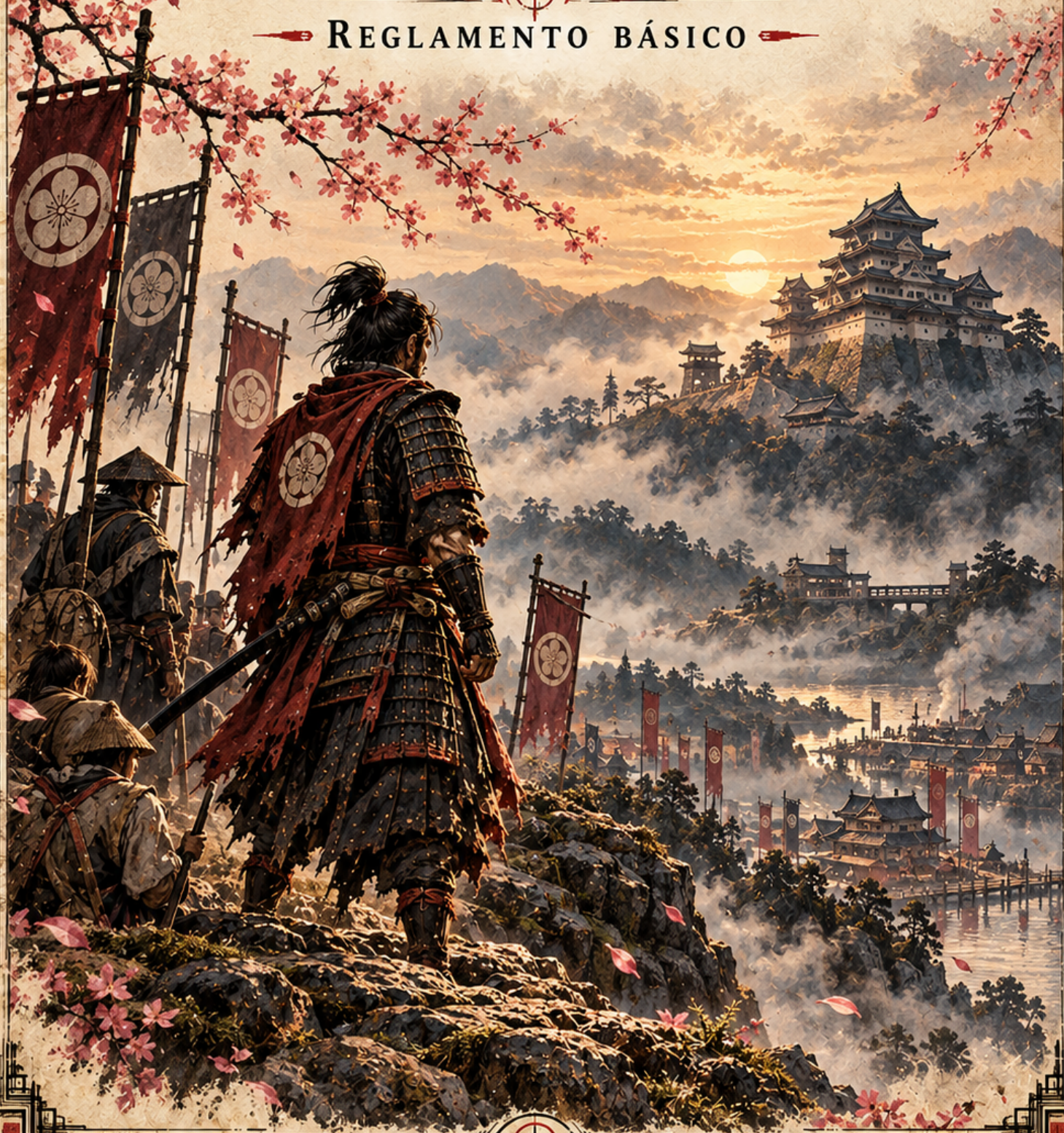




JUEGO DE ROL EN EL JAPÓN FEUDAL

SENGOKU JIDAI

REGLAMENTO BÁSICO



Una primera mirada

La guerra entre clanes. La lealtad y la traición. Una estocada puede cambiar el destino de una casa.

Esta maqueta de trabajo aplica el marco definitivo y las portadas de capítulo corregidas al diseño del manual de *Sengoku Jidai*. Sirve para revisar la dirección visual general del PDF: tipografía, márgenes, fondo, tablas, aperturas de capítulo y ritmo de lectura.

Estado: versión de maquetación para revisión visual. Se ha priorizado la presentación del suplemento con su estructura actual de cinco capítulos.

FUENTES DE MAQUETACIÓN

Base visual: marco original y portadas de capítulo corregidas.

Reglamento: estructura actual de cinco capítulos de *Sengoku Jidai*.

Objetivo: validar el aspecto del PDF antes de la exportación definitiva.

Lenguaje visual propuesto

Dos familias tipográficas: serif de aire literario para el cuerpo del texto y sans-serif para etiquetas y navegación. Tinta negra cálida, acentos carmesí apagados y separadores de líneas muy finas.

試作

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Los cinco capítulos

La ambientación se apoya en el reglamento universal de Pulso RPG. Sengoku recoge únicamente sus reglas especiales.

