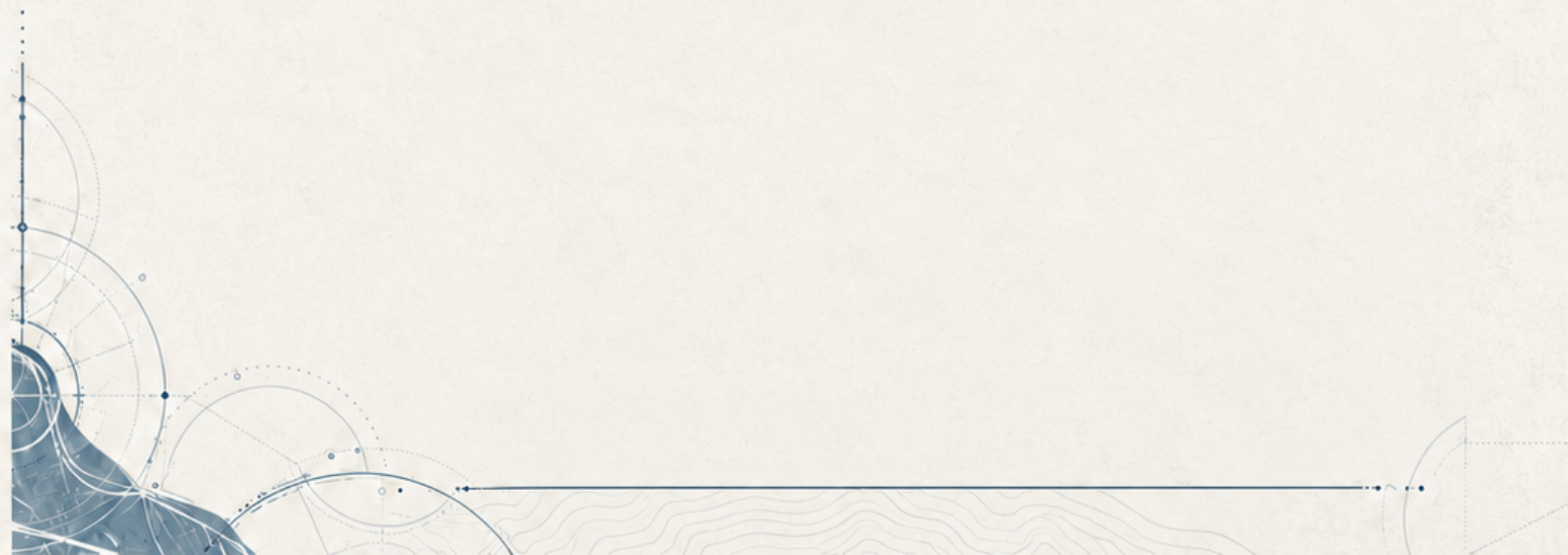




PULSO RPG

Reglamento base · Maquetación preliminar

Sistema genérico de rol sin dados



ÍNDICE

Este PDF utiliza las portadas de capítulo generadas para Pulso RPG y una plantilla editorial interior pensada para maquetación en una sola columna, con tablas, cajas de reglas y jerarquía visual sobria.

Capítulo	Título	Página
1	Principios del sistema	3
2	Personajes	6
3	Acciones	8
4	Retos enfrentados	11
5	Modificadores de situación	13
6	Salud, Fatiga y Estrés	15
7	Mejora de personajes	19
8	Adaptación del reglamento	21

Nota: se trata de una maquetación preliminar destinada a validar el diseño editorial general. El contenido textual reproduce el planteamiento actual del reglamento para ofrecer un PDF de trabajo coherente y legible.

CAPÍTULO

1

Principios del sistema

Fundamentos de resolución, criterio del director y escala de capacidades.

