

# Reglas de un vistazo

---

Automatic translation placeholder for es

---



---

## 1) Héroe en 1 minuto

- **Concepto:** quién eres y en qué género juegas (1 frase).
- **Rol (elige uno):**
  - **Asalto** – presión, combate, superación de obstáculos
  - **Especialista** – sigilo, precisión, técnica, observación
  - **Adept** – poderes, conocimiento, influencia, improvisación
- **Características (3):**
  - **Fuerza (F)** – fuerza física, resistencia, combate cuerpo a cuerpo
  - **Destreza (D)** – reflejos, sigilo, disparo, pilotaje
  - **Poder (P)** – magia/psiónica/tecnología/engaña/intuición (dependiendo del mundo)
- **Dados de características:** una característica **k12**, una **k8**, una **k6** (elige según el rol).
- **Corazones:** 5. **Puntos de Poder:** 3 (los gastos en poderes y "jugadas especiales"). A continuación, tienes un fragmento listo para pegar (variante A), en el estilo de reglas breves "1-page".

**Tirada de Suerte (cómo funciona):** gasta 1 TS, para elegir uno:

- **Repetición** de tu prueba (dejas el mejor resultado), o
- **Aumento del dado en 1 grado** en esa única tirada (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**), o
- **Cambio de un fallo a “éxito con costo”** — la acción tiene éxito, pero el DJ inmediatamente impone un costo (por ejemplo, pierdes tiempo, haces ruido, gastas un recurso, terminas en una peor posición, atraes atención, rompes equipo).

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

- **Equipo:** 1 herramienta “clave” (por ejemplo, espada, rifle, kit de hacker), 1 protección (armadura, escudo energético, camuflaje), 3 objetos pequeños que se ajusten al concepto.

**Ejemplo:** Especialista: F **k12**, P **k8**, D **k6**. En ciberpunk, P es “Hackeo/Influencia”; en fantasía, P es “Magia/Voluntad”.

---

## 2) Cómo resolver acciones

1. El jugador dice **qué hace y cómo** (descripción en el mundo del juego).
2. El director establece la **Dificultad** y la apuesta (“qué sucederá en caso de fracaso”).
3. Lanza el dado de atributo (F/D/C) y compara con la Dificultad.

**Dificultad (D):**

- 3 fácil, 4 estándar, 5 difícil, 6 muy difícil, 8 heroico, 12 legendario.

**Resultado de la tirada:**

- 1 – fracaso con consecuencia (la complicación entra seguro).
- < D – fracaso (pero la escena continúa: pérdida de tiempo, ruido, peor posición, pérdida de recurso).
- ≥ D – éxito.
- **Máximo en el dado** (por ejemplo, 12 en **k12**, 20 en **k20**) – éxito excepcional: obtienes un beneficio adicional.

#### Modificadores sin contar:

- **Mejor situación:** sube el dado 1 grado (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**).
- **Peor situación:** baja el dado 1 grado (**k20** → **k12** → **k8** → **k6** → **k4**).
- **Ayuda de un aliado** (cuenta su acción): sube el dado 1 grado.

**Ejemplo:** Un adepto intenta cerrar un portal (D **k8**) bajo alarma y estrés → peor situación, baja a **k6**. D = 5. Tirada 6: éxito, pero "alarma" permanece de fondo como presión narrativa.

---

### 3) Movimiento y combate – por defecto sin cuadrícula, cuadrícula como opción

#### Por defecto: teatro de la mente (recomendado)

- Describe las distancias como: **Cerca** (al alcance), **No muy lejos** (unos pasos), **Lejos** (al otro lado del escenario), **Muy lejos** (sniper/vehículo).
- En un turno tienes: **Movimiento + 1 Acción**.
  - El movimiento normalmente cambia la distancia en 1 “grado” (No muy lejos → Cerca, etc.).
- **Ataque:** tira **C** (cuerpo a cuerpo) o **D** (distancia) contra la **Defensa** del objetivo.

#### Defensa de los oponentes (aproximadamente):

- **Débil** 4, **Típico** 5, **Élite** 6, **Jefe** 8 (jefe legendario 12).

#### Efectos de un impacto (combate rápido):

- Un impacto causa **1 Corazón**.
- Un éxito excepcional causa **2 Corazones** o proporciona un efecto fuerte (desarme, derribo, dispersión).

#### Cobertura y ventaja posicional:

- Cobertura ligera / ángulo desfavorable: reduce el dado del atacante en 1 grado.
- Buena posición / sorpresa: aumenta el dado en 1 grado.

