

# Reglas de un vistazo

---

Automatic translation placeholder for es

---



---

## [ERROR] 1) Bohater w 1 minutę

[Translation Failed] \* **Koncept:** kim jesteś i w jakim gatunku grasz (1 zdanie).

- **Rola (wybierz jedną):**
  - **Szturm** – presja, walka, przełamywanie przeszkód
  - **Specjalista** – skradanie, precyza, technika, obserwacja
  - **Adept** – moce, wiedza, wpływ, improwizacja
- **Cechy (3):**
  - **Siła (S)** – siła fizyczna, wytrzymałość, walka wręcz
  - **Zręczność (Z)** – refleks, skradanie, strzelanie, pilotowanie
  - **Moc (M)** – magia/psionika/technologia/blef/intuicja (zależnie od świata)
- **Kości cech:** jedna cecha **k12**, jedna **k8**, jedna **k6** (wybierz zgodnie z rolą).
- **Serca: 5. Punkty Mocy:** 3 (wydajesz na moce i „zagrania specjalne”). Poniżej masz gotowy fragment do wklejenia (wariant A), w stylistycy krótkich zasad „1-page”.

**Łut Szczęścia (jak działa):** wydaj 1 ŁS, aby wybrać jedno:

- **Przerzut** swojego testu (zostawiasz lepszy wynik), albo
- **Podbiecie kości o 1 stopień** na ten jeden rzut (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**), albo
- **Zamiana porażki na „sukces z kosztem”** — akcja się udaje, ale MG natychmiast dokłada cenę (np. tracisz czas, robisz hałas, zużywasz zasób, kończysz w gorszej pozycji, przyciągasz uwagę, psujesz sprzęt).

**Odzysk ŁS:** na początku kolejnej sesji wracasz do limitu. MG może przyznać +1 ŁS za odważne ryzyko, świetną decyzję fabularną lub granie konsekwencjami.

- **Ekwipunek:** 1 narzędzie „kluczowe” (np. miecz, karabin, zestaw hakerski), 1 ochrona (pancerz, tarcza energetyczna, kamuflaż), 3 drobiazgi pasujące do konceptu.

**Przykład:** Specjalista: Z **k12**, M **k8**, S **k6**. W cyberpunku M to „Hacking/Influence”; w fantasy M to „Magia/Wola”.

---

## 2) ¿Cómo realizas acciones?

1. Elige la característica adecuada (S/Z/M) y lanza el dado de esa característica.
2. Compara con el nivel de dificultad (**TN**):
  - Fácil 4, Normal 6, Difícil 8, Heroico 12.
3. Resultado:
  - 1 en el dado — fracaso con complicación (ruido, pérdida de tiempo, pequeña herida, etc.).
  - Resultado < **TN** — fracaso.
  - Resultado ≥ **TN** — éxito.

- Máximo en el dado (por ejemplo, 10 en **d10**, 20 en **d20**) — éxito excepcional con un beneficio adicional. Mejoras sin contar:
  - Mejor/peor situación: baja/aumenta la **TN** en 1 grado (por ejemplo, 6 → 8 por cobertura).
  - Ayuda de un aliado (con su acción): para esta tirada "aumenta" el dado en un tamaño (**d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**). Ejemplo: El guerrero fuerza la puerta (Normal 6). Lanza un **d10** y saca 10 — éxito excepcional: la puerta vuela, y el guardia que está detrás de ella se cae.
- 

### 3) Movimiento y lucha en el tablero

- Movimiento: hasta 5 casillas (diagonales permitidas).
  - Tu turno: Movimiento + 1 Acción (por ejemplo, ataque, hechizo, búsqueda, levantar palanca).
  - Ataque:
    - Cuerpo a cuerpo (S): tirada contra la **TN** del oponente.
    - A distancia (Z): la cobertura del objetivo aumenta la **TN** en 1 grado.
  - **TN** de los oponentes: Peón 6, Élite 8, Jefe 12.
  - Efectos de un impacto: Peón — cae tras ser impactado; Élite — el MJ puede requerir condiciones favorables; Jefe — tiene 3 Heridas (un impacto = 1 Herida). Éxito excepcional contra el Jefe = 2 Heridas.
  - Contraataque: si fallas en cuerpo a cuerpo o en el rango de contraataque, pierdes 1 Corazón (a menos que tengas cobertura total). Ejemplo: Mago (Z **d6**) dispara con una honda a un peón detrás de una caja: **TN** 6 + cobertura → 8. El Mago pide ayuda al Pícaro (aumenta el dado a **d8**) y cambia de posición a una mejor (**TN** baja a 6). **d8**=7 — impactado.
- 

### 4) Magia

- Lanzar un hechizo: describe el efecto, gasta Maná, lanza Magia (M).
    - Truco (llama, estruendo, niebla) — **TN** 4, costo 0–1 Maná.
    - Proyectil/Protección/Salto 5 casillas — **TN** 6, costo 1 Maná.
    - Área/Sanación +2 Corazones/Parálisis — **TN** 8, costo 2 Maná.
    - Gran poder (puente de hielo, tormenta de fuego) — **TN** 12, costo 3 Maná.
  - Fracaso: el Maná se pierde; ocurre una pequeña consecuencia (falta de aliento -1 Corazón o atención no deseada de los enemigos).
  - Descanso después de la batalla: recuperas todo el Maná; un descanso seguro también restaura Corazones. Ejemplo: "Destello" (teleportación corta 5 casillas): **TN** 6, costo 1 Maná. El mago **d10** lanza 7 — salto exitoso tras la protección.
- 

### 5) Caída y tratamiento

- 0 Corazón: caído (no estás funcionando). Un aliado puede gastar una acción para levantarte a 1 Corazón.
  - Después del combate, con un breve descanso y una comida, regresan a la plenitud de Corazones y Maná. Ejemplo: El pícaro cae a 0. El guerrero le ayuda a levantarse — el pícaro regresa a 1 Corazón.
- 

### 6) Desarrollo de PERSONAJES

Después de la aventura elige una:

- Aumenta un atributo en un tamaño de dado: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**,
  - o +1 Corazón (máx. 7),
  - o +1 Maná (máx. 5). Ejemplo: El Guerrero aumenta su Fuerza de **d10** a **d12** — es más fácil alcanzar **TN** 12.
-

## 7) Variante solo-**d6**

Cuando solo tienen un dado **d6**:

- En lugar de tamaños de dados, cada atributo tiene un umbral de éxito:
  - Maestro 3+, Entrenado 4+, Novato 5+, Sin habilidad 6.
- La **TN** sigue cambiando la situación en 1 grado (más fácil/más difícil).
- Ayuda: baja el umbral en 1 (por ejemplo, de 4+ a 3+ para esta tirada).
- Desarrollo: sube el nivel de un atributo (por ejemplo, Entrenado 4+ → Maestro 3+) o +1 Corazón/Mana. Ejemplo: Tiro de Pícaro (Entrenado 4+) a un objetivo en cobertura ligera (un grado más difícil) requiere 5+. Tirada **d6**=5 — impacto.