

# CAMBIOS EN LA EDICIÓN REVISADA DE TIERRAS QUEBRADAS

Por Carlos Ferrer

Desde que Tierras Quebradas salió a la luz a finales de 2021, lo he jugado de forma ininterrumpida aventuras cortas y campañas, a veces dos veces a la semana, y con una gran variedad de jugadores. También he recibido la opinión de diversos narradores y jugadores de otras mesas tras probar el juego o exprimirlo en sus campañas. Gracias a ello he ido madurando durante años cambios y modificaciones que implementar a Tierras Quebradas y hacerlo aún mejor juego. Algunas de ellas han sido publicadas en el fanzine Intervención Divina, pero la mayoría estaban esperando el momento en el que la edición se agotase.

A comienzos de 2024, y ante la noticia de que la tirada se encontraba próxima a su fin, puse mis notas a limpio y comencé una revisión completa de todo el manual. Al mismo tiempo, aproveché mi campaña de Tierra de Nadie para probar las modificaciones. El resultado de mi trabajo es esta edición revisada, publicada en junio de 2024, y que podría considerarse una versión 1.5 de Tierras Quebradas.

La edición revisada es perfectamente compatible con los materiales de la primera edición. Sin embargo, para orientar a los jugadores y narradores en los cambios, he elaborado este documento que recorre todo el manual, y que puede servir como guía para hacerse una idea general de las modificaciones y saber dónde encontrarlos. También se explican las razones que han llevado a los cambios.

## CAPÍTULO 2: SISTEMA

### Características

Se aclara que el **máximo natural** de una característica es 9. Se establecen los máximos y mínimos de Atractivo y Tamaño en +3 y -3.

El **Modificador al Daño** pasa a ser Fue /3 para una mano, y de Fue /3 +1 para dos manos.

*El aumento debería hacer el MD más rápido de calcular y, sobre todo, hacer más rápidos y letales los combates. Con los MD bajos, algunas armaduras se hacen casi impenetrables.*

### Bases de habilidades

La categoría de **Discreción** desaparece. Sus habilidades se reparten entre otras categorías. Agilidad se divide en dos: Agilidad y **Vigor**.

*El motivo es conseguir una categoría de habilidades físicas desvinculada del Tamaño. Vigor se calcula solo con Cuerpo, y comprende las habilidades de Armas CC, Lanzar, Manejar botes y Montar. Agilidad abarca Esquivar, Sigilo, Atletismo, Nadar y Trepar. De esta forma la opción de tener personajes pequeños no debería ser tan claramente favorable respecto a los grandes, y decidir entre grande y pequeño dependería solamente del tipo de personaje que quieras llevar.*

**Comunicación** se calcula ahora sumando Espíritu y Atractivo.

*Más sencillo de calcular, y disminuye la importancia de Mente para que las tres características estén más equilibradas.*

### Cálculo de habilidades

Aparece el concepto de **Nivel de habilidad**. El Nivel es la puntuación que no es la Base, de forma que Nivel+Base dan lugar a la puntuación de la habilidad.

*Esto facilita la representación de las habilidades en la hoja de personaje, la subida por experiencia y el manejo de este concepto en el manual.*

Desaparecen los **puntos gratuitos**.

*Había confusión sobre en qué momento sumarlos. Se compensa con más puntos debido a entorno en el proceso de creación de personaje.*

Algunas habilidades se marcan como **Especializadas (E)**, lo que significa que hay que tener al menos 1 punto de Nivel para utilizarlas, dejando claro qué habilidades se pueden usar sin experiencia y cuáles no.

### Tiradas

Desaparece el concepto de pifia, que es sustituido por el de **Complicación**. La Complicación surge al obtener un 1 natural y puede darse teniendo éxito o fallando. No se trata de una catástrofe, como era la pifia, sino de un inconveniente. Se ofrecen ejemplos de Complicaciones y cómo improvisarlas.

*La intención de las Complicaciones es añadir riesgo a cualquier tirada y que las tiradas den lugar más a menudo a situaciones inesperadas. Es decir, se potencia la narrativa emergente en el juego.*

El **Éxito Crítico** para ser más transparente en cuanto a su uso, pero su cálculo sigue siendo el mismo. Como con las Complicaciones, se dan ejemplos de uso.