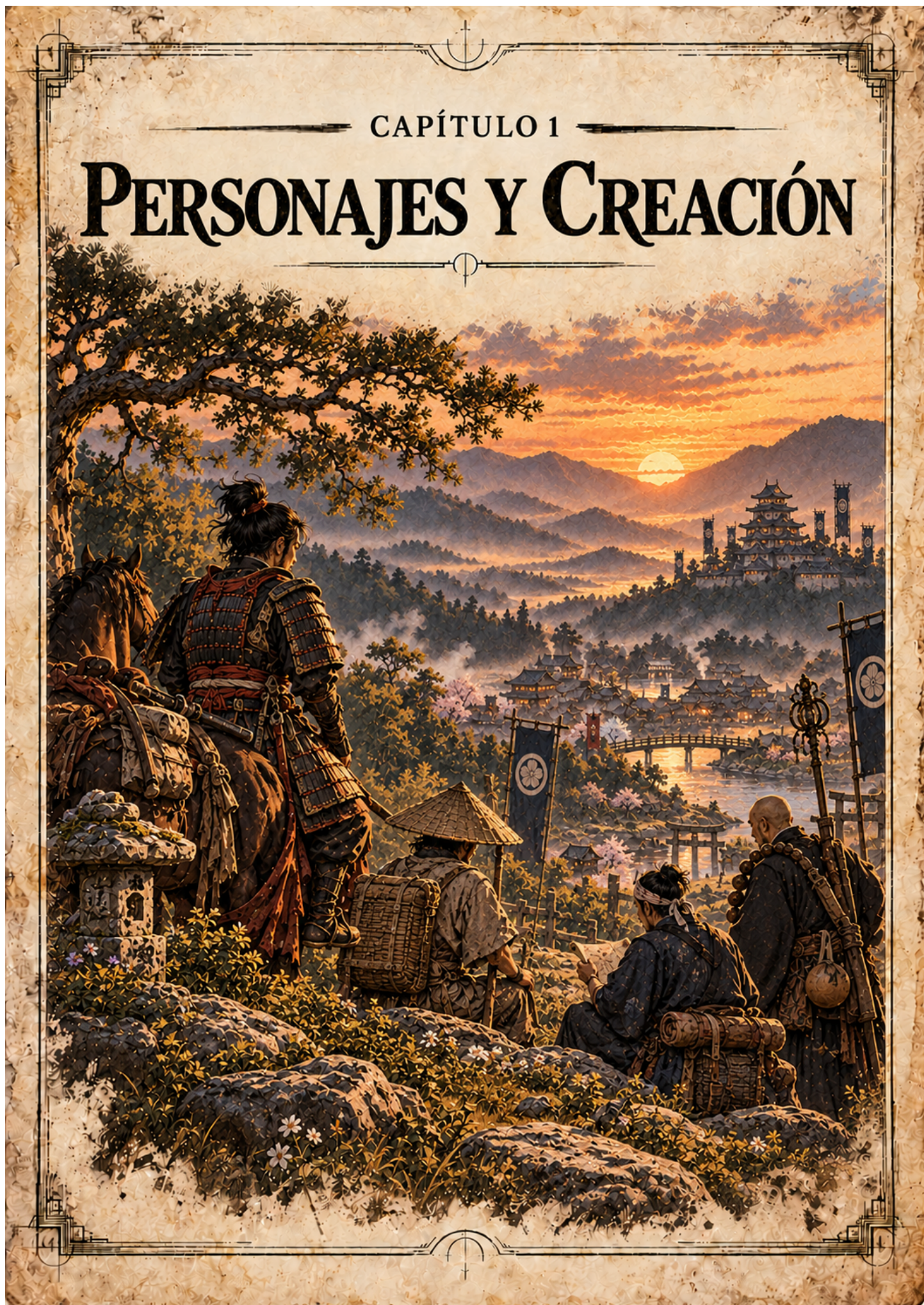
- | | |
|-----------|---|
| 01 | Personajes y creación
Clases, Oficios, Rasgos y Destino |
| <hr/> | |
| 02 | Habilidades
Competencias del periodo y aprendizaje |
| <hr/> | |
| 03 | Combate, Heridas y medicina
Intercambios, Guardia, daño y tratamiento |
| <hr/> | |
| 04 | Equipo y economía
Armas, armaduras, precios y recursos |
| <hr/> | |
| 05 | Escuelas y Técnicas marciales
Formación y repertorios especiales |
| <hr/> | |

Lectura combinada

Para jugar se utilizan Pulso RPG y el suplemento de Sengoku Jidai. La guía histórica puede consultarse por separado.

CAPÍTULO 1

PERSONAJES Y CREACIÓN



PERSONAJES Y CREACIÓN

El Destino

El Destino representa la capacidad excepcional del personaje para evitar que un fracaso termine exactamente de la peor forma que parecía inevitable.

Todo PJ comienza normalmente con 2 puntos de Destino y no puede acumular más de 3. Los PNJ no tienen puntos de Destino ni pueden utilizar este recurso.

El Destino sólo puede utilizarse después de que el PJ haya fracasado en un reto ordinario o haya perdido un reto enfrentado.

Secuencia

1. El director anuncia el fracaso, sin revelar todavía por cuánto.
2. El jugador declara que recurre al Destino.
3. Si lo hace, queda obligado a gastar al menos 1 punto.
4. El director revela el margen exacto de fracaso.
5. El jugador decide cuántos puntos de Destino gasta.
6. Cada punto aumenta en 1 el resultado efectivo.
7. El resultado nunca puede mejorar por encima de un margen de 0.

REGLA ESPECIAL

En un reto ordinario, margen 0 equivale a Éxito con consecuencias. En un reto enfrentado, equivale a Empate.

