores a la misma tirada: súmelos. Un modificador de +2 y uno de -1, añade solo un Dado de Habilidad a la tirada.

Si no tienes suficientes Dados de Habilidad para eliminar ante un modificador negativo, elimina Dados de Equipo. Si te quedas sin Dados de Equipo, entonces elimina Dados Base. Si te quedas sin dados, no tienes posibilidades en esa acción, ¡es hora de replantear tu estrategia!

Puedes obtener modificadores de diferentes maneras: a través de los talentos, de la dificultad de la acción por sí misma, y por la ayuda recibida de los otros PJ.

## DIFICULTAD

Normalmente, el DJ no evalúa la dificultad de una acción. Solo tiras dados en situaciones desafiantes, punto. Pero a veces, el DJ puede querer subrayar que los factores externos ayudan o dificultan una acción. Use la siguiente tabla como guía:

DIFICULTAD	MODIFICADOR
Trivial	+3
Simple	+2
Fácil	+1
Promedio	0
Demandante	-1
Difícil	-2
Formidable	-3

También, hay casos en donde los modificadores son impuestos por las reglas, como cuando [apunta](#) con cuidado con un arma a distancia, dispara a larga distancia, o si está en una mala posición para negociar cuando intenta manipular a alguien. Igualmente, algunos talentos pueden darte un modificador positivo en ciertas situaciones.

## AYUDA DE OTROS

Otros PJ o PNJ pueden ayudarte a tener éxito en una tirada de habilidad. Esto debe declararse de inmediato, antes de tirar los dados. También debe tener sentido en la historia: la persona que ayuda debe estar físicamente presente y tener la capacidad de apoyar la acción. El DJ siempre tiene la última palabra.

Por cada persona que te ayuda, obtienes un modificador de +1. No puedes recibir la ayuda de más de tres personas en una tirada, esto significa que tu modificador máximo por ayuda será de +3.

En combate, ayudar cuenta como el mismo tipo de acción que la que estás apoyando (rápida o lenta).

Los PNJ pueden ayudarse unos a otros de la misma manera que los personajes jugadores. Permitir que los PNJ actúen en grupos en lugar de individualmente suele ser una forma fácil de gestionar un gran número de PNJ en combate.

## TIRADAS ENFRENTADAS

A veces sacar un seis no es suficiente para tener éxito con tu tirada de habilidad. En algunos casos, debes vencer a tu enemigo en una tirada enfrentada. Para ganar una tirada enfrentada, tienes que tirar con éxito y sacar más seises que tu adversario. Cada seis que tira tu adversario elimina uno de tus seises. Solo tú (el atacante) puedes forzar tu tirada.

A veces tú y tu adversario tiran habilidades diferentes, a veces las mismas. Las tiradas enfrentadas son comunes cuando usa Manipular o Sigilo, y cuando alguien usa esas habilidades en tu contra. El DJ también puede usar tiradas opuestas cuando lo considere apropiado, como tirar Fortaleza contra Fortaleza para determinar el resultado de una pelea a puño limpio.

### **PNJ Y HABILIDADES**

*Los personajes no jugadores usan habilidades de la misma manera que los personajes jugadores. El DJ tira los dados por ellos, y ellos pueden forzar sus tiradas al igual que los PJ. Pero el DJ solo tiene que tirar para las acciones que afectan directamente a un PJ, por ejemplo, si el PNJ está atacando a un personaje jugador o está intentando salvarlo. Cuando un PNJ realiza una acción que no afecta directamente a un PJ, el DJ puede simplemente decidir qué sucede, sin tirar los dados.*

## EQUIPO

Para aumentar tus posibilidades de éxito, puedes usar equipo. El equipo puede tomar muchas formas diferentes según la ambientación del juego y, a menudo, incluye armas. En el Capítulo 5 se enumeran algunos ejemplos de armas. El equipo útil te proporciona Dados de Equipo para usar en las tiradas de habilidad. Esto se llama modificador de equipo. Tiras Dados de Equipo junto con los Dados Base y los Dados de Habilidad, y se cuentan de la misma manera: los seis significan éxito.

## EL EQUIPO SE DAÑA

Cuando usa equipo y forz  la tirada (ver arriba), existe el riesgo de que su equipo se da e. Por cada pifia (unos) que lanzas con tus Dados de Equipo al forzar la tirada, el modificador de equipo del objeto se reduce en uno. Simplemente ya no funciona tan bien. Si el modificador de Equipo llega a cero, el art culo se rompe y no se puede usar.

## REPARAR

Afortunadamente, el equipo da ado se puede reparar. Se necesita un [per odo](#) de trabajo y una tirada exitosa de Habilidad de Artesan a. Si la tirada tiene  xito, el modificador de equipo se recupera en un punto por cada  xito obtenido, hasta la puntuaci n original. Si la tirada falla, el modificador de equipo se reduce permanentemente a su puntuaci n actual. Si el modificador de equipo se ha reducido a cero y el intento de reparaci n falla, el art culo se destruye de forma permanente.

Algunos objetos pueden requerir talentos especiales para repararlos.

### DADOS DE ARTEFACTO

Algunos juegos de Year Zero Engine usan dados poligonales como D8, D10 y D12 y se les llama Dados de Artefacto de objetos especialmente poderosos o m gicos. Dichos objetos se dividen en tres categor as, seg n el tipo de dados que den:

- D8: Poderoso
- D10:  pico
- D12: Legendario

Cuando lanzas un Dado de Artefacto, cualquier resultado de 6 o m s cuenta como un  xito. Los resultados realmente altos cuentan como varios  xitos. Consulte la tabla a continuaci n. Los Dados de Artefactos nunca se pierden debido a la degradaci n pero un objeto con dados de artefactos sigue siendo inutilizable si su modificador de equipo se reduce a cero..

###  XITOS DE DADOS DE ARTEFACTO

RESULTADO	D8	D10	D12
6	1	1	1
7	1	1	1
8	2	2	2
9	–	2	2
10	–	3	3
11	–	–	3

## **ORGULLO**

Como se mencionó en el Capítulo 2, en algunos juegos de Year Zero Engine, tu PJ tiene un Orgullo, algo específico que define a tu personaje y lo hace destacar. Una vez por sesión de juego, puede probar su Orgullo para obtener un éxito automático en una tirada de dados. Puedes probar tu Orgullo después de una tirada fallida, o incluso después de una tirada exitosa para obtener un éxito adicional. Debes explicar cómo te ayuda tu Orgullo. El DJ tiene la última palabra, pero debería darte el beneficio de la duda.

# **LAS HABILIDADES**

Esta sección describe las doce habilidades básicas del Year Zero Engine.

## **RESISTENCIA (Fortaleza)**

Cuando se ponga a prueba tu resistencia física o tu vigor, tira por Resistencia. Por ejemplo, tira por esta habilidad cuando viajes con clima extremo o cuando te veas obligado a sufrir un [frío](#) intenso.

**Fallo:** Simplemente no puedes soportarlo más. Cedés al dolor y sufres las consecuencias.

**Éxito:** Te las arreglas para seguir adelante, ignorando el dolor un poco más.

**Proezas:** Por cada éxito extra obtenido más allá del primero, elige una proeza aplicable a la situación:

- Dale un éxito a otro PJ en la misma situación que tú.
- Gana un modificador de +1 a una tirada de habilidad posterior relacionada con esta.
- Estás fortalecido ante la experiencia y no necesitas tirar para superar exactamente el mismo desafío en el futuro.
- Impresionas a alguien.

## **PELEAR (Fortaleza)**

A veces, no tienes más remedio que luchar por tu vida, enfrentarte cara a cara con el enemigo. Tira por esta habilidad cuando atacas a alguien en combate cuerpo a cuerpo. Lea más sobre el combate cuerpo a cuerpo y el daño en el Capítulo 5.

**Fallo:** Tropiezas y fallas. Ahora es el turno de tu oponente...

**Éxito:** Golpeas e infliges daño a la Fortaleza de tu oponente igual al valor de Daño del arma. Leer más sobre daños [aquí](#).

**Proezas:** Por cada éxito extra obtenido más allá del primero, elige una proeza aplicable a la situación:

- Infliges un punto más de daño a la Fortaleza. Puedes elegir esta proeza varias veces si obtienes varios éxitos adicionales.
- Cansas a tu enemigo. Sufren un punto de daño a la Agilidad. Puedes elegir esta proeza varias veces, si obtienes varios éxitos adicionales.

- Superas a tu enemigo y puedes intercambiar tu [iniciativa](#) con ellos, tomando efecto a partir del siguiente turno. No puedes volver a tu iniciativa anterior.
- Golpeas o quitas un arma u otro objeto de tu oponente. Tú eliges cuál. Durante el combate, recoger un objeto caído cuenta como una [acción rápida](#).
- Tu oponente cae al suelo o es empujado hacia atrás, a través de una puerta o por un acantilado, por ejemplo.
- Sujetas a tu oponente y lo haces [presa](#).

**Armas:** En combate cuerpo a cuerpo puedes usar [armas cuerpo a cuerpo](#).

**Bloquear:** Cuando alguien te ataca en combate cuerpo a cuerpo, puedes intentar [bloquear](#) el ataque.

## Artesanía (Fortaleza)

Cuando necesites reparar equipo o experimentar con objetos mecánicos de alguna otra manera, tira por la habilidad Artesanía. Reparar un artículo dañado generalmente requiere un período de trabajo (ver Equipo arriba).

**Fallo:** La maldita cosa simplemente no hará lo que quieres. ¿Y si el ruido que hiciste atrajera compañía no deseada?

**Éxito:** Con un crujido que parece un quejido, el objeto cede ante ti. Si está reparando un artículo dañado, su modificador de equipo aumenta en uno.

**Proezas:** Por cada éxito extra obtenido más allá del primero, elige una proeza aplicable a la situación:

- Si está reparando un artículo, su modificador de equipo aumenta un punto adicional. No puede superar su puntuación original.
- Obtenga un modificador de +1 en una tirada de habilidad posterior relacionada con esta.
- Lo tienes dominado. No necesita tirar para superar exactamente el mismo desafío en el futuro.
- Lo haces rápido, en la mitad del tiempo que tardarías normalmente.
- Lo haces en silencio.
- Presumes.

