



Manual de juego

Versión v3.5

En este breve manual está todo lo necesario para poder vivir fantásticas aventuras. El objetivo de este sistema de Rol clásico, el de papel y lápiz, es simplificar al máximo las reglas y mecánicas a memorizar para poder centrarse en el juego sin distracciones.

La mecánica general emplea únicamente un dado de 6 caras y sumando solo un par de modificadores. Simplificando la mecánica se mantiene la atención en la ambientación.

Contiene:

- Creación de personajes
- Mecánica de juego
- Tablas de equipamiento y servicios
- Hechizos

Manual RP6 v3.5

Índice

Índice	2
Introducción	3
Personajes	3
Atributos	3
Físico (F)	3
Destreza (D)	3
Mente (M)	3
Características	4
Puntos de vida (Pv)	4
Movimiento (Mv)	4
Iniciativa (In)	4
Daños leves, daños severos	4
Talentos y debilidades	5
Talentos	5
Debilidades	5
Crear un personaje nuevo	6
Mejorar un personaje	6
Mecánica	7
Chequeos	7
Combate	7
Tablas	8
Equipamiento y servicios	8
Hechizos	9
Hoja de personaje	11

Introducción

El objetivo de este sistema de TTRPG es simplificar al máximo las reglas y mecánicas a memorizar para poder centrarse en el juego sin distracciones.

La mecánica general se emplea un dado de 6 caras (1d6) sumando los modificadores de cada caso y la suma

Personajes

Los personajes (PJ) en principio son personas comunes con un gran espíritu aventurero y alguna característica superior a la media.

Tanto las clases como las razas no tienen ningún impacto en los valores de los personajes, pero sí se deberán comportar como tales.

Los personajes se parametrizan mediante atributos de **Físico**, **Destreza**, **Mente** y un talento. El resto de características dependen de estos

Atributos

Los personajes tienen 3 atributos con los que se gestionan todas las acciones:

Físico (F)

Para todas las acciones que requieran fuerza o constitución. Define los Puntos de vida (Pv).

Destreza (D)

Para todas las acciones que requieran destreza o agilidad
Define cuánto se puede mover por turno

Mente (M)

Para todas las acciones que requieran el uso de inteligencia, sabiduría o carisma. Define las habilidades que puede aprender

ha de superar el valor objetivo para obtener éxito en la acción.

1d6 + [F, D o M] + Modificador

Simplificando la mecánica se mantiene la atención en la ambientación.

valores. En caso que el atributo más alto del personaje sea *Mente*, además puede usar **magia**.

Aunque las reglas lo permitan, un jugador no puede hacer algo si no se corresponde con su PJ.

Por ejemplo, nada impide a un mago llevar una armadura completa y hacha de batalla para aplastar goblins, pero no sería coherente con el comportamiento de un mago

Derribar puertas, escalar, levantar peso, resistir veneno.

Abrir cerrojos, bailar, desarmar trampas, encender fuego, montar, saltar, sigilo, vaciar bolsillos.

Conocimiento, descifrar escrito, detectar trampas, detectar puertas secretas, flirtear, percepción, seguir huellas.

Características

Las características se calculan a partir de los atributos y determinan valores necesarios para las actividades de los personajes.

Puntos de vida (Pv)

Los puntos de vida (Pv) de cada personaje parten de 10 y se suman dos por cada punto de *Físico*, **$10 + 2 \times F$** .

Si un personaje pierde todos sus puntos de vida quedaría inconsciente y ya no podría hacer nada más hasta que recupere sus Pv. Si llegase a tener -10 Pv moriría irremediablemente.

Movimiento (Mv)

La distancia que un *PJ* puede moverse por turno viene dada por la ***Destreza + 3m***.

Daños leves, daños severos

Hasta la mitad de los Pv de un *PJ* se consideran daños leves. Los daños leves se recuperan al terminar la escena si el *PJ* ha podido reposar (sentarse unos minutos, beber o comer algo, asomarse a una ventana a respirar, etc).

Si durante la escena, el *PJ* recibe más de la mitad de sus Pv en daño, se considera que tiene heridas severas que no se curan tan fácilmente. En ese caso deberá curarse con medios externos hasta tener al menos la mitad de sus Pv para poder seguir recuperándose con reposo.

