










Libro de Reglas Básicas

Cosas necesarias para jugar

- Lápiz y hoja de personaje.
 - (Opcionalmente) mapa/rejilla de cuadros y marcadores de personajes (papel cuadriculado, tapete, VTT).
 - Dados: , , , , .
 - En la práctica, es suficiente **uno de cada uno** (se lanza un dado a la vez).
 - (Opcionalmente) **k100** para tablas aleatorias o generadores.
 - Si solo tienen , usen la variante **2k6** (al final).
-

Glosario de términos

Te palabras aparecen en las reglas — aquí están explicadas "en términos simples":

- **DJ (Dungeon Master)**: dirige el mundo, describe situaciones, controla enemigos, establece la Dificultad y las consecuencias.
 - **Jugador**: describe las acciones de su personaje y realiza tiradas.
 - **Prueba**: tirada de dados que resuelve un resultado incierto.
 - **Atributos: Fuerza (F), Destreza (D), Poder (P)**. Indican *qué dado lanzas*.
 - **Dado de atributo**: tamaño del dado asignado al atributo (por ejemplo, D = ).
 - **Dificultad (D)**: número que se debe alcanzar o superar para que la acción tenga éxito.
 - **Éxito**: resultado \geq Dificultad.
 - **Éxito excepcional: resultado máximo** en el dado (por ejemplo, 12 en , 20 en ) — éxito + beneficio adicional.
 - **Complicación**: problema adicional tras un fracaso (ruido, pérdida de tiempo, peor posición, pérdida de recurso).
 - **Éxito con costo**: la acción tiene éxito, pero pagas un precio (compromiso, pérdida de recurso, revelación, riesgo).
 - **Golpe de Suerte (GS)**: recurso limitado que permite salvar escenas (re-tirada / aumento de dado / convertir un fracaso en éxito con costo).
 - **Corazones**: "vida" del personaje (resistencia, heridas, condición — dependiendo del mundo).
 - **Puntos de Poder (PP)**: recurso para poderes y jugadas "más allá de lo estándar" (magia, psiónica, gadgets, acciones "cinematográficas").
 - **Defensa**: umbral para golpear al enemigo en combate (en lugar de multiplicar reglas sobre armadura, clase de armadura, etc.).
 - **Cobertura**: obstáculo entre tú y el objetivo. Generalmente dificulta ataques a distancia o acciones de observación.
-

1. Personaje

La creación de personajes es breve. Un personaje es: **concepto + rol + características + recursos + equipo**.

1.1 Concepto

Una frase: quién eres y en qué género juegas.

Ejemplo: "Era una agente de la corporación, hoy cazadora de recompensas, que actúa en silencio y no confía en nadie."

1.2 Rol (elige uno)

Rol son intencionadamente "neutras para el mundo". En fantasía puedes llamarlas de otra manera, en ciberpunk de otra, pero funcionan igual.

- **Asalto** — presión, combate, forzar obstáculos, romper la línea del frente.
- **Especialista** — sigilo, precisión, técnica, observación, plan.
- **Adepto** — poderes, influencia, conocimiento, improvisación (magia/psiónica/tecnología dependiendo del mundo).

1.3 Atributos y dados

Tienes tres atributos:

- **Fuerza (F)** — fuerza física, resistencia, combate cuerpo a cuerpo, empuje.
- **Destreza (D)** — reflejos, precisión, sigilo, disparo, conducción.
- **Poder (P)** — "lo especial": magia, psiónica, tecnología avanzada, engaño social, intuición — dependiendo de la convención.

Al inicio, distribuye los dados así:

- un atributo tiene **k12**.
- uno tiene **k8**.
- uno tiene **k6**.

Distribución sugerida según el rol (de manera más simple):

- **Asalto:** F **k12**, D **k8**, P **k6**
- **Especialista:** D **k12**, P **k8**, F **k6**
- **Adepto:** P **k12**, D **k8**, F **k6**

Ejemplo: si tienes D = **k12**, entonces al disparar, sigilar y esquivar, normalmente tiras **k12**.

1.4 Recursos

- **Corazones:** 5.
- **Puntos de Poder (PP):** 3.
- **Suerte (S):** al comienzo de cada sesión tienes 2 **S**.