## CREACIÓN DE NUEVOS ARTÍCULOS

*En algunos juegos de Year Zero Engine, puedes usar la habilidad Artesanía para crear nuevos elementos, no solo para reparar los existentes. Requiere una tirada de Artesanía al igual que la reparación, pero normalmente también necesitarás materias primas, herramientas especiales, talentos específicos y, por lo general, mucho más tiempo.*

## SIGILO (Agilidad)

Con bastante frecuencia, es más inteligente evitar el conflicto y, en cambio, escabullirse de tus enemigos. Usa esta habilidad cuando intentes moverte sin ser notado o cuando intentes un [Ataque Furtivo](#). Tira una [tirada enfrentada](#), usando tu habilidad de Sigilo contra una tirada de Explorar de tu enemigo.



**Fallo:** Tu enemigo te ve o te escucha, y el elemento sorpresa se pierde.

**Éxito:** Te mueves como una sombra en la noche, nadie te nota.

**Proezas:** Por cada éxito extra obtenido más allá del primero, elige una proeza aplicable a la situación:

- Dale un éxito a otro PJ en la misma situación que tú.
- Gana un modificador de +1 a una tirada de habilidad posterior relacionada con esta.

### **SIGILO DE GRUPO**

*Cuando tú y los otros aventureros usan Sigilo, uno al lado del otro, no tiran por la habilidad cada uno por separado. En cambio, solo tira el PJ con el nivel de habilidad más bajo, y el resultado se aplica a todo el grupo.*

### **MOVIMIENTO (Agilidad)**

Cuando ha llegado la hora de la verdad y estás tratando de esquivar las fauces de la muerte, debes mantener la cabeza fría y moverte rápida y silenciosamente. Tira por Movimiento cuando quieras salir de una situación peligrosa, ya sea una escalada arriesgada, un salto peligroso o un enemigo que viene hacia ti.

**Fallo:** A pesar de tus mejores esfuerzos, fallas y debes sufrir las consecuencias.

**Éxito:** Sobrevives a la situación difícil.

**Proezas:** Por cada éxito extra obtenido más allá del primero, elige una proeza aplicable a la situación:

- Dale un éxito a otro PJ en la misma situación que tú.
- Gana un modificador de +1 a una tirada de habilidad posterior relacionada con esta.
- Impresiona a alguien.

### **DISPARAR (Agilidad)**

Si tienes un arma, puedes derribar a tu enemigo desde la distancia sin mancharte las manos. Usa la habilidad Disparar para disparar todo tipo de armas a distancia. Lea más sobre el combate a distancia en el Capítulo 5.

**Fallo:** El disparo falla su objetivo. ¿Quizás golpea algo más? Y el sonido de los disparos podría atraer una atención no deseada...

**Éxito:** Golpeas e infliges daño a la Fortaleza de tu oponente igual al valor de Daño del arma.

**Proezas:** Por cada éxito adicional que obtengas, elige una de estas proezas:

- Infliges un punto adicional de daño a la Fortaleza. Puedes elegir esta proeza varias veces, si obtienes varios éxitos adicionales.
- Restringes las acciones de tu enemigo. Recibe un punto de daño en Intelecto. Puedes elegir esta proeza varias veces, si obtienes varios éxitos adicionales.
- Te posicionas mejor y puedes intercambiar tu iniciativa con tu enemigo, teniendo efecto el siguiente turno. No puedes volver a tu iniciativa anterior.
- Su objetivo deja caer un arma u otro objeto de mano. Tu eliges cual.

- Tu oponente cae al suelo o es empujado hacia atrás, por ejemplo, a través de una puerta..

**Cubrirse:** Cuando las municiones comienzan a volar, es buena idea [cubrirse](#) detrás de algo resistente.

## EXPLORAR (Intelecto)

En un juego de Year Zero Engine, debes estar en guardia en todo momento, o no vivirás mucho. Usas tu habilidad Explorar para detectar a alguien que se escabulle (tirada enfrentada, ver habilidad Sigilo). También puede usar la habilidad cuando detecte una amenaza desconocida de algún tipo, para obtener más información al respecto.

**Fallo:** Realmente no puedes distinguir lo que es, o lo confundes con otra cosa (el DJ te da información falsa).

**Éxito:** Puede distinguir qué es y si parece o no una amenaza. La información exacta que obtienes depende del DJ.

**Proezas:** Por cada éxito extra que consigas, sabrás la respuesta a una de estas preguntas:

- ¿Viene por mí?
- ¿Hay más de ellos cerca?
- ¿Cómo puedo entrar/pasar/salir?

### **EXPLORACIÓN EN GRUPO**

*Cuando tú y los otros PJ exploran al mismo tiempo, no tiras por separado. En su lugar, solo tira un PJ y ese resultado se aplica a todo el grupo. Quién hace la tirada depende de ti.*

### **NO TIRES PARA ENCONTRAR COSAS OCULTAS**

*La habilidad Explorar no se usa para encontrar cosas ocultas como puertas secretas o pistas ocultas. Si describe cómo su PC busca el lugar correcto, el GM simplemente debería permitirle descubrir lo que está buscando si es posible encontrarlo.*

## COMPRENDER (Intelecto)

Muchos juegos de Year Zero Engine están repletos de lugares maravillosos, fenómenos, criaturas y elementos de todo tipo. Tira para Comprender cuando quieras entender algo extraño e interesante que encuentres.

**Fallo:** El objeto de tu estudio no tiene ningún sentido para ti, o estás equivocado (en este caso, el DJ puede proporcionarte información falsa sobre el objeto):

**Éxito:** Entiendes la naturaleza o función del objeto.

**Proezas:** Por cada éxito extra que obtengas, elige una proeza aplicable a la situación:

- Gana un modificador de +1 a una tirada de habilidad posterior relacionada con esta.
- Impresionas a alguien.

## **SOBREVIVIR (Intelecto)**

Los juegos de Year Zero Engine suelen tener lugar en entornos duros y peligrosos. Tira para sobrevivir cuando te encuentres en un entorno peligroso de algún tipo, ya sea calor y frío extremos, tormentas de arena, lluvia ácida u otras formas de clima extremo, y necesites encontrar una manera de mantenerte con vida.

**Fallo:** No encuentras refugio seguro. A menos que alguien venga a rescatarte, tus horas están contadas.

**Éxito:** Encuentra un refugio seguro para pasar la tormenta.

**Proezas:** Por cada éxito extra que obtengas, elige una proeza aplicable a la situación:

- Dale un éxito a otra PJ con el mismo problema que tú.
- Gana un modificador de +1 a una tirada de habilidad posterior relacionada con esta.
- Impresionas a alguien.

## **MANIPULAR (Empatía)**

Los juegos Year Zero Engine tienen muchos peligros, pero a menudo puedes alcanzar tus objetivos sin violencia, a través del encanto, las amenazas o el razonamiento sensato. Para hacer que otra persona vea las cosas a tu manera, haz una tirada enfrentada de Manipular contra Percibir Emociones de tu oponente. Tus probabilidades de éxito están determinadas por tu [posición en la negociación](#).

**Fallo:** Tu adversario no te escuchará y no hará lo que tú quieras. Es posible que empiecen a trararte mal o incluso a atacarte si se le provoca.

**Éxito:** Si tienes éxito, tu adversario debe hacer lo que quieras o atacarte físicamente de inmediato. Incluso si su adversario elige hacer lo que quiera, aún puede exigir algo a cambio. El DJ decide qué implica eso, pero debería ser lo suficientemente razonable para que puedas cumplir con esas demandas. Depende de usted aceptar el acuerdo o no.

**Proezas:** Por cada éxito que obtengas de más de lo que necesitas para ganar la tirada enfrentada, puedes elegir una de estas proezas:

- Tu oponente hace lo que quieres sin exigir un favor a cambio.
- Tu oponente hace más de lo que pides, por ejemplo, dándote información útil. Los detalles dependen del DJ.
- Tu oponente está impresionado por ti y tratará de ayudarte más adelante de alguna manera. Los detalles dependen del DJ.

**Ser manipulado:** Los PNJ y otros PJ pueden manipularte. Si su tirada tiene éxito, debes atacar u ofrecer algún tipo de trato. Entonces depende del DJ (o del otro jugador) si tu adversario acepta o no.

## **NO ES CONTROL MENTAL**

*Cuando manipulas a alguien, no tomas el control de su mente. Lo que estás tratando de convencer a tu adversario debe ser algo razonable, de lo contrario, el DJ puede rechazarlo.*

### **PERCIBIR EMOCIONES (Empatía)**

Ser capaz de leer a otra persona como un libro abierto puede ser un arma poderosa. Tiras para Percibir Emociones cuando alguien trata de Manipularte (arriba). También puede usar la habilidad cuando desee conocer el estado de ánimo o la intención de un PNJ hacia usted. Tienes que estar a una corta distancia.

**Fallo:** No puedes leer, o malinterpretas, al PNJ. El DJ puede darte información falsa o una mezcla de información verdadera y falsa.

**Éxito:** El DJ debe revelar la emoción más poderosa del PNJ en este momento: odio, miedo, desprecio, amor, etc.

**Proezas:** Por cada éxito extra que obtengas, obtienes la respuesta a una de estas preguntas de sí/no sobre el PNJ:

- ¿Están diciendo la verdad?
- ¿Quieren hacerme daño?
- ¿Quieren algo de mí?

### **CURAR (Empatía)**

Como personaje en un juego de Year Zero Engine, existe un riesgo significativo de que usted y sus amigos resulten heridos, tarde o temprano. Aquí es cuando la habilidad Curar es útil. Se puede utilizar de dos maneras diferentes:

**Recuperación:** Una persona que ha sufrido tanto daño en la Fortaleza o la Agilidad que el atributo se ha reducido a cero está Debilitado y no puede seguir actuando. Si usas tu habilidad Curar y tu tirada tiene éxito, se recuperan e inmediatamente recupera una cantidad de puntos de atributo igual a la cantidad de éxitos que hayas obtenido. Lea más sobre daños en el Capítulo 5.