Coste de las Habilidades

Todas las Habilidades comienzan en 0, salvo los niveles gratuitos de Oficio. Cada punto de Habilidad compra un nivel: alcanzar 1, 2 o 3 desde 0 cuesta respectivamente 1, 2 o 3 puntos.

PERSONAJES Y CREACIÓN

Clases sociales

El director asigna la Clase, permite elegirla o utiliza 2d6 como método opcional. La Clase habilita Habilidades, pero no concede niveles gratuitos.

2d6	Clase social
2–8	Campesino
9	Artesano
10	Mercader
11	Samurái
12	Noble cortesano (kuge)

Una tabla de creación

Categoría	Puntos de Característica	Puntos de Habilidad
Ordinario	3	5
Excepcional	4	10

Los niveles gratuitos del Oficio se asignan antes de gastar puntos, que también pueden reservarse para Técnicas generales.

PARTICULARIDAD DE SENGOKU

La Clase Samurái no concede automáticamente una escuela marcial. El Oficio Samurái de armas exige elegir una escuela durante la creación.

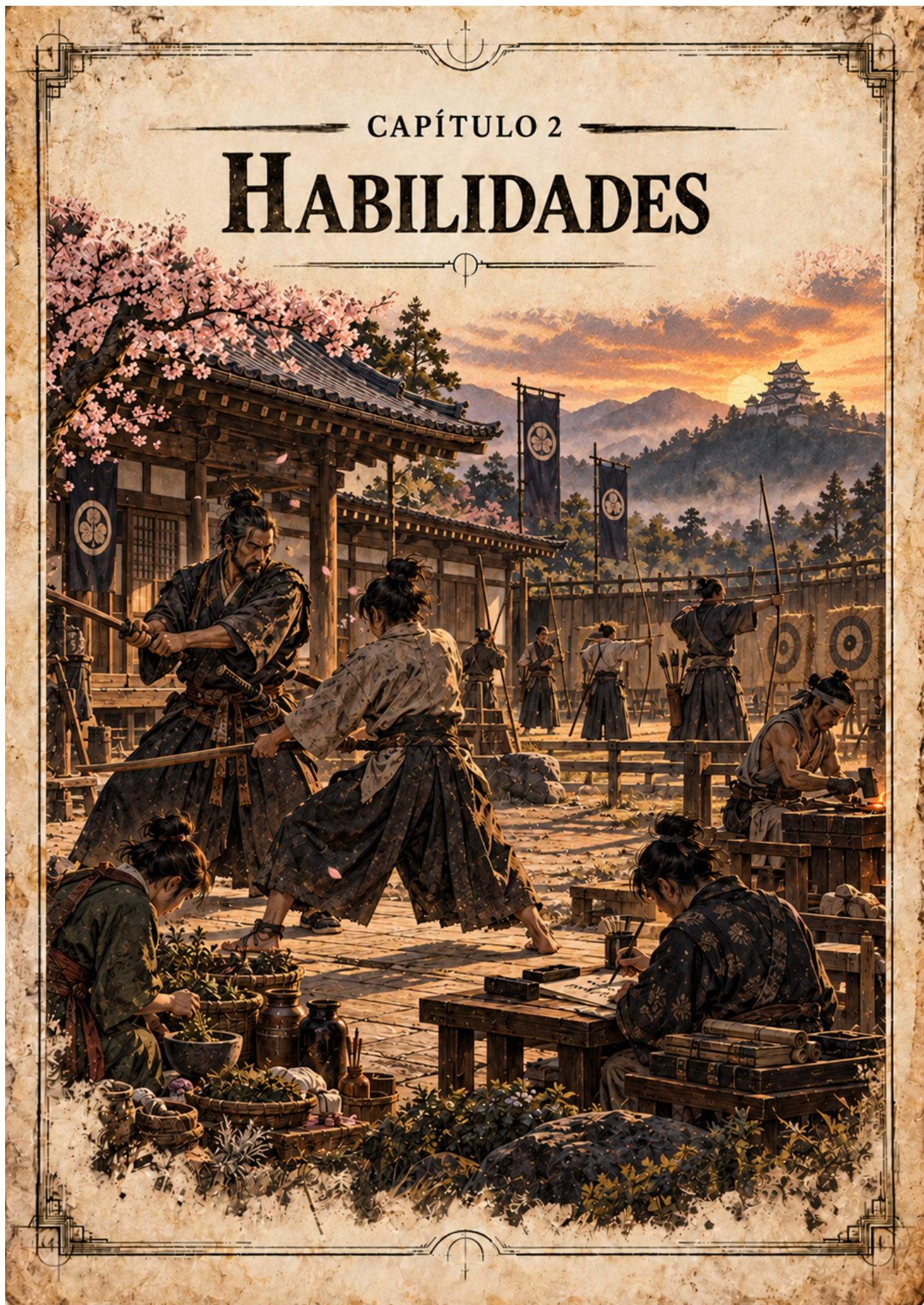
Oficios: ejemplo de presentación

Oficio	Clases	Niveles gratuitos
Agricultor	Campesino	Agricultura 2, Atletismo 1, Alerta 1
Pescador	Campesino	Pesca 2, Alerta 1
Ladrón	Campesino, Artesano, Mercader	Sigilo 1 y Hurto 2 o Cerrajería 2
Samurái de armas	Samurái	Un arma de escuela a 2

Extracto para probar el diseño: la tabla definitiva incluye 35 Oficios y campos de acceso a Habilidades.