Suerte (cómo funciona): gasta 1 **S** para elegir una:

- **Repetición** de tu prueba (dejas el mejor resultado), o
- **Aumento del dado en 1 nivel** para esa tirada (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**), o
- **Cambio de un fallo a un "éxito con costo"** — la acción tiene éxito, pero el DJ inmediatamente impone un precio (por ejemplo, ruido, pérdida de tiempo, pérdida de recurso, peor posición, atracción de atención, daño al equipo).

Recuperación de S: al comienzo de la siguiente sesión vuelves al límite. El DJ puede otorgar +1 **S** por un riesgo audaz, una gran decisión narrativa o jugar con las consecuencias.

1.5 Talentos (opcionales, pero recomendados)

Los talentos son 2 frases cortas que describen en qué es buena tu personaje (sin lista, sin tablas).

- Ejemplos: "Mecánico", "Explorador", "Negociador", "Médico", "Hackers", "Veterano", "Descubridor".

Cómo funcionan los Talentos: si un Talento ayuda realmente en la prueba, el DJ puede **aumentar el dado en 1 grado** (o neutralizar la dificultad).

- Un Talento no otorga éxitos automáticos.
- Normalmente, **máximo 1 Talento** influye en una prueba.

1.6 Equipo

Escribe:

- 1 herramienta "clave" (arma / conjunto / equipo, sin el cual no haces tu trabajo),
- 1 protección (armadura, escudo, camuflaje — dependiendo del mundo),
- 3 objetos pequeños útiles en la aventura.

El equipo en el núcleo de las reglas es principalmente **un permiso** (permite acciones), y no un bono numérico.

1.7 Ejemplo de personaje completo

- Concepto: "Ladrón de información que roba datos de los sistemas, no de los bolsillos."
- Rol: Especialista
- Atributos: **S** **k6**, **Z** **k12**, **M** **k8**
- Recursos: 5 Corazones, 3 **PM**, 2 L.S
- Talentos: "Hacker", "Sombra"
- Equipo: pistola, armadura ligera, kit de infiltración, cuerda, linterna

2. Núcleo de reglas: pruebas

Esta parte es la más importante: si la entiendes, entiendes el sistema.

2.1 Cuándo haces una prueba

Haces una prueba cuando se cumplen ambas condiciones:

1. el resultado es incierto (puede tener éxito o no), y
2. la apuesta es real (un fracaso cambia algo / cuesta algo).

Si la acción es trivial y sin presión, el DJ puede decir "tuviste éxito" sin tirar.

2.2 Cómo realizar una prueba (paso a paso)

1. El jugador dice **qué hace** y **por qué**.
2. El MJ elige un atributo: **F** o **D** o **M**.
3. El MJ establece la **Dificultad (D)** y dice qué significa el fracaso (la apuesta).
4. El jugador tira **el dado del atributo**.
5. Compara el resultado con D y determina las consecuencias.

2.3 Dificultades (T)

Usamos umbrales simples. Si tienes dudas, elige un umbral más bajo y la "dificultad" se mostrará con consecuencias.

- **T 3** – fácil (casi seguro, pero a veces vale la pena comprobar bajo presión)
- **T 4** – estándar (desafío típico)
- **T 5** – difícil (requiere competencia o ventaja)
- **T 6** – muy difícil (sin ventaja es arriesgado)
- **T 8** – heroico (para los mejores o tras una buena preparación)
- **T 12** – legendario (raramente "en limpio"; generalmente como objetivo de campaña, plan, ritual, grandes condiciones)

2.4 Resultados de la prueba

- **Resultado $\geq T$ → Éxito.** Logras el efecto deseado.
- **Resultado $< T$ → Fracaso.** No logras el efecto, y la situación cambia (complicación o costo).

- **Salió un 1 → Fracaso + complicación.** La complicación entra seguro.
- **Resultado máximo en el dado → Éxito excepcional.**
 - Además del éxito, obtienes **un beneficio adicional** (más rápido, más silencioso, más fuerte, más seguro, efecto adicional).

Ejemplo de éxito con costo: "Lograste abrir la puerta, pero haces ruido y alguien viene a investigar."

2.5 Facilidades y dificultades (sin contar)

En lugar de añadir +1/-1 a las tiradas, cambiamos el **tamaño del dado**.

- **Situación favorable → sube el dado 1 grado**

k6 → k8 → k12 → k20

- **Situación desfavorable → baja el dado 1 grado**

k20 → k12 → k8 → k6 → k4

Ejemplos de facilidades: preparación, buenas herramientas, ventaja de posición, sorpresa, apoyo.