**Salvar una vida:** El uso más importante de la habilidad Curar es dar primeros auxilios y salvar la vida de un camarada caído que ha sufrido un [lesión crítica](#). Una tirada fallida en este punto podría significar el final para su paciente, ¡así que tenga cuidado!

# 4. TALENTOS

Las habilidades y los atributos plantean una imagen general de tu personaje. Para permitirle afinar y especializar a su personaje, la mayoría de los juegos de Year Zero Engine usan talentos. Los talentos pueden afectar la forma en que usas las habilidades o cómo te recuperas del daño, o incluso te permiten hacer cosas que son simplemente imposibles para otros.

Hay dos tipos distintos de talentos: talentos de arquetipo y talentos generales. Los talentos de arquetipo solo pueden ser aprendidos por personajes con un arquetipo específico. Cualquiera puede aprender los talentos generales.

## **TALENTOS ESCALONADOS**

*En la mayoría de los juegos de Year Zero Engine, los talentos no se escalonan: los tienes o no los tienes. Sin embargo, algunos juegos tienen talentos escalonados en rangos, generalmente tres. Cada rango te da modificadores o efectos adicionales. Los talentos escalonados le dan al juego más complejidad y más "crunch". Los juegos de reglas ligeras como Tales from the Loop ni siquiera tienen talentos.*

## **TALENTOS GENERALES**

Este capítulo contiene solo una cantidad limitada de talentos generales, ya que la selección de talentos en un juego específico de Year Zero Engine está estrechamente adaptada a la ambientación y el tema del juego. Los talentos enumerados aquí deben considerarse solo ejemplos:

### **GUARDAESPALDAS**

Si alguien dentro de tu alcance corto es golpeado por un ataque, puedes meterte para recibir el golpe. Tira por Movimiento. No cuenta como una acción en combate. Si obtienes uno o más éxitos, recibes el golpe en lugar de tu amigo. Puedes forzar la tirada.

### **COMPASIÓN**

Puedes forzar cualquier tirada de habilidad basada en Empatía dos veces, no solo una vez como otros personajes.

### **REFLEJOS RÁPIDOS**

Puedes robar dos cartas de iniciativa en lugar de una durante el [sorteo de iniciativa](#). Elige el que quieras usar y baraja el otro de nuevo en el mazo antes de que los demás saquen sus cartas.

### **CIRUJANO DE CAMPO**

Conoces el delicado arte de detener el sangrado de una herida o curar heridas graves. Obtienes una modificador de +2 para sanar cuando tratas a alguien que está a punto de morir por una lesión crítica.

## **PESO MOSCA**

Cuando bloqueas en combate cuerpo a cuerpo, puedes usar Agilidad en lugar de Fortaleza.

## **SENTIR EL PELIGRO**

Tienes la habilidad de sentir cuando los problemas se avecinan. Puedes tirar por Explorar usando Empatía en lugar de Intelecto.

## **DISPUESTO A TODO**

Obtienes un modificador de +2 a Pelear si sacrificas tu acción rápida en la Ronda.

## **RECUPERACIÓN RÁPIDA**

Eres muy resistente y te recuperas rápidamente de las lesiones. El tiempo de curación de [las lesiones críticas](#) se reduce a la mitad para ti.

## **INQUISITIVO**

Puedes forzar cualquier tirada de habilidad basada en Intelecto dos veces, no solo una vez como otros personajes.

## **ASESINO**

Sabes dónde golpear para que tu enemigo caiga y no se levante. En cualquier momento, cuando tu enemigo sufre una lesión crítica, puedes cambiar la tirada D66 para que los dados de unidades se conviertan en dados de decenas y viceversa. Este talento solo puede ser usado por humanos.

## **SUERTUDO**

No importa en qué situaciones horribles termines, siempre pareces salir ileso. Cuando tiras por una [lesión crítica](#) en ti mismo, puedes volver a tirar los dados y elegir el resultado que prefieras.

## **AMENAZADOR**

Tienes una presencia física aterradora que facilita intimidar a las personas. Puedes tirar por Manipular usando Fortaleza en lugar de Empatía cuando amenazas a alguien para que haga lo que quieres. Si tienes éxito, tu oponente no puede exigirte nada a cambio. Aunque todavía puede elegir atacarte.

## **DESPIADADO**

Puedes dar un [golpe de gracia](#) sin tirar por Empatía.

## **MULA DE CARGA**

Puedes cargar el doble de objeto de lo normal sin quedar [sobrecargado](#).

## **RÁPIDO DESENVAINANDO**

Puedes sacar tu arma tan rápido que no te cuesta una acción.

## **IMPRUDENTE**

Puedes forzar cualquier tirada de habilidad basada en Agilidad dos veces, no solo una vez como otros personajes.

## **SEGUNDO AIRE**

Cuando estás debilitado al tener un atributo reducido a cero, puedes volver a ponerte de pie inmediatamente, sin que nadie [acuda a ayudarte](#). Tira Resistencia usando solo los Dados de Habilidad. No se puede forzar la tirada. Por cada éxito que obtienes, recuperas un punto de atributo. Solo puedes usar este talento una vez mientras estás debilitado y no tiene efecto contra lesiones críticas.

## **DETERMINACIÓN**

Puedes forzar cualquier tirada de habilidad basada en Fortaleza dos veces, no solo una vez como otros personajes.

## **VIGILANTE**

Los pelos de la nuca se erizan cuando los enemigos acechan cerca. Obtienes un modificador de +2 a Explorador cuando intentas detectar un ataque furtivo.

## **ESPECIALISTA EN ARMA**

Eres un experto en el uso de cierto tipo de arma. Cuando usas este tipo de arma, obtienes un modificador de +2. Puedes elegir este talento varias veces, una para cada tipo de arma. Puedes ser un especialista en luchar desarmado.

## ***TALENTOS DE FUERZA DE VOLUNTAD***

*Algunos juegos de Year Zero Engine incluyen una clase especial de poderosos talentos que requieren [Puntos de Fuerza de Voluntad](#) para usarse. Dichos talentos generalmente se reservan para arquetipos o clases de personajes específicos..*

# 5. COMBATE Y DAÑO

El combate es mortal en la mayoría de los juegos de Year Zero Engine. Antes de entrar en una pelea, siempre debes preguntarte: ¿Vale la pena?

## MAPAS Y ZONAS

Un conflicto violento generalmente se desarrolla utilizando un mapa de la ubicación en la que tus personajes se encuentran luchando por sus vidas.

El mapa está dividido en zonas. Una zona suele ser una habitación, un pasillo o un área de terreno. El tamaño de una zona varía, desde unos pocos pasos hasta unos 25 metros. Una zona es generalmente más pequeña en un entorno estrecho que en un terreno abierto.

En el material publicado de escenarios, las zonas generalmente se indican en un mapa de ubicación. En encuentros aleatorios creados sobre la marcha, el DJ puede hacer un boceto rápido del área o simplemente describirla.

### ***JUGAR SIN MAPAS***

Aunque los mapas pueden ser útiles, siempre puedes elegir no usarlos y dejar que ciertos conflictos se desarrollen sólo en el "teatro de la mente". Esta puede ser una buena solución en conflictos cuerpo a cuerpo entre un pequeño número de combatientes.

## CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Las zonas pueden tener varias características, que afectan las acciones realizadas dentro de ellas. Aquí hay unos ejemplos:

**Escabrosa:** La zona está cubierta por una densa maleza o llena de escombros de algún tipo. Debes tirar por Movimiento cuando entres en la zona. El fracaso significa que logras entrar en la zona, pero te caes.

**Oscura:** La zona está poco iluminada. Las tiradas de explorar en la zona obtienen un modificador de -2. Los ataques a distancia en la zona también sufren un modificador de -2 y no pueden atravesar la zona.

**Estrecha:** Un túnel bajo o angosto. En una zona estrecha, solo puedes [arrastrarte](#), no correr. Tampoco puede moverse o disparar en contra de objetivos que estén detrás de individuos ubicados junto a usted.

## LÍMITES Y LÍNEA DE VISIÓN

El límite entre dos zonas adyacentes puede estar abierto o bloqueado por un muro. Un límite bloqueado puede tener una puerta o una escotilla, como lo indica el mapa, lo que permite el movimiento entre las dos zonas.



Los límites abiertos no bloquean la visión o el movimiento. Un límite bloqueado generalmente bloquea la línea de visión incluso si hay una puerta o una escotilla en él, a menos que esté parado junto a la puerta y mirando a través.

## TIPOS DE ALCANCE

La distancia entre tú y tus oponentes se divide en cinco tipos de alcance. Ver la tabla a continuación.

ALCANCE	DESCRIPCIÓN
Comprometido	Justo al lado tuyo
Corto	A unos metros de distancia, en la misma zona que tú
Medio	Hasta 25 metros de distancia, en una zona adyacente
Largo	Hasta unos cien metros (cuatro zonas) de distancia
Extremo	Hasta aproximadamente un kilómetro

## MEDICIÓN DEL TIEMPO

Por lo general, se utilizan tres unidades de tiempo separadas en el Year Zero Engine, según la situación en cuestión. Consulte la tabla a continuación. La duración exacta de una Ronda, Turno y Período puede variar según la situación. Es trabajo del DJ controlar el tiempo y determinar cuándo ha pasado otra Ronda, Turno o Período. Por lo general, hay cuatro períodos en un día: mañana, día, tarde y noche.

UNIDAD	DURACIÓN	USO PRINCIPAL
Ronda	5–10 segundos	Combatir
Turno	5–10 minutos	Explorar
Período	5–10 horas	Recuperarse

## ACCIONES E INICIATIVA

Cuando comienza un combate, el primer paso es determinar quién tiene la iniciativa. Haz esto antes de que alguien tire los dados por una acción.

### SACANDO INICIATIVA

Coge diez cartas, numeradas del 1 al 10. Todos los jugadores que participan en el conflicto, ya sea voluntaria o involuntariamente, roban cada uno una carta y el DJ saca una carta para cada PNJ. A

esto se le llama sacar la iniciativa. El número de la carta determina el orden en el que actúas en el combate.

