

Manual del Jugador

Automatic translation placeholder for es

MG describe la situación y dice lo que es posible.

- Tú dices, **qué haces** y **qué efecto deseas**.
- Si el resultado es incierto, MG dice.
- MG describe la situación y dice qué es posible.
- Tú dices **qué haces** y **qué efecto deseas**.
- Si el resultado es incierto, el MG dice:
 1. qué rasgo usas (S/Z/M),
 2. cuál es la dificultad (**TN**),
 3. qué puede suceder en caso de fracaso.
- Tú lanzas **un dado** de tu rasgo y miras si el resultado \geq **TN**.

La regla más corta

1. Introducción

Tu personaje tiene:

- **Rol** (Guerrero / Pícaro / Mago),
- 3 **atributos**: Fuerza (F), Destreza (D), Magia (M),
- **Vida** (Corazones) y **Maná**,
- 2 **Talentos** (opcional, pero recomendado),
- equipo.

2.1 Características (S/Z/M) — para qué sirven

- **Fuerza (S)**: combate cuerpo a cuerpo, forzar, levantar, resistencia.
- **Destreza (Z)**: disparos, precisión, sigilo, esquivar, acrobacias.
- **Magia (M)**: efectos "especiales" (hechizos/psiónica/tecnología — dependiendo del juego).

2.2 Huesos de características

Cada característica tiene su propio hueso (por ejemplo, **d6**, **d8**, **d10**, **d12**, **d20**). Siempre lanzas **un** hueso.










- Hueso más grande = mayor probabilidad de obtener resultados altos.

2.3 Vida y Maná

- **Vida:** 5 Corazones (inicio).
- **Maná:** 3 (inicio). La gastas cuando usas Magia.

Paso 1: Elige un rol

Elige un rol. Establece los dados de características iniciales:

- **Guerrero:** F , D , M 
- **Pícaro:** F , D , M 
- **Mago:** F , D , M 

Paso 2: Registra los recursos

Paso 3: Elige 2 Talentos (opcionalmente)

Los talentos son frases cortas que describen en qué eres bueno.

- Ejemplos neutrales: "Negociador", "Explorador", "Mecánico", "Médico", "Atleta", "Analista", "Hacker".

Cómo funcionan los Talentos: si un Talento realmente ayuda en la prueba, el MG puede **reducir la dificultad** () **en 1 grado**.

- Normalmente 1 Talento por prueba.
- El Talento no reemplaza la descripción de la acción — ayuda cuando realmente tiene sentido.




Paso 4: Equipo

Enumera:

- 1 herramienta de combate (cuerpo a cuerpo o a distancia),
- protección (si aplica),
- 3 objetos útiles.

El equipo en este juego generalmente funciona como "**permiso**": tienes algo, así que puedes intentar realizar ciertas acciones.

Ejemplo de personaje

- Rol: Pícaro
- S , Z , M 
- Vida 5, Maná 3
- Talentos: "Explorador", "Negociador"
- Equipo: herramienta a distancia, ganzúas, cuerda, linterna

4.1 Cuándo tiras

Tiras cuando:

- algo es **arriesgado** o incierto,
- y el fracaso tiene consecuencias.

Si algo es obvio y sin presión, el MG puede decir "tiene éxito" sin tirar.

4.2 Dificultades ()

Se utilizan 4 niveles:

-  4 — Fácil

- **TN** 6 — Normal
- **TN** 8 — Difícil
- **TN** 12 — Heroico

El MG elige la **TN**. No necesitas "adivinarla" — el MG simplemente dice cuál es la dificultad.

4.3 Resultados del lanzamiento

Nivel de Dificultad (**TN**): 4 (Fácil), 6 (Normal), 8 (Difícil).

Resultado de la Tirada:

- 1: Fracaso + Complicación.
- < **TN**: Fracaso.
- ≥ **TN**: Éxito.
- Max (10/20): Éxito + Beneficio.

4.3 Resultados del lanzamiento

- Resultado ≥ **TN**: éxito.
- Resultado < **TN**: fracaso.
- Resultado 1: fracaso con complicación.
- Máximo en los dados (por ejemplo, 10 en un **d10**): éxito excepcional + beneficio adicional.

Beneficio adicional (ejemplos): más rápido, más silencioso, más seguro, mayor efecto, mejor posición.

4.4 Cambios en la dificultad "por grado"

En lugar de contar bonificaciones, el GM a veces cambia la **TN** por 1 grado:

- peores condiciones → **TN** más alta (por ejemplo, 6 → 8),
- mejores condiciones → **TN** más baja (por ejemplo, 8 → 6).

Tu papel como jugador: **crea mejores condiciones** a través de la descripción y decisiones (cobertura, preparación, herramientas, plan).

4.5 Ayuda de un aliado

Un aliado puede usar su Acción para ayudarte. Entonces, en esa única tirada puedes:

- aumentar el dado en 1 tamaño: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**.

La ayuda debe tener sentido en la descripción (por ejemplo, cubrir, distraer, proporcionar herramientas).

Ejemplo de prueba

Quieres abrir rápidamente un paso bloqueado.

- MJ: "Es Destreza, **TN** 6."
- Tiras [token: **d10**] y sale 7 → éxito: paso abierto.

1. Kratka

- 1 **casilla** es la unidad básica de distancia.
- En tu turno tienes **movimiento de hasta 5 casillas**.
- Puedes moverte en diagonal (la diagonal cuenta como 1 casilla).
- La cobertura es importante: si algo te cubre de un ataque a distancia, generalmente es más difícil acertar.

