

# Manual del Jugador

---

Automatic translation placeholder for es

---



---

## 1) Cómo es el juego en la mesa

- **El Director de Juego (DJ)** describe la situación y dice qué es posible en esta escena.
- Tú dices: **qué haces y qué efecto deseas**.
- Si el resultado es incierto o arriesgado, el DJ dice:
  1. **qué atributo** usas (F/D/ **P**),
  2. **cuál es la Dificultad T** (o **Defensa** del objetivo),
  3. **qué amenaza en caso de fracaso** (consecuencia).

Luego lanzas el dado del atributo y de inmediato saben qué sucede a continuación.

### La regla más corta

**Lanza el dado de característica. Resultado  $\geq T$  = éxito.**

---

## 2) Qué tiene tu personaje

Tu personaje tiene:

- **Concepto** (1 oración: quién eres, en qué mundo actúas),
- **Rol** (Asalto / Especialista / Adepto),
- **3 atributos:** Fuerza (F), Destreza (D), Poder ( **P** ),
- **Corazones** (resistencia) y **Puntos de Poder** (PP),
- **Giro de Suerte** (GS),
- (opcionalmente) **Talentos**,
- **equipo**.

### 2.1 Características ( **S** / **Z** / **M** ) — para qué son

- **Fuerza (S)**: combate cuerpo a cuerpo, forzar, cargar, resistencia. - **Destreza (Z)**: disparar, precisión, sigilo, esquivar, acrobacias, conducción de vehículos. - **Poder (M)**: "efectos especiales" del mundo del juego: magia, psiónica, fe, supertecnología, hacking, influencia, intuición — dependiendo de la convención.

### 2.2 Dados de características — cómo funcionan

Cada característica tiene un dado: <span class="rpg-token token-**k4**">**k4**, <span class="rpg-token token-**k6**">**k6**, <span class="rpg-token token-**k8**">**k8**, <span class="rpg-token token-**k12**">**k12** o <span class="rpg-token token-**k20**">**k20**. Cuando usas una característica, lanza **un dado** de esa característica.

- Dado más grande = mayor probabilidad de éxito y de éxito excepcional (máx en el dado).

**Ejemplo:** Tienes Destreza <span class="rpg-token token-k8">**k8k8**</span>.

## 2.3 Recursos: Corazones, Puntos de Poder y Golpe de Suerte

- **Corazones:** 5 al inicio. Los golpes y la presión quitan Corazones.
  - **Puntos de Poder (PP):** 3 al inicio. Los usas para poderes y movimientos más allá del estándar.
  - **Golpe de Suerte (GS):** 2 al inicio de cada sesión. Es tu "salvar escenas" y aumentar la dramaturgia.
- 

### Paso 1: Concepto y rol

Elige un rol: este es el estilo de actuación general (se adapta a cualquier universo).

- **Asalto:** te arriesgas y empujas las escenas hacia adelante.  
(ej. guerrero, marines, guardaespaldas, cazador, bárbaro)
- **Especialista:** actúas con precisión, con un plan y herramientas.  
(ej. pícaro, francotirador, explorador, hacker, piloto, rastreador)
- **Adept:** haces cosas "más allá del estándar" - con poder, conocimiento, influencia.  
(ej. mago, psíquico, sacerdote, alquimista, tecnomante, diplomático)

### Paso 2: Distribuir los datos de características

Distribuir los dados: una característica <span class="rpg-token token-k12">**k12**</span>, una <span class="rpg-token token-k8">**k8**</span>, una <span class="rpg-token token-k6">**k6**</span>.

Consejos rápidos:

- **Asalto** normalmente tiene **S** más alto.
- **Especialista** normalmente tiene **Z** más alto.
- **Experto** normalmente tiene **M** más alto.

### Paso 3: Guarda los recursos

- **Corazones:** 5
- **Puntos de Poder:** 3
- **Suerte:** 2 (se actualiza al comienzo de la sesión)

### Paso 4 (opcional): Elige 2 Talentos

Los talentos son frases cortas que describen en qué eres bueno (competencias que a menudo regresan en el juego). - Ejemplos: "Explorador", "Mecánico", "**M**édico", "Negociador", "Atleta", "Analista", "Hacker", "Ritualista".