- 1.1 Resolución sin dados
- 1.2 Lo primero es decidir qué se intenta y cómo
- 1.3 Cuándo no hay reto
- 1.4 Director, hechos y decisiones
- 1.5 Escala de capacidades humanas

IDEAS
PERSONAS
MÉTODOS
MUNDOS

OBSERVA
ANALIZA
DECIDE
ACTÚA

LOS HECHOS
CREAN SITUACIONES
LAS DECISIONES
CREAN HISTORIAS

REGLA ESENCIAL



Situación = suma de todos los modificadores aplicables.

Pulso es un juego de rol sin dados centrado en las decisiones, la ficción compartida y la evaluación de situaciones. En lugar de tiradas, utiliza un sistema claro de modificadores que permite resolver acciones de forma ágil, coherente y narrativa.

Este capítulo presenta los principios fundamentales del sistema: cómo se resuelven las situaciones, qué papel tiene el director, cuándo es necesario una resolución y cómo se representan las capacidades humanas en el juego.



1.1. Qué es Pulso RPG

Pulso RPG es un sistema genérico de rol sin dados. Las reglas básicas determinan cómo resolver acciones inciertas, cómo medir el desgaste de los personajes y cómo mejorar sus capacidades. El director concreta los hechos y las circunstancias de la partida.

Idea central

Pulso RPG no busca simularlo todo con subsistemas distintos. La misma lógica de Situación, Dificultad y resultado sirve para acciones físicas, mentales, sociales y técnicas.

1.2. Antes de calcular

Antes de aplicar una regla, el director debe decidir si el método elegido puede producir razonablemente el objetivo. Si no puede, no hay reto: el director explica el obstáculo y el jugador puede intentar otra cosa.

Si el personaje actúa con tiempo, medios y condiciones suficientes, una acción puede resolverse de forma automática. El reglamento se utiliza cuando el resultado es incierto y esa incertidumbre importa.

1.3. Cuándo hay reto

Hay un reto cuando el resultado es relevante, incierto y susceptible de comparación. Un mismo objetivo puede requerir varios retos distintos si implica obstáculos diferentes.

Resultados en retos ordinarios

Margen	Resultado
+2 o más	Crítico
+1	Éxito
0	Éxito con consecuencias
-1	Fracaso
-2 o menos	Pifia

El margen se obtiene restando la Dificultad a la Situación. La consecuencia de un resultado debe respetar siempre lo que ha ocurrido en la ficción.

1.4. Interpretación de los resultados

Crítico: el objetivo se consigue de forma especialmente favorable. Éxito: se consigue el objetivo pretendido. Éxito con consecuencias: el objetivo se logra, pero aparece un coste, complicación o limitación significativa.

Fracaso: el objetivo no se consigue. Pifia: el fracaso va acompañado de una consecuencia especialmente desfavorable. Una consecuencia no anula retroactivamente un éxito.

1.5. Escala de capacidades humanas

Pulso RPG utiliza una escala de 0 a 3 para Características y Habilidades. Una Característica 3 representa el máximo posible para una persona real. Los valores



superiores corresponden a capacidades sobrehumanas y sólo tienen sentido si una ambientación las contempla expresamente.

Significado habitual de los valores

Valor	Significado
0	Deficiente o claramente limitada
1	Normal
2	Notable
3	Máxima capacidad humana



CAPÍTULO

2

Personajes

Características, Habilidades y cómo se describen las capacidades del personaje.

- 2.1 Qué describe un personaje
- 2.2 Valores de las Características
- 2.3 Valores de las Habilidades
- 2.4 Característica y Habilidad son independientes
- 2.5 Acciones que exigen varias Características
- 2.6 Capacidad, posición y recursos



REGLA ESENCIAL



Fortaleza determina también los umbrales básicos de Salud y Fatiga.

Pulso es un juego de rol sin dados centrado en las decisiones, la ficción compartida y la evaluación de situaciones. En lugar de tiradas, utiliza un sistema claro de modificadores que permite resolver acciones de forma ágil, coherente y narrativa.