Se explica cómo realizar **tiradas enfrentadas contra varios oponentes** y el criterio se unifica con el del combate.

La **colaboración** en el uso de habilidades se amplía y se añaden reglas de **preparación**.

*De esta manera se aprovecha el gran abanico de habilidades que tiene Tierras Quebradas para que los jugadores usen de forma inventiva sus habilidades en todo tipo de situaciones, dándoles versatilidad e impregnando de más color.*



## Habilidades

El **número de habilidades** se reduce ligeramente, aparece alguna nueva y otras se funden.

*Una crítica habitual a Tierras Quebradas es su elevado número de habilidades. Los cambios pretenden dar respuesta a esta queja y, al mismo tiempo, hacer que el sistema resulte más racional e intuitivo, con habilidades mejor pensadas en cuanto a su valor en el juego.*

Los cambios son los siguientes.

- **Academia.** Esta nueva habilidad sustituye a Bellas Artes y se extiende además a todos los conocimientos de la alta cultura, como la arquitectura, contabilidad, matemáticas, geometría e ingeniería.

- **Actuación.** Comprende todo tipo de actuación con el propósito de cautivar o entretener a un público, por lo que recoge Música y lo amplía también al teatro, la narración de historias, los malabares, el baile y otras artes escénicas.

- **Armas CC.** Las Hachas, Manguales y Mazas quedan comprendidas en una única habilidad Mangos. Realmente, hachas, manguales y mazas se manejan igual, o de forma muy similar, y esto ayuda a reducir el número de habilidades de Armas, en consonancia con la reducción del resto de habilidades.

- **Atletismo.** Las habilidades de Correr y Saltar se funden en Atletismo. Son dos aptitudes que suelen venir la una con la otra y que se combinan con frecuencia: al correr hay que dar pequeños saltos, o correr antes de saltar.

- **Artesanía.** Comprende la fabricación artesanal en general, en lugar de dividirse en habilidades diferentes, y también la reparación o creación de chapuzas o ingenios, por lo que absorbe Inventar.

- **Disfrazarse.** Se separa de la antigua Engañar y alcanza entidad propia. Permite hacerse pasar por otra persona, o fingir un oficio, clase social u origen.

- **Idioma propio.** El idioma propio desaparece como habilidad. El uso culto de la lengua, así como saber leer y escribir, queda recogido en Academia.

- **Imponerse.** Esta nueva habilidad surge de fundir Autoridad e Intimidar.

- **Manipulación.** Comprende las habilidades de Engañar y Persuadir. En el juego, muchas veces se usa el engaño para convencer y el uso de las dos actitudes se solapa, por lo que resulta más claro englobarlas en una sola.

- **Sueños.** La habilidad Interpretar sueños cambia de nombre para ahorrar espacio y sugerir un uso más extenso que el de la mera interpretación.

- **Naturaleza.** Incluye ahora también todas las acciones necesarias para sobrevivir en un medio hostil, como pescar, hacer fuego, buscar refugio y orientarse, por lo que absorbe Orientarse.

- **Torturar.** Esta habilidad desaparece, y en su lugar se usa Imponerse. Las reglas de interrogatorio varían ligeramente.

## Guías interpretativas

La **Motivación** deja de ser un objetivo a largo plazo y pasa a ser una acción o comportamiento característico del personaje.

*Era complicado que la Motivación se reflejara bien durante el juego ya que, dependiendo de la aventura, podía no haber oportunidad real de sacarla a relucir.*

Las reglas del **apasionamiento** se adaptan a las Complicaciones y Críticos.

Los **rasgos de personalidad** permiten sumar un +2 a la tirada una vez por sesión cuando al interpretarlos tiene lugar la acción.

*Se persigue así que los jugadores estén más pendientes de interpretar los rasgos durante el juego, al tener una ventaja mecánica inmediata.*

## Daño y muerte

Se incluye la casilla de **Sanando** en la hoja del personaje para marcar una herida que ya está en proceso de curación.

El ritmo de **curación natural** se unifica a 1 PV por día.

Las heridas de **Desangre** se explican en su propio apartado.

Al recibir una **herida grave**, el jugador decide: o tirada de Cuerpo para no caer incapacitado o recibir una lesión de la tabla correspondiente.