**Cómo funcionan los Talentos:** si un Talento realmente ayuda en una prueba, el DM lo trata como una situación mejor y puedes **mejorar el dado en 1 grado** para esa tirada. - Normalmente 1 Talento por 1 prueba. - Un Talento no reemplaza la descripción de la acción – debe fortalecer un plan sensato.

**Ejemplo:** Tienes el Talento "Mecánico" e intentas poner en marcha de emergencia un generador. El DM decide que esto ayuda: mejoras el <span class="rpg-token token-k8">**k8**</span> a <span class="rpg-token token-k12">**k12**</span> para esta prueba.

### Paso 5: Equipo

Enumera:

- 1 herramienta "clave" (arma o equipo profesional),
- 1 protección (armadura, escudo, camuflaje, dependiendo del mundo),
- 3 objetos útiles.

El equipo suele funcionar como **permiso**: si tienes algo, puedes intentar las acciones correspondientes. Una buena herramienta también puede crear una mejor situación (aumentar los dados) si tiene sentido.

### Ejemplo de personaje (universal)

- Rol: Especialista
  - F <span class="rpg-token token-**k6**">**d6**, A <span class="rpg-token token-**k12**">**d12**, I <span class="rpg-token token-**k8**">**d8**
  - Corazones 5, **PM** 3, HS 2
  - Talentos: "Explorador", "Negociador"
  - Equipamiento: arma a distancia, ganzúas / kit de herramientas, cuerda, linterna
- 

### 4.1 Cuando lanzas

Lanzas cuando:

- algo es **arriesgado** o incierto,
- el fracaso tiene una **consecuencia significativa**.

Si algo es obvio y sin presión, el GM puede decir “tienes éxito” sin lanzar.

### 4.2 Dificultad **T**

El DM elige la Dificultad:

- **T 3** fácil
- **T 4** estándar
- **T 5** difícil
- **T 6** muy difícil
- **T 8** heroico
- **T 12** legendario

No necesitas "adivinar" la Dificultad — el DM la dice directamente.

### 4.3 Resultados del lanzamiento

- 1: fallo con consecuencia (la complicación es segura).
- **Resultado < T** : fallo (pero la escena continúa).
- **Resultado  $\geq T$**  : éxito.
- **Máximo en el dado** (por ejemplo, 12 en <span class="rpg-token token-**k12**">**k12**, 20 en <span class="rpg-token token-**k20**">**k20**): éxito excepcional + beneficio adicional.

**Beneficio adicional** (ejemplos): más rápido, más silencioso, más seguro, mayor efecto, mejor posición, detalle adicional a tu favor.

### 4.4 Situación mejor/peor (sin bonificaciones)

En lugar de contar modificadores, juegas según la situación:

- **Situación mejor** → aumenta el dado en 1 nivel  
(<span class="rpg-token token-**k6**">**k6** → <span class="rpg-token token-**k8**">**k8** → <span class="rpg-token token-**k12**">**k12** → <span class="rpg-token token-**k20**">**k20**)
- **Situación peor** → reduce el dado en 1 nivel  
(<span class="rpg-token token-**k20**">**k20** → <span class="rpg-token token-**k12**">**k12** → <span class="rpg-token token-**k8**">**k8** → <span class="rpg-token token-**k6**">**k6** → <span class="rpg-token token-**k4**">**k4**)

Tu papel como jugador: **crea mejores condiciones** a través de la descripción y decisiones (cobertura, preparación, herramientas, plan, reconocimiento).

## 4.5 Ayuda del aliado

El aliado puede usar su Acción para ayudarte. Entonces, para ese único lanzamiento:

- subes el dado 1 grado.

La ayuda debe tener sentido en la descripción (distrer, cubrir, pasar herramientas, apoyo de fuego, un par de manos adicional).

