

### Determinar éxito de acción

1. Tirada de 3D10 (menor, Central, Mayor)
2. El C + carac. + habilidad
3. Si mayor o igual dif.: éxito

### Crítico y pifia

- Si de mCM hay dos o tres 1, es pifia
- Si de mCM hay dos o tres 10, es éxito

### Aspectos

Cualquier frase que describa al personaje es un aspecto. Desde el Concepto a las Complicaciones. También son aspectos cualquier cosa que haya dicho el DJ.

Se pueden invocar los aspectos para mejorar o empeorar las situaciones (ver página 42).

### Activar Aspectos: Cómo

4. Que tenga sentido para lo que se quiere hacer.
5. Que encaje en la actual situación dramática.
6. Que se gaste un Punto Dramático.
7. Los Puntos Dramáticos se entregará al PJ o PNJ que vaya a afectar negativamente (si es el caso).

### TABLA DE DIFICULTAD

Dificultad	Valores típicos	Rangos
Fácil	10	8-12
Media	15	13-17
Difícil	20	18-22
Muy dif.	25	23-27
Extrem. dif.	30	28-32

### Activar Aspectos: Qué

#### Positivamente

- Se toma el M como valor.
- Se puede volver a repetir la tirada (1, 2 o los 3).
- Si es un doble o triple, se compara la suma con el M. Si es mayor, la suma se sustituye por la M.
- Si se obtiene pifia, es pifia

#### Negativamente (el DJ)

- Se toma el m como valor.
- Se puede volver a repetir la tirada (1, 2 o los 3).
- Si es un doble o triple, se tomará ese doble como un número negativo.

#### Introduccion de elemento dramático

- Para introducir un elemento dramático

### Agotar Aspectos

En vez de usar Puntos dramáticos, se agota el aspecto. Y ya no puede volver a usarse ese aspecto hasta que no lo diga el DJ

- Si se consiguen dobles 10, el aspecto durará toda la escena.
- Si se consiguen triples 10, el aspecto durará toda la sesión.
- Si se consiguen dobles 1, la pifia durará toda la escena.
- Si se consiguen triples 1, la pifia durará toda la sesión.

## COMBATE

### Secuencia

1. Al comienzo todos -3 en def.
2. DJ dice quienes son conscientes del ataque. Si ninguno: ataque sorpresa. Un turno para atacantes según iniciativa.
3. Tirada de dados + iniciativa.
4. Ataque decreciente de iniciativa.
5. Repetir 4 y 5.

### Ataque

- Reflejos + habilidad combate
- Dificultad: Defensa objetivo + Reflejos + habilidad de combate.
- Dedicar todo asalto a defenderse: Defensa+3
- Crítico: Siempre es éxito + secuela temporal del objetivo (ver pg. 54). Si doble 10, doble de daño. Si triple 10, triple de daño.
- Pifia: Siempre fracaso + complicación.

### Daño

- Ataque sin armas: m.
- Armas CaC ligeras: C.
- Armas CaC (espada): M.
- Armas de fuego pequeñas: m+M.
- Armas de fuego medias: C+M.
- Armas de fuego grandes: m+C+M.
- Se suma la Bonificación al Daño.
- Se resta la Resistencia al Daño.

## SALUD

Cada vez que un PJ sufre daño, hay que ver si el daño es menor que su Aguante. Si es así, se pierden esos puntos.

Si es igual o superior hay hacer una tirada de Aguante a dif. 12. Si no se pasa, sufre un **Daño Masivo**: se pierden todos los puntos de resistencia.

Se tachan con una barra diagonal (/).

Si se pasan los puntos de resistencia, se vuelven a tachar con un aspa (X) y estos se convierten en **Daño consolidado**.

### Estados de salud

- Herido: Penalización de -2, incluye Def.
- Incapacitado: Penalización de -5, incluye Def.
- Moribundo: No puede hacer nada. Tirada cada turno de Aguante a dif. 15. Si se falla, muere. Si crítico, se estabiliza.

### Shock y daño consolidado

La mitad del daño marcado con barras (/) se recuperan cuando pasa la situación de peligro y el PJ recibe atención médica o descansa. El resto se consolida (X).

## Cordura

Cuando los PJ se exponen al terror, deberán realizar una tirada de Entereza en la siguiente tabla para saber cuántos puntos de Estabilidad Mental pierde:

Tipo	Dif.	Menor	Mayor
Desasosiego	Fácil	0	1
Estupor	Media	1	m
Miedo	Media	m	M
Pánico	Difícil	C	CM
Horror	Muy Dif.	M	mCM

**Menor** es si se pasa la tirada. **Mayor**, si no se consigue.

Se compara la pérdida de estabilidad con la Entereza, si es igual o mayor, hay que realizar una tirada de entereza a dif. 12. Si se falla se sufrirá un **Trauma**, y se perderán todos los puntos restantes de Estabilidad Mental tachándolos con una barra (/). Si sufre más desequilibrios, se tacharán consolidando dichos desequilibrios (X).

### Estados mentales

- Alterado: -2 todas sus acciones y Def.
- Trastornado: -5 acciones y Def.
- Enloquecido: Cada turno debe tirar Entereza a dif. 15. Si no la pasa, loco para siempre o muerte. Si éxito crítico o algún aspecto, inconsciente y pasará a trastornado.

Llegar a Enloquecido produce +1 en Degeneración.

Cuando pasa la situación estresante, se recuperan la mitad de los puntos de Estabilidad Mental y el resto se consolida.

## Magia

Cuando un PJ quiera hacer uso de una Habilidad Arcana, el DJ debe determinar si es un uso menor, medio o mayor.

- Menor, Voluntad+habilidad. Dif.: fácil.
- Medio, Voluntad+habilidad. Dif.: med.
- Mayor, Voluntad+habilidad. Dif.: Dif.

Para el que lo realiza.

- Menor, pérdida de Estabilidad mental de m. 1 si activa un aspecto.
- Medio, pérdida de Estabilidad mental de C. 2 si activa un aspecto.
- Mayor, pérdida de Estabilidad mental de M. 3 si activa un aspecto.

Para los que lo ven, tirada de Entereza:

- Menor. Desasosiego: los que tengan Degeneración 0, Dif. 10: 0/1.
- Medio. Estupor: Dif. 12: 1/m.
- Mayor. Miedo: Dif. 15: m/M.