El número 1 actúa primero, el número 2 actúa en segundo lugar, y así sucesivamente hasta que todos hayan actuado. Coloca tu carta de iniciativa junto a tu hoja de personaje, para que todos puedan ver en qué orden actúan. El DJ pone sus cartas de iniciativa frente a ellos.

Cuando todos los participantes en el combate han actuado una vez, la Ronda finaliza y comienza una nueva Ronda. El orden de las rondas sigue siendo el mismo durante todo el conflicto: el sorteo de la iniciativa solo se realiza una vez, al comienzo de la primera ronda.

## **SORPRESA**

Si realizas un ataque que el DJ considera sorpresivo, puedes robar dos cartas de iniciativa y elegir cuál de las dos quieres. La carta que no eliges se vuelve a colocar en el mazo, que se baraja de nuevo antes de que los demás (jugadores o DJ) saquen sus cartas.

## **TALENTOS**

Algunos talentos también te permiten influir en tu iniciativa. Lea más en el Capítulo 4.

## **CAMBIO DE INICIATIVA**

Nunca sacas una nueva carta de iniciativa durante un combate, pero puedes intercambiar tu carta de iniciativa, y por lo tanto tu iniciativa para la ronda, con otro personaje jugador. Esto se puede hacer al comienzo de la pelea o al comienzo de la ronda, pero nunca durante una ronda. Tú y el otro personaje jugador tienen que poder ser capaces de hablar entre ustedes para intercambiar iniciativas.

### ***PERSONAJES NO JUGADORES***

*En conflictos típicos, el DJ roba una carta de iniciativa por PNJ. Si hay muchos PNJ y el número de combatientes es superior a diez, el DJ dividirá a los PNJ en grupos. Todos los PNJ con estadísticas idénticas formarán un solo grupo, y el DJ sacará una carta de iniciativa por grupo en lugar de una por individuo. Todos los PNJ en un grupo actúan al mismo tiempo en el orden de turno. El orden en que actúan individualmente dentro del grupo depende del DJ.*

## **ACCIONES LENTAS Y RÁPIDAS**

Cuando sea tu momento de actuar en la Ronda, puedes realizar una acción lenta y una acción rápida, o dos acciones rápidas. Una acción lenta normalmente consiste en tirar por una habilidad. Una acción rápida es más veloz que la anterior y no siempre requiere tirar los dados, aunque podría ser necesario. Consulte las listas de acciones lentas y rápidas típicas a continuación. El funcionamiento de los ataques se explica en detalle en las secciones Combate a distancia y Combate cuerpo a cuerpo.

**Describe sus acciones:** Cuando sea el momento de actuar, simplemente indique cuáles serán sus dos acciones que desea realizar, describa cómo lo hace y tire los dados para ver si tiene éxito. Algunas

acciones le darán a tu oponente la oportunidad de realizar una acción reactiva. Lea más sobre esto a continuación en [Combate cuerpo a cuerpo](#).

## ACCIONES LENTAS

ACCIÓN	REQUISITO	HABILIDAD
Arrastrarse	Boca abajo en el piso	–
Ataque cuerpo a cuerpo	–	Pelear
Disparar arma a distancia	Arma a distancia	Disparar
Recargar	Arma de fuego	–
Primeros auxilios	Víctima debilitada o moribunda	Curar
Persuadir	Tu oponente tiene que oírte	Manipular
Entrar/salir de un vehículo	Vehículo	–
Arrancar vehículo	Vehículo	–

## ACCIONES RÁPIDAS

ACCIÓN RÁPIDA	REQUISITO	HABILIDAD
Correr	No estar comprometido con el enemigo	Movimiento (si está en una zona escabrosa)
Pasar por la puerta/escotilla	–	–
Levantarse	Boca abajo en el piso	–
Desenvainar un arma	–	–
Bloquear un ataque	Atacado en combate cuerpo a cuerpo	Pelear
Ataque a presa	Has hecho presa a un oponente	Pelear
Retirada	Estar comprometido con oponente	Movimiento
Apuntar	Arma a distancia	–
Buscar cobertura	Cobertura en misma zona	–

Tomar el control del vehículo	Vehículo	–
Manejar	Vehículo	Movimiento
Usar Objeto	Varios	Varios

### **TEN EN CUENTA TUS ACCIONES**

*Como las acciones reactivas, tales como bloquear y fuego de vigía, rompen el orden de iniciativa, puede ser difícil hacer un seguimiento de cuántas acciones ha realizado un combatiente en la ronda. Un consejo es hacer un seguimiento de esto girando la tarjeta de iniciativa 90 grados por cada acción realizada. Gíralo hacia la izquierda para una acción rápida y hacia la derecha para una acción lenta, y gira completamente 180 grados una vez que se hayan agotado ambas acciones en el giro.*

### **AYUDANDO A OTROS**

Si ayudas a otro personaje jugador o NPC a realizar una acción, te cuesta una acción del mismo tipo (lenta o rápida). Tienes que declarar que estás ayudando a alguien antes de tirar los dados. Ayudar a otros rompe el orden de iniciativa en la Ronda. Puedes leer más sobre cómo ayudar [aquí](#).

## **MOVIMIENTOS**

Para moverte durante el combate, puedes gastar una acción rápida para correr de una zona a una zona vecina o entre un rango Corto y Comprometido de un enemigo o PJ en la misma zona en la que ya estás. No se requiere tirada para correr, a menos que esté en una zona escabrosa.

**Arrastrarte:** Si estás boca abajo, no puedes correr. En su lugar, tiene que arrastrarte. Arrastrarte funciona como correr, pero es una acción lenta. Eso significa que no puedes arrastrarte dos veces en la misma ronda. En una zona estrecha, arrastrarte es el único movimiento posible.

**Combate cuerpo a cuerpo:** Si tienes un enemigo activo en alcance Comprometido no puedes simplemente alejarte de él. En su lugar, debe realizar una [retirada](#).

**Puertas y Escotillas:** Puede abrir una puerta no cerrada o una escotilla con una acción rápida. Una puerta o escotilla cerrada puede romperse. Una puerta o escotilla de madera típica puede sufrir 5 puntos de daño antes de ceder. Las puertas más resistentes requieren más fuerza y también tienen un [Valor de Armadura](#).

### **HUIR DEL CONFLICTO**

Si está perdiendo una pelea, sería mejor retirarse y tal vez regresar con refuerzos. Si quieres abandonar el conflicto de inmediato y no tienes enemigos en el alcance de Comprometido, puedes tirar por Movimiento: una tirada exitosa significa que logras escapar de alguna manera y el conflicto termina. Si la tirada falla, permaneces en combate con tu oponente y no puedes escapar, te quedas donde estás.

No puedes huir de esta manera si estás atrapado o rodeado. El DJ tiene la última palabra. No puedes usar tu tirada para pasar a un oponente; debes huir en la misma dirección por la que viniste. El DJ puede modificar tu tirada dependiendo del terreno y la distancia del oponente más próximo, consulta la tabla a continuación.

## HUIR DEL COMBATE

ALCANCE	MODIFICADOR
Corto	-1
Medio	0
Largo	+1

## EMBOSCADAS Y ATAQUES FURTIVOS

La clave para ganar un conflicto suele ser atacar cuando el enemigo menos lo espera. Puede lograr esto de varias maneras diferentes:

**Ataque furtivo:** Cuando acechas a alguien y tu ataque lo agarra desprevenido, se llama ataque furtivo. Primero, haz una tirada enfrentada con tu habilidad Furtivo contra la habilidad Explorar de tu objetivo. Obtienes una modificación dependiendo de qué tan cerca quieras ir; consulte la tabla a continuación. Si quieres atacar en combate cuerpo a cuerpo, por lo general tienes que moverte dentro del rango Comprometido de tu enemigo. Si fallas, tu oponente te ubica a tu distancia inicial: toma la iniciativa.

Si tiene éxito, obtiene una acción gratuita (lenta o rápida, pero no ambas) antes de tomar la iniciativa. Tu objetivo no puede bloquear un ataque furtivo. Los ataques furtivos siempre se realizan individualmente, por un atacante contra un objetivo.

**Emboscada:** Un tipo especial de ataque furtivo es una emboscada; acechas a tu enemigo y atacas cuando se acerca. Cuando emboscas a alguien, tiras Sigilo contra Explorar como se describe arriba, pero con un modificador de +2 para el atacante, ya que es el objetivo y no el atacante el que se mueve.

Las emboscadas pueden ser realizadas por un grupo y contra un grupo de objetivos. Esto sigue las reglas habituales para el sigilo: el personaje con el nivel de habilidad de movimiento más bajo tira por los atacantes, mientras que el objetivo con el nivel de habilidad de explorar más alto tira por los objetivos.

## ATAQUES FURTIVOS

ALCANCE	MODIFICADOR
---------	-------------

Comprometido	-2
Corto	-1
Medio	0
Largo	+1
Emboscada	+2

## CONFLICTO SOCIAL

A veces, puedes hacer que las cosas salgan bien sin recurrir a la violencia. En cambio, engañas o convences a tus oponentes sin sacar tu arma. Esto incluso podría ser posible en medio del combate, si el DJ lo considera plausible. Para conflictos no violentos, usas la habilidad Manipular.

Lo que le pides a tu oponente o lo que quieres que haga debe estar dentro de lo razonable: ningún PNJ aceptará hacer nada o actuar completamente en contra de sus propios intereses, sin importar cuán buena sea tu tirada.

### RESOLUCIÓN

Cuando intentes convencer o engañar a alguien, haz una tirada opuesta de Manipular contra Percibir Emociones de tu oponente. Solo cuenta como una acción (lenta) para ti. Si logra persuadir a su oponente, debe hacer lo que usted quiere o intensificar inmediatamente el conflicto y atacar con violencia física.

Incluso si tu oponente elige hacer lo que quieres, aún puede exigir algo a cambio. El DJ decide qué implica eso, pero debería ser lo suficientemente razonable para que puedas cumplir con esas demandas. Depende de usted aceptar el acuerdo o no.