Por ejemplo: Miforth el manosrápidas y Grimgar el destructor se han enfrentado a un grupo de esqueletos y han recibido algunos golpes. Grimgar ha perdido 7 de sus 20 Pv, los cuales recuperará reposando. Miforth ha perdido también 7 de sus 10 Pv, en este caso Miforth tiene heridas severas, necesitará tomar un poción (por ejemplo) que le recupera 4 Pv y el resto lo recupera reposando

Todos los daños leves y severos se recuperan al final de la aventura si el DM considera que no hay nada que lo impida (Por ejemplo, que la siguiente campaña continúe inmediatamente después).

Un *PJ*, puede optar por recuperar sus Pv hasta la mitad a cambio de una lesión, la cual durará toda la partida (o hasta que el DM lo considere). Cada *PJ* solo puede tener una lesión a la vez.

Por ejemplo: Miforth no dispone de ninguna poción, el jugador que lo interpreta, para no arriesgarse a seguir la aventura con 3 Pv y que muera en el siguiente combate, decide recuperar sus Pv a cambio de una lesión en la pierna derecha y reposar un poco. Esto influirá en el resto de la aventura haciendo de vaya más despacio o no pueda saltar, sin embargo sus manos y su puntería con el arco sigue intacto.

Talentos y debilidades

Los talentos y debilidades son dos elementos para definir la personalidad y carácter de los **PJ** y para que los jugadores los interpreten mejor.

Cada vez que un **PJ** use un talento (y sobre todo una debilidad) el **DM** debería tomar nota para recompensarlo.

Talentos

El jugador escoge para su personaje un talento, el cual le ofrece un **+1** por nivel en alguna situación concreta. Este talento debe estar aprobado por el **DM** y ser consecuente con la historia del **PJ**.

El talento se puede mejorar subiendo de nivel, lo cual le conferirá un **+1** por nivel. El coste de cada mejora es el mismo que el de los atributos del **PJ**.

Debilidades

Del mismo modo que el **PJ** escoge un talento, también ha de escoger una debilidad. Esta debilidad no ofrece ninguna penalización numérica, pero limitará a su personaje en ciertas circunstancias.

Al igual que con el talento, la debilidad ha de ser coherente con el **PJ** y debe ser aprobada por el **DM**.

El **DM** no permitiría al **PJ** que defina como debilidad "No se volar", ya que no supone ninguna limitación (a menos que el **PJ** interprete a una criatura que sí debería saber volar)

Las debilidades no se "curan" a lo largo de la vida del **PJ**.

Por ejemplo: Grimgar el destructor ha usado varias veces su talento durante la partida e incluso su debilidad, de manera que cuando encuentren el tesoro final, el **DM** le recompensa con una espada mágica +1 que solo él puede portar porque perteneció a su pueblo.

Por ejemplo: Grimgar el destructor, es un bárbaro humano muy fuerte y ducho en la lucha con espadas. Su talento puede ser "experto en lucha con espada", pero no sería coherente "maestro en hechizos mentales". Del mismo modo el **DM** no permitiría cosas como "genial en todo tipo de combate".

Por ejemplo: Grimgar el destructor, aparte de ser un experto con la espada, también le tiene un miedo terrible a las alturas". Su debilidad sería "Miedo a las alturas". El Jugador debería actuar en consecuencia con su **PJ** y resistirse a la hora de cruzar un puente sobre un acantilado.

Si Miforth el manosrápidas tiene como debilidad que "Pierde la cabeza por las mujeres hermosas", quizá abandone la misión de robarle los planos al monje porque ha visto pasar a un grupo de jóvenes elfas frente a él.

Crear un personaje nuevo

El proceso para crear un personaje se reduce a unos pocos pasos para poder empezar a jugar en pocos minutos.

No hay incompatibilidades, penalizaciones o bonus por escoger una u otra combinación de clase y raza. Sin embargo si debe influir en el tipo de personaje que quieres interpretar.

Para ayudar a empezar el DM puede ofrecer 10mo a cada PJ para conseguir equipamiento.

Mejorar un personaje

Para mejorar un personaje puedes aumentar sus puntos de atributo o mejorar el equipamiento.

A diferencia de otros juegos, los PJ no acumulan puntos de experiencia ni “suben de nivel” al alcanzar ciertos valores. En su lugar, van “comprando” mejoras que definen al PJ poco a poco (y no de golpe como ocurre con el sistema de niveles)

Todas estas mejoras se consiguen con monedas de oro, plata o cobre (**mo**, **mp** y **mc**), el GM adornará el proceso mediante la narración.

