








# Libro de Reglas Básicas

---

## Cosas necesarias para jugar

[ES] Marcador de posición...

- (opcionalmente) Tablero de cuadros (papel cuadriculado, tapete, VTT) y marcadores de personajes.
- Lápiz y hoja de personaje.
- Dados: , , , , .
  - En la práctica, basta con **uno de cada uno** (para la mesa / para el grupo), ya que se lanza un dado a la vez.
  - Si solo tienen , usen la variante "solo-" (al final).

[ES] Marcador de posición...

[ES] Marcador de posición...

## 3.1 Cuándo tirar

[ES] Marcador de posición...

## 3.2 Cómo tirar

[ES] Marcador de posición...

## 3.3 Escala de dificultad ()

[ES] Marcador de posición...

## 3.4 Resultados

[ES] Marcador de posición...

## 3.5 Ajustar dificultad

[ES] Marcador de posición...

## 3.6 Ayuda

[ES] Marcador de posición...

[ES] Marcador de posición...

## 4.1 Casillas

[ES] Marcador de posición...

## 4.2 Movimiento

[ES] Marcador de posición...

## 4.3 Cobertura

[ES] Marcador de posición...

## 3.4 Resultados de la prueba

**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.

## 3.4 Resultados de la prueba

- **Resultado ≥ TN** → **Éxito.** La figura logra el efecto deseado.
- **Resultado < TN** → **Fracaso.** El efecto no se produce.
- **Resultado de 1** → **Fracaso + complicación.** (Incluso si TN es bajo.)
- **Resultado máximo en los dados** → **Éxito excepcional.**
  - Además del éxito, obtienes **un beneficio adicional.**
  - El beneficio adicional debe derivarse de la situación (más efecto, menos riesgo, más rápido, más silencioso, etc.).

## 3.5 Modificación de la dificultad "sin contar"

En lugar de añadir +1/-1 a las tiradas, cambiamos la **TN** en **un grado**.

- **Condiciones peores** → **TN** +1 grado (por ejemplo, 6 → 8):
  - cobertura del objetivo, oscuridad, resbaladizo, presión del tiempo, ruido, distracción.
- **Condiciones mejores** → **TN** -1 grado (por ejemplo, 8 → 6):
  - preparación, buenas herramientas, ventaja de posición, sorpresa, concentración total.

Si algo es "extremadamente" difícil/fácil, el MJ puede moverlo **2 grados**.

**Límites:**

- Si después de las reducciones la **TN** cae por debajo de 4, considéralo "casi seguro" (normalmente sin tirada).
- Si después de las aumentos la **TN** supera 12, considéralo "casi imposible" (normalmente requiere un plan u otro enfoque).

## 3.6 Ayuda de un aliado

Un aliado puede en su turno (o en una escena fuera de combate) dedicar una Acción para ayudar.

**Efecto de la ayuda (núcleo):** en esta única prueba, aumenta el tamaño del dado en 1:

- **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**

Reglas de orden:

- Normalmente, **una persona** puede ofrecer ayuda en una única prueba (para evitar crear una "torre de ayuda").

- La ayuda debe ser descrita de manera sensata: cubrir, proporcionar herramientas, distraer, estabilizar, dar pistas.

### 3.7 Repetición de pruebas

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

- O haces algo diferente (otra característica / otras herramientas / otro enfoque),
- o aceptas la complicación (por ejemplo, el consumo de tiempo, una alarma),
- o te retiras.

### 3.8 Ejemplos de pruebas (fuera de combate)

#### Ejemplo A — paso silencioso:

- Jugador: “Quiero atravesar el espacio abierto sin ser visto”.
- MJ: Agilidad (A). Hay penumbra y obstáculos → **TN** 6 (Normal).
- Tiro **d10**=5 → fracaso. MJ: “No te notan de inmediato, pero alguien escucha un sonido y comienza a revisar el área (complicación: presión de tiempo)”.

#### Ejemplo B — trabajo con herramientas:

- Jugador: “Quiero activar el mecanismo rápidamente”.
- MJ: Fuerza, si es puramente físico, o Magia, si es un efecto especial; aquí: Fuerza (F). **TN** 6.
- Un aliado ayuda (aumenta el dado). Tiro **d12**=12 → éxito excepcional: funciona de inmediato y además no hace ruido.

[ES] Marcador de posición...

### 5.1 Inicio del combate

[ES] Marcador de posición...

### 5.2 Orden de turno

[ES] Marcador de posición...

### 5.3 Acciones

[ES] Marcador de posición...

[ES] Marcador de posición...

### 6.1 Maná

[ES] Marcador de posición...

### 6.2 Resolución

[ES] Marcador de posición...

### 6.3 Niveles de efecto

[ES] Marcador de posición...

### 6.4 Magia crítica

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.

## 6.4 Magia crítica

[ES] Marcador de posición...

## 6.5 Ejemplos de magia

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

## 6.5 Ejemplos de magia

[ES] Marcador de posición...

## 5.6 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.*

## 5.6 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).

## 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** +1 grado.

## 5.8 Varios oponentes a la vez

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

- aumentar la **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**.