### POSICIÓN DE NEGOCIACIÓN

Sus posibilidades de persuadir a alguien con éxito se ven afectadas por su posición de negociación, que es determinada por el DJ. Cada uno de los siguientes factores modifica tu tirada en +1:

- Tienes más gente de tu lado.
- Lo que pides no le cuesta nada a tu oponente.
- Tu oponente ha sufrido daño en cualquier atributo..
- Has ayudado a tu oponente anteriormente.
- Presentas tu caso muy bien (determinado por el DJ).

Cada uno de los siguientes factores modifica tu tirada en -1.

- Tu oponente tiene más gente de su lado.
- Pides algo valioso o peligroso.

- Tu oponente no tiene nada que ganar ayudándote.
- Tienes problemas para entenderte.
- No estás en la misma zona..

## MANIPULAR A UN GRUPO

Cuando desea manipular a todo un grupo, generalmente se dirige al líder o portavoz del grupo. Recuerda que tu tirada se modifica en -1 si tu oponente tiene más gente de su lado. Si llegas a un acuerdo con el líder, el resto del grupo suele seguirlo. Si no hay un líder determinado, es más difícil: cada oponente actúa individualmente.

## ALCANCE

Para manipular a alguien, normalmente necesitas estar en la misma zona, pero a veces se puede hacer a distancias más largas o por radio. El DJ modifica tu tirada negativamente si considera que el rango perjudica tu posición de negociación (ver arriba).

## COMBATE CUERPO A CUERPO

Cuando atacas a alguien a puño limpio o con un arma cuerpo a cuerpo, usas la habilidad Pelear. El combate cuerpo a cuerpo suele tener lugar a un alcance Comprometido de tu objetivo. Puedes luchar desarmado o usar un arma, lo que te da un [Modificador de Equipo](#). Sacar un arma cuerpo a cuerpo de su vaina o de un cinturón es una acción rápida.

Para atacar a un oponente en combate cuerpo a cuerpo, debes estar de pie. Si estás boca abajo en el piso, primero debes gastar una acción rápida para levantarte antes de poder atacar. Mientras estás boca abajo, los enemigos de pie obtienen un modificador de +2 en todos los ataques cuerpo a cuerpo contra ti.

## RESOLUCIÓN

Si tu tirada de Pelear tiene éxito, tu ataque impacta e infliges daño a la Fortaleza de tu objetivo igual al valor de Daño del arma. El daño puede ser mitigado por la armadura.

**Proezas:** Por cada éxito adicional que obtengas, elige una de estas acrobacias:

- Infliges un punto más de daño a la Fortaleza. Puedes elegir esta proeza varias veces si obtienes varios éxitos adicionales.
- Cansas a tu enemigo. Sufre un punto de daño a la Agilidad. Puedes elegir esta proeza varias veces, si obtienes varios éxitos adicionales.
- Superas a tu enemigo y puedes intercambiar tu [iniciativa](#) con ellos, tomando efecto a partir del siguiente turno. No puedes volver a tu iniciativa anterior.
- Golpeas o quitas un arma u otro objeto de tu oponente. Tú eliges cuál. Durante el combate, recoger un objeto caído cuenta como una acción rápida.
- Tu oponente cae al suelo o es empujado hacia atrás, a través de una puerta o por un acantilado, por ejemplo.

- Sujetas a tu oponente y lo haces presa (ver a continuación).

## BLOQUEAR

Si te atacan en combate cuerpo a cuerpo, puedes optar por bloquear el ataque para evitar que te golpeen. Bloquear es una acción rápida y tiras Pelear. Debes declarar que vas a bloquear antes de que el atacante tire para golpear. Por cada éxito que obtengas, elige un efecto a continuación:

- Quitas uno de los éxitos del enemigo. Si no tiene algún éxito, el ataque falla. Este efecto se puede elegir varias veces.
- Realizas un contraataque e infliges al atacante un daño igual al valor de daño de tu arma. No puedes gastar éxitos adicionales para aumentar el daño de tu contraataque.
- Desarmas a tu enemigo.

**Acción reactiva:** El bloqueo es una reacción que rompe el orden de iniciativa normal en la Ronda. Sin embargo, cuenta para tus dos acciones disponibles en la Ronda (una lenta y otra rápida). Cada vez que bloqueas, pierdes una acción más adelante en la Ronda, y si ya has usado ambas acciones, no puedes bloquear. Cuando sea el momento de actuar, puede ser prudente reservar su acción rápida si teme ser atacado más adelante en la Ronda.

**Bloqueo desarmado:** Si estás desarmado, solo puedes bloquear ataques desarmados de otros humanos. Para bloquear un ataque de combate cuerpo a cuerpo armado, o un ataque de un animal o bestia de algún tipo, debe empuñar algún tipo de arma o herramienta resistente.

## HACER PRESA

Si haces presa a tu oponente como una proeza en combate cuerpo a cuerpo (ver arriba), tanto tú como tu oponente caen al suelo. El oponente suelta cualquier arma que estuviera sosteniendo y no puede moverse. La única acción que puede realizar es un intento de liberarse, que es una acción lenta que tiene éxito si el oponente gana una tirada enfrentada de Pelear contra ti. Mientras están forcejeando, la única acción que puedes realizar (aparte de soltar a tu oponente) es un ataque a presa. Esto funciona como un ataque desarmado normal, pero es una acción rápida y no se puede bloquear.

## RETIRADA

Si tienes un enemigo activo en el rango Comprometido, debes hacer una tirada de Movimiento para alejarte a alcance Corto de él. Si fallas, sigues moviéndote, pero tu enemigo recibe un ataque de combate cuerpo a cuerpo gratuito contra ti. El ataque gratuito no cuenta para sus acciones en la ronda y no puedes bloquearlo.

## COMBATE A DISTANCIA

Cuando dispires a alguien desde la distancia, tira Disparar. Necesitas poder ver tu objetivo. También necesitas un arma a distancia, incluso si es simplemente algo para lanzar. Encontrarás una tabla con varias armas [aquí](#). Desenvainar un arma es una acción rápida, mientras que disparar un arma es una acción lenta.



**Apuntar:** Si te tomas tu tiempo para apuntar con cuidado antes de apretar el gatillo, obtienes un +2 en tu tirada de ataque. Apuntar es una acción rápida. Si haces otra cosa que no sea disparar tu arma después de haber apuntado, o si estás herido, pierdes el efecto de apuntar y necesitas gastar otra acción rápida para apuntar de nuevo.

**Alcance:** Las tablas de armas indican el alcance de cada arma, es decir, el tipo de alcance máximo en el que se puede usar el arma. Cuanto más lejos esté tu objetivo, más difícil será acertar. En el alcance medio obtienes un modificador de -1 y en el alcance largo obtienes -2. En el alcance Comprometido obtienes -3, porque es difícil apuntar a un oponente tan cerca. No obtienes este modificador si disparas a un enemigo indefenso o desprevenido; en cambio, obtienes un modificador de +3.

**Tamaño del Objetivo:** Disparar a un objetivo grande, como un vehículo, otorga un modificador de +2 al ataque. Disparar a un objeto pequeño, como una escotilla o un objeto de mano, da un modificador de -2.

## MODIFICADOR DE ATAQUES A DISTANCIA

FACTOR	MODIFICADOR
Disparo apuntado	+2
Objetivo Comprometido	-3/+3
Alcance corto	-
Alcance medio	-1
Alcance largo	-2
Alcance extremo	-3
Objetivo grande	+2
Objetivo pequeño	-2
Luz tenue	-1
Oscuridad	-2

## RESOLUCIÓN

Si tu ataque impacta, infliges daño a la Fortaleza de tu objetivo igual al valor de Daño del arma. Por cada éxito adicional que obtengas, elige una de estas proezas:

- Infliges un punto adicional de daño a la Fortaleza. Puedes elegir esta proeza varias veces, si obtienes varios éxitos adicionales.
- Restringes las acciones de tu enemigo. Recibe un punto de daño en Intelecto. Puedes elegir esta proeza varias veces, si obtienes varios éxitos adicionales.

- Te posicionas mejor y puedes intercambiar tu iniciativa con tu enemigo, teniendo efecto el siguiente turno. No puedes volver a tu iniciativa anterior.
- Su objetivo deja caer un arma u otro objeto de mano. Tú eliges cual
- Su oponente cae al suelo o es empujado hacia atrás, por ejemplo, a través de una puerta.

## **ARMAS DE FUEGO Y MUNICIONES**

La munición para armas de fuego se puede manejar de diferentes maneras, según el nivel tecnológico de la ambientación del juego y el nivel de complejidad que desees en tu juego. Si lo desea, puede contar viñetas individuales, agruparlas en "disparos" compuestos por varias viñetas o utilizar un sistema más abstracto. Las armas simples de un solo disparo deben recargarse después de cada disparo. Recargar un arma de fuego es una acción lenta.

## **ARCOS Y HONDAS**

Los arcos y las hondas no se pueden "recargar" como tales; en su lugar, debe gastar una acción rápida para preparar el arma colocando una flecha o colocando una piedra en su honda. Una vez que hayas preparado tu arma, no puedes hacer nada excepto disparar o apuntar (arriba); si haces algo más, debes preparar el arma nuevamente antes de poder disparar. Las ballestas no necesitan estar preparadas de esta manera. Se pueden llevar cargadas como un arma de fuego, y cargarla es una acción lenta.

### ***DISPAROS COMPLETAMENTE AUTOMÁTICOS***

*Algunas armas son capaces de realizar disparos completamente automáticos. Las reglas a usar para esto, o incluso si hay reglas específicas para ello, dependen en gran medida del mecanismo de forzar que use y el nivel de complejidad que desee en su partida de Year Zero Engine. Para ver ejemplos, consulte Mutant: Year Zero y el juego de rol ALIEN.*

## **VIGÍA**

Como acción rápida, puedes asumir una posición de vigía en una dirección específica, siempre que tengas un arma a distancia y no haya enemigos dentro del alcance Comprometido. Esto significa que apuntas en la dirección especificada y estás listo para disparar. Entre el momento en que asumes la posición de vigía y el momento en que actúas en la siguiente Ronda, puedes disparar tu arma contra un objetivo en la dirección elegida.

