

Libro de Reglas Básicas

[ES] Marcador de posición...

[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...

Wyniki Testu

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...

Atak

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...

Trafienie

- **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...

Pudło i Odwet

Walka ma ryzyko. Jeśli **no aciertas** (resultado < **TN**) o sacas **1**:

- El oponente contraataca: pierdes **1 Corazón**.
- O sucede otra complicación lógica (por ejemplo, pierdes un arma, te derriban).

No es el turno del oponente — es el efecto de tu ataque fallido.

5.6 Pudło y “Venganza”

La lucha conlleva riesgos. Cuando atacas y fallas, el oponente a menudo “responde”.

Regla de venganza (núcleo): si el resultado del ataque < **TN** y el oponente podría alcanzarte realmente, pierdes **1 Corazón**.

Cómo entender “podría alcanzarte” (sin complicaciones):

- si atacas cuerpo a cuerpo (estás al lado) — casi siempre sí,
- si atacas a distancia, y estás en un espacio abierto y el oponente tiene la posibilidad de contraatacar — generalmente sí,
- si tienes cobertura total o estás fuera del alcance real del peligro — generalmente no.

Sacar un 1 en combate: fracaso + complicación. Esto generalmente significa: pierdes 1 Corazón y además algo empeora (por ejemplo, te caes, pierdes el arma, eres empujado fuera de la cobertura).

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.

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.