*Los dos efectos a la vez eran excesivos. Además, se pone al jugador ante una decisión importante, y eso siempre es interesante.*

## Carga

El **Estorbo** tiene ahora mayor peso en el juego, al tener los incrementos de -2, -4, Debilitado y -4, Incapacitado.

*Se unifican los penalizadores del juego (la intención es que sean por defecto de -2) y se castiga más a los personajes acorazados.*

## Un mundo peligroso

El daño de caídas aumenta con la intención de que sea más relista.

Todas las situaciones de desgaste físico quedan unificadas mediante una única regla, lo que debería hacer más fácil recordar su funcionamiento.

## Desarrollo del personaje

Se introducen los **puntos de experiencia de libre designación**, que se otorgan por cumplir hitos de la aventura.

*Por un lado, permite acelerar el progreso de los personajes, que en la primera edición resultaba especialmente lento.*

Por el otro, se recompensa claramente a los jugadores por sus éxitos en la partida, lo que resulta más satisfactorio.

Las tareas que realizar entre aventuras se unifican bajo el concepto de **empresas**, con una misma duración, de modo que cada aventurero puede dedicarse a una empresa. Aparecen dos empresas nuevas: Práctica religiosa y Ventajas y desventajas.

*El objetivo es darles mayor entidad a los periodos entre partidas, aclarar las opciones disponibles y proporcionar a los jugadores más opciones sobre la forma en la que progresan sus personajes.*

Se incluyen como ejemplos de las **reglas de libros** ocho libros y grimorios con sus características.

## CAPÍTULO 3: CREACIÓN DE PERSONAJES

La cantidad de **Puntos de Personaje (PP)** inicial permanece en 10, pero no hay límite máximo ni mínimo. Sin embargo, en general, los costes y ganancias de PP se han revisado a la baja para evitar grandes desequilibrios entre personajes.

Los **franjas de edad** se han revisado. Ahora conceden puntos de habilidad libres, que se reparten al final de la creación de personaje.

Hay un nuevo trasfondo, los **entornos**, que otorgan 20 puntos de habilidad.

*Definen mejor el pasado del personaje (si es de campo, de ciudad, etc.) y sustituyen a los puntos gratuitos.*

Los **orígenes** ya no restringen profesión, más allá de lo que dicte el sentido común.

Las **profesiones** conceden ahora puntuaciones fijas a las habilidades. Ya no se reparten puntos como antes.

*Se acelera el proceso de creación de personaje.*

Algunas **habilidades sacerdotales** por culto se han modificado. Se incluyen el culto a los Antepasados y el sincretismo.

### Ventajas y desventajas

Se establece la **inmunidad narrativa** de ventajas y desventajas. Si se pierden, son sustituidas tarde o temprano por algo equivalente o se compensan con otra con el mismo valor de PP.

*Las ventajas y desventajas se convierten así claramente en parte del personaje. Una empresa específica permite modificarlas o eliminarlas.*

Se han aclarado la redacción o efectos de algunas ventajas y desventajas, y se han añadido **nuevas**: Enorme,

Flexible, Artista marcial, Elegancia, Pensamiento racional, Previsor, Despistado, Afinidad con (poder), Blanco de (poder), Licantrópía, Amigos por todas partes, Enemigos por todas partes y Oficio.

Resistencia al frío y la sed se funde con Salud de hierro. Falta de dedos se funde con Falta de mano. Meticulosidad desaparece al solaparse con las reglas de preparación. Maldición también desaparece por ser una desventaja demasiado genérica. Blanco de demonios queda comprendida en Blanco de (poder).

Mención aparte merece la ventaja **Pacto con deidad**, en la que ahora se limita el Espíritu dedicado desde el comienzo a la mitad del Espíritu del personaje. De esta forma se evita que un personaje comience el juego con un gran número de poderes de forma barata.

Ya no es posible comprar lealtad con los PP sobrantes.

*Evita que algunos aventureros comiencen con una subida de Espíritu al llegar a 50 PL desde el principio.*

## CAPÍTULO 4: COMBATE

Cuando hay **conflicto de iniciativa**, es posible darle preferencia al PJ o hacer que actúe antes quien tenga la puntuación más alta en la habilidad que vaya a utilizar.

