

ENFRENTARSE AL PELIGRO

Cuando te enfrentas a algo peligroso, ya sea una amenaza física, mágica o cualquier otro tipo de situación amenazadora, tira +Valentía.

Con un 10 o más, elige uno:

- Te mantienes impasible y nadie sale herido.
- No recibes daño y devuelves el golpe a la amenaza.

Entre 7 y 9, elige uno:

- La amenaza recibe daño, pero tú también.
- No eres capaz de actuar, pero la amenaza recula.
- Huyes sin sufrir ninguna Consecuencia Severa.
- Evitas cualquier Consecuencia Severa, pero alguien la sufre en su lugar.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. No eres capaz de enfrentarte al peligro y el narrador te dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

GANAR CONOCIMIENTO

Cuando quieras saber algo sobre una persona, objeto, situación o lugar a través de una conversación, libro, periódico, documento o recordarlo de tu propia memoria, tira +Intelecto.

Con un 10 o más, obtienes el conocimiento que querías. Además podrás hacerle al narrador una pregunta y te deberá contestar con sinceridad. Puedes preguntar:

- ¿Qué no es lo que parece ser?
- ¿Dónde está lo que estoy buscando?
- ¿Cuál es la historia de esto?
- ¿Cómo hago esto útil?
- ¿Qué quiere realmente?
- ¿Qué recuerdo al respecto?

Entre 7 a 9, recibes algo de la información que buscabas. Puedes hacerle una pregunta al narrador pero aunque su respuesta debe ser sincera, no tiene por qué darte toda la información.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. No estás seguro de si has conseguido lo que necesitabas. Puedes hacerle una pregunta al narrador, pero no tiene por qué darte una respuesta completa ni tiene por qué ser verídica. El narrador también te dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

ESTO ES UNA TRAVESURA

Cuando te escondas, ocultes algún objeto, intentes moverte sin ser visto o pretendas colarte en algún sitio, tira +Astucia.

Con un 10 o más, consigues que tú o cualquier cosa que ocultes pase desapercibido.

Entre 7 a 9, elige uno:

- Alguien o algo te busca a ti o a lo que has escondido.
- Alguien o algo sabe que estás cerca o que has escondido algo, pero no sabe dónde.
- Dejas algún tipo de rastro o prueba.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. Descubren tu escondite o el de lo que sea que estás escondiendo. El narrador dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

OBTENER LO QUE QUIERES CONSEGUIR

Cuando quieras obtener un objeto o convencer a alguien para que haga o piense algo y lo quieras hacer con honestidad, carisma, humildad o negociando, tira +Valentía. Si lo haces con trampas, tejemanejes o robando, tira +Astucia.

Con un 10 o más, consigues lo que quieres, sin problemas.

Entre 7 y 9, consigues lo que quieres, pero... (elige uno)

- La persona de la que lo obtienes sospecha.
- Debes prometer algo como pago.
- La persona de la que lo obtienes cambia su actitud hacia ti.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. No consigues lo que querías y el narrador te dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

**AYUDAR O INTERFERIR**

Cuando prestes asistencia, defiendas, ayudes a alguien; o bien cuando pongas impedimentos, trampas o perjudiques a propósito a alguien, tira +Lealtad. Si la persona es un amigo o un rival, añade +1 a tu tirada.

Hacia otros personajes jugadores:

Con un 10 o más, lo consigues y elige uno:

- Dale un +1 o -1 a su tirada.
- Evita que reciba una Condición.
- Ofréceles 1 punto de Experiencia para que dejen lo que están haciendo.

Entre 7 y 9, elige una de las opciones anteriores, pero recibes una Condición como resultado de tus esfuerzos.

Con un 6 o menos, marca un punto de experiencia. No eres capaz de ayudar o perjudicar y el narrador te dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

Hacia personajes no jugadores:

Con un 10 o más, describe cómo lo consigues.

Entre 7 y 9, lo consigues, pero debes elegir una de las siguientes:

- Recibes una Condición por tu esfuerzo.
- Recibes daño accidentalmente en el proceso.
- Se enfadan contigo por hacerlo.
- Sospechan de tus motivos reales.

Con un 6 o menos, marca un punto de experiencia. No eres capaz de ayudar o perjudicar y el narrador te dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

HACER UNA TIRADA

Cuando quieras hacer algo que tiene cierta probabilidad de fallo y ningún movimiento se adapta a la situación siempre puedes tirar sumando alguno de tus rasgos (usa el que mejor se adecue a lo que pretendes).

Con un 10 o más, logras realizar sin problemas lo que pretendías.

Entre 7 y 9, lo consigues, pero hay un coste.

Con un 6 o menos, no lo consigues y el narrador te dice cómo empeoran las cosas. Márcate un punto de Experiencia.

LANZAR UN HECHIZO

Cuando realices un hechizo que conoces, primero pronúncialo en voz alta y agita tu varita; luego tira +Magia. Si no conoces el hechizo, no lo dices en voz alta o no agitas tu varita debes gastar un punto de Suerte antes de tirar +Magia. No tienes por qué tirar si no hay posibilidad de fallo. Por lo general, puedes lanzar un hechizo de dos o más curos anteriores sin necesidad de tirar (pero tirarás cuando lo hagas ante una situación delicada).

Con un 10 o más, tienes éxito lanzando el hechizo.

Entre 7 y 9, consigues lanzar el hechizo, pero... (elige una)

- El efecto no es tan potente como debería.
- El efecto no dura tanto como esperabas.
- Llamas la atención.

Con un 6 o menos, de alguna manera fallas y el narrador te dice cómo empeoran las cosas. Márcate un punto de Experiencia.

ELABORAR UNA POCIÓN

Cuando confecciones, mezcles o elabores una poción que conoces, tira +Magia. Debes tener a tu disposición los ingredientes necesarios, un lugar donde prepararla y una varita. Si no conoces la poción, debes gastar un punto de Suerte antes de tirar +Magia.

Con un 10 o más, creas la poción de manera exitosa.

Entre 7 y 9, creas la poción, pero... (elige una)

- Tiene algún efecto secundario.
- El proceso es accidentado y recibes una Condición.
- Te equivocas y haces una poción distinta (el narrador te dice cuál).

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. No consigues crear la poción con éxito y el narrador deberá decirte una Consecuencia Severa que ocurre como resultado.

USAR UN OBJETO MÁGICO

Cuando hagas uso de un objeto mágico, tira +Magia.

Con un 10 o más, el objeto funciona tal y como se esperaba y puedes hacer uso de él por completo.

Entre 7 y 9, elige uno:

- El objeto hace algo inesperado pero útil.
- El efecto del objeto no es tan poderoso como debería.
- El objeto funciona como se esperaba, pero recibes una Condición de su uso.
- El objeto funciona pero se rompe en el proceso.

Con un 6 o menos, marca un punto de experiencia. El objeto no funciona bien y el narrador puede decirte qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

TRATAR CON UNA CRIATURA MÁGICA

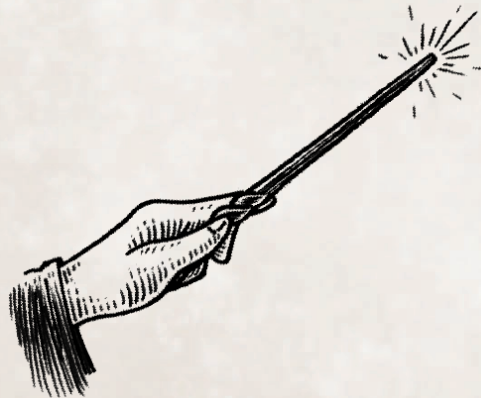
Cuando intentas domar, ayudar a, recibir ayuda de, o relacionarte de cualquier modo con una criatura mágica, tira +Lealtad.

Con un 10 o más, la criatura cede a tu voluntad.

Entre 7 y 9, elige una:

- La criatura actúa como querías, pero recibes una Condición por tus esfuerzos.
- La criatura reacciona como querías pero llama la atención.
- La criatura no actúa como querías, pero hace algo que te resulta útil.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. La criatura se revela y el narrador puede decirte qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.



BATIRSE EN DUELO

Cuando participas en un duelo de magia, tira +Magia para realizar un hechizo, pero trata de la siguiente manera los resultados. Si lo que lanzas es un hechizo defensivo o curativo, trata el alcance como un bloqueo o sanación exitosa. El duelo termina cuando una bruja o mago se rinde o no puede realizar más hechizos.

Con un 10 o más, alcanzas al adversario y su hechizo falla.

Entre 7 y 9, elige una:

- Vuestros hechizos chocan en el aire.
- Ambos hechizos fallan.
- Ambos hechizos os alcanzan.

Con un 6 o menos, marca un punto de Experiencia. Tu hechizo falla pero el de tu adversario te alcanza. El narrador te dirá qué Consecuencia Severa ocurre como resultado.

Si te enfrentas contra otro personaje protagonista:

Tira +Valentía. Quien obtenga mayor resultado actuará el primero. Cuando sea tu turno, ambos agitaréis vuestras varitas y diréis qué hechizo lanzaréis. Luego, tira +Magia (el oponente no lanza). Usa los resultados anteriores para ver qué sucede. Tras esto, es el turno del siguiente personaje protagonista.

* Agenda del grupo *

- 👉 Retratar una escuela mágica
- 👉 Llenar la vida de los estudiantes de maravilla, misterio, peligro y esperanza
- 👉 Jugar para ver qué ocurre