

FICCIÓN PRIMERO (P. 13)

Describe lo que estás tratando de hacer, luego elige la habilidad y la acción que se adapte.

TIRAR DADOS (P. 13)

Esfuerzo = [tirada de 4dF, P. 13] + [habilidad, P. 6] + [aspectos invocados, P. 15] + [bonificadores de proezas, P. 15]

RESULTADOS (P. 15)

Aumentos = [Tu esfuerzo] – [esfuerzo opuesto o dificultad del objetivo]

- ↓ **Fallo:** Tu esfuerzo es menor que la dificultad objetivo o el esfuerzo opuesto.
- ↔ **Empate:** Tu esfuerzo es igual al del objetivo.
- ↑ **Éxito:** Tu esfuerzo es uno o dos aumentos mayor al objetivo.
- ↑↑ **Éxito crítico (EC):** Tu esfuerzo es tres o más aumentos mayor al objetivo.

ACCIONES (P. 18-21)

👊 **Atacar (p. 20):** Ataca para dañar tu objetivo.

- ↓ **Fallo:** Fallas en lograrlo.
- ↔ **Empate:** Obtener un impulso (p. 23).
- ↑ **Éxito:** Propina un golpe igual a tu esfuerzo menos el esfuerzo de la defensa.
- ↑↑ **EC:** Igual que el éxito, pero puedes reducir el golpe en uno para obtener un impulso.

🛡️ **Defender (p. 21):** Usa defender para sobrevivir a un ataque o interferir con la acción de un enemigo.

- ↓ **Fallo:** El enemigo tiene éxito. Si es un ataque, recibes un golpe; absorbe como se describe a continuación.
- ↔ **Empate:** Se aplica el resultado de empate de la acción de la acción opuesta.
- ↑ **Éxito:** Niegas la acción o el golpe del enemigo.
- ↑↑ **EC:** Al igual que con el éxito; también ganas un impulso.

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS (P. 35)

Cuando te golpean, debes absorber sus aumentos o ser derrotado.

Estrés: Puedes marcar tantas casillas de estrés como tengas disponibles, absorbiendo 1 aumento por casilla marcada.

Consecuencias: Estos son aspectos que conceden una invocación gratuita al atacante una vez marcado. Absorben aumentos como se indica: Leve = 2, Moderado = 4, Grave = 6.

Derrotado: Si no absorbes todo el golpe, serás derrotado; tu oponente controla qué es lo que te sucede y te aleja de la escena (p. 36).

Rendirse: Antes de una tirada puedes elegir rendirte, lo que te otorga un pago de un punto de destino y la capacidad de controlar cómo sale tu personaje de la escena (p. 37).

Recuperación: El estrés desaparece al final de la escena. Los tiempos para recuperarse de las consecuencias varían según la gravedad (p. 38).

ESCALA DE ADJETIVOS

+8	Legendario
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Excelente
+4	Enorme
+3	Grande
+2	Bueno
+1	Normal
+0	Mediocre
-1	Malo
-2	Terrible
-3	Catastrófico
-4	Horroroso

🏆 **Superar (p. 18):** Vencer obstáculos.

- ↓ **Fallo:** Fracaso o éxito a un alto coste (p. 16).
- ↔ **Empate:** Éxito a un costo menor (p. 17), fallas pero ganas un impulso, o tienes un éxito parcial.
- ↑ **Éxito:** Cumples tu objetivo.
- ↑↑ **EC:** Cumples tu objetivo y ganas un impulso.

🔍 **Crear una ventaja (p. 19):** Aspectos de ventaja.

Al crear un **nuevo aspecto de situación:**

- ↓ **Fallo:** 0 no lo creas, o lo haces, pero el enemigo obtiene una invocación gratuita (éxito a un costo).
- ↔ **Empate:** No lo creas, pero obtienes un impulso (p. 23).
- ↑ **Éxito:** Lo creas y ganas una invocación gratuita sobre él.
- ↑↑ **EC:** Lo creas y ganas dos invocaciones gratuitas sobre él.

Cuando tu objetivo es un **aspecto existente conocido o desconocido.**

- ↓ **Fallo:** El enemigo consigue una invocación gratuita en el aspecto. Si se desconoce, el enemigo puede mantenerlo desconocido.
- ↔ **Empate:** Ganas una invocación gratuita si se conoce el aspecto. Obtienes un impulso en su lugar si el aspecto es desconocido.
- ↑ **Éxito:** Ganas una invocación gratuita sobre el aspecto.
- ↑↑ **EC:** Ganas dos invocaciones gratuitas sobre el aspecto.

ASPECTOS (P. 22)

Los aspectos son ciertos (p. 22). Pueden conceder o retirar el permiso para lo que puede suceder en la historia.

Invocar (p. 24) un aspecto para obtener un +2 en una tirada, poder volver a tirar o aumentar la dificultad del enemigo en 2. Invocar cuesta un punto de destino o usa una invocación gratuita (p. 19).

Forzar (p. 25) un aspecto para añadir complicaciones a las circunstancias de un personaje. El jugador recibe un punto de destino o gasta un punto de destino para negar las complicaciones.

ORDEN DE TURNOS (P. 31)

Al principio, el DJ y los jugadores deciden quién va primero.

Después de actuar, el jugador activo elige quién será el siguiente. Los personajes del DJ están en el orden de turnos al igual que los PJ. Después de que todos participen, el último jugador elige quién comienza a continuación.

OPCIONES DE TRABAJO EN EQUIPO (P. 32)

Combinar habilidades: El personaje con el valor más alto en la habilidad tira los dados. Cada otro participante con al menos un Normal (+1) en esa habilidad puede renunciar a su acción para añadir un +1 a esa tirada. El bonificador máximo permitido es igual al valor de la habilidad más alta. Quienes ayudan asumen los mismos costes y consecuencias que la persona que hace la tirada.

En tu turno: Puedes crear una ventaja y dejar que tus aliados usen las invocaciones gratuitas en sus turnos posteriores.

Fuera de tu turno: Puedes invocar un aspecto para agregar un bonificador a la tirada de otra persona.

COSTES MAYORES Y MENORES (P. 16-17)

Alto coste: La situación empeora o se complica significativamente. Los principales costos incluyen la introducción de nuevos problemas; traer nuevos enemigos; poner a los jugadores un plazo inminente; infligir una consecuencia leve o moderada, y dar al enemigo un nuevo aspecto de situación con una invocación gratuita o dos, entre otras nociones.

Costes menores: Detalles de la historia sobre dificultades o complicaciones, pero que no son obstáculos en sí mismos, algunos puntos de estrés o un impulso (p. 23) para el enemigo.

PROCESO DE RECUPERACIÓN (P. 38)

Haz una tirada para comenzar la recuperación: Academicismo (Medicina) para lo físico, Empatía para lo mental. La dificultad es Bueno (+2) para una consecuencia leve, Enorme (+4) para moderado y Fantástico (+6) para grave. Añade dos a la dificultad si te tratas a ti mismo en lugar de a otra persona. En caso de éxito, reescribe la consecuencia para indicar la curación.

Después del tratamiento: Leve tarda una escena completa en desaparecer. Moderada tarda una sesión completa en desaparecer. Grave solo desaparece cuando se alcanza un adelanto (p. 39).

AJUSTAR DIFICULTADES (P. 47)

Bajo = por debajo de la habilidad de PJ relevante; Medio = cerca de la habilidad de PJ; Alto = mucho más alto que la habilidad de PJ relevante.

Mediocre si no es difícil (o no tira), +2 para difícil, +2 para cada factor extra contra ellos. Consultar aspectos para ajustar.

Puedes mirar la escala de adjetivos para guiar el punto de partida.

DESAFÍOS (P. 32)

El DJ elige una serie de habilidades que representan el conjunto de tareas necesarias para superar el desafío. El número de tareas es aproximadamente igual al número de jugadores. Cada jugador elige una tarea y tira por la habilidad a superar. El DJ considera una combinación de éxitos y fracasos para determinar el resultado.

COMPETICIONES (P. 33)

Las competiciones tienen lugar a lo largo de una serie de intercambios. Cada lado toma una acción de superar para cumplir sus objetivos. Sólo un personaje de cada lado hace la tirada.

Cada participante puede intentar crear una ventaja además de tirar o combinar habilidades (p. 32).

Si la creación de una ventaja falla, ese lado pierde su tirada; o la mantiene, pero le da al otro lado una invocación gratuita.

Al final de cada intercambio, el lado con el mayor esfuerzo se marca una victoria; si tienen un éxito crítico, dos victorias.

Si la posibilidad de daño está sobre la mesa, el margen de fracaso inflige estrés.

En un empate hay un giro inesperado, el DJ lo describe.

El primer bando que tenga tres victorias (según lo determinado por DJ) gana.

CONFLICTOS (P. 34)

Usa conflictos cuando la violencia o la coerción sean una opción para los PJ y cada parte tenga una oportunidad de dañar a la otra. El conflicto tiene lugar en una serie de intercambios (p. 31).

Cada personaje actúa en orden alterno (p. 31), describiendo lo que están tratando de hacer, y luego hacen la tirada de habilidad que se ajuste. Los defensores tiran para oponerse cuando sea apropiado.

Cuando todos los de un lado se han rendido (p. 37) o han sido derrotados (p. 36), el conflicto termina. Cualquier jugador que se rindiera cobra sus puntos de destino, y el DJ también paga a los jugadores los puntos de destino ganados en invocaciones hostiles (p. 24).

TIPOS DE ASPECTOS (P. 23 Y P. 27)

Impulso: Aspecto temporal, a veces sin nombre. Un impulso proporciona una invocación gratuita y desaparece una vez utilizado. No se puede forzar. No se puede invocar con un punto de destino.

Personaje: Aspecto en una hoja de personaje.

Consecuencia: Aspecto de personaje; representa un daño duradero.

Situación: Aspecto situado en la escena. Solo dura mientras persistan las circunstancias representadas por el aspecto.

Organización, escenario, configuración, zona: Aspectos de situación que se encuentran en un grupo, escena o argumento, campaña o área del mapa, respectivamente.