CAPÍTULO 2

HABILIDADES



HABILIDADES DE SENGOKU

El catálogo del periodo

El catálogo indica el ámbito de cada competencia, su Aptitud (Característica que limita el aprendizaje autónomo) y los métodos de Mejora. El asterisco (*) señala normalmente formación necesaria para usos especializados.

Movimiento y viaje

Habilidad	Aptitud	Mejora
Atletismo	Agilidad	Entrenamiento, Formación
Equitación*	Agilidad	Entrenamiento, Formación
Natación	Agilidad	Entrenamiento, Formación
Marinería*	Destreza	Entrenamiento, Formación
Navegación*	Inteligencia	Estudio, Entrenamiento, Formación
Supervivencia	Inteligencia	Estudio, Entrenamiento, Formación
Rastreo	Percepción	Estudio, Entrenamiento, Formación

Observación e infiltración

Habilidad	Aptitud	Mejora
Alerta	Percepción	Entrenamiento, Formación
Buscar	Percepción	Entrenamiento, Formación
Sigilo	Agilidad	Entrenamiento, Formación
Interpretación	Presencia	Entrenamiento, Formación
Cerrajería*	Destreza	Estudio, Entrenamiento, Formación
Trampas*	Inteligencia	Estudio, Entrenamiento, Formación
Falsificación*	Destreza	Estudio, Entrenamiento, Formación
Hurto	Destreza	Entrenamiento, Formación

HABILIDADES DE SENGOKU

Elegir la Habilidad adecuada

Las Habilidades de arma representan entrenamiento práctico genérico, no pertenencia a una escuela marcial. Un personaje puede poseer Lanzas 3 sin conocer ninguna Técnica de escuela.

EJEMPLOS DE APLICACIÓN

Alerta para advertir a un guardia oculto; Buscar para buscarlo deliberadamente.

Interpretación para adoptar el papel de un monje; Etiqueta para conocer las formas correctas; Engaño para sostener una afirmación falsa concreta.

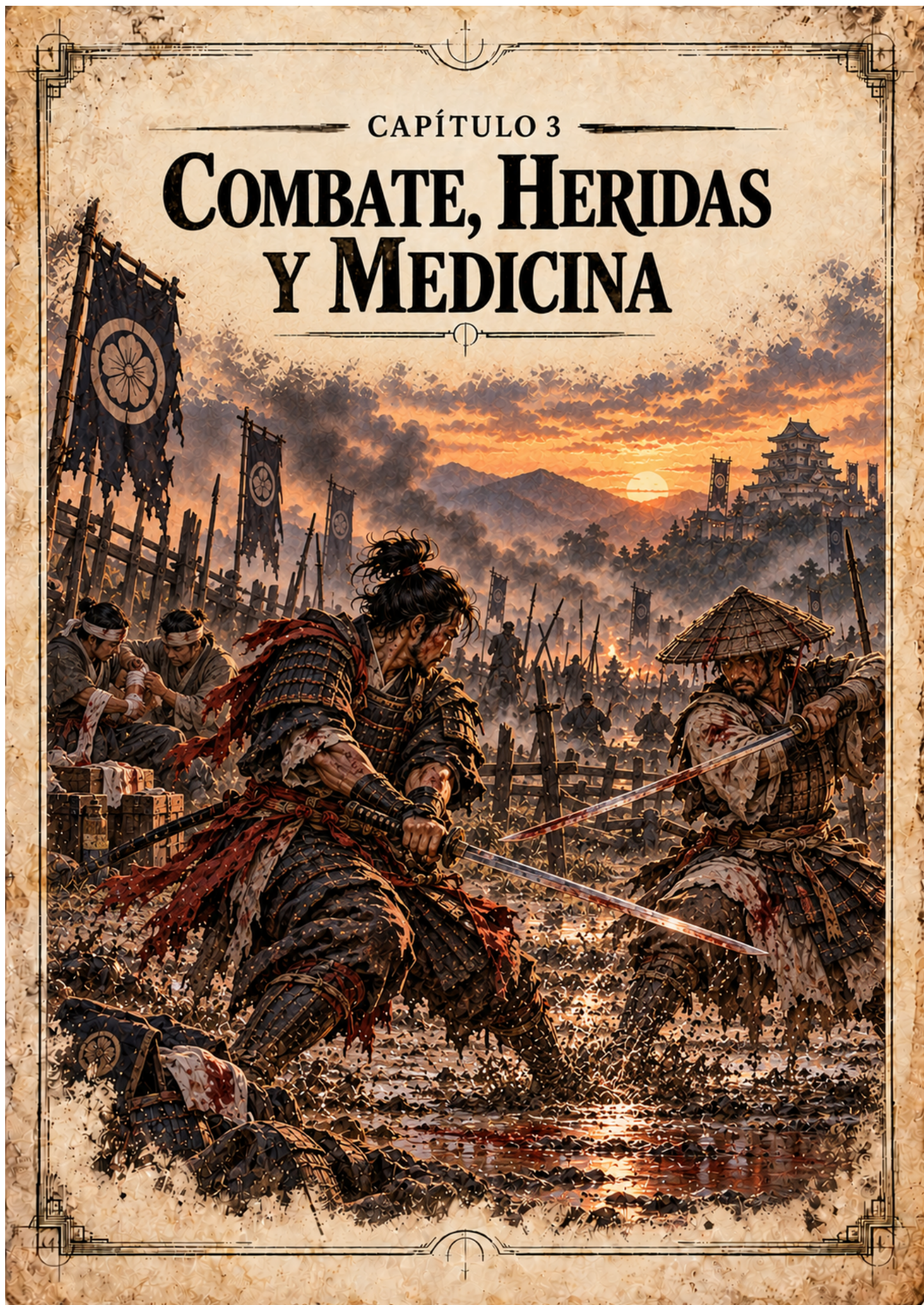
Las Habilidades de combate

Habilidad	Ámbito
Espadas	Tachi, katana, uchigatana, wakizashi
Cuchillos	Tantō, cuchillos y armas cortas
Lanzas	Yari y variantes
Naginata	Naginata y armas semejantes
Bastones	Bō, jō y otros bastones
Arco	Yumi y otros arcos
Armas de fuego	Teppō y armas portátiles de pólvora
Pelea	Golpes, agarres, forcejeos y proyecciones