Este capítulo presenta cómo se construye un personaje: qué describen sus características, cómo funcionan sus habilidades y de qué manera se representan sus capacidades, recursos y posición en el juego.



2.1. Qué describe un personaje

Las reglas básicas utilizan dos tipos de capacidades: Características, que representan aptitudes generales relativamente estables, y Habilidades, que representan conocimientos, práctica y experiencia en actividades concretas.

Características básicas de Pulso RPG

Característica	Qué representa
Fortaleza	Fuerza, resistencia y capacidad de esfuerzo físico
Agilidad	Movimiento, equilibrio, reacción y coordinación corporal
Destreza	Precisión manual, manejo de herramientas y puntería
Percepción	Capacidad de advertir e interpretar la información de los sentidos
Inteligencia	Comprensión, memoria, razonamiento y planificación
Presencia	Comunicación, influencia y autoridad personal

Fortaleza determina además los umbrales básicos de Salud y Fatiga.

2.2. Habilidades y enfoque

Las Habilidades describen competencias concretas, como Medicina, Sigilo, Mecánica o Negociación. El director decide cuáles son pertinentes en su partida y qué usos especializados requieren instrucción o conocimientos previos.

Al resolver una acción, se utiliza la Característica apropiada al método y la Habilidad que represente mejor la competencia puesta en práctica.

2.3. Situación

Fórmula básica

Situación = Característica + Habilidad + modificadores de situación.

Los modificadores de situación representan ventajas y perjuicios reales: herramientas adecuadas, buena información, ayuda, posición favorable, lesiones, estrés, oscuridad, presión de tiempo, etc.

Una misma causa sólo debe contarse una vez. Si una circunstancia ya está reflejada en la Dificultad o en otra parte de la Situación, no vuelve a sumarse.

2.4. Ejemplo breve

Un personaje con Inteligencia 2 y Mecánica 2 intenta reparar un generador. Dispone de herramientas adecuadas (+1) e información precisa sobre el fallo (+1). Su Situación total es 6.

CAPÍTULO

3

Retos ordinarios

Situación, Dificultad y margen para resolver obstáculos ordinarios.

- 3.1 Cuándo se utiliza un reto ordinario
- 3.2 Situación, Dificultad y margen
- 3.3 Dificultad de los retos ordinarios
- 3.4 Consecuencias que respetan el objetivo
- 3.5 Reintentos
- 3.6 Varios obstáculos, varios retos
- 3.7 Ejemplo completo



REGLA ESENCIAL



Margen = Situación – Dificultad

Pulso es un juego de rol sin dados centrado en las decisiones, la ficción compartida y la evaluación de situaciones. En lugar de tiradas, utiliza un sistema claro de modificadores que permite resolver acciones de forma ágil, coherente y narrativa.

Este capítulo describe cómo funcionan los retos ordinarios: cómo se evalúa la situación, qué dificultad se aplica, cómo se calcula el margen y qué consecuencias surgen, manteniendo siempre el foco en el objetivo del personaje.



3.1. Retos ordinarios

Un reto ordinario enfrenta a un personaje contra un obstáculo, dificultad o circunstancia del entorno. El director establece la Dificultad y el jugador calcula la Situación del personaje.

Resolución

Margen = Situación – Dificultad. El margen determina el resultado según la tabla del capítulo 1.

3.2. Dificultad de los retos ordinarios

El director fija la Dificultad a su criterio, teniendo en cuenta los factores que considere relevantes para el obstáculo concreto. La siguiente escala orienta la elección del valor, sin imponer un cálculo por factores.

Escala orientativa de Dificultad

Dificultad	Interpretación orientativa
0	Trivial para alguien competente
1	Sencilla
2	Habitual
3	Exigente
4	Difícil
5	Muy difícil
6	Reto muy difícil que requiere capacidades elevadas o circunstancias especialmente favorables

Consejo para el director

Evita que todos los retos sean siempre imposibles o siempre triviales. Una Dificultad superable que obligue a pensar, prepararse y tomar decisiones suele producir partidas más divertidas.

