

TINY FRONTIERS REVISED

Autor: Alan Bahr

Edición Original: Alan Bahr

Edición Española: Akuma Studio

Reglas Adicionales: Luis M. Peral, Juan L. Marqués, Psiónica por Alan Bahr basado en conceptos de Mario Córdoba

Arte Interior: Nicolás Giacondino, J. L. Marqués, L. Oleastri, Rexart.

Portada: Michael Leavenworth

Pantalla: FJF Toledo

Corrección Edición Americana: Alana Joli Abbott

Corrección Edición Española: Akuma Studio

Diseño Original: Robert Denton III

Diseño Edición Española: Juan Luis Marqués

Traducción: Alex Z. Fuentes

Basado en el juego Tiny Dungeon de Brandon McFadden

Microescenarios: Tobie Abad, Alana Joli Abbott, Elizabeth Chaipraditkul, Steve Diamond, Dianna Gunn, John D. Kennedy, Melanie R. Meadors, William Munn, Dan Wells, Drew Wendell, Wendelyn Reischl, Ben Woerner, Dan Gordillo, Jordi Martín Caballero, Luis Peral, Sirio Sesenra, Mercé Cabau & Ernest Urdi (Landrómina Team).

Criaturas adicionales: Tengu por Dan Gordillo, C'roxi por Ruben Barcena, Olvidados por Boriar.

Editado por Gallant Knight Games, 2020; Akuma Studio, 2020

ISBN: 978-84-943362-7-0

Dedicatorias: A Erin Bahr. Esta vez no tienes que compartir la dedicatoria.

Tiny Dungeon 2e y TinyD6 son marca registrada de Gallant Knight Games.

©2018 Gallant Knight Games. Todos los derechos reservados. Cualquier reproducción total o parcial sin el permiso expreso del editor está expresamente prohibido excepto a efectos de reseñas y las hojas de personaje, que podrán ser reproducidas para uso personal.





Introducción	4		
Comenzando	5	Equipo	54
Pruebas	6	Control de Equipo	57
Obstáculos	7	Recompensas	58
Tiros de Salvación	7	Xenotech	59
Combate	8	Química	63
Regla Opcional: Zonas	11		
Puntos de Golpe	13	Para el Director de Juego	65
Escondarse y Sigilo	14	Narrando Aventuras	65
Xenotech	15	Enemigos	68
Experiencia	17	Bestiario	71
Las Reglas no Cubren Eso!	18	Creando Criaturas	90
		Creando tu Universo	96
Creación de Exploradores	19	Encuentros	100
Linajes	22	Reglas Opcionales	103
Lista de Rasgos	44	Reglas de Naves	106
Rasgos Cibernéticos	49	Lista de Chásis	108
Disciplinas Psiónicas	51	Lista de Sistemas	112
Armas y Equipo	53	Oficiales de Puente	118



Combate Espacial	120	Odisea Espacial	216
Naves Espaciales	122	Las Puertas del Infinito	226
		La Fuente de la Juventud	231
Microescenarios	138	Primer Contacto	237
La Gran Carrera Galáctica	138		
El Arca de Noah	145	Apéndices	
Agencia Interestelar de		El Universo a tus Pies	240
Detectives Pinkerton	152	Viajes Espaciales	240
Arregladores	157	Trampas Espaciales	242
Las Arcas Sangrientas	162	Niveles de Tecnología	243
La Estación	166	Precios de Naves	244
De Coronas y Escamas	172	Precios de Sistemas	244
Warped	178	Mejorando Naves	245
Las Mejores Patatas			
Fritas de la Galaxia	183	Ficha de Explorador	247
Osos en el Espacio	188	Ficha de Nave	248
El Proyecto	196		
Tristar	201		
El Gran Archivo	211		

INTRODUCCIÓN

Tiny Frontiers: Revised es un juego de rol de minimalista diseñado para ofrecer una experiencia de juego satisfactoria sin necesidad de libros y libros de reglas repletos de opciones redundantes. No encontrarás clases, niveles o miles de puntos de experiencia en *Tiny Frontiers*; en cambio, podrás crear interesantes personajes que se desarrollarán a través del juego y la interpretación. Aunque *Tiny Frontiers* asume que sus jugadores estarán familiarizados con los juegos de rol, tanto los recién llegados como los veteranos deberían poder comprender fácilmente las sencillas mecánicas básicas que componen el juego.