En la versión completa figuran las 42 Habilidades con sus definiciones y métodos de aprendizaje.

CAPÍTULO 3

COMBATE, HERIDAS Y MEDICINA



COMBATE

El Intercambio

Un Intercambio enfrenta los resultados de dos combatientes capaces de intervenir. Cada uno calcula su Situación con la Característica y la Habilidad del arma, además de los modificadores aplicables.

Margen	Resultado
o	Empate
+1	Éxito
+2 o más	Crítico

La Guardia

Existen dos estados: Guardia Firme y Guardia Comprometida. Dos combatientes entrenados, conscientes el uno del otro y en condiciones normales comienzan habitualmente con Guardia Firme.

Quien no puede defenderse en absoluto tiene Guardia Comprometida frente a ese ataque.

Efectos de la victoria

El ganador puede elegir un solo efecto legal: recomponer Guardia, comprometer la Guardia rival, modificar la distancia, romper contacto o causar Herida si el resultado permite daño. Un Crítico amplía las opciones y permite, entre otros efectos, derribar.

DIFERENCIA FUNDAMENTAL

Un Éxito contra Guardia Firme no causa Herida. Un Crítico sí puede causar 2 puntos de Salud, antes de Protección.

COMBATE Y DAÑO

La tabla de daño

Los valores de la tabla indican pérdida de Salud antes de aplicar Protección y Penetración. Todos los disparos utilizan la columna sin Guardia.

Resultado	Guardia Firme (c/c)	Guardia Comprometida o disparo
Empate o derrota	0	0
Éxito	0	3 Salud
Crítico	2 Salud	4 Salud

Protección y Penetración

Protección	Valor	Ejemplo
Ligera	1	Armadura ligera
Moderada	2	Armadura parcial
Sólida	3	Armadura samurái eficaz
Pesada	4	Protección corporal extraordinaria

Penetración	Protección ignorada
Baja	0
Media	2
Alta	3

Protección efectiva = $\max(0, \text{Protección} - \text{Penetración})$

Salud perdida = $\max(0, \text{daño base} - \text{Protección efectiva})$

La Penetración Alta se reserva a las armas de fuego.

COMBATE A DISTANCIA

La cobertura

La cobertura no funciona como Guardia Firme: simplemente aplica -1 a la Situación del tirador cuando el obstáculo protege realmente parte del blanco.

Penetración	Cobertura efectiva
Baja	Cualquier objeto más o menos rígido
Media	Madera o materiales más resistentes
Alta	Piedra, mampostería o barricada sólida

Si el disparo alcanza al personaje, la cobertura no reduce además la Salud perdida. Una barrera que impide totalmente la trayectoria hace que el disparo sea imposible.

Ejemplo de disparo

Un arquero con Destreza 2 y Arco 2 obtiene inicialmente Situación 4. Dispara contra un blanco con Agilidad 2 protegido parcialmente por una empalizada de madera. La cobertura impone -1 : el arquero queda con Situación 3 y consigue un Éxito (+1).

El daño inicial es 3 Salud. Contra armadura samurái de Protección 3, el arco de Penetración Media ignora 2; la Protección efectiva es 1 y el blanco pierde 2 Salud.

DISTINCIÓN

La cobertura dificulta acertar. La armadura reduce el daño *una vez que el ataque impacta*.

HERIDAS Y MEDICINA

Atención de Heridas

Las Habilidades médicas tienen límites distintos según la gravedad. La tabla siguiente recoge los resultados posibles y las dificultades de tratamiento.

Herida	Primeros auxilios	Medicina
Leve	Curar · Dificultad 2	Curar · Dificultad 2
Grave	Estabilizar · Dificultad 5	Curar · Dificultad 4
Mortal	Sin tratamiento resolutivo	Estabilizar · Dificultad 6

Una Herida grave estabilizada mediante Primeros auxilios sigue siendo grave. Para curarla mecánicamente hace falta Medicina.

Una Herida mortal estabilizada mediante Medicina sigue siendo mortal; ningún reto permite curarla. Su supervivencia final se resuelve narrativamente.