3.3. Consecuencias que respetan el objetivo

Una consecuencia debe surgir de los riesgos, costes o tensiones de la situación. Puede ser tiempo perdido, exposición a un peligro, gasto de recursos, fatiga, daño, ruido, estrés, deterioro parcial del objetivo o necesidad de asumir un nuevo problema.

En un éxito con consecuencias, el objetivo sí se consigue. En una pifia, el objetivo no se consigue y además aparece un efecto especialmente desfavorable.

3.4. Reintentos

Repetir la misma acción de idéntica manera, sin cambios relevantes, no crea por sí solo otra oportunidad. Para intentarlo de nuevo debe cambiar algo significativo: más tiempo, mejores herramientas, otra aproximación, nueva información o ayuda externa.

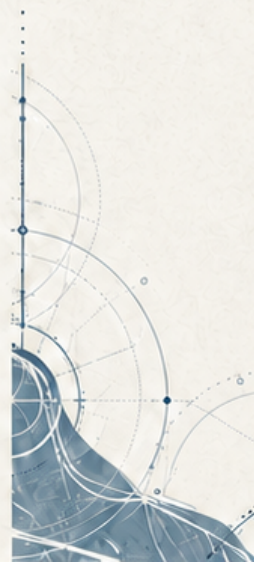
3.5. Varios obstáculos, varios retos



Si una intención implica obstáculos distintos, cada reto resuelve sólo el obstáculo para el que se ha planteado. Abrir una caja fuerte y salir del edificio sin ser visto son problemas diferentes, aunque formen parte del mismo plan.

3.6. Ejemplo completo

Una persona intenta desplazarse discretamente por una zona vigilada, utilizando Agilidad y la Habilidad Sigilo. El director fija Dificultad 4. El personaje tiene Agilidad 2, Sigilo 2 y calzado adecuado (+1), pero actúa bajo lluvia intensa (−1). Situación 4: obtiene un éxito con consecuencias.



CAPÍTULO

4

Retos
enfrentados

Comparación de Situaciones
cuando la oposición procede
de otro personaje.

- 4.1 Cuándo se utiliza un reto enfrentado
- 4.2 Comparación de Situaciones
- 4.3 Intenciones contrapuestas
- 4.4 Oposición colectiva
- 4.5 Un solo efecto, un solo lado
- 4.6 Ejemplo enfrentado

REGLA ESENCIAL



Margen de A = Situación de A – Situación de B

Pulso es un juego de rol sin dados centrado en las decisiones, la ficción compartida y la evaluación de situaciones. En lugar de tiradas, utiliza un sistema claro de modificadores que permite resolver acciones de forma ágil, coherente y narrativa.

Este capítulo explica cómo funcionan los retos enfrentados, en los que dos o más personajes se oponen directamente. Se comparan sus situaciones para determinar qué ocurre, teniendo en cuenta sus intenciones, recursos y el contexto.



4.1. Qué es un reto enfrentado

Un reto enfrentado resuelve una oposición directa entre dos partes: persecuciones, forcejeos, vigilancia frente a sigilo, debates, negociaciones, engaños, intentos de inmovilizar a alguien o cualquier conflicto en el que ambos participantes pongan a prueba sus capacidades.

4.2. Comparación de Situaciones

Cada parte calcula su Situación con las mismas reglas generales. Después se comparan ambos valores.

Resultados en retos enfrentados

Diferencia entre Situación	Resultado
2 o más a favor de una parte	Crítico de quien obtiene la mayor
1 a favor de una parte	Éxito de quien obtiene la mayor
Iguales	Empate: se mantiene el estado previo de aquello que se disputa

Un empate no produce por sí mismo un cambio en el aspecto disputado. Si alguien intenta abrir una puerta y otra persona la mantiene cerrada, el empate deja la puerta cerrada.