Puedes disparar cuando quieras en el orden del turno, y tu disparo se resuelve antes que todas las demás acciones, incluso si ya se han declarado. Por ejemplo, si un enemigo en la dirección a la que apuntas declara que quiere disparar un arma, puedes disparar primero. El enemigo no puede cambiar su ataque después de tu ataque de fuego de vigía

Disparar cuando estás en posición de vigía cuenta como un ataque normal (una acción lenta). Por lo tanto, debe no ocupar su acción lenta en la ronda para cualquier fuego de vigía que desee realizar.

Si tanto tú como un enemigo asumen posiciones de vigía uno contra el otro, y ambos eligen disparar uno contra el otro, entonces una tirada de Disparar enfrentada determina qué ataque se realiza primero. Esta tirada no cuenta como acción para ninguno de los dos.

**Perder posición de vigía:** Mantienes tu posición de vigía mientras no hagas nada más que disparar en la dirección elegida. Si realiza cualquier otra acción, la posición de vigía se pierde. También se pierde inmediatamente si ocurre alguna de las siguientes situaciones:

- Eres atacado en combate cuerpo a cuerpo.
- Sufres daños de cualquier tipo.

## ARMAS

Usar un arma mejorará en gran medida tu efectividad en el combate. La siguiente tabla describe algunas armas típicas de varios tipos. Qué armas exactas incluir en tu juego depende en gran medida de la ambientación del juego. Las características utilizadas en las tablas de armas se explican a continuación.

**Empuñadura** indica si necesitas una o dos manos para empuñar el arma. Un arma de dos manos no se puede combinar con un escudo, y algunas lesiones críticas prohibirán el uso de armas de dos manos.

**Modificador** indica cuántos Dados de Equipo puedes tirar cuando usas el arma. Recuerda que el modificador de equipo se puede reducir si forzás tu tirada: el modificador disminuye en uno por cada [pifa](#) que obtengas. Si el modificador de equipo se reduce a cero, el arma se daña y debe repararse con la habilidad Artesanía.

**Daño** indica el valor de Daño base, es decir, cuántos puntos de daño a la Fortaleza sufre tu oponente si tu ataque tiene éxito. Si obtienes éxitos adicionales, puedes infligir daño adicional.

**Alcance** indica el tipo de alcance máximo en el que se puede usar el arma.

**Peso** indica cuántos artículos típicos cuenta el arma en la lista de inventario.

## ARMAS

ARMA	EMPUÑADURA	MODIFICADOR	DAÑO	ALCANCE	PESO
Desarmado	-	-	1	Comprometido	-
Instrumento contundente	1M	+1	1	Comprometido	1
Cuchillo	1M	+1	2	Comprometido	1/2
Garrote	1M	+2	1	Comprometido	1

Espada	1M	+2	2	Comprometido	1
Hacha de batalla	2M	+2	3	Comprometido	2
Lanza	1M	+1	2	Corto	1
Roca arrojada	1M	-	1	Medio	1/4
Honda	1M	+1	1	Medio	1/2
Arco	2M	+1	1	Largo	1
Pistola	1M	+2	2	Medio	1/2
Rifle	2M	+2	2	Largo	1

## VALORES CRÍTICOS

En algunos juegos de Year Zero Engine, las armas también tienen valores críticos. Si infliges un daño igual o superior al valor crítico en un solo ataque, infliges inmediatamente una lesión crítica en el objetivo, incluso si no está debilitado por el daño. Leer más sobre lesiones críticas [aquí](#).

## DAÑO

Los juegos Year Zero Engine pueden ser mortales. Las recompensas para tu PJ pueden ser grandes, pero lo único que sabes con certeza es que sufrirás todo tipo de daños en el camino. El daño puede presentarse de muchas formas y reduce uno de los cuatro puntajes de tus atributos:

**Daño a la Fortaleza:** Heridas sangrantes, huesos rotos y dolor. Este es el tipo de daño predeterminado. Si no se especifica el tipo de daño, siempre es daño a la Fortaleza.

**Daño a la Agilidad:** Fatiga física y agotamiento.

**Daño al Intelecto:** Miedo, pánico, confusión, juicio erróneo. Leer más sobre el miedo [aquí](#).

**Daño a la Empatía:** Cinismo, desconfianza, insensibilidad.

## SUFRIENDO EL DAÑO

Puedes sufrir daños de muchas maneras. Estos son las dos más comunes:

- **Sacar una pifia (un uno) en un Dado base cuando haces una tirada.** Al forzar, sufres un punto de daño en el atributo utilizado por cada pifia que obtienes.
- **De los ataques.** Cada vez que alguien te ataca con éxito en combate cuerpo a cuerpo o con un arma a distancia, sufres un daño a la Fortaleza igual al valor de Daño del arma, más el daño extra por cualquier éxito adicional obtenido.

## ARMADURA

Al usar una armadura, puedes proteger tu cuerpo del daño a la Fortaleza. La armadura no brinda protección contra otros tipos de daño, o contra el daño que te infliges a ti mismo cuando forzás una tirada.

El efecto de la armadura está determinado por su valor de armadura. Cuando sufres daño por un ataque físico, lanzas una cantidad de Dados de Equipo igual al valor de Armadura. Cada éxito que obtienes reduce el daño de tu oponente en uno. Esta tirada no cuenta como acción y no puede ser forzada.

Si algún daño recibido perfora tu armadura, el valor de Armadura disminuye: por cada pifia que obtuviste en la tirada de los dados de equipo reduce el valor de Armadura en uno. Si la armadura absorbe todo el daño recibido, las pifias obtenidas en los Dados de Equipo no tendrán efecto. La armadura se puede reparar usando la habilidad Artesanía.

**Yelmos:** Solo puedes usar un tipo de armadura a la vez, pero puedes combinar una armadura corporal con un yelmo. Suma el valor de armadura de cualquier yelmo que use al valor de su chaleco antibalas antes de tirar. Si la armadura se daña, puedes elegir si es la armadura o el casco el que se daña.

Todos los yelmos también tienen un efecto adicional: si, a pesar de la tirada de armadura, sufres una lesión crítica física #16, #64 o #65 (ver la tabla [aquí](#)), tira una cantidad de dados de equipo igual al valor de armadura del yelmo. Si obtienes uno o más éxitos, la lesión crítica se cambia al #12 en su lugar. ¡Un yelmo sólido puede salvarle la vida!

## COBERTURA

Cuando los enemigos te disparan, esconderte detrás de una cobertura, preferiblemente algo sólido, puede salvarte la vida. Ponerse a cubierto en la zona en la que se encuentra cuenta como una acción rápida. La cobertura tiene un valor de armadura y funciona exactamente como una armadura, pero solo contra ataques a distancia. La cobertura se puede degradar al igual que la armadura. La cobertura se puede combinar con la armadura: tira primero para cubrirte y luego para la armadura.

## COBERTURA

BARRERA	VALOR DE ARMADURA
Muebles	3
Puerta de madera	4
Tronco de árbol	5
Pared de madera	6
Pared de piedra	8

# DEBILITADO

Cuando la puntuación de un atributo llega a cero, estás debilitado. Esto significa que estás fuera de acción de una forma u otra. Exactamente lo que significa estar debilitado depende del atributo que se haya agotado:

**Fortaleza:** Estás golpeado y desorientado. Tira por una [lesión crítica](#). Si no estás muerto, solo puedes arrastrarte y murmurar a través del dolor. No puedes realizar ninguna otra acción y no puedes tirar ninguna habilidad.

**Agilidad:** Te derrumbas por el agotamiento. Solo puede arrastrarte y jadear. No puedes realizar ninguna otra acción y no puedes tirar ninguna habilidad.

**Intelecto:** Estás paralizado por el miedo o la confusión. Tira por una lesión crítica en la [Tabla de trauma mental](#). Si permaneces consciente, puedes correr a un lugar seguro, pero no puedes realizar ninguna otra acción y no puedes tirar ninguna habilidad.

**Empatía:** Te derrumbas en la desesperación o la autocompasión. Debes explotar violentamente, pateando y rompiendo todo lo que te rodea, o retirarte de todos los que te rodean. En cualquier caso, eres poco comunicativo hasta que hayas recuperado un punto de empatía.

## MAS DAÑO

No puedes ir por debajo de cero en ningún atributo, si sufres más daño a la Fortaleza o al ingenio mientras estás debilitado, sufres otra lesión crítica.

## GOLPE DE GRACIA

Un oponente que ha perdido toda su Fortaleza o Agilidad está indefenso. Si es un ser inteligente (con Intelecto) y quieres darle un golpe de gracia y matarlo en el acto, tienes que fallar una tirada de Empatía (tira solo el atributo). Incluso si la tirada falla, sufres un punto de daño en Empatía: matar a sangre fría no es tan fácil como podrías pensar. Algunos talentos pueden permitirte matar enemigos indefensos sin estos efectos negativos.

# RECUPERACIÓN

Mientras no estés debilitado, recuperas un punto de atributo perdido por turno (5 a 10 minutos) de descanso, suponiendo que no estés sufriendo ninguna [condición](#) que bloquee la recuperación. Si tienes varios atributos dañados, tú decides el orden en que se curan. Usar la habilidad Curar en ti no tiene efecto si no estás debilitado.

## VOLVER A LEVANTARSE

Si estás debilitado, la forma más rápida de recuperarte es que otra persona en la misma zona te trate con una tirada de curar exitosa. Inmediatamente recuperas un número de puntos en el atributo debilitado igual al número de éxitos obtenidos. Más tiradas de curar no tienen efecto y la misma

persona solo puede intentarlo una vez. Si nadie te ayuda en un turno, te recuperas de todos modos y recuperas un punto en la puntuación del atributo correspondiente. Una vez que ya no esté debilitado, recuperará los puntos de atributo perdidos restantes normalmente (arriba). Sin embargo, las lesiones críticas aún pueden afectar después de que se restablezcan todos sus atributos.

