

Manual del Jugador

Automatic translation placeholder for es

1) Cómo es el juego en la mesa

- **El Director de Juego (DJ)** describe la situación y dice qué es posible en esta escena.
- Tú dices: **qué haces y qué efecto deseas**.
- Si el resultado es incierto o arriesgado, el DJ dice:
 1. **qué atributo** usas (F/D/ **P**),
 2. **cuál es la Dificultad T** (o **Defensa** del objetivo),
 3. **qué amenaza en caso de fracaso** (consecuencia).

Luego lanzas el dado del atributo y de inmediato saben qué sucede a continuación.

La regla más corta

Lanza el dado de característica. Resultado $\geq T$ = éxito.

2) Qué tiene tu personaje

Tu personaje tiene:

- **Concepto** (1 oración: quién eres, en qué mundo actúas),
- **Rol** (Asalto / Especialista / Adepto),
- **3 atributos:** Fuerza (F), Destreza (D), Poder (**P**),
- **Corazones** (resistencia) y **Puntos de Poder** (PP),
- **Giro de Suerte** (GS),
- (opcionalmente) **Talentos**,
- **equipo**.

2.1 Características (**S** / **Z** / **M**) — para qué son

- **Fuerza (S)**: combate cuerpo a cuerpo, forzar, cargar, resistencia. - **Destreza (Z)**: disparar, precisión, sigilo, esquivar, acrobacias, conducción de vehículos. - **Poder (M)**: "efectos especiales" del mundo del juego: magia, psiónica, fe, supertecnología, hacking, influencia, intuición — dependiendo de la convención.

2.2 Dados de características — cómo funcionan

Cada característica tiene un dado: **k4**, **k6**, **k8**, **k12** o **k20**. Cuando usas una característica, lanza **un dado** de esa característica.

- Dado más grande = mayor probabilidad de éxito y de éxito excepcional (máx en el dado).

Ejemplo: Tienes Destreza **k8k8**.

2.3 Recursos: Corazones, Puntos de Poder y Golpe de Suerte

- **Corazones:** 5 al inicio. Los golpes y la presión quitan Corazones.
 - **Puntos de Poder (PP):** 3 al inicio. Los usas para poderes y movimientos más allá del estándar.
 - **Golpe de Suerte (GS):** 2 al inicio de cada sesión. Es tu "salvar escenas" y aumentar la dramaturgia.
-

Paso 1: Concepto y rol

Elige un rol: este es el estilo de actuación general (se adapta a cualquier universo).

- **Asalto:** te arriesgas y empujas las escenas hacia adelante.
(ej. guerrero, marines, guardaespaldas, cazador, bárbaro)
- **Especialista:** actúas con precisión, con un plan y herramientas.
(ej. pícaro, francotirador, explorador, hacker, piloto, rastreador)
- **Adept:** haces cosas "más allá del estándar" - con poder, conocimiento, influencia.
(ej. mago, psíquico, sacerdote, alquimista, tecnomante, diplomático)

Paso 2: Distribuir los datos de características

Distribuir los dados: una característica **k12**, una **k8**, una **k6**.

Consejos rápidos:

- **Asalto** normalmente tiene **S** más alto.
- **Especialista** normalmente tiene **Z** más alto.
- **Experto** normalmente tiene **M** más alto.

Paso 3: Guarda los recursos

- **Corazones:** 5
- **Puntos de Poder:** 3
- **Suerte:** 2 (se actualiza al comienzo de la sesión)

Paso 4 (opcional): Elige 2 Talentos

Los talentos son frases cortas que describen en qué eres bueno (competencias que a menudo regresan en el juego). - Ejemplos: "Explorador", "Mecánico", "**M**édico", "Negociador", "Atleta", "Analista", "Hacker", "Ritualista".

Cómo funcionan los Talentos: si un Talento realmente ayuda en una prueba, el DM lo trata como una situación mejor y puedes **mejorar el dado en 1 grado** para esa tirada. - Normalmente 1 Talento por 1 prueba. - Un Talento no reemplaza la descripción de la acción – debe fortalecer un plan sensato.

Ejemplo: Tienes el Talento "Mecánico" e intentas poner en marcha de emergencia un generador. El DM decide que esto ayuda: mejoras el **k8** a **k12** para esta prueba.

Paso 5: Equipo

Enumera:

- 1 herramienta "clave" (arma o equipo profesional),
- 1 protección (armadura, escudo, camuflaje, dependiendo del mundo),
- 3 objetos útiles.