4.3. Qué resuelve exactamente el enfrentamiento

El director debe identificar qué aspecto están disputando las partes. Si una persona intenta cruzar un pasillo sin ser vista y un guardia intenta descubrirla, el enfrentamiento resuelve la detección; el movimiento puede requerir otro reto distinto si también es relevante.

4.4. Grupos y apoyo

Un grupo puede representarse mediante un participante principal y las ayudas pertinentes del resto. Si varias personas colaboran en un mismo esfuerzo, se utiliza como base la Situación individual más alta y el resto aporta modificadores por su apoyo efectivo.

4.5. Ejemplo

Dos personajes forcejean por una pistola. Uno tiene Fortaleza 2 y Pelea 1; el otro Fortaleza 1 y Pelea 2, pero además cuenta con cobertura favorable (+1). Ambos alcanzan Situación 3: hay empate y el arma sigue disputada.

CAPÍTULO

5

Modificadores de Situación

Ventajas, perjuicios y factores que alteran un intento concreto.

- | | |
|-------------|--|
| 5.1 | Qué es la Situación |
| 5.2 | Característica y Habilidad aplicables |
| 5.3 | Otros factores habituales |
| 5.4 | Una causa, un modificador |
| 5.5 | Magnitud de los modificadores |
| 5.6 | Dificultad y Situación |
| 5.7 | Momento de aplicación y hechos ocultos |
| 5.8 | Procedimiento de resolución |
| 5.9 | Ejemplo de acumulación legítima |
| 5.10 | Acciones conjuntas y apoyo |



REGLA ESENCIAL



Una misma ventaja o perjuicio sólo puede modificar una vez el resultado de un reto.

Pulso es un juego de rol sin dados centrado en las decisiones, la ficción compartida y la evaluación de situaciones. En lugar de tiradas, utiliza un sistema claro de modificadores que permite resolver acciones de forma ágil, coherente y narrativa.

Este capítulo explora cómo diferentes factores — del entorno, el equipo, la preparación, la información, el tiempo, el apoyo, las relaciones o el estado— pueden alterar el resultado de un intento concreto, y cómo aplicarlos de manera consistente y justa en el juego.



5.1. Principio general

Los modificadores de situación representan circunstancias concretas que facilitan o dificultan la acción. No son aleatorios: el director los asigna según lo que realmente ocurre en la ficción.

Regla esencial

Una misma ventaja o perjuicio sólo puede modificar una vez el resultado de un reto.

5.2. Fuentes frecuentes

Ejemplos habituales de modificadores

Fuente	Ejemplos
Herramientas y equipo	material adecuado, recurso improvisado, arma incómoda, vehículo fiable
Entorno	oscuridad, barro, ruido, clima, espacio reducido, terreno elevado
Información	plan previo, datos incompletos, mapa preciso, identificación errónea
Estado	Fatiga, Estrés, Heridas y otras circunstancias que afectan a actuar
Apoyo	ayuda de aliados, distracciones creadas por otros, cobertura coordinada

5.3. Valor por defecto

El valor por defecto de una ventaja o perjuicio apreciable es ± 1 . Un modificador de ± 2 o ± 3 sólo debería utilizarse cuando la circunstancia tenga un peso realmente extraordinario.

5.4. Ayuda y apoyo

Cuando varios personajes colaboran para superar un mismo reto, se utiliza como base la Situación individual más alta y los demás añaden modificadores por su ayuda efectiva, siempre que aporten algo real y distinto.

5.5. Dificultad y Situación

El director fija la Dificultad del obstáculo según su criterio. Las ventajas y perjuicios del intento se incluyen en la Situación. Una misma circunstancia se cuenta una sola vez.

5.6. Momento de aplicación y hechos ocultos

Los modificadores se aplican según la información disponible para el director, aunque no todos sean conocidos por los jugadores en el momento de declarar la acción. La falta de información del personaje puede constituir por sí misma un perjuicio.