*Es más dinámico que usar la Base de Agilidad, como sucede en la primera edición, ya que el mismo personaje puede ver como el conflicto de iniciativa se desempata a su favor o no según la situación.*

Se introduce el estado de **Ocupado**. Cuando se realiza una acción, el resto del turno se está Ocupado, lo que significa que no se puede infligir daño ni hacer maniobras, ni participar en melés por iniciativa propia. Otras situaciones del juego pueden poner a un personaje en estado Ocupado.

En **melé contra varios enemigos**, ahora solo se puede infligir daño a uno, aunque se gane la melé contra varios.

*La medida hace el combate contra varios enemigos más fácil de manejar y refuerza la ventaja de quien tiene superioridad numérica.*

El **bono por superioridad numérica** suma ahora también en la tercera fase a los aliados de la segunda fase que sigan en pie.

*Además de ser más lógico, aporta más ventaja al enemigo superior numéricamente.*

Aparece la regla opcional de **Apilar enemigos**, para tratar como uno solo a un grupo de enemigos iguales.

*Se trata de una regla ideal para simplificar combates contra varios enemigos de iguales características.*

Se revisa el sistema de **Críticos en combate**. Desaparece el concepto de Golpes épicos para dar paso a las **Proezas**, que son efectos críticos de combate que no implican un mayor daño o consecuencias para el



oponente, sino ventajas de otro tipo. Ahora los críticos permiten bien aplicar una maniobra de forma gratuita, bien aplicar una Proeza.

*El sistema de Golpes épicos tenía dos problemas. El primero, que la lista era muy similar a la de maniobras, pero con modificaciones, lo que resultaba confuso. El segundo que, tras un golpe con diez puntos de éxito, lo normal era que el adversario resultara neutralizado y el Golpe épico fuera intrascendente. Ahora, las Proezas permiten ventajas útiles en combate, en general o sobre otras melés. Por otro lado, si se opta por aplicar directamente una maniobra, se conserva la capacidad destructiva de los Golpes épicos sin tener que recurrir a una tabla especial.*

Las pifias en melé son ahora **Complicaciones en melé**, y se han ajustado para no resultar tan graves.

Se explica mejor el **movimiento** en combate introduciendo los conceptos de interceptar y proteger.

## Maniobras

Las maniobras se dividen ahora en **tres grupos** para unificar criterios. Las tácticas son formas de afrontar la melé. Las maniobras que acompañan el impacto sufren todas un penalizador -2. Las maniobras que sustituyen al impacto se realizan sin penalizador, aunque pueden ser transformadas en maniobras que acompañan el impacto.

*Ahora resulta más claro qué maniobras tienen penalizador y cuál, así como si una maniobra produce daño o no. Permite diferenciar las maniobras que se pueden aplicar de forma gratuita al conseguir un éxito crítico.*

Algunas maniobras han cambiado, algunas para adaptarse a los cambios del Modificador al Daño y otras reglas, otras para mejorar la experiencia de juego:

- **Arrebatarse arma:** Se transforma a una maniobra a realizar con Pelea. Precisa de una tirada enfrentada de Fuerza.
- **Barrido:** Permite impactar sobre varios oponentes en una melé.
- **Carga o picado:** Permite doblar el MD. Los oponentes que usen proyectiles o esquiven la carga se benefician de un +2.
- **Combo:** El golpe con la mano no hábil no suma el MD.
- **Defensa completa:** Aparece como maniobra, en lugar de como respuesta a la melé.
- **Derribar:** Compara la suma de éxitos y MD con la Fuerza del oponente.
- **Empujar:** Se separa de Derribar y se dan ejemplos de daño al chocar con objetos.
- **Destrozar armadura:** La armadura se reduce según el daño del arma, no su carga.
- **Distraer:** Deja Ocupado al oponente.
- **Empalar:** Pasa de ser Golpe épico a maniobra.
- **Escapar del combate:** Pasa de ser opción de movimiento a maniobra.
- **Mantener a raya:** Deja al adversario Ocupado.
- **Noquear:** Deja de ser una maniobra que precisa

sorprende. El oponente queda Debilitado si sufre una herida leve, e Incapacitado al padecer una grave.