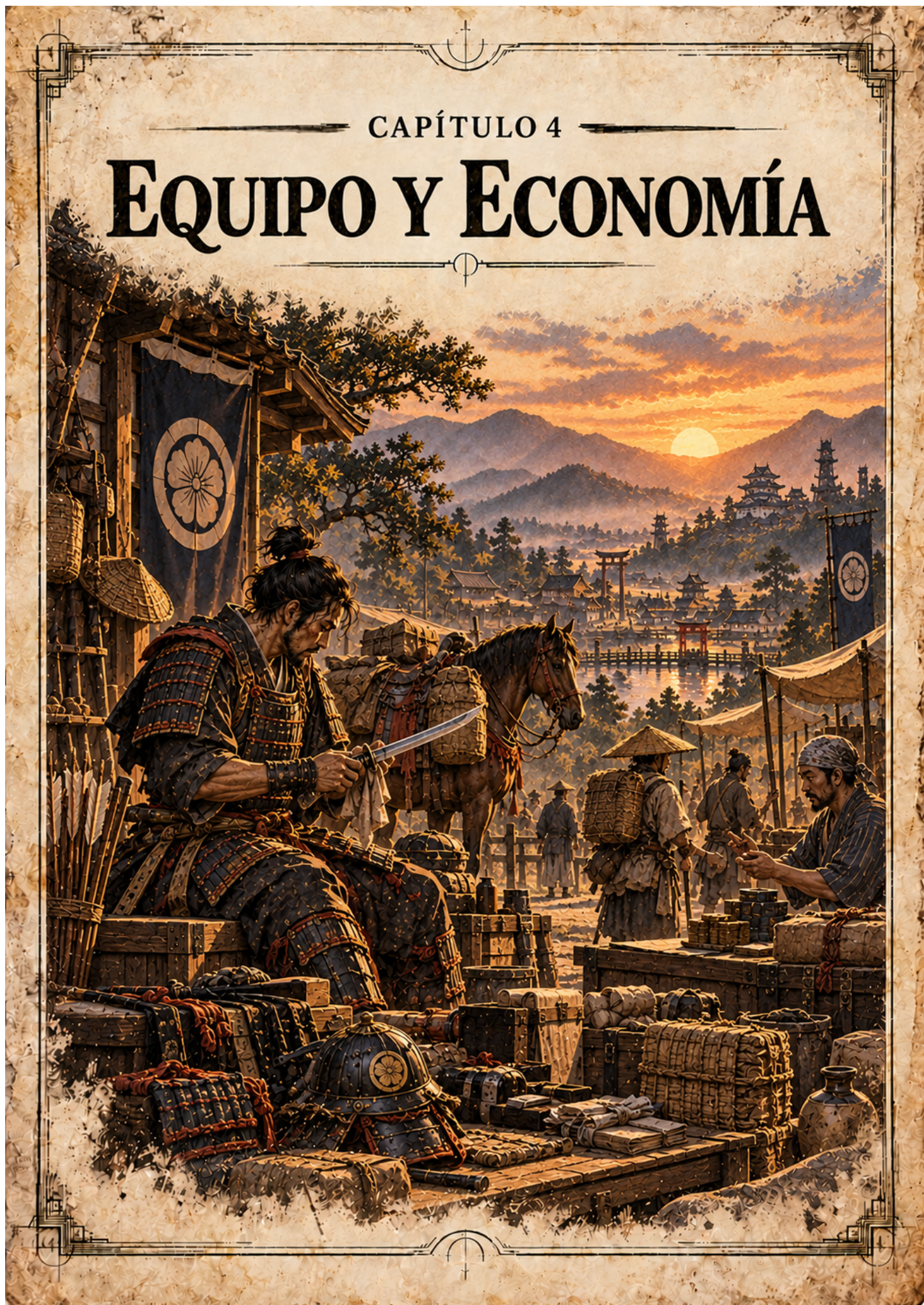
Gravedad según Salud perdida

Salud perdida	Herida
0	Sin Herida
1	Leve
2-3	Grave
4 o más	Mortal

Las limitaciones reales de los conocimientos, recursos y técnicas médicas del periodo siguen aplicándose.

CAPÍTULO 4

EQUIPO Y ECONOMÍA



EQUIPO Y ECONOMÍA

Armas y precios

El juego utiliza el mon como unidad de cuenta. Los precios son referencias de juego y pueden variar por guerra, escasez y disponibilidad local.

1 kanmon = 1.000 mon

Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Precio	Disponibilidad
Tantō / cuchillo	150 mon	Común
Wakizashi	350 mon	Especializado
Katana / uchigatana	700 mon	Especializado
Tachi	900 mon	Especializado
Yari	250 mon	Militar
Naginata	500 mon	Militar
Bō	20 mon	Común

Armas a distancia

Objeto	Precio	Disponibilidad
Yumi	500 mon	Especializado
12 flechas	100 mon	Especializado
Teppō	1.200 mon	Militar
Pólvora y proyectiles (10 disparos)	100 mon	Militar

EQUIPO Y ECONOMÍA

Armaduras y protección

Una armadura militar samurái eficaz utiliza normalmente Protección 3 contra los ataques capaces de alcanzar las zonas cubiertas. Las piezas parciales sólo ofrecen Protección cuando cubren la zona afectada.