Ejemplos de dificultades: oscuridad, resbaladizo, presión del tiempo, ruido, distracción, cobertura.

Regla de orden: para mayor rapidez, asume que para una sola prueba generalmente aplicas **máximamente 1 facilidad y 1 dificultad** (pueden cancelarse entre sí).

2.6 Ayuda de un aliado

Un aliado puede dedicar su acción (o tiempo en la escena fuera de combate) para ayudar.

Efecto: en esta única prueba **aumenta el dado en 1 grado**.

La ayuda debe ser descrita de manera sensata (cubrir, proporcionar herramientas, distraer, estabilizar, dar indicaciones).

2.7 Repetición de pruebas

Si la prueba no tuvo éxito, no la repitas "una y otra vez" sin cambiar la situación.

- O haces algo diferente (otra característica / otras herramientas / otro camino),
- o aceptas el costo (tiempo, alarma, recurso),
- o te retiras.

2.8 Ejemplos de pruebas (fuera de combate)

Ejemplo A — paso silencioso

- Jugador: "Cruzaré el patio antes de que el reflector regrese."
- MJ: Destreza (D). Es bajo presión de tiempo → Dificultad **D 5**.
- El personaje tiene el Talento "Sombra" → ventaja, dado aumentado en 1 grado.
- Tirada: D **k12** = 4 → fracaso. MJ: "No te notan de inmediato, pero alguien escucha un susurro y comienza a revisar el área (complicación: aumenta la presión)."

Ejemplo B — forzar con fuerza

- Jugador: "Forzaré la puerta de metal antes de que la seguridad llegue a la esquina."
- MJ: Fuerza (F), Dificultad **D 6** (muy difícil sin herramientas).
- Alguien ayuda, sosteniendo la cerradura y bloqueando la puerta → dado aumentado en 1 grado.
- Tirada: F **k12** = 12 → éxito excepcional: la puerta se abre de inmediato y lo haces más silenciosamente de lo que se esperaba.

3. Movimiento y distancias (la cuadrícula es una opción)

Por defecto, NDE funciona sin mapa: describes la escena y las posiciones de los personajes.

3.1 Por defecto: distancias descriptivas

Usa cuatro zonas:

- **Cerca** — al alcance de la mano, combate cuerpo a cuerpo.
- **No muy lejos** — unos pasos, fácil acercamiento.
- **Lejos** — el otro lado de la escena, requiere un movimiento claro.
- **Muy lejos** — francotirador/vehicular/"en el límite de la escena".

En un turno, normalmente puedes cambiar la distancia por **una zona** (por ejemplo, Lejos → No muy lejos).

3.2 Opción: juego en cuadrícula (para tácticas)

Si prefieren lo concreto:

- 1 cuadrícula = 1–2 m.
- Movimiento en un turno: **hasta 5 cuadrículas**.
- Las diagonales están permitidas (se cuentan como una cuadrícula normal).

3.3 Cobertura y línea de acción

- **Cobertura total:** no se puede interactuar "en línea" (disparo, observación, muchos poderes).
- **Cobertura parcial:** dificulta — generalmente **reduce el dado en 1 grado** para el atacante/observador.

4. Combate

El combate es una escena ordinaria con pruebas, solo que ordenada en turnos.

4.1 Cuándo comienza la lucha

La lucha comienza cuando:

- al menos una parte quiere hacer daño a la otra, y
- es importante quién y cuándo actúa.

Si la situación es breve y obvia, el DJ puede resolverla con una sola tirada.

4.2 Orden de turnos (versión simple)

Lo más simple:

- Primero actúan todos los jugadores (en cualquier orden),
- luego actúan los oponentes,
- y así en un bucle.

4.3 Qué haces en tu turno

En tu turno tienes:

- **Movimiento** (cambio de zona / hasta 5 casillas en la variante de cuadrícula),
- **1 Acción** (ataque, prueba, ayuda, uso de poder, equipo, interacción con la escena).

4.4 Ataque: cómo funciona

1. Elige un objetivo y describe el ataque.
2. Elige un atributo:

- **cuerpo a cuerpo** → tirada de **Fuerza (F)**,
- **distancia** → tirada de **Destreza (D)**,
- **poderes** → normalmente tirada de **Poder (P)** (ver capítulo 5).