### Ejemplo de prueba (claro y completo)

Quieres abrir una puerta bloqueada antes de que lleguen los guardias.

- MJ: "Es Destreza. **T 5**. Fracaso: haces ruido y pierdes tiempo."
  - Tienes D <span class="rpg-token token-**k8**">**k8**, pero usas ganzúas y tienes el Talento "Especialista en cerraduras" → mejor situación, subes a <span class="rpg-token token-**k12**">**k12**.
  - Tirada <span class="rpg-token token-**k12**">**k12** = 6 → éxito: la puerta se abre sin alarma.
- 

## 5) Golpe de Suerte (GS) — cuándo vale la pena usarlo

Al comienzo de cada sesión tienes **2 GS**. GS existe para:

- salvar escenas importantes,
- añadir dramatismo,
- recompensar decisiones valientes.

Gasta **1 GS** para elegir una:

- **Repetir** tu prueba (te quedas con el mejor resultado), o
- **Aumentar el dado en 1 grado** en ese único lanzamiento, o
- **Cambiar el fallo por un "éxito con costo"** — la acción tiene éxito, pero el GM inmediatamente añade un precio.

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

**Ejemplo:** Un fallo al saltar entre tejados significaría caer a la calle. Gastas 1 GS y cambias el fallo por éxito con costo: llegas al otro lado, pero pierdes el equipo o te tuerces el tobillo (una peor situación en la siguiente escena).

---

## 6.1 Distancias (predeterminadas, sin mapa)

Describe la distancia con cuatro palabras: - **Cerca** (al alcance de la mano), - **No muy lejos** (unos pocos pasos), - **Lejos** (al otro lado de la escena), - **Muy lejos** (a distancia de francotirador / vehicular).

En un turno tienes: **Desplazamiento + 1 Acción**. Desplazarse generalmente cambia la distancia en 1 grado (No muy lejos → Cerca, etc.).

## 6.2 Opción: juego en la cuadrícula

Si juegas en un mapa:

- 1 casilla = 1–2 m,
- movimiento por turno: **hasta 5 casillas**,
- las diagonales cuentan como 1 casilla,
- el resto de las reglas funciona de manera idéntica.

## 6.3 Ataque

- **Cuerpo a cuerpo:** tirada de **Fuerza (F)** contra la **Defensa** del objetivo.
- **A distancia:** tirada de **Destreza (D)** contra la **Defensa** del objetivo.

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

- **4** Débil
- **5** Típico
- **6** Élite
- **8** Jefe
- **12** Jefe legendario

**6.4 Cobertura y posición**

- Objetivo en cobertura / mal ángulo / presión → peor situación (reduce el dado).
- Buena posición / sorpresa / superioridad numérica → mejor situación (sube el dado).

**6.5 Golpear y daño**

- Un golpe infinge **1 Corazón**. - Un éxito crítico infinge **2 Corazones** o produce un efecto fuerte (desarme, derribo, empujón, eliminar cobertura).

**6.6 0 Corazones**

Cuando caes a **0 Corazones**, estás fuera de combate (herido, aturdido, en shock, según la convención).

- Un aliado puede usar una Acción para ponerte en **1 Corazón**.
- Si la presión continúa, tu prioridad es la cobertura y evacuación, no el "tanqueo".

**Ejemplo de un turno corto (sin cuadrícula)**

- Estás **Cerca** de la élite.
  - Movimiento: te desplazas **Cerca** detrás de la columna (cobertura).
  - Acción: ataque cuerpo a cuerpo (**S**). La defensa de la élite es **6**. Tienes **S** <span class="rpg-token token-k12">**k12**. Tirada 9: éxito, la élite pierde 1 Corazón.
- 
- 

**7) Poderes y jugadas por encima del estándar (Puntos de Poder)**

Lo que llamamos "poder" depende del mundo: hechizos, psiónica, fe, gadgets, hacking, supertrucos.