CAPÍTULO

6

Salud, Fatiga y Estrés

Tres formas de deterioro, recuperación y efectos progresivos.

- 6.1 Tres formas distintas de deterioro
- 6.2 Salud
- 6.3 Heridas y otras causas de pérdida de Salud
- 6.4 Estabilidad y empeoramiento
- 6.5 Atención y límites del tratamiento
- 6.6 Fatiga
- 6.7 Estrés
- 6.8 Recuperación de Fatiga
- 6.9 Recuperación de Estrés
- 6.10 Recuperación de Salud
- 6.11 Deterioro progresivo

CUERPO
RESISTENCIA
EQUILIBRIO
RECUPERACIÓN

HERIDAS
FATIGA
ESTRÉS
LÍMITES



EL DESCANSO
REPARA
EL TIEMPO ORDENA
EL CUERPO RECUERDA

REGLA ESENCIAL



Límite de Salud perdida = F + 3

Pulso es un juego de rol sin dados centrado en las decisiones, la ficción compartida y la evaluación de situaciones. En lugar de tiradas, utiliza un sistema claro de modificadores que permite resolver acciones de forma ágil, coherente y narrativa.

Este capítulo explica cómo se representan tres formas de deterioro —la Salud, la Fatiga y el Estrés—, sus efectos, la recuperación y los límites que marcan cuándo una situación empeora, para que tengan un peso real en el juego.



6.1. Tres formas de desgaste

Magnitudes de desgaste

Magnitud	Qué representa
Salud	Deterioro físico causado por Heridas, enfermedades, venenos u otros peligros
Fatiga	Cansancio, dolor, conmoción y pérdida inmediata de capacidad
Estrés	Tensión mental o emocional que dificulta concentrarse, decidir y actuar con control

6.2. Salud

La Salud se expresa en puntos de Salud perdida. La Fortaleza (F) determina cuántos puntos puede perder un personaje antes de morir.

Umbrales de Salud

Límite de Salud perdida = $F + 3$. Al llegar a $F + 2$ el personaje queda incapacitado. Al llegar a $F + 3$ muere.

Ejemplos con Fortaleza 0-3

Fortaleza	Incapacitado	Muerto
0	2	3
1	3	4
2	4	5
3	5	6

Cada punto de Salud perdido causa también 1 punto de Fatiga. Si una regla ya asigna simultáneamente Salud y Fatiga, la Fatiga indicada incluye la derivada de la pérdida de Salud.

6.3. Heridas y otras causas de pérdida de Salud

Una Herida es un daño físico concreto: corte, golpe, caída, quemadura, etc. Una pérdida de Salud no implica necesariamente una Herida: enfermedades, venenos y otros peligros también pueden reducir la Salud sin provocar una Herida concreta.

6.4. Estabilidad y empeoramiento

Una Herida puede ser estable o inestable. Estabilizar significa detener la causa de pérdida de Salud o impedir que continúe produciéndola. Mientras una causa siga activa, el personaje no recupera Salud.

6.5. Tratamiento y recuperación

El director determina los procedimientos médicos, los recursos disponibles y las exigencias de cada tratamiento. La Salud sólo se recupera cuando todas las causas activas de pérdida de Salud se han estabilizado.

Orientación general

Una vez estabilizadas las causas, la referencia general es recuperar 1 punto de Salud perdida por semana. La evolución concreta depende del daño o deterioro sufrido.

6.6. Fatiga

La Fatiga depende de la Fortaleza. El máximo de Fatiga acumulable es $F + 3$. Cada tramo supone un empeoramiento acumulativo del estado del personaje.

Estados de Fatiga

Fatiga	Estado
1 a menos que F	Normal
Igual a F	Cansado (-1)
$F + 1$	Agotado (-2)
$F + 2$	Exhausto (-3)
$F + 3$	Colapso

Cada punto de Fatiga recibido por encima del máximo se convierte en 1 punto de Salud perdida. Esta conversión no genera Fatiga de nuevo: evita cadenas infinitas.