3. Establece la **Defensa** del objetivo.
4. Lanza el dado y compáralo con la Defensa.

4.6 Daños y 'cuánto aguantan'

- Un golpe causa **1 Corazón**.
- **Éxito excepcional** causa **2 Corazones** o proporciona un efecto fuerte (desarme, derribo, empuje fuera de cobertura) — elige uno.

Arquetipos más simples de enemigos:

- **Esbirro**: cae tras 1 golpe.
- **Élite**: tiene **2 Corazones**.
- **Jefe**: tiene **3 Corazones** (o 5 en escenas finales).

Nota: “caer” no necesariamente significa muerte. Puede estar inconsciente, haber huido, rendido, o haber sido sacado de la acción.

4.5 Defensa de los oponentes (orientativamente)

- **Débil**: Defensa 4
- **Típico**: Defensa 5
- **Élite**: Defensa 6
- **Jefe**: Defensa 8 (jefe legendario: 12)

La cobertura y las condiciones suelen cambiar el tamaño de los dados del atacante (facilitaciones/dificultades), y no la Defensa.

5.7 Rango de ataques (predeterminado)

Para no multiplicar números, utiliza reglas simples:

- A quemarropa: objetivo en la casilla adyacente.
- Distancia: objetivo en "rango de visión" en el tablero.
 - Si el MJ desea limitaciones: acepta **hasta 10 casillas** sin penalización; más de 10 casillas tn tn +1 grado.

5.8 Varios oponentes a la vez

Si varios matones están "en combate" con un personaje, el MJ puede:

- aumentar la tn tn en 1 grado (presión), o
- considerar que un fallo significa una complicación adicional (por ejemplo, pierdes la posición).

La regla debe ser rápida: **una resolución** → **un efecto**.

4.7 Ejemplos de combate

Ejemplo A — combate cuerpo a cuerpo con un esbirro

- Asalto (s k12) ataca al esbirro (Defensa 5).
- Las condiciones son buenas (sorpresa) → el dado se incrementa en 1 grado, pero ya es k12, así que el incremento da k20.
- Tiro k20 = 7 → impacto, el esbirro cae.

Ejemplo B — disparo a la élite desde cobertura

- Especialista (z k12) dispara a la élite (Defensa 6).
- El objetivo está parcialmente cubierto → dificultad, el dado baja a k8.

- Tiro **k8** = 6 → impacto, la élite pierde 1 Corazón (le queda 1).

Ejemplo C — jefe y Golpe de Suerte

- Adepto (**M** **k12**) intenta incapacitar al jefe (Defensa 8) con poder.
- Tiro **k12** = 4 → fracaso. El jugador gasta 1 GS para volver a tirar.
- Re-tiro = 10 → éxito. El jefe pierde 1 Corazón, pero el MJ añade un costo: “el efecto es ruidoso, se activa la alarma.”

5. Poderes (**P**) y Puntos de Poder (PP)

En NDE, "Poder" es una categoría de efectos especiales. Dependiendo del mundo, puede significar:

- magia, psiónica, rituales,
- tecnología avanzada, drones, hacking "en vivo",
- jugadas cinematográficas de los héroes (por ejemplo, "concentración maestra"),
- influencia social en juegos donde la conversación es "poder".

5.1 Cuándo gastas **PM**

Gastas **PM** cuando intentas obtener un efecto **por encima del estándar**.

5.2 Cómo usar el poder (paso a paso)

1. Describe el efecto que deseas lograr.
2. El DJ establece la Dificultad y el costo de **PM**.
3. Gasta **PM**.
4. Lanza **M** y compáralo con la Dificultad.

Fracaso: el efecto no funciona; **PM** se pierde; entra una complicación (sobrecarga, rastro, revelación, efecto secundario).

5.3 Niveles de efectos (Dificultad / costo)

- **Truco** (truco corto): **D 4 / 0–1** **PM**
luz, sonido, pequeña cortina, distracción momentánea.
- **Estándar:** **D 5 / 1** **PM**
proyectil, escudo, impulso, salto, refuerzo.
- **Fuerte:** **D 6 / 2** **PM**
área, control, curación, parálisis, "hacking en combate".
- **Grande:** **D 8–12 / 3** **PM**
efecto que cambia la escena o tiene consecuencias de campaña.

5.4 Éxito excepcional en poder

Si obtienes el máximo en el dado **M**:

- aumenta la escala (área más grande / más tiempo / más fuerte), o
- añade un beneficio adicional (más silencioso, más preciso, más seguro), o
- el DJ puede devolver 1 **PM** (si encaja con la ficción).