**Lesiones críticas:** Si su Fortaleza está debilitada y ha sufrido una lesión crítica, puede existir el riesgo de que muera a menos que sea tratado a tiempo. Lea más a continuación:

### **PNJ DEBILITADOS**

*Los PNJ se pueden debilitar de la misma manera que los PJ. Un PNJ puede curar a un PJ y viceversa. Sin embargo, normalmente no se tiran los dados cuando un PNJ cura a otro PNJ; en cambio, el DJ decide qué sucede. El DJ también puede decidir que un PNJ menor cuya Fortaleza está debilitada simplemente muera.*

## **LESIONES CRÍTICAS**

Estar debilitado siempre es malo, pero tener la Fortaleza o el Intelecto debilitados es especialmente peligroso: puede desencadenar efectos a largo plazo e incluso costarle la vida. Las tablas de lesiones críticas se encuentran a continuación. Tira D66 en la tabla para identificar el tipo de lesión que has sufrido: física (si tu Fortaleza está debilitada) o mental (si tu inteligencia está debilitada).

### **MUERTE**

Si sufres una lesión crítica catalogada como fatal, debes hacer una Tirada de Muerte cuando se agote el tiempo indicado. Una Tirada de Muerte es una tirada de Resistencia, utilizando tu puntuación completa de Fortaleza, modificada por el número en la columna Fatal. No se le permite forzar la tirada. Si la Tirada de Muerte falla, mueres. Si tienes éxito, compras un poco más de tiempo y sigues con vida pero debes hacer otra Tirada de Muerte cuando haya pasado la misma cantidad de tiempo.

**Debilitado:** Si estás debilitado y has sufrido una lesión crítica fatal (o varias), se necesitan dos tiradas de Curación separadas: una para recuperarse y otra para salvar su vida. Estas dos tiradas se pueden hacer en el orden que prefieras.

**Muerte Instantánea:** Tenga en cuenta que hay una pequeña cantidad de lesiones críticas que lo matan definitivamente. Si saca cualquiera de estas, eso es todo. Es hora de crear un nuevo personaje.

### **CURACIÓN**

Cada lesión crítica tiene un efecto específico que sufres durante el tiempo de curación indicado, medido en días.

**Cuidado:** Si alguien logra curarse durante el proceso de curación de una lesión crítica, el tiempo de curación restante se reduce a la mitad. Cualquier tirada anterior para salvar tu vida no cuenta para esto: se requiere una nueva tirada para reducir el tiempo de curación.

**Puntuación de Atributos:** Tenga en cuenta que puede recuperar todos sus puntos de atributo perdidos, pero aún sufrir los efectos de una lesión crítica.

## DAÑO ATÍPICO

Para algunos tipos especiales de daño físico, por ejemplo, por fuego, frío, inanición, etc., no se utiliza la tabla de daño crítico. En cambio, los efectos de estar debilitado por estas formas de daño se describen en la sección de reglas correspondiente a continuación.

## DAÑO FORZADO

Hay un caso en el que no corres el riesgo de sufrir una lesión crítica cuando estás debilitado: cuando forzás una tirada con tanta fuerza que te debilitas. Esto es muy raro, pero puede suceder. Esto significa que nunca puedes matarte forzando una tirada.

## LESIONES CRÍTICAS – FÍSICAS

D66	LESIÓN	FATAL	TIEMPO	EFFECTOS	CURACIÓN
11	Quedarse sin aliento	No	–	Ninguno.	–
12	Aturdido	No	–	Ninguno.	–
13	Dolor paralizante	No	–	Ninguno.	–
14	Esguince de tobillo	No	–	-2 a Movimiento y no puede correr hasta realizar una tirada de Curar	–
15	Derrame ocular	No	–	-2 a Explorar y Disparar hasta realizar una tirada de Curar.	–
16	Conmoción cerebral	No	–	-2 a Movimiento	D6
21	Oreja lacerada	No	–	-2 a Explorar	D6
22	Dedos de los pies lastimados	No	–	Correr se vuelve una acción lenta.	D6
23	Mano herida	No	–	No puede usar la mano.	D6
24	Perder los dientes	No	–	-2 a Manipular	D6
25	Puñalada en el muslo	No	–	Correr se vuelve una acción lenta.	2D6
26	Hombro acuchillado	No	–	No puede usar el brazo.	D6
31	Nariz rota	No	–	-1 a Manipular y Explorar.	D6
32	Golpe en la entrepierna	No	–	Un punto de daño en cada tirada de Movimiento y Pelear.	D6



33	Costillas rotas	No	-	-2 a Movimiento y Explorar.	2D6
34	Ojo arrancado	No	-	-2 a Disparar y Explorar.	2D6
35	Rótula rota	No	-	No puedes correr, solo arrastrarte.	2D6
36	Brazo roto	No	-	No puedes usar el brazo.	2D6
41	Pierna rota	No	-	No puedes correr, solo arrastrarte.	2D6
42	Pie aplastado	No	-	No puedes correr, solo arrastrarte.	3D6
43	Codo aplastado	No	-	No puedes usar el brazo.	3D6
44	Pulmon perforado	Sí	Día	-2 a Resistencia y Movimiento	D6
45	Hemorragia intestinal	Sí	Período	Un punto de daño en cada tirada de Movimiento y Pelear.	D6
46	Ruptura de intestinos	Sí	Período	Enfermedad con Virulencia 6.	2D6
51	Riñón dañado	Sí	Día	No puedes correr, solo arrastrarte, -2 a Movimiento.	2D6
52	Arteria del brazo cortada	Sí -1	Turno	No puedes usar el brazo.	D6
53	Arteria de la pierna cortada	Sí -1	Turno	Correr se vuelve una acción lenta.	D6
54	Brazo amputado	Sí -1	período	No puedes usar el brazo.	Permanente
55	Pierna amputada	Sí -1	período	No puedes correr, solo arrastrarte.	Permanente
56	Fractura de columna	No	-	Paralizado del cuello para abajo. Si no se cura a tiempo, el efecto es permanente.	3D6
61	Yugular perforada	Sí -1	Ronda	-1 a Resistencia	2D6
62	Aorta perforada	Sí -2	Ronda	-2 a Resistencia	3D6
63	Destripado	Sí	-	Muerte instantánea.	-

64	Cráneo aplastado	Sí	-	Tu historia termina aquí.	-
65	Cabeza perforada	Sí	-	Mueres inmediatamente.	-
66	Puñalada en el corazón	Sí	-	Tu corazón late por última vez.	-

## LESIONES CRÍTICAS – MENTAL

D66	TRAUMA	EFECTOS	CURACIÓN
11-16	Temblar	Modificador -1 a todas las tiradas de Agilidad.	D6
21	Canas	Ninguno.	Permanente
22-24	Ansiedad	Modificador -1 a todas las tiradas de Intelecto.	D6
25-31	Hosco	Modificar -1 a todas las tiradas de Empatía.	D6
32-35	Pesadillas	Realiza una tirada de Percibir Emociones cada período que pases durmiendo. Un fallo significa que lo que dormiste no cuenta.	D6
36-41	Insomnio	Solo puedes dormir durante el día.	2D6
42-43	Fóbico	Estás aterrizado por algo relacionado con lo que te Debilito. El DJ decide qué es. Sufres un punto de daño a Intelecto cada ronda que te encuentres en un alcance corto al objeto de tu fobia.	2D6
44-45	Alcohólico	Tienes que beber alcohol todos los días sin fallar, o sufres un punto de daño en Agilidad.	3D6
46-51	Claustrofobia	Cada turno en un entorno cerrado sufres un punto de daño a Intelecto.	2D6
52	Mitomano	No puedes dejar de mentir sobre todo, el efecto tiene que ser interpretado.	2D6
53-54	Paranóico	Estás seguro que alguien está tratando de atraparte, el efecto debe ser roleado en la partida.	2D6
55	Confundido	Estás totalmente convencido de algo que es totalmente falso, por ejemplo que cierto color u objeto no existe.	3D6
56	Alucinaciones	Realiza una tirada de Percibir Emociones cada	3D6

		período. Si fallas, sufres una alucinación muy grande e importante. El DJ termina los detalles de la misma.	
61–62	Cambio de personalidad	Tu personalidad ha cambiado de una manera fundamental. Determina con el DJ cómo ha cambiado. El efecto tiene que ser roleado en la partida.	Permanente
63	Amnesia	Pierdes tu memoria y no puedes recordar quién eres o quiénes son los otros PJ. El efecto tiene que ser roleado en partida.	D6
64–65	Catatónico	Miras fijamente a la nada y no respondes a ningún estímulo.	D6
66	Ataque al corazón	Tu corazón se detiene y te mueres de puro susto.	–

## CONDICIONES

En Year Zero Engine, hay cuatro condiciones que tu PJ puede sufrir: hambriento, deshidratado, exhausto y congelado. Estas condiciones pueden causar daño y bloquear la recuperación. Indica las condiciones que sufras en tu hoja de personaje.

### HAMBRIENTO

Tienes que comer una porción de comida al menos una vez cada día, cuando lo hagas realiza una tirada de [Suministros](#) por comida. Después de un día sin comer, te quedas hambriento. Estar así tiene varios efectos:

- No puedes recuperar Fortaleza de ninguna manera. Puedes recuperarte de otros atributos.
- Sufres un punto de daño en Fortaleza cada semana. Si tu Fortaleza se Debilita mientras estás hambriento, mueres después de otra semana sin comer.
- Tan pronto como comas, dejas de estar hambriento, y puedes recuperar tu Fortaleza de manera normal.

### DESHIDRATADO

Tienes que beber una porción de agua al menos una vez al día, cuando lo hagas realiza una tirada de Suministros por agua. Después de un día sin beber agua, te quedas deshidratado. Esto tiene varios efectos:

- No te puede recuperar en ningún atributo. Si estás debilitado, necesitarás beber agua para volver en sí otra vez.
- Recibes un punto de daño tanto en Fortaleza como en Agilidad cada día. Si tu Fortaleza o Agilidad se debilitan mientras estás deshidratado, mueres luego de otro día sin agua.

- Tan pronto como bebas algo, dejarás de estar deshidratado y podrás recuperar los valores de tus atributos normalmente.

## **EXHAUSTO**

Tienes que dormir al menos un período cada día. Después de un día sin dormir, quedas exhausto.

Esto tiene varios efectos:

- No puedes recuperarte en Intelecto. Si tu Intelecto se debilita mientras estás exhausto, tienes que dormir al menos un período para volver en sí otra vez.
- Recibes un punto de daño en tu Intelecto cada día. Si este daño debilita tu Intelecto, colapsas y duermes al menos un período. No sufres una lesión mental crítica.
- Tan pronto como duermas al menos un período, dejarás de estar exhausto y podrás recuperar el valor de tu Intelecto normalmente.