6.1 Cómo se ve un turno

En tu turno tienes:

- **Movimiento** (hasta 5 casillas),
- **1 Acción**.

La acción puede ser: atacar, usar equipo, realizar una prueba de habilidad, ayudar, usar Magia.

6.2 Ataque

1. Elige un objetivo (dentro del alcance y a la vista).
2. Elige un arma/hechizo.
3. Verifica qué Atributo se utiliza (por ejemplo, Fuerza en cuerpo a cuerpo, Destreza a distancia, Magia para el hechizo).
4. **Lanza**. Compara con la **TN** del oponente.

6.2 Ataque

- **Cuerpo a cuerpo**: tirada de **Fuerza (F)**.
- **Distancia**: tirada de **Destreza (D)**.
- El GM indica la **TN** del oponente.

TN predeterminadas de los oponentes:

- **Esbirro**: **TN** 6
- **Élite**: **TN** 8
- **Jefe**: **TN** 12

6.3 ¿Qué significa un golpe?

- **Esbirro**: Muere (o queda fuera de combate).
- **Élite/Jefe**: Pierde **1 Corazón**.
- **Jugador**: Pierde **1 Corazón** (a menos que tenga Armadura — entonces la Armadura absorbe el golpe, pero se desgasta).

6.3 ¿Qué significa un impacto?

- Golpeas a un esbirro → sale de la pelea.
- Golpeas a una élite/jefe → recibe una Herida (el jefe tiene 3 Heridas por defecto).
- Éxito excepcional contra una élite/jefe → normalmente infliges +1 Herida (un total de 2), o ganas una ventaja situacional (por ejemplo, empujar fuera de cobertura).

6.4 Fallo y "Venganza"

El combate tiene riesgos. Si **no aciertas** (resultado < **TN**) o sacas un **1**:

- El enemigo contraataca: pierdes **1 Corazón**.
- O sucede otra complicación lógica (ej. pierdes el arma, eres derribado).

No es el turno del enemigo, es el efecto de tu ataque fallido.

6.4 Fallo y "Venganza"

Si **fallas** (resultado < **TN**) y el enemigo podía alcanzarte realmente, pierdes **1 Corazón**.

- En cuerpo a cuerpo es común.
- En ataques a distancia depende mucho de la cobertura y la situación.

Tu lección táctica: **posicIÓNATE para no recibir venganza al fallar** (cobertura, distancia, plan, ayuda).

6.5 0 Serc

Si caes a 0 Corazones:

- Estás **Derribado**.
- No puedes realizar acciones (solo arrastrarte y hablar con las pocas fuerzas que te quedan).
- Un aliado puede "levantarte" (acción de Ayuda), restaurando 1 Corazón.
- Si recibes daño estando Derribado — **Mueren**.

6.5 0 Corazones

Cuando caes a 0 Corazones:

- estás derribado y no realizas acciones,
- un aliado puede gastar una Acción para levantarte con **1 Corazón**.

Ejemplo de un turno corto

- Movimiento: corres 3 casillas hacia la cobertura.
- Acción: disparas (Z). MJ: "TN 6, pero el objetivo está detrás de la cobertura → TN 8". Tiras d10 = 9 → impacto.

1. Introducción

Magia a mecánica de "efectos especiales". Tú describes el efecto, el MG establece la TN y el costo de Maná.

7.1 Costos y niveles

- **Truco:** TN 4, costo 0–1
- **Estándar:** TN 6, costo 1
- **Efecto fuerte:** TN 8, costo 2
- **Gran poder:** TN 12, costo 3

7.2 Fracaso en la Magia

Cuando la Magia falla:

- pierdes la Mana gastada,
- aparece una consecuencia (por ejemplo, -1 Corazón, pérdida de posición, amenaza adicional).

7.3 Éxito excepcional

El máximo en los dados de Magia otorga un beneficio adicional:

- mayor alcance/área,
- mayor duración,
- mayor efectividad,
- o un menor costo (el MJ puede devolver 1 Mana).

Ejemplo de Magia

Quieres realizar un breve "salto" de 5 casillas.

- MG: "Es Estándar: TN 6, costo 1."
- Pagas 1 Mana, tiras M d10 = 7 → éxito: saltas detrás de la cobertura.

1. Introducción

Después del conflicto, si tienen un momento seguro y las condiciones básicas para descansar:

- La Vida y el Maná regresan a su máximo.

1. Introducción

Después de la aventura eliges **uno**:

- aumentar S/Z/M en 1 tamaño de dado: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**,
- o +1 Corazón (máx 7),
- o +1 Maná (máx 5).

Esto significa desarrollo sin añadir más dados a las tiradas.

1. Introducción

Si en la mesa solo hay un **d6**, en lugar del tamaño del dado tienes un umbral de éxito:

- Maestro 3+, Entrenado 4+, Novato 5+, Sin habilidad 6.

El GM puede aumentar/disminuir el umbral en 1 grado por situación o ayuda.

Siempre di

- Siempre di: **qué haces + para qué**. "Quiero presionar la palanca" está bien, pero "quiero presionar la palanca para cerrar el paso" es aún mejor.
- Si el **TN** es alto: no "agobies el lanzamiento" — cambia la situación (cubierta, herramientas, ayuda, otro camino).
- Establezcan colaboración: una persona ayuda, la otra realiza la prueba.
- En combate, respeta la cobertura y la posición — a menudo son más importantes que el propio lanzamiento.

Fin del libro del jugador.