6.7. Estrés

El Estrés dificulta las acciones que requieren concentración, autocontrol, precisión o capacidad de actuar bajo presión. Sus efectos son análogos a los de la Fatiga, pero reflejan tensión mental o emocional.

Estados de Estrés

Estrés	Estado
0	Sereno
1	Tenso (-1 en acciones afectadas)
2	Alterado (-2 en acciones afectadas)
3	Bloqueado o al borde del colapso (-3 en acciones afectadas)

6.8. Deterioro progresivo

Esta regla general se aplica a venenos, enfermedades, radiación, frío o calor extremos y otros peligros que deterioran la Salud con el tiempo.

Parámetros del deterioro progresivo

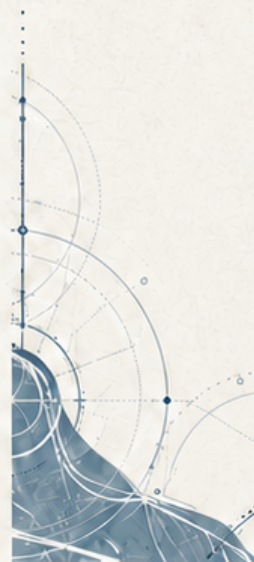
Parámetro	Significado
Gravedad (G)	Máximo de puntos de Salud que el efecto provoca directamente durante su evolución
Velocidad (V)	Ritmo al que causa pérdida de Salud: 1 punto por intervalo o efecto instantáneo

**Regla de Gravedad**

Pérdida máxima de Salud directa causada por el efecto = G. Las pérdidas adicionales derivadas del exceso de Fatiga no cuentan para alcanzar la Gravedad G.

El director determina G según la gravedad real del veneno, enfermedad o peligro ambiental, considerando su intensidad y las condiciones de exposición. Si el peligro es mortal en esas condiciones, su Gravedad debe ser suficiente para provocar la muerte de un personaje expuesto, teniendo en cuenta los umbrales de Salud y las consecuencias del exceso de Fatiga.

Además de la pérdida de Salud, estos peligros pueden producir fiebre, debilidad general, inmovilidad, alteraciones de los sentidos u otras limitaciones. Los efectos adicionales no provocan nuevas pérdidas de Salud.



CAPÍTULO

7

Mejora de personajes

Aprendizaje, experiencia y evolución de Habilidades y Características.

- 7.1 Aprendizaje y experiencia
- 7.2 Característica de la que depende una Habilidad para aprender
- 7.3 Estudio
- 7.4 Entrenamiento
- 7.5 Formación
- 7.6 Tiempo de aprendizaje
- 7.7 Aprender una Habilidad desde cero
- 7.8 Aprendizaje entre aventuras
- 7.9 Mejorar Características

ESTUDIA
PRACTICA
APRENDE
EVOLUCIONA

EXPERIENCIA
CONOCIMIENTO
HABILIDADES
CARACTERÍSTICAS
OPORTUNIDADES

MAESTROS
DISCIPLINA
TIEMPO
ESFUERZO
RESULTADOS

REGLA ESENCIAL



Un personaje mejora porque estudia, practica, recibe enseñanza y dispone del tiempo y los medios necesarios.

Pulso es un juego de rol sin datos centrado en las decisiones, la ficción compartida y la evaluación de situaciones. En lugar de tiradas, utiliza un sistema claro de modificadores que permite resolver acciones de forma ágil, coherente y narrativa.

Este capítulo presenta cómo los personajes aprenden y evolucionan a lo largo del juego: de dónde surge la experiencia, qué papel tienen el estudio, el entrenamiento y la formación, y cómo se mejoran las Habilidades y las Características.