Costes orientativos

Elemento	Precio	Disponibilidad
Casco o protección equivalente	300 mon	Militar
Protección parcial de buena calidad	900 mon	Militar
Armadura de campaña completa	2.500 mon	Militar
Caballo de monta corriente	1.500 mon	Especializado
Caballo adecuado para uso militar	2.500 mon	Militar

PRESENTACIÓN EDITORIAL

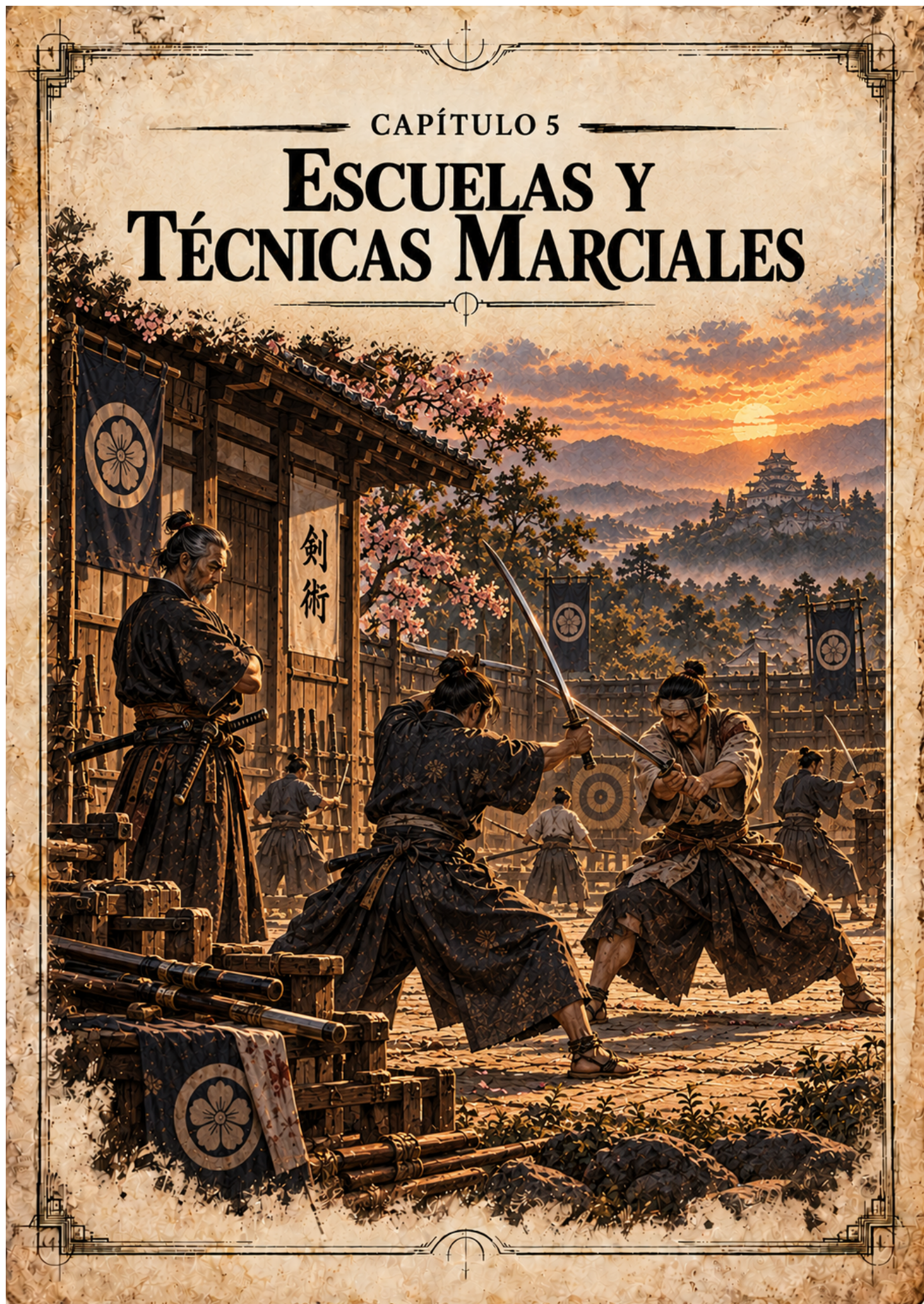
La versión definitiva incluirá tablas con todos los objetos, equipamiento ordinario, recursos clandestinos, transporte y precios del periodo.

Armas distintas, usos distintos

La katana no causa automáticamente más daño que la yari o el tantō. Las armas se distinguen principalmente por alcance favorable, propiedades físicas, facilidad para ocultarlas y Técnicas que permiten utilizar.

CAPÍTULO 5

ESCUELAS Y TÉCNICAS MARCIALES



ESCUELAS Y TÉCNICAS

La formación marcial

Las Habilidades de arma representan experiencia práctica y no exigen pertenecer a una escuela. Un ashigaru veterano puede alcanzar Lanzas 3 sin conocer ninguna Técnica marcial de escuela.

Durante la creación, un combatiente sólo puede pertenecer normalmente a una escuela o tradición. Debe disponer de un maestro, familia, institución o fuente de enseñanza apropiada, cumplir fecha y región y satisfacer los requisitos de acceso.

REGLA DE ESCUELA

Pertenecer a una escuela concede automáticamente todas sus Técnicas, sin pagar puntos de Habilidad por ellas. Conocer una Técnica no elimina sus requisitos de uso.

Tradiciones disponibles

Entre las tradiciones de Sengoku se incluyen Tenshin Shōden Katori Shintō-ryū, Kashima-Shinryū, Shinkage-ryū, Hōzōin-ryū y Takenouchi-ryū, junto a otros repertorios y tradiciones clandestinas.

Adquirir Técnicas generales

1 punto de Habilidad = 1 Técnica general

Durante la campaña, el aprendizaje de Técnicas generales requiere enseñanza y práctica apropiadas; no se compran con puntos.

REPERTORIO DE TÉCNICAS

Ficha de Técnica

Las Técnicas poseen Tipo, Etiquetas, Contexto, Efecto, Coste y Cooldown según corresponda. Esta es una muestra de la composición elegida para las fichas del catálogo.

TÉCNICA GENERAL

ACTIVA

Defensa Activa

Etiquetas: Defensa

Contexto: cualquier Intercambio.