Por ejemplo: el Grimgar pagará al alguien para que le entrene, o compra una espada de más calidad.

Antes de empezar, piensa en el tipo de personaje que quieres llevar, su historia, sus aspiraciones, su carácter, etc.

1. Piensa en la historia de tu personaje
2. Ponle nombre
3. Escoge su principal atributo (**F**, **D** o **M**)
4. Calcula tus características:
 - a. **Pv:** $10 + 2 \times F$
 - b. **Mv:** $D + 3m$
5. Define un talento y una debilidad
6. Escoge un conjuro si procede
7. **¡A jugar**

Cada vez que gana un punto, el coste es mayor:

Valor	Coste
1	10 mo
2	80 mo
3	270 mo
4	640 mo
5	1250 mo
n	$10 * n^3$ mo

Si la mejora de un PJ permite conocer nuevos conjuros, deberá esperar a que alguien le enseñe (u obtener un pergamino por ejemplo) para poder aprenderlo.

Mecánica

Chequeos

Para realizar una acción determinada con éxito el valor de un d6 al que se suma la característica apropiada y el modificador de dificultad (MD), para obtener éxito se debe obtener **más de un 5**.

En términos generales se seguirá la regla de **"6 siempre éxito"** y **"1 siempre fallo"** independientemente si la tirada superaría o no el chequeo. En el caso de obtener un **"6"** durante el combate, lanzará otro dado y lo sumará a su tirada, así hasta que salga otro valor. En este caso, obtener un **"1"** después de un **"6"** no se considera fallo.

Como regla general, las acciones no se pueden repetir a menos que el GM permita lo contrario.

$$1d6 + [F, D \text{ o } M] + MD > 5$$

Dificultad	Modificador (MD)
Muy fácil	+4
Fácil	+2
Normal	0
Difícil	-2
Muy difícil	-4

Combate

El orden de cada turno se realiza por iniciativa descendiente, en caso de empate los *PJ* atacan primero.

En el caso de que alguno de los grupos se vea sorprendido por el otro, todos los miembros del otro grupo atacarán primero.

Durante tu turno cada jugador puede realizar **dos acciones diferentes** como máximo.

Para el combate cuerpo a cuerpo o a distancia se emplea la siguiente mecánica (F para cuerpo a cuerpo y D para distancia):

Ataque: $1d6 + [F \text{ o } D] + BA$
Defensa: $1d6 + D + BD$
Daño = Ataque - Defensa (si >0)

1. Se lanza un d6 y se suma el atributo del tipo de ataque más el valor del arma o conjuro.
2. El objetivo hará una tirada de destreza más su valor de defensa
3. Si el valor del ataque es mayor que el de la defensa, la diferencia será el daño que se recibe, de lo contrario se habrá esquivado el ataque.

Por ejemplo: un PJ con físico 2 ataca con su espada larga (+2) a un monstruo con defensa 3. El PJ obtiene un 4 en su tirada, lo que da un total de 8. El monstruo obtiene un 3 en su tirada, lo que resulta en 6, el monstruo recibe -2PV

En el caso de un ataque mágico, se emplea $1d6 + M$ y debe superar el objetivo que indica el conjuro.

Tablas

Equipamiento y servicios

Armas	BA	Precio
Arco corto	+2	12mo
Arco largo	+3	32mo
Báculo	+2	6mo
Ballesta ligera	+2	12mo
Ballesta pesada	+3	32mo
Daga	+1	8mo
Espada ancha	+3	32mo
Espada corta	+2	12mo
Espada larga	+3	32mo
Espadón	+4	40mo
Garrote	+2	6mo
Hacha	+1	8mo
Hacha de batalla	+2	24mo
Honda	+1	4mo
Lanza	+4	20mo
Martillo	+2	24mo
Maza	+2	12mo

Armadura	BD	Notas	Precio
Ropa	+0		1mo
Justillo de cuero	+1		4mo
Armadura de cuero	+2		8mo
Cota de mallas	+2	Mv -1m	10mo
Justillo de placas	+3	Mv -1m	7mo
Armadura de placas	+5	Des -1	50mo
Escudo, Madera	+1		1mo
Escudo, Acero	+1	Mv -1m	8mo
Escudo, Torre	+2	Mv -2m	15mo

