

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/engaño/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 gastas 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.
- **M** **áximo 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** (cuesta 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   = 8: éxito excepcional – el dron pierde la señal y se confunde de pista.


5) Caída, riesgo y curación

- Cuando caes a **0 Corazones**, estás **fuera de acción** (herido, aturcido, en shock – según la convención).
- Un aliado puede gastar una acción para ponerte en **1 Corazón** (primeros auxilios, adrenalina, reinicio del sistema).
- Después 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 (campana sin tablas ni contabilidad)

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

- **Aumenta** una característica en 1 grado (máx. hasta ) , 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, infliges +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  de  a  – ahora sus poderes se activan de manera más estable con T 5–6.

7) Variante "solo " 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):

-  ≈ +0,  ≈ +1,  ≈ +2,  ≈ +3 (para personajes muy experimentados).

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