Efecto: renuncia a cualquier efecto ofensivo durante el Intercambio y obtiene +2 al resultado.

Coste: si no gana el Intercambio, sufre 1 nivel de Fatiga.

Cooldown: sí.

TÉCNICA GENERAL

PASIVA

Defensa Perfecta

Etiquetas: Defensa

Contexto: Guardia Firme; el adversario obtiene un Crítico.

Efecto: el rival no puede elegir Causar Herida como efecto de ese Crítico; puede elegir cualquier otro efecto legal.

Coste: ninguno.

Cooldown: sí.

REPERTORIO DE TÉCNICAS

Costes y recuperación

Una Técnica activa se declara como elección secreta en un Intercambio. Sólo puede elegirse una Técnica activa por Intercambio. Las pasivas pueden utilizarse cuando se cumplan sus condiciones.

TÉCNICA GENERAL

PASIVA

Último aliento

Contexto: una Herida grave o mortal acaba de dejar Incapacitado al personaje, pero todavía puede actuar físicamente durante unos instantes.

Efecto: puede completar un último Intercambio o una última acción inmediata antes de quedar Incapacitado. La Herida no disminuye su gravedad.

Coste: 2 Fatiga. Si provoca Colapso, la acción se completa y el Colapso se aplica inmediatamente después.

Cooldown: sí.

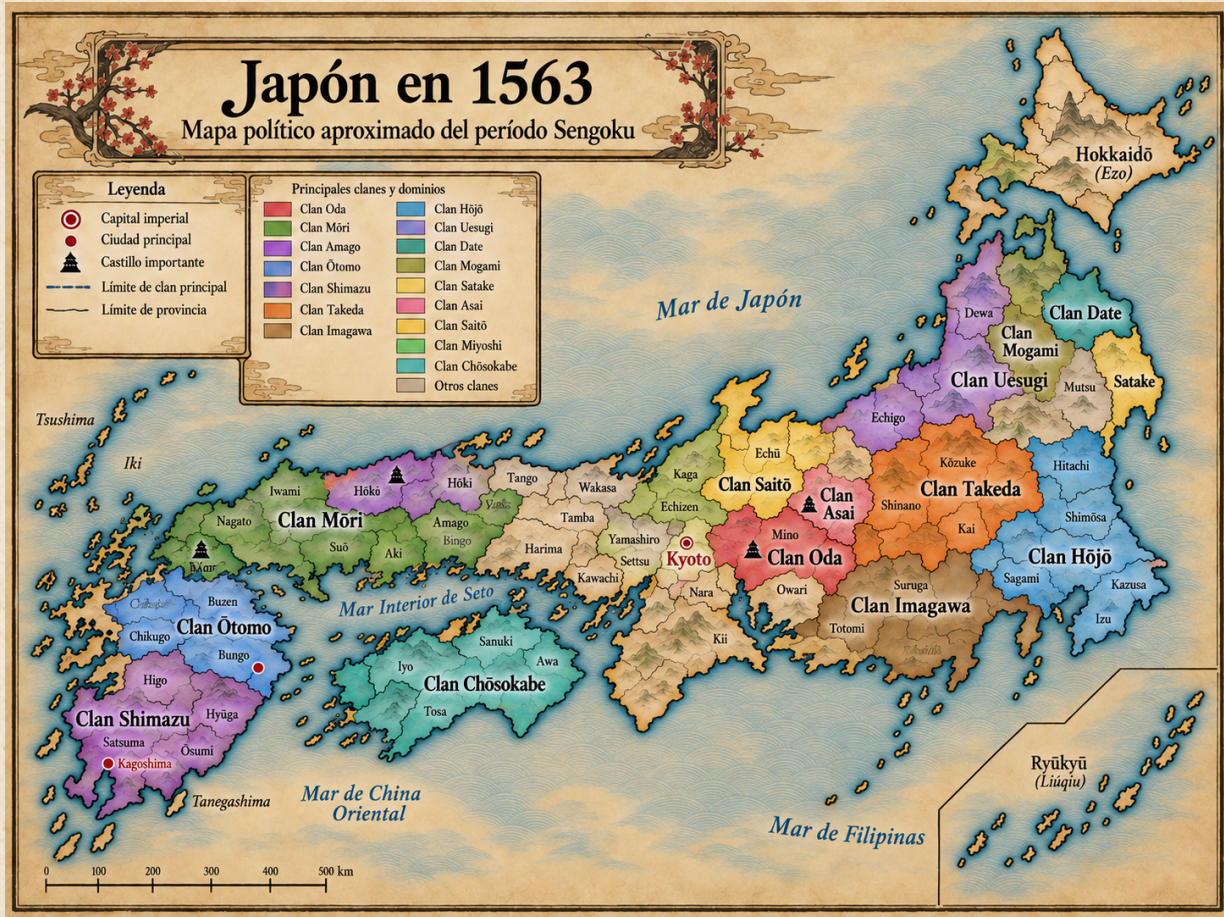
Cooldown

Cuando una Técnica con Cooldown se utiliza, no puede emplearse en el Intercambio siguiente en el que el personaje actúe como combatiente principal. Vuelve a estar disponible en el posterior.

CATÁLOGO COMPLETO

Las 42 Técnicas se conservarán en la edición íntegra, agrupadas por escuela y maquetadas en fichas consecutivas, evitando fragmentarlas entre páginas cuando sea posible.

Mapa político aproximado del período Sengoku



Japón en 1563