Miscelánea	Precio
Palanca (como arma BA +1)	8mo
Ganzúas (para abrir cerrojos MD-2)	4mo
Caballo	50mo
Animal pequeño (pollo, perro, gato)	2mo
Caballo de guerra	500mo
Animal de faena (mula, vaca, cerdo)	20mo

En la taberna	Precio
“Compañía”	50mp
Banquete para una persona	20mp
Jarra de vino	2mp
Jarra de cerveza	1mp
Comida regular	3mp
Habitación por la noche	5mp
Lugar en el establo	1mp

En viaje	Precio
Carreta	30mo
Brújula	15mo
Canoa (2 hombres)	20mo
Garfio de escalada	1mo
Carpa (2 hombres)	5mo
Manta gruesa de viaje	50mp
Pellejo de agua (5 litros)	50mp
Utensilios de escritura	2mo

En el mercader	Precio
Manta	10mp
Ración diaria (3 comidas)	10mp
Olla/sarten	50mp
Cuerda (10m)	50mp
Saco	20mp

En el templo	Precio
Vendajes (curan 1 Pv)*	50mp
Curación mayor (hechizo)	100mo
Poción de curación (2d6 Pv)	10mo
Hechizo curativo (precio por Pv)	1mo
Agua bendita**	50mp
Pendiente con símbolo sagrado	1mo
Resurrección (hechizo)	500mo
Identificar objeto mágico	5mo

*: Pueden curarse hasta F Pv por día

***: Daña demonios/no muertos (chequeo fácil)

1mo = 100mp

Hechizos

Hechizo	BM	Alcance	Objetivo	Pausa	Efectos	Precio
¡Alto!	+0	Mv x 5m	d6 + M _(objetivo)	10	El objetivo no puede mover por M turnos; daño rompe el hechizo	10mo
Abrir	+0	Toque	5 + MD	0	Abre un cerrojo sin dañarlo, 1 lanzamiento por cerrojo	10mo
Alzar esqueletos	+0	r=Mv x 5m	5	1 día	Alza un esqueleto (no controlado) por M del lanzador	670mo
Alzar zombies	+0	r=Mv x 5m	5	1 día	Alza un zombie (no controlado) por M del lanzador	930mo
Arma mágica	+0	Toque	5	0	El arma objetivo hace daño mágico (BA+1) por M turnos	10mo
Ataque de estornudos	+0	Mv x 5m	d6 + M _(objetivo)	10	Objetivo sufre ataque de estornudos por M turnos; pierde acciones	80mo
Bendecir	+0	Mv x 2m	5	1 día	Bono +1 a aliados al alcance en todos los chequeos por M horas	90mo
Bola de fuego	+3	Mv x10m	d6 + D _(objetivo)	10	Daño hasta (M) m alrededor del objetivo (sin Defensa)	460mo
Burbuja protectora	+0	r=M m	5	100	Protege de proyectiles normales por el chequeo en turnos	115mo
Calmar animales	+0	r=Mv x 5m	5 + MD	0	Calma animales sin control hasta nivel de M del lanzador por M horas	10mo
Caminar en el agua	+0	Toque	5	0	El objetivo puede caminar sobre el agua por el chequeo turnos	150mo
Cerrojo mágico	+0	Toque	5	0	Aumenta chequeos de Abrir cerrojo en chequeo por chequeo hasta abrir	10mo
Concha protectora	+0	r=M m	5	3d6 días	Concha impenetrable (desde fuera) mientras lanzador se concentre, no puede moverse	765mo
Control	+0	r=Mv x 2m	5	10	El lanzador controla un número de no muertos igual a su M	205mo
Crear agua bendita	+0	Toque	5	1 día	Crea unidades de agua bendita (24h) iguales al chequeo (=daño).	10mo
Crear comida	+0	Mv x 1m	5	1 día	Crea una ración diaria de comida para personas igual al M del lanzador	90mo
Curación mayor	+0	Toque	5	1 día	Cura todas las heridas y recupera los pg al máximo (no resucita)	650mo
Destello cegador	+0	Mv x 5m	5	5	Objetivo (sin Defensa) cegado por el chequeo en turnos	10mo
Desterrar	+0	r=Mv x 2m	5	100	Destruye no muertos/demonios iguales a M del lanzador	255mo
Dormir	+0	r=Mv x 2m	5	10	Duerme un número de enemigos igual a M del lanzador (sin Defensa)	45mo
Escala mágica	+0	Toque	5	1 día	Llama una escala (largo M m), mientras el lanzador se concentre	320mo
Escudo mágico	+0	Toque	5	100	El chequeo se suma a la Defensa del objetivo por M x2 turnos	115mo
Exorcismo	+0	r=Mv x 2m	5	10	Expulsa demonios/no muertos iguales a su M por M minutos	10mo
Flecha de luz	+2	Mv x 5m	d6 + Def	1	Hechizo de combate, criaturas de oscuridad -2 en Defensa	45mo