COMENZANDO

Para jugar, necesitaréis al menos dos jugadores: uno para tomar el papel de Director de Juego y otro para actuar como Explorador. Para obtener una mejor experiencia de juego, se recomienda encarecidamente que al menos tres jugadores jueguen como Exploradores, aunque no es obligatorio. Cada jugador también necesitará tres dados de seis caras, o d6, que llamaremos Pozo de Dados. Es posible usar 1d6 y tirarlo varias veces, pero es más fácil disponer de tres dados para tirarlos a la vez cuando sea necesario. Además, los d6 son fáciles de conseguir.

También deberéis tener papel y lápiz para escribir la información sobre el Explorador y tomar notas. Una simple hoja de libreta posee suficiente espacio para una hoja de Explorador adecuada, que simplemente enumera toda la información, el equipo y las notas, pero al final del libro hay una hoja de personaje que puedes fotocopiar.

El Director de Juego generalmente requerirá más papel para mantener sus planes e ideas en orden, así como la información sobre Personajes No Jugadores (PNJs) que los Exploradores se encontrarán en sus aventuras.

Finalmente, aunque Tiny Frontiers: es un juego de lápiz y papel en el sentido clásico, tanto los mapas y las miniaturas ayudan a visualizar dónde está cada cosa para que todos el mundo se imagine la situación perfectamente. Si bien no se requieren mapas y miniaturas, sí tienen su lugar en la mesa.



COMO JUGAR

Antes de crear tu Explorador, es mejor aprender lo esencial del juego. Es tan sencillo que solo te llevará unos minutos de lectura y te ayudará a decidirte mejor. Los juegos de rol tratan de contar historias y *Tiny Frontiers* no es diferente. La mayor parte de las aventuras se juegan simplemente describiendo las acciones de tu Explorador al Director de Juego. Cuando describas estas acciones, transmite lo que quieres intentar y cómo planeas hacerlo. El trabajo del Director de Juego es reaccionar ante estas acciones y describir el resultado. Las acciones simples generalmente se resuelven solo con el consentimiento del Director de Juego.

PRUEBAS

La mecánica central que emplea *Tiny Frontiers* se llama Prueba, que consiste en una tirada de 2d6 de tu Pozo de Dados. Cuando quieras efectuar acciones complejas, el Director de Juego generalmente requerirá que hagas una Prueba para determinar si tienes éxito en lo que estás intentando. Las Pruebas tienen éxito si sacas un 5 o un 6 en cualquiera de los dados lanzados de tu Pozo de Dados, a menos que el Director de Juego indique lo contrario.

Tanto el Director de Juego como algunos Rasgos seleccionados en la creación del Explorador, pueden otorgarte Ventaja en ciertas situaciones. ¡Esto te permitirá lanzar 3d6 de tu Pozo de Dados en lugar de 2d6 para esa Prueba en particular, aumentando las probabilidades de éxito!

Otras situaciones, a discreción del Director de Juego, puedes verte en Desventaja. En este caso, solo podrás tirar 1d6 para resolver tu Prueba. Es importante tener en cuenta que si la situación, el Rasgo, el Director de Juego o cualquier fuente imponen Desventaja en una situación, incluso en una en la normalmente tendrías Ventaja debido a un Rasgo en particular, aún tirarás solo 1d6 para esa Prueba. Un Xenotech (hablaremos de esto más adelante) que otorgue Ventaja se salta esta regla. ¿Por qué? Porque es ciencia alienígena avanzada. Ni más, ni menos. En resumen: **la Desventaja anula la Ventaja a menos que la Ventaja sea otorgada por un Xenotech.**