El equipo suele funcionar como **permiso**: si tienes algo, puedes intentar las acciones correspondientes. Una buena herramienta también puede crear una mejor situación (aumentar los dados) si tiene sentido.

Ejemplo de personaje (universal)

- Rol: Especialista
 - F **d6**, A **d12**, I **d8**
 - Corazones 5, **PM** 3, HS 2
 - Talentos: "Explorador", "Negociador"
 - Equipamiento: arma a distancia, ganzúas / kit de herramientas, cuerda, linterna
-

4.1 Cuando lanzas

Lanzas cuando:

- algo es **arriesgado** o incierto,
- el fracaso tiene una **consecuencia significativa**.

Si algo es obvio y sin presión, el GM puede decir “tienes éxito” sin lanzar.

4.2 Dificultad T

El DM elige la Dificultad:

- **T 3** fácil
- **T 4** estándar
- **T 5** difícil
- **T 6** muy difícil
- **T 8** heroico
- **T 12** legendario

No necesitas "adivinar" la Dificultad — el DM la dice directamente.

4.3 Resultados del lanzamiento

- 1: fallo con consecuencia (la complicación es segura).
- **Resultado < T** : fallo (pero la escena continúa).
- **Resultado $\geq T$** : éxito.
- **Máximo en el dado** (por ejemplo, 12 en **k12**, 20 en **k20**): éxito excepcional + beneficio adicional.

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

4.4 Situación mejor/peor (sin bonificaciones)

En lugar de contar modificadores, juegas según la situación:

- **Situación mejor** → aumenta el dado en 1 nivel
(**k6** → **k8** → **k12** → **k20**)
- **Situación peor** → reduce el dado en 1 nivel
(**k20** → **k12** → **k8** → **k6** → **k4**)

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

4.5 Ayuda del aliado

El aliado puede usar su Acción para ayudarte. Entonces, para ese único lanzamiento:

- subes el dado 1 grado.

La ayuda debe tener sentido en la descripción (distrer, cubrir, pasar herramientas, apoyo de fuego, un par de manos adicional).

Ejemplo de prueba (claro y completo)

Quieres abrir una puerta bloqueada antes de que lleguen los guardias.

- MJ: "Es Destreza. **T 5**. Fracaso: haces ruido y pierdes tiempo."
 - Tienes D **k8**, pero usas ganzúas y tienes el Talento "Especialista en cerraduras" → mejor situación, subes a **k12**.
 - Tirada **k12** = 6 → éxito: la puerta se abre sin alarma.
-

5) Golpe de Suerte (GS) — cuándo vale la pena usarlo

Al comienzo de cada sesión tienes **2 GS**. GS existe para:

- salvar escenas importantes,
- añadir dramatismo,
- recompensar decisiones valientes.

Gasta **1 GS** para elegir una:

- **Repetir** tu prueba (te quedas con el mejor resultado), o
- **Aumentar el dado en 1 grado** en ese único lanzamiento, o
- **Cambiar el fallo por un "éxito con costo"** — la acción tiene éxito, pero el GM inmediatamente añade un precio.

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

Ejemplo: Un fallo al saltar entre tejados significaría caer a la calle. Gastas 1 GS y cambias el fallo por éxito con costo: llegas al otro lado, pero pierdes el equipo o te tuerces el tobillo (una peor situación en la siguiente escena).

6.1 Distancias (predeterminadas, sin mapa)

Describe la distancia con cuatro palabras: - **Cerca** (al alcance de la mano), - **No muy lejos** (unos pocos pasos), - **Lejos** (al otro lado de la escena), - **Muy lejos** (a distancia de francotirador / vehicular).

En un turno tienes: **Desplazamiento + 1 Acción**. Desplazarse generalmente cambia la distancia en 1 grado (No muy lejos → Cerca, etc.).

6.2 Opción: juego en la cuadrícula

Si juegas en un mapa:

- 1 casilla = 1–2 m,
- movimiento por turno: **hasta 5 casillas**,
- las diagonales cuentan como 1 casilla,
- el resto de las reglas funciona de manera idéntica.

6.3 Ataque

- **Cuerpo a cuerpo:** tirada de **Fuerza (F)** contra la **Defensa** del objetivo.
- **A distancia:** tirada de **Destreza (D)** contra la **Defensa** del objetivo.

Defensa de los oponentes (aproximadamente):

- **4** Débil
- **5** Típico
- **6** Élite
- **8** Jefe
- **12** Jefe legendario

6.4 Cobertura y posición

- Objetivo en cobertura / mal ángulo / presión → peor situación (reduce el dado).
- Buena posición / sorpresa / superioridad numérica → mejor situación (sube el dado).