• **Presa:** Sufre un penalizador de -2. Aparecen mejor explicadas y se amplían las opciones y situaciones que puede conllevar.

• **Red:** La víctima queda también Ocupada, además de sufrir un -2.

Por otro lado, **desaparecen** de la lista las siguientes maniobras:

- **Agarrar:** Queda comprendida en la Presa.
- **Desplazar:** Se entiende comprendida en Empujar.
- **Enganche y derribo:** Queda dentro de Derribar.
- **Recibir carga:** Queda sin efecto, al describir en la Carga los penalizadores que conlleva. La maniobra Plantar la lanza debería suplirla en algunos casos.

## Casos especiales en combate

Se unifican los **modificadores** a +2 y -2.

**Alzarse** ahora tiene éxito incluso fallando la tirada enfrentada.

Cuando un oponente usa **arma larga** contra alguien con arma corta se beneficia de un +2.

Al **combatir desarmado** contra un oponente armado, en caso de tablas gana el que porte un arma.

*Añade más importancia al hecho de ir armado y disminuye el poder de las armas naturales. Se trata de evitar que los individuos muy fuertes, a base de maniobras como la Presa o Arrebatarse arma, sean claramente superiores a un enemigo armado.*

## Armas

Hay una nueva categoría de armas, las **No letales**, cuyo daño, una vez calculado, se reduce a la mitad. Por ejemplo, un golpe corporal, un palo, una horca, los escudos etc.

*Evitamos así el absurdo de que estas armas den lugar a heridas graves o mortales con facilidad.*

Las **armas naturales** aparecen asociadas a propiedades especiales. Por ejemplo, las garras permiten hacer Combo sin penalizador.

Hay **ajustes** en unas pocas armas para hacer que no haya algunas mejores que otras.

- Maza ligera: Daño 4.
- Maza pesada: Daño 5.
- Cuchillo: Daño 2, pasa a ser arma improvisada.
- Golpe corporal: Daño 0.

Se ha ajustado la carga de algunas **armaduras**, ya que la diferencia entre algunas tallas no era proporcional.

## CAPÍTULO 5: RELIGIÓN

Se aclara la diferencia entre ser seguidor de una religión y **devoto** de un dios, de cara a la ganancia de puntos de Lealtad (PL). Ahora todos los aventureros son devotos de un dios por defecto y pueden ganar lealtad adicional siguiendo sus preceptos.

Se regula claramente como funciona la Lealtad en los seguidores del **Equilibrio**. No pueden ser devotos, pero ganan experiencia extra si mantienen un balance entre la Lealtad al Caos y a la Ley.

Algunas **ganancias de PL** se han modificado para hacerlas más interesantes o jugables.

Se aclaran los beneficios de **alinearse con una religión** para cada uno de los cuatro tipos de Lealtad.

Al **eleva promesas**, ya no se recibe una reserva de bonificadores, sino uno o dos puntos de Fortuna para usar en el objetivo propuesto.

En la **intervención divina**, se aclaran sus límites y se ofrecen guías de uso.

Hay **bendiciones nuevas**: Sueño compartido, Marcar enemigo, Cambio de apariencia (en lugar de cambio de sexo) y Bendecir.

## CAPÍTULO 6: MAGIA

Es posible **recuperar PM** de forma más rápida al dormir con una tirada de Sueños.

*Se otorga así más utilidad a esta habilidad, que pasa a ser una de las imprescindibles para quien practica la hechicería, y se da la opción de recuperaciones más rápidas.*

Se unifican todos los **modificadores** de magia a +2 o -2. Se añade la gesticulación con una sola mano. El uso de ceremonias queda simplificado a 10 minutos. Tener el texto del conjuro delante cuenta como bonificador.

Se ofrece una serie de posibilidades de **Éxitos Críticos** en el lanzamiento de hechizos. Al mismo tiempo, las pifias en magia son ahora complicaciones en el uso de la magia, y sus consecuencias menos cruentas.

En el listado de hechizos se especifica mediante un símbolo si se requiere normalmente **tirada enfrentada** de Espíritu.