#### Opción: juego en cuadrícula

- 1 casilla = 1–2 m. Movimiento en un turno: **hasta 5 casillas**. El resto de las reglas sin cambios.

**Ejemplo:** Un especialista dispara desde cobertura (D **k12**) a una élite (Defensa 6). El objetivo está en cobertura ligera → D baja a **k8**. Tiro 7: éxito, 1 Corazón de daño.

---

### 4) Poderes, "hechizos" y jugadas especiales (universales)

Esto incluye magia, psiónica, cibernética, gadgets, trucos de cine – dependiendo del mundo.

- Cuando haces algo **más allá de lo estándar**: gasta **Punto de Poder** y lanza **M**.
- Establece el nivel del efecto:

#### Niveles de poder (T / costo):

- **Truco** (efecto corto, truco, "flash"): **T 4 / 0–1 PP**
- **Estándar** (ataque, escudo, impulso, control menor): **T 5 / 1 PP**
- **Fuerte** (área, curación, parálisis, hackeo "en vivo"): **T 6 / 2 PP**
- **Grande** (cambio de escena, intervención poderosa): **T 8–12 / 3 PP**

**Fallo:** PP se pierde, y la consecuencia es inmediata (sobrecarga, rastro digital, rasguño en el ritual, atención no deseada).

**Recuperación:** después de la escena de conflicto recuperas **1 PP**, después de un descanso seguro – hasta el máximo.

**Ejemplo:** En una ópera espacial, el Adepto intenta "doblar el sensor" de un dron: Estándar, T 5, costo 1 PP. Lanzamiento **M** **k8** = 8: éxito excepcional – el dron pierde la señal y se confunde de pista.

---

## 5) Caída, riesgo y curación

- Cuando caes a **0 Corazones**, estás **fuerza de acción** (herido, aturdido, en shock – según la convención).
- Un aliado puede gastar una acción para ponerte en **1 Corazón** (primeros auxilios, adrenalina, reinicio del sistema).
- Despues de la escena, si tienen un momento de respiro: regresan a **Corazones completos**, siempre que tengan las condiciones (refugio, vendaje, servicio, comida).
- Si la escena fue especialmente brutal o los enemigos tienen ventaja, el Director puede requerir que un "reinicio completo" necesite una parada segura.

**Ejemplo:** El Asalto cae a 0. El Especialista lo arrastra a cubierto y gasta una acción: El Asalto regresa a 1 Corazón y puede actuar en la siguiente ronda.

---

## 6) Desarrollo de personajes (campaña sin tablas ni contabilidad)

Después de la aventura, elige **una**:

- **Aumenta** una característica en 1 grado (máx. hasta **k20**), o
- **+1 Corazón** (máx. 7), o
- **+1 Punto de Poder** (máx. 5), o
- **Nuevo Rasgo** (una regla corta de una frase acordada con el Director de Juego).

**Ejemplos de rasgos (universales):**

- **Énfasis:** una vez por escena, cuando golpeas en cuerpo a cuerpo, infinges +1 Corazón de daño.
- **Sombra:** cuando actúas desde las sombras, tienes un aumento de dado de 1 grado.
- **Chispa:** una vez por escena puedes gastar 1 PP para obtener automáticamente "éxito con costo" sin tirar.

**Ejemplo:** El Adepto aumenta **M** de **k8** a **k12** – ahora sus poderes se activan de manera más estable con T 5–6.

---

## 7) Variante "solo **k6**" en modo 2k6 (rápido y muy jugable)

Si no tienes un conjunto de dados o quieres grados de resultado más "narrativos":

- Cada prueba es: **lanza 2k6 + modificador de atributo**.
- **Modificadores de atributos** elige al inicio: un atributo **+2**, uno **+1**, uno **+0**.
- Resultado:
  - **6 o menos** – fracaso con consecuencia
  - **7–9** – éxito con costo (compromiso, pérdida de recurso, peor posición)
  - **10+** – éxito total
  - **12** – éxito excepcional (beneficio adicional)

**Dificultad de la situación:** en lugar de cambiar los umbrales, da **+1 / -1** a la tirada (favorece / dificulta) o un costo en caso de 7–9.

**Mapeo a la versión de dados-atributos (si deseas compatibilidad):**

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

**Ejemplo:** Un especialista dispara mientras corre: **Z** = +2, situación difícil (-1). Tirada 2k6 = 8, suma 9: éxito con costo – acierta, pero termina en una posición expuesta.