7.1. Progresión narrativa

La progresión estándar de Pulso RPG es narrativa. El director determina qué Habilidades pueden adquirirse y qué oportunidades reales de aprendizaje existen. No hay un sistema básico de puntos de experiencia.

7.2. Característica de aprendizaje

Cada Habilidad depende, a efectos de aprendizaje autónomo, de una Característica. El director determina cuál es esa Característica de acuerdo con la naturaleza de la Habilidad.

7.3. Métodos de mejora

Métodos básicos de mejora

Método	Descripción
Estudio	Aprendizaje teórico, lectura, observación sistemática, análisis
Entrenamiento	Práctica continuada por cuenta propia
Formación	Aprendizaje guiado por un instructor competente

7.4. Límites del aprendizaje autónomo

Estudio y Entrenamiento no pueden elevar una Habilidad por encima del valor de la Característica de la que depende para aprender. La Formación puede superar ese límite, pero nunca puede llevar una Habilidad por encima del nivel del instructor.

7.5. Tiempos orientativos

Referencias temporales de progreso

Mejora	Estudio / Entrenamiento	Formación
0 → 1	Semanas o pocos meses	Días o semanas
1 → 2	Meses	Semanas o pocos meses
2 → 3	Meses prolongados o años	Meses

Estos plazos son orientativos. La complejidad real de la materia, la intensidad de la práctica, la calidad de la enseñanza y las interrupciones pueden alterarlos mucho.

7.6. Aprender desde cero y especializaciones

Una Habilidad puede aprenderse desde 0 si existe una fuente plausible de Estudio, Entrenamiento o Formación. El director decide si ciertos usos especializados requieren instrucción específica, acceso a materiales concretos o supervisión.

7.7. Mejora de Características

Las Características cambian de forma mucho más excepcional que las Habilidades. El límite humano continúa siendo 3. Un cambio de Característica debe estar justificado por una transformación prolongada o importante del personaje: entrenamiento físico intenso, enfermedad persistente, envejecimiento, recuperación importante, etc.

CAPÍTULO

8

Adaptación del reglamento

Cómo una ambientación puede ampliar, modificar o sustituir las reglas básicas.

8.1 Adaptación del reglamento



NUEVAS REGLAS
DISTINTOS ENFOQUES
MISMOS PRINCIPIOS
OTROS MUNDOS

REGLA ESENCIAL



Las ambientaciones de Pulso RPG pueden ampliar, modificar o sustituir libremente cualquier regla de este reglamento base.

Pulso está diseñado para ser adaptado. Sus reglas constituyen un núcleo sólido, pero abierto, que puede ampliarse, modificarse o sustituirse según las necesidades de cada ambientación, conservando siempre una base común de principios y lenguaje.

Este capítulo explica cómo integrar reglas alternativas, añadir nuevos sistemas, reemplazar mecánicas existentes y mantener la coherencia del juego al adaptar Pulso RPG a otros mundos, géneros y propuestas.



8.1. Libertad de adaptación

Las ambientaciones de Pulso RPG pueden ampliar, modificar o sustituir libremente cualquier regla de este reglamento base. Cuando una regla de la ambientación sea distinta, prevalece la de la ambientación. En lo demás se aplican las reglas básicas de Pulso RPG.

8.2. Ejemplos de adaptación

Qué puede cambiar una ambientación

Elemento	Ejemplos de adaptación
Características	cambiar nombres, añadir capacidades, permitir valores sobrehumanos
Habilidades	definir listas concretas, especializaciones o restricciones
Conflicto y equipo	añadir reglas de combate, armas, armaduras o recursos
Poderes especiales	magia, psiónica, técnicas, dones sobrenaturales
Creación de personajes	profesiones, arquetipos, culturas, trasfondos

8.3. Regla práctica

Criterio de uso

Utiliza las reglas básicas cuando la ambientación no diga otra cosa. Si la ambientación establece una excepción, aplica primero esa excepción y usa el núcleo de Pulso RPG para todo lo demás.