6.5 Golpear y daño

- Un golpe infinge **1 Corazón**. - Un éxito crítico infinge **2 Corazones** o produce un efecto fuerte (desarme, derribo, empujón, eliminar cobertura).

6.6 0 Corazones

Cuando caes a **0 Corazones**, estás fuera de combate (herido, aturdido, en shock, según la convención).

- Un aliado puede usar una Acción para ponerte en **1 Corazón**.
- Si la presión continúa, tu prioridad es la cobertura y evacuación, no el "tanqueo".

Ejemplo de un turno corto (sin cuadrícula)

- Estás **Cerca** de la élite.
 - Movimiento: te desplazas **Cerca** detrás de la columna (cobertura).
 - Acción: ataque cuerpo a cuerpo (**S**). La defensa de la élite es **6**. Tienes **S** **k12**. Tirada 9: éxito, la élite pierde 1 Corazón.
-
-

7) Poderes y jugadas por encima del estándar (Puntos de Poder)

Lo que llamamos "poder" depende del mundo: hechizos, psiónica, fe, gadgets, hacking, supertrucos.

7.1 Cómo usas el poder

1. Describe el efecto.
2. El GM dice la Dificultad y el costo en **PM**.
3. Gasta **PM** y lanza **Poder** (**P**).

7.2 Niveles de efecto (T / costo)

- **Truco:** efecto breve, truco → **T 4**, costo 0–1 **PM****PM**
- **Estándar:** ataque, escudo, impulso → **T 5**, costo 1 **PM****PM**
- **Fuerte:** área, curación, parálisis, hackeo "en vivo" → **T 6**, costo 2 **PM****PM**
- **Grande:** cambio de escena, intervención poderosa → **T 8–12**, costo 3 **PM****PM**

7.3 Fracaso y Éxito Excepcional

- Fracaso: los **PM** gastados se pierden, y se aplica la consecuencia (sobrecarga, rastro, pérdida de posición, efecto secundario).

- **M**áximo en el dado: éxito excepcional + beneficio adicional (mayor alcance, mayor duración, efecto más fuerte, o menos "efectos secundarios").

7.4 Recuperación PM

- Despues de una escena de conflicto, recuperas 1 PM.
- Despues de un descanso seguro - hasta el máximo (si el mundo del juego lo permite).

Ejemplo (fantasía): "Salto corto" – Estándar, **T 5**, costo 1 PM.

Ejemplo (ciencia ficción): "Sobrecargo el cerrojo electrónico" – Estándar, **T 5**, costo 1 PM.

8) Descanso y recuperación

Si tenéis un momento seguro (refugio, vendaje, servicio, comida):

- vuelven a tener **Corazones** completos,
- y reponen PM de acuerdo con la regla de descanso en vuestra convención.

En campañas más rigurosas, el MG puede requerir una parada completa para recuperar todo.

9) Desarrollo de personajes (cuando "subes de nivel")

El desarrollo ocurre **después de la aventura** (usualmente después de 1–3 sesiones, dependiendo del ritmo de la campaña).

Eliges **uno**:

- sube una característica en 1 grado de dado (máx. hasta **d20**), o
- +1 Corazón (máx. 7), o
- +1 PM (máx. 5), o
- nuevo Rasgo (una regla breve, de una oración, acordada con el MG).

Ejemplo: La Destreza sube de **d8** a **d12**. A partir de ahora, todos los tests de D lo haces en **d12**.

10) Variante "solo d6": 2d6

Si deseas jugar solo con d6:

- Cada prueba es **2d6 + modificador de característica**.
- Modificadores de características al inicio: una característica **+2**, una **+1**, una **+0**.

Resultado:

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

Situación: da **+1 / -1** al tiro (favorece / dificulta), en lugar de cambiar los umbrales.

Golpe de Suerte en 2d6: funciona de la misma manera, solo que "mejorar los dados" se cambia por **+1 al tiro**.

11) Buenos hábitos del jugador

- Habla: **qué haces + para qué**. El objetivo de las acciones facilita al MG establecer la apuesta. - Si la Dificultad es alta: no "forces la tirada" — **cambia la situación** (preparación, herramienta, cobertura, ayuda, otro camino). - Colabora: la ayuda de un aliado es una de las palancas más fuertes y simples del sistema. - En combate, ganar la posición: la cobertura, la distancia y la ventaja situacional son a menudo más importantes que la estadística.