Aparecen **hechizos nuevos**: Flotar cual madera, Puño de agua, Reflejo del pasado, Emanaciones enfermizas, Golpe de viento, Agua ardiente, Máscara oscura, Memoria de cenizas, Detener sangrado, Opinión opuesta, Destino incierto, Conducta caballeresca. Algunos hechizos han visto cambiada su redacción en aras de una mayor claridad y efectos menos ambiguos.

*Se extiende el número de conjuros, sobre todo los de baja dificultad, para hacer la magia más versátil y equilibrar el poder de las distintas Esferas.*

Se amplía la posibilidad de **consagrar Espíritu** para sintonizar con objetos mágicos, y poder así utilizarlos, también para convertir un conjuro en permanente. Desaparece de esta forma el concepto de Puntos de Magia Permanentes y se hace necesario dedicar Espíritu en su lugar.

Los **hechizos de invocación** dejan de ser inmediatos y se ven afectados por las reglas de duración. Esto lleva a que, si queremos a la criatura (demonio, virtud, elemental...) de forma continua en la tierra, tengamos que consagrar Espíritu.

*Los Puntos de Magia Permanentes siempre han sido un concepto conflictivo. En ocasiones eran un gasto desproporcionado por algo que se podía perder o romper. Otras era un precio pequeño por tener un conjuro de duración ilimitada. Ahora objetos mágicos, bendiciones y hechizos permanentes se unifican con un solo sistema que obliga a una mayor economía de recursos y equilibra el juego. Al mismo tiempo, permite recuperar el Espíritu dedicado a objetos o conjuros que resultan destruidos.*

## CAPÍTULO 7: BESTIARIO

Se especifica cómo **atar demonios** y pactar con ellos. Solo los alineados con el Caos pueden intentar atarlos.

*Se otorga ventaja en este sentido a los adoradores del Caos y da significado al hecho de estar alineado.*

El sistema de **Consagrar espíritu** se extiende a la invocación de criaturas. Ahora, en lugar de ser conjuros inmediatos, que dejan en la Tierra al ser invocado de forma permanente, se trata de conjuros normales con duración limitada. De esta forma, mantener un demonio, virtud o elemental de forma continua requiere de consagración de Espíritu. Este se libera de nuevo si la criatura muere o el conjuro se extingue.

*Así pues, invocar criaturas se hace más intuitivo y práctico. Un hechicero puede atar a un demonio (o pactar con él) e invocarlo solo cuando lo necesita, o invocar una virtud, hacer que se encarne el tiempo que haga falta, y luego dejar que se marche. Los hechizos de invocación resultan así más útiles y crean más momentos interesantes durante el juego.*

Se mejora el proceso de **creación** de nuevos demonios y autómatas.

*En el antiguo sistema de creación de demonios y autómatas (sobre todo en el de demonios) salían con facilidad criaturas o demasiado débiles o poderosas.*

Se alteran los puntos de Valor Mágico de algunos **poderes** para hacerlo compatible con el sistema de magia y de bendiciones. Se explican mejor los poderes de Consistencia especial, de Invulnerable y de Inmaterial.



Se introducen nuevas **debilidades mágicas**: Hambre, Sensible a la magia, Vinculado a objeto, Desafortunado.

En el **compendio de monstruos**, las criaturas se han adaptado a la nueva Base de Vigor, lo que en ocasiones ha obligado a modificar sus habilidades de combate. Muchos cuentan con poderes o rasgos nuevos, y estos aparecen ahora listados de forma clara, en lugar de resumidos en el texto.

*Las modificaciones del bestiario tratan de hacer a las criaturas más interesantes de jugar. Todas tienen al menos un poder o rasgo que las distingue, y la nueva sistematización por puntos hace más sencillo llevarlas a mesa. Por desgracia, esto ha aumentado también el espacio que ocupan en el manual y ha obligado a retirar dos demonios: Batracio alado y Perro de Orthai.*

## CAPÍTULO 8: DIRECCIÓN

Se incluye un nuevo apartado: **Jugar con las reglas**, que comenta las intenciones de diseño de Tierras Quebradas y como se reflejan en el sistema de juego.

*La intención es que, al comprender el sistema y las razones que hay detrás, los grupos de juego puedan serle fiel a la hora de improvisar nuevas reglas o modificarlas, o abandonar alguno de sus principios conscientemente.*