**7.1 Cómo usas el poder**

1. Describe el efecto.
2. El GM dice la Dificultad y el costo en **PM**.
3. Gasta **PM** y lanza **Poder** (**P**).

**7.2 Niveles de efecto (T / costo)**

- **Truco:** efecto breve, truco → **T 4**, costo 0–1 <span class="rpg-token token-pm">**PM** </span> <span class="rpg-token token-pm">**PM** </span>
- **Estándar:** ataque, escudo, impulso → **T 5**, costo 1 <span class="rpg-token token-pm">**PM** </span> <span class="rpg-token token-pm">**PM** </span>
- **Fuerte:** área, curación, parálisis, hackeo "en vivo" → **T 6**, costo 2 <span class="rpg-token token-pm">**PM** </span> <span class="rpg-token token-pm">**PM** </span>
- **Grande:** cambio de escena, intervención poderosa → **T 8–12**, costo 3 <span class="rpg-token token-pm">**PM** </span> <span class="rpg-token token-pm">**PM** </span>

**7.3 Fracaso y Éxito Excepcional**

- Fracaso: los <span class="rpg-token token-pm">**PM** </span> gastados se pierden, y se aplica la consecuencia (sobrecarga, rastro, pérdida de posición, efecto secundario).

- **M**áximo en el dado: éxito excepcional + beneficio adicional (mayor alcance, mayor duración, efecto más fuerte, o menos "efectos secundarios").

## 7.4 Recuperación PM

- Despues de una escena de conflicto, recuperas 1 PM.
- Despues de un descanso seguro - hasta el máximo (si el mundo del juego lo permite).

**Ejemplo (fantasía):** "Salto corto" – Estándar, **T 5**, costo 1 PM.

**Ejemplo (ciencia ficción):** "Sobrecargo el cerrojo electrónico" – Estándar, **T 5**, costo 1 PM.

---

## 8) Descanso y recuperación

Si tenéis un momento seguro (refugio, vendaje, servicio, comida):

- vuelven a tener **Corazones** completos,
- y reponen PM de acuerdo con la regla de descanso en vuestra convención.

En campañas más rigurosas, el MG puede requerir una parada completa para recuperar todo.

---

## 9) Desarrollo de personajes (cuando "subes de nivel")

El desarrollo ocurre **después de la aventura** (usualmente después de 1–3 sesiones, dependiendo del ritmo de la campaña).

Eliges **uno**:

- sube una característica en 1 grado de dado (máx. hasta <span class="rpg-token token-**k20**">**d20**</span>), o
- +1 Corazón (máx. 7), o
- +1 PM (máx. 5), o
- nuevo Rasgo (una regla breve, de una oración, acordada con el MG).

**Ejemplo:** La Destreza sube de <span class="rpg-token token-**k8**">**d8**</span> a <span class="rpg-token token-**k12**">**d12**</span>. A partir de ahora, todos los tests de D lo haces en <span class="rpg-token token-**k12**">**d12**</span>.

---

## 10) Variante "solo d6": 2d6

Si deseas jugar solo con d6:

- Cada prueba es **2d6 + modificador de característica**.
- Modificadores de características al inicio: una característica **+2**, una **+1**, una **+0**.

**Resultado:**

- **6 o menos** – fracaso con consecuencia
- **7–9** – éxito con costo
- **10+** – éxito completo
- **12** – éxito excepcional

**Situación:** da **+1 / -1** al tiro (favorece / dificulta), en lugar de cambiar los umbrales.

**Golpe de Suerte en 2d6:** funciona de la misma manera, solo que "mejorar los dados" se cambia por **+1 al tiro**.

---

## 11) Buenos hábitos del jugador

- Habla: **qué haces + para qué**. El objetivo de las acciones facilita al MG establecer la apuesta. - Si la Dificultad es alta: no "forces la tirada" — **cambia la situación** (preparación, herramienta, cobertura, ayuda, otro camino). - Colabora: la ayuda de un aliado es una de las palancas más fuertes y simples del sistema. - En combate, ganar la posición: la cobertura, la distancia y la ventaja situacional son a menudo más importantes que la estadística.