## **CONGELADO**

En un entorno sin suficiente ropa o un refugio para protegerse, te congelas. Estar congelado tiene varios efectos.

- No puedes recuperar Fortaleza o Intelecto. Si te debilitas mientras te estás congelando, tienes que hacer una tirada de muerte la siguiente vez que tengas que realizar una tirada por el frío.
- Necesitarás hacer tiradas de Resistencia en intervalos regulares. Mientras más frío haga, más tiradas tendrás que realizar. Si tu personaje se encuentra por encima del punto de congelación, una vez al día es más que suficiente. En temperaturas bajo cero, realiza una tirada en cada período. Y en frío extremo, tendrás que hacerlo cada turno. Si fallas, sufre un punto de daño tanto en Fortaleza como en Intelecto, ya que el frío se filtra en tu cuerpo y hace que la sangre fluya más lentamente a tu cerebro. Incluso puedes tener alucinaciones, provocando que actúes de manera irracional; los detalles de esto quedará a decisión del DJ. Algunos dicen que cuando estás a punto de morir congelado, te invade una fuerte sensación de ardor que te hace despojarte de tus ropas.
- Una vez que hayas recuperado tu temperatura corporal normal, aunque solo sea sentado junto a una fogata, dejarás de estar congelado y podrás recuperar tus valores normales de Fortaleza e Intelecto.

## **FUEGO**

El fuego se mide a partir de su intensidad. Un fuego típicamente tiene una intensidad de 8. Cuando te expones a un fuego, tira un número de Dados Base igual a la intensidad. Por cada éxito obtenido en la tirada, sufre un punto de daño. La armadura puede protegerte de esto.

Si recibes daño por fuego, el fuego te envuelve y te continuará quemando y sufrirás otro ataque al principio de cada nueva ronda. La intensidad del fuego incrementará por uno en cada nueva ronda. Tan pronto como el fuego no realice un daño, entonces se apagará por sí mismo. Tú o un amigo en el alcance comprometido puede apagar el fuego con una tirada exitosa de movimiento (acción lenta).

Si te debilitas por el daño de fuego, o sufres un daño por fuego mientras estás debilitado, tendrás que realizar una tirada de muerte cada ronda hasta que mueras o alguien te salve con una tirada de Curar.

## EXPLOSIONES

La fuerza expansiva de una explosión se mide en: poder de la onda expansiva. Por cada persona que se encuentre en un alcance corto de la fuerza expansiva cuando ocurre la detonación, tira un número de Dados Base igual al poder de la onda expansiva. Esta tirada no puede forzarse. Las víctimas ubicadas dentro del alcance comprometido sufren un punto extra de daño.

**Radio de Efecto:** Las cargas poderosas con un poder de la onda expansiva de 7 o más, puede dañar a personas incluso en un alcance medio. El poder de la onda expansiva se reduce entonces en 6. Si hay muchas personas dentro del alcance medio de la onda expansiva, el DJ puede simplificar el proceso realizando una tirada que aplique para todas las víctimas.

## CAÍDAS

Caer sobre una superficie dura inflige automáticamente una cantidad de daño igual a la altura de la caída (en metros) dividida por 2 redondeando el resultado hacia abajo. En un salto controlado, tira Movimiento: cada éxito reduce el daño causado en uno. Las armaduras pueden protegerlo de daños por caídas, pero no si están hechas de metal.

## AHOGARSE

Se supone que todos los PJ saben nadar. Si terminas en el agua, debes hacer una tirada de Resistencia cada turno para mantenerte a flote. Si usas una armadura de metal, debes hacerlo cada ronda.

Si te hundes, debes hacer una tirada de Resistencia en cada ronda para contener la respiración. Si fallas, te comienzas a ahogar y sufres un punto de daño a la Fortaleza cada ronda hasta que alguien te salva. Si estás debilitado cuando te ahogas, mueres después de un turno.

## VENENO

Los venenos se mide por su potencia. Un veneno débil tiene una potencia de 3, un veneno fuerte tiene una potencia de 6, y un veneno extremadamente potente tiene una potencia de 9 o más. Si bebes veneno de alguna manera, realiza una tirada enfrentada con el DJ, ella o él tirará un número de Dados Base igual a la potencia y tiras por Resistencia. Si el veneno gana, sufre sus efectos. Si ganas, sufres solo el efecto limitado del veneno.

### VENENO LETAL

**Efecto:** Recibes un punto de daño a Fortaleza cada ronda hasta que te debilitas. La lesión crítica se considera atípica. Si bebe un antídoto a tiempo, el efecto del veneno se detiene.

**Efecto limitado:** Recibes un punto de daño a Fortaleza.

## **VENENO PARALIZANTE**

**Efecto:** Recibes un punto de daño en Agilidad cada ronda hasta que te debilitas. Si bebes un antídoto a tiempo, el efecto se detiene.

**Efecto limitado:** Recibes un punto de daño en Agilidad.

## **VENENO PARA DORMIR**

**Efecto:** Recibes un punto de daño a Intelecto cada ronda hasta que te debilitas, momento en el que caes inconsciente durante un período. No sufres una lesión crítica. Si bebe un antídoto a tiempo, el efecto se detiene.

**Efecto limitado:** Recibes un punto de daño en Intelecto.

## **VENENO ALUCINÓGENO**

**Efecto:** Recibes un punto de daño en Empatía cada ronda hasta que te debilitas. Si bebes un antídoto a tiempo, el efecto se detiene.

**Efecto limitado:** Recibes un punto de daño en Empatía.

# **ENFERMEDADES**

Cuando te expones a un contagio o infección peligrosa, debes hacer una tirada enfrentada de Resistencia contra el valor de Virulencia de la enfermedad. Esto se llama tirada de enfermedad. Una enfermedad típica tiene una Virulencia de 3, pero hay enfermedades con puntuaciones mucho más altas. Si fallas la tirada, caes Enfermo, lo que tiene varios efectos:

- El día después de la infección, la enfermedad se manifiesta, momento en el que sufres un punto de daño tanto en Fortaleza como en Agilidad.
- No puedes recuperar tu Fortaleza o Agilidad mientras estás Enfermo.
- Haz otra tirada de enfermedad una vez al día. Cada tirada fallida significa que sufres otro punto de daño tanto en Fortaleza como en Agilidad.
- Si su Fortaleza se debilita cuando está enfermo, mueres después de otro día si no se recupera antes.
- En cuanto tengas éxito en una tirada de enfermedad, dejarás de estar enfermo. Deja de hacer tiradas de enfermedad y recupera tus atributos con normalidad.

## **ASISTENCIA MÉDICA**

Si alguien lo cuida durante su enfermedad, esta persona puede realizar sus tiradas de enfermedad en lugar de usted. El cuidador tira Curar contra la Virulencia de la enfermedad.

# MIEDO

Las experiencias aterradoras, ya sea de criaturas fantásticas o de horrores mundanos, provocan lo que se denomina ataques de miedo. Un ataque de miedo se lanza con una cantidad de Dados Base. Cada éxito obtenido causa un punto de daño en Intelecto. Todos los ataques de miedo tienen alcance corto, a menos que se indique lo contrario. Algunos ataques de miedo se dirigen a una sola víctima, mientras que otros afectan a todos los que se encuentran dentro del alcance.

# OSCURIDAD TOTAL

Cuando está en completa oscuridad y carece de visión nocturna, no tiene más remedio que avanzar palpando el camino hacia adelante/alrededor. Correr en completa oscuridad requiere una tirada de movimiento exitosa, y generalmente recibes un punto de daño si fallas esa tirada.

Puedes atacar a los oponentes comprometidos normalmente en la oscuridad, pero primero debes tirar por Explorar con éxito para poder apuntarles. Esta acción no toma tiempo en combate: puedes Explorar y luego atacar directamente en la misma ronda.

No puede disparar a objetivos a alcance medio o más en total oscuridad. Puedes disparar a los oponentes en un rango comprometido o de corto alcance, pero solo si primero haces una tirada de Explorar. Todos los ataques en la oscuridad tienen un modificador de -2.

# MONTURAS

Un caballo u otro animal de carga puede ser un excelente recurso. El animal puede [cargar](#) tu equipo por ti, y puedes aprovechar usarlo como montura durante el combate.

**Moverse:** Montar animales te permite moverte más rápido por el campo de batalla que si estuvieras a pie. Cada animal tiene una velocidad de movimiento. Esto determina cuántas zonas puede moverse el animal con una acción rápida. Los humanoides tienen una velocidad de movimiento de 1 y la mayoría de los animales de monta tienen una velocidad de movimiento de 2.

Las monturas generalmente no pueden moverse en zonas estrechas en absoluto. En zonas escabrosas, su velocidad de Movimiento cuenta como 1.

**Tirada de Movimiento:** Cuando estés a caballo y hagas una tirada de Movimiento, usa la Agilidad del animal en lugar de la tuya.

**Combate cuerpo a cuerpo:** Puedes luchar a caballo, pero solo con armas de una mano. Los oponentes que te atacan deben decidir si te atacan a ti o al caballo. Los ataques contra un jinete a caballo sufren un modificador de -1.

**Combate a distancia:** Todos los ataques a distancia a caballo sufren un modificador de -2. Los oponentes que te disparan deben decidir si te atacan a ti o al caballo.

**Daño:** Tu animal puede sufrir daño, al igual que tú, a través de ataques o tiradas forzadas cuando estás usando la puntuación de atributo del animal. Los animales recuperan el daño como los aventureros. Un animal que tiene su Fortaleza reducida a cero no sufre una lesión crítica, sino que se considera muerto. Los animales generalmente no tienen Intelecto ni Empatía.



# APÉNDICE I

## OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Year Zero Engine © 2019 by Fria Ligan AB. Developed, authored, and edited by Tomas Härenstam.

Year Zero Engine | En Español © 2022 por La esquina del rol. Traducido por Mario A. Tejada Loría

OPEN CONTENT

All content in this document is considered open content.