## 5.9 Ejemplos de combate (paso a paso)

**Ejemplo A — intercambio simple en combate cuerpo a cuerpo:**

- El guerrero (S **d10**) está al lado de un peón (**TN** 6).

- Tiro **d10** = 4 → fallo. Dado que es combate cuerpo a cuerpo, se aplica la represalia → El guerrero pierde 1 Corazón.

#### Ejemplo B — jefe y éxito excepcional:

- El pícaro (Z **d10**) dispara al Jefe (**TN** 12). El MJ dice: "Sin preparación, es difícil".
- Un aliado ayuda (**d12**) y el pícaro tiene una buena posición (**TN** 12 → 8).
- Tiro **d12** = 12 → éxito excepcional: El Jefe recibe 2 Heridas.

En esta mecánica, "Magia" es una categoría de efectos especiales. Dependiendo del mundo, puede significar:

- hechizos, psiónica,
- equipo/tecnología,
- habilidades sobrehumanas,
- cualquier otro "recurso especial" del personaje.

### 6.1 Maná

- Al inicio tienes 3 Manás.
- El maná se gasta cuando intentas obtener un efecto "más allá de las capacidades normales".

### 6.2 Cómo funciona el uso de la Magia

1. Describe el efecto que deseas lograr.
2. El GM asigna la **TN** y el costo de Maná.
3. Gasta Maná.
4. Lanza el dado de Magia (M) y compáralo con la **TN**.

**Fallo:** el efecto no funciona; el Maná se pierde; se produce una pequeña consecuencia.

### 6.3 Niveles de efectos (**TN** y costo)

- **Truco:** **TN** 4, costo 0–1
  - pequeño efecto: luz, sonido, cortina de humo, distracción momentánea.
- **Estándar:** **TN** 6, costo 1
  - proyectil, barrera, salto de 5 casillas, refuerzo corto.
- **Fuerte:** **TN** 8, costo 2
  - área, control, curación +2 Corazones, inmovilización.
- **Gran poder:** **TN** 12, costo 3
  - efecto grande y escénico que cambia la situación.

### 6.4 Éxito excepcional en Magia

Si sacas el máximo en los dados de Magia:

- aumenta la escala del efecto (por ejemplo, mayor área / más tiempo / más fuerte), o
- reduce el costo (el MJ puede devolver 1 Mana), o
- añade un beneficio adicional (por ejemplo, el efecto es silencioso, preciso, seguro para los aliados).

### 6.5 Ejemplos de Magia

#### Ejemplo A — defensa:

- Jugador: "Quiero crear una corta barrera para correr de forma segura 5 casillas".

- MJ: **TN** estándar 6, costo 1.
- Tiro M **d10** =9 → éxito: corres, la situación es más segura.

#### Ejemplo B — fracaso y consecuencia:

- Jugador: "Quiero inmovilizar a la élite" (**TN** 8, costo 2).
- Tiro=3 → fracaso: el efecto no funciona, pierdes 2 Manas y aparece una complicación (por ejemplo, te expones).

## 7.1 Corazón (vida)

- Estándarmente tienes **5 Corazones**.
- La pérdida de un Corazón significa daño real o agotamiento — dependiendo del mundo.

### 7.2 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**.

### 7.2 0 Corazones

Si caes a 0 Corazones:

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

## 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.

[ES] Marcador de posición...

[ES] Marcador de posición...

## 9.1 Zamiast rozmiarów kości — progi

Cada característica tiene un umbral de éxito en **d6**:

- **Maestro**: éxito en 3+
- **Entrenado**: éxito en 4+
- **Novato**: éxito en 5+
- **Sin habilidad**: éxito solo en 6

## 9.2 Dificultades y situación

En lugar de **TN** 4/6/8/12, utiliza "grados de dificultad" mediante el cambio de umbral:

- normalmente tiras contra tu umbral,
- más difícil en 1 grado → umbral +1,
- más fácil en 1 grado → umbral -1,
- (mínimo 2+, máximo 6).


### 9.3 Ayuda

#### 9.4 Lucha en solo-

Puedes dejar las mismas categorías de oponentes, pero en lugar de  usa "grados":

- Peón: "Normal" (sin cambio en el umbral),
- Élite: "Difícil" (+1 al umbral),
- Jefe: "Heroico" (+2 al umbral) y 3 Heridas.

### 9.5 Desarrollo

Desarrollo en solo-:

- eleva el nivel de una característica (por ejemplo, Novato → Entrenado),
- o +1 Corazón/Mana.

---

[ES] Marcador de posición...

---

## 1. Introducción

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

### 11.1 Protección (armadura) como recurso simple

Si deseas que la "protección" tenga un significado mecánico:

- Un personaje con protección tiene 1 ficha de **Armadura** por escena.
- Cuando debería perder 1 Corazón (venganza/golpe), puede en su lugar gastar la Armadura.

### 11.2 Presión del tiempo como cronómetro

Si la escena tiene un límite de tiempo, el MJ establece un "contador" (por ejemplo, 3 pasos). Cada fracaso mueve el contador en 1. Cuando llegue al final, ocurrirá una consecuencia (alarma, huida del objetivo, colapso del pasaje).

---

Fin del libro de reglas básicas.