5.5 Recuperación de **PM**

- Después de la escena de conflicto recuperas 1 **PM**.

- Tras un descanso seguro, vuelves a estar al máximo.

5.6 Ejemplos de poderes

Ejemplo A — escudo para correr

- Jugador: "Coloco una corta cobertura para correr a una mejor posición."
- MJ: **D 5**, costo 1 **PM**.
- Tirada **M** **d12** = 9 → éxito: corres de forma segura.

Ejemplo B — fracaso con consecuencia

- Jugador: "Detengo a la élite en su lugar."
- MJ: Fuerte **D 6**, costo 2 **PM**.
- Tirada = 1 → fracaso + complicación: pierdes 2 **PM**, y el efecto rebota y revela tu posición.

6.1 0 Corazones

Si caes a 0 Corazones:

- estás **fuera de acción** (herido, aturdido, en shock — dependiendo de la convención),
- un aliado puede sacrificar una acción para levantarte con **1 Corazón**.

6.2 Descanso

- Después de una escena de conflicto, si tienen un momento de respiro y las condiciones básicas, pueden volver a tener Corazones plenos.
- En campañas más severas, el MJ puede requerir un descanso seguro para volver a la plenitud.

7.3 Descanso

Después de una escena de combate/conflicto, si tienen un momento de descanso seguro (y las condiciones básicas), regresan a la plenitud:

- Corazones,
- Maná.

Esto mantiene el sistema ágil y no requiere un largo proceso de curación.

7. Desarrollo de personajes

Cuando creces: después de una aventura, misión o capítulo importante de la historia (normalmente cada 1–3 sesiones).

Elige **uno**:

- **Aumenta** un atributo en 1 grado de dado (máx. hasta **k20**), o
- **+1 Corazón** (máx. 7), o
- **+1 PM** (máx. 5), o
- **Nueva Ventaja** (una habilidad específica acordada con el DJ).

*Ejemplo: El especialista aumenta **Z** de **k12** a **k20**, porque la campaña ha entrado en una etapa de persecuciones y tiroteos.*

8. Variante solo **k6**: 2k6

Si no quieren usar diferentes dados, jueguen con **2k6**.

8.1 Características como modificadores

En lugar de tamaños de dados, separa los modificadores:

- una característica tiene **+2**
- una tiene **+1**
- una tiene **+0**

8.2 Prueba

Lanza 2d6 + **modificador de característica**.

Resultado:

- **6 o menos** – fracaso con consecuencia
- **7–9** – éxito con costo
- **10+** – éxito completo
- **12** – éxito excepcional (beneficio adicional)

8.3 Dificultad de la situación

En lugar de cambiar los umbrales, otorga:

- **+1** por ventaja, preparación, buen plan,
- **-1** por dificultades, presión, cobertura, caos.

8.4 Suerte en 2d6

Gasta 1 PE para:

- volver a tirar 2d6, o
- añadir **+1** al resultado de la prueba, o
- convertir un fallo en un éxito con coste.

8.5 Mapeo rápido (opcional)

Si alguna vez deseas "recalcular" un personaje entre variantes:

- **k6** ≈ +0
- **k8** ≈ +1
- **k12** ≈ +2
- **k20** ≈ +3 (para muy experimentados)

[ES] Marcador de posición...

1. Introducción

7.2 Los complementos no son obligatorios, pero a veces facilitan la gestión.

9.1 Protección (armadura) como recurso simple

Si deseas que la "protección" tenga un efecto claro:

- la personaje con protección tiene **1 ficha de Armadura por escena**,
- cuando debería perder 1 Corazón, puede en su lugar gastar una ficha de Armadura.

9.2 Presión del tiempo como temporizador

Si la escena tiene un límite de tiempo, el DJ establece un "contador" (por ejemplo, 3 pasos). Cada fallo mueve el contador en 1. Cuando se llega al final, ocurre una consecuencia (alarma, huida del objetivo, colapso del pasaje).

9.3 Venganza (variante de combate arriesgado)

Si deseas que el combate sea más "agudo" y rápido:

- cuando **atacas cuerpo a cuerpo** y **fallas**, pierdes **1 Corazón**, siempre que el oponente pudiera alcanzarte realmente. Esta es una variante; en el núcleo de NDE, las consecuencias de los fracasos en combate derivan principalmente de la ficción y las decisiones del DJ.