Hechizo	BM	Alcance	Objetivo	Pausa	Efectos	Precio
Flecha de oscuridad	+2	Mv x 10m	d6 + Def	0	Hechizo de combate, criaturas de luz -2 en Defensa	75mo
Forma gaseosa	+0	Toque	5	1 día	Objetivo y equipo se vuelven gaseosos por chequeo en turnos	1000mo
Fuego infernal	+5	Mv x 10m	5	1 día	Daño hasta M m alrededor del objetivo (sin Defensa) por M turnos	1420mo
Hervir sangre	+0	Mv x 10m	d6 + F	1 día	Daño mágico desde el interior = chequeo x2	1580mo
Identificar magia	+0	Toque	5	0	Revela magia, su fuente y funciones (incluye objetos mágicos)	10mo
Invisibilidad	+0	Toque	5	1 día	El objetivo es totalmente invisible por chequeo minutos o hasta atacar	1120mo
Invocar demonio	+0	r=M m	5	1 día	Cumple M mandatos, pero ataca si el chequeo fue un fallo, dura 1 día	1190mo
Lanza de fuego	+2	Mv x 10m	d6 + Def	0	Versión más poderosa del rayo de fuego	210mo
Lanza de oscuridad	+5	Mv x 10m	d6 + Def	0	Hechizo de combate, -2 a criaturas de luz en su chequeo de Defensa	595mo
Levitación	+0	Toque	5	0	Objetivo levita verticalmente por chequeo turnos (Velocidad: M m/turno)	210mo
Limpiar	+0	Toque	5	0	Quita la suciedad a objetos, comida, personas y ropa	80mo
Luz	+5	Toque	5	0	Una luz como llama envuelve al objetivo por el chequeo en turnos	10mo
Luz sanadora	+2	Mv x 2m	5	2	Un haz de luz repone Pv iguales al chequeo	115mo
Manos sanadoras	+1	Toque	5	0	Este toque curativo repone Pv iguales al chequeo	10mo
Paso mágico	+0	Toque	5	10	Objetivo voluntario puede teleportarse hasta chequeo x 2 metros	260mo
Protección	+0	Mv x 2m	5	0	El chequeo se suma a la Defensa del objetivo hasta su turno siguiente	10mo
Protección contra veneno	+0	Toque	5	0	Sube Defensa contra veneno en el nivel del lanzador por M horas	10mo
Quitar veneno	+0	Toque	5	10	Neutraliza veneno de inmediato	80mo
Ralentizar	+0	r=Mv x 5m	5	10	Reduce a la mitad el movimiento de enemigos iguales a M/2	80mo
Rayo	+3	Mv x 10m	d6 + Def	1	Objetivo impactado por un rayo (sin Defensa con armadura metálica)	310mo
Rayo de fuego	+1	Mv x 5m	d6 + Def	0	Típico hechizo de combate, daño igual al chequeo	10mo
Rayo en cadena	+3	Mv x 5m	5	5	Daño igual al chequeo hasta M m alrededor del objetivo (armadura de metal: sin Defensa)	460mo
Resurrección	+0	Toque	5	3d6 días	Resucita (si no ha muerto hace más de d20 días); no cura; FIS -1	975mo
Teleportar	+0	Toque	5	1 día	Teleporta lanzador + M aliados a localización conocida	920mo
Terror	+0	r=Mv x 5m	5	1 día	Humanoides hasta el nivel del lanzador huyen por M minutos	300mo
Vuelo	+0	Toque	5	100	Objetivo vuela por turnos iguales al chequeo (Velocidad: Mv x 2m/turno)	460mo

Hoja de personaje

Nombre:		Jugador:	
Físico:	Destreza:		Mente:
Defensa:	Puntos de Vida:		Daño:

Talento:	Rango:

Equipamiento:	BA	BD	mo.
			mp.
			mc.

Hechizos:	Objetivo	Alcance	Pausa

Notas: