










# 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.