

Tiradas de Acción

Tira 2d10 + atributo y compara con el número objetivo (por defecto 15):

- Si la tirada iguala o supera la Dificultad la acción es exitosa
- Si la tirada es menor que la Dificultad la tarea habrá fallado

Tiradas de Conflicto

Tira 2d10 + atributo frente a dificultad de 10 + el atributo del oponente

Tiradas de Riesgo

- Antes de tirar los dados el DJ designa la tirada de Riesgo.
- Es igual que una de Conflicto solo que el perdedor pierde 1 Punto de Supervivencia además de enfrentarse a un resultado negativo

Declarar Iniciativas

- En circunstancias normales los jugadores deciden el orden de resolución
- En una situación tensa el jugador que antes describa lo que su Pj quiere hacer gana la Iniciativa
- Sino se ponen de acuerdo ocurrirán en orden descendente de Puntos de Supervivencia
- Si se enfrentan a un monstruo, este siempre declara Iniciativa

¿Quién tira los dados?

- Un jugador deberá hacer sus propias tiradas, pero ningún jugador puede tirar los dados en dos acciones consecutivas



Creación de Víctimas

- **Nombre y concepto.** Elígelos y luego contesta: ¿quién eres? ¿Por qué estás involucrado en esto? ¿Cómo es tu relación con el resto de personajes?
- **Atributos.** Describen la competencia general del personaje. Puntúalos del 1 al 9. Cada pareja debe sumar 10
- **Especialización.** Aspecto de un atributo en el que se sobresale (habilidad, objeto, profesión, lugar, persona, etc.). Son opcionales. Escoge un par de atributos afin, nombra la especialización puntuándola con dos más el valor más alto del par (sumando 10 como máximo) y aminora uno o dos atributos de manera que la suma total del par disminuya en dos puntos.
- **Malos hábitos.** Es un rasgo que pone en apuros al personaje. Puede ser físico, una compulsión o un cliché propio de las películas de terror. Son opcionales.
- **Puntos de Supervivencia.** Empiezas con 5 PS (salvo excepciones)

Puntos de Supervivencia

- Cada Pj comienza con 5 PS
- Mientras tenga PS estará a salvo
- Si se queda sin reserva no tendrá ese lujo
- Con menos PS las cosas van en tu contra:
 - Los monstruos que te ignoraban van por ti
 - Tu escondite no es seguro ahora, etc.
- La pérdida de PS supone una herida o quedar inconsciente, o muerte prematura, etc.
- Cualquier cosa que acelere su fin o reduzca su supervivencia conllevará la pérdida de PS
- Con menos de 0 PS el Pj sale de la partida
 - Muerte, locura, convertirse en un monstruo, etc.

Gastar o Perder Puntos de Supervivencia

- Un jugador puede gastar o ser obligado a ello por las circunstancias
- Cuando fracasa en una tirada de Riesgo, pierde 1 PS
- También puede gastar 1 PS buscando los siguientes efectos:
 - **INSPIRACION.** Puede intercambiar las puntuaciones de un par de atributos hasta el final de la escena. Para devolver los puntos a su lugar antes de que esta acabe, debe gastar otro PS
 - **¡ESO NO ES LO QUE PASÓ!.** Puede repetir una única tirada. Debe usar el resultado de la nueva tirada, pero puede volver a gastar PS adicionales para repetir esa segunda tirada
 - **HAZME CASO.** Puede gastar 1 PS para interrumpir la acción de otro personaje o para ganar la Iniciativa. Al gastar 1 PS puede incluso hacer dos tiradas consecutivas
 - **NO TAN RÁPIDO.** Puede gastar 1 PS en cualquier momento para negar el efecto del pasto de PS de otro personaje.
 - **¿Y ESTO?.** Puede gastar 1 PS para introducir un nuevo elemento en la historia: una pista importante o un dato hasta ahora desconocido sobre el escenario o el monstruo
 - **¡TENGO JUSTO LO QUE NECESITAS!.** Puede gastar 1 PS para encontrar, tener en su poder o adquirir de otra manera un objeto útil. Debe tener sentido dentro de la ficción
 - **SOY ESPECIAL.** Puede gastar sus PS para ganar una Especialización adicional durante la partida. Cuesta 2 PS y deberá quitar 2 puntos a su par asociado como durante la creación del Pj. Añadir una Especialización durante la partida debe tener sentido por entrenamiento, maestría o un artefacto místico, por ejemplo

Ganar Puntos de Supervivencia

- Un jugador puede ganar PS tan rápido como los pierde
- Se puede conseguir PS en las siguientes circunstancias:
 - **LA FORTUNA LE SONRIE.** Si salen dobles en una tirada exitosa el Pj gana 1 PS
 - **UN GOLPE DE CLICHÉS.** Si ponen en peligro a su Pj siguiendo los tópicos de las películas de terror gana 1 PS
 - **MALOS HÁBITOS.** Algunos Pj tienen Malos Hábitos, costumbres y clichés personalizados que le pueden meter en problemas. Si los sigue gana 1 PS
 - **LICENCIA ARTÍSTICA.** Si un jugador describe sus acciones o escenas dramáticamente, evocadora o genial puede ganar 1 PS
 - **DESCANSADO.** Cuando pasan una escena entera descansando o relajándose gana 1 PS. Nunca puede descansar mas de 2 escenas consecutivas sin exceder el cupo de 5 PS de esta manera
 - **SIGO EN PIE.** Si un Pj sobrevive a un escenario recupera 2 PS. Así podría empezar en la siguiente partida malherido, por ejemplo.
 - **POR DESGRACIA PARA ALGUNOS...** Cuando la suma de cualquier tirada sea igual a 13 (sin sumarle atributos) la fortuna da la espalda a los heroes. Una criatura gana 1 PS y la Tensión aumenta en 1. Y, el DJ puede hacerle la vida un poquito más difícil al Pj
 - **LO CONSEGUÍ.** Al final de la escena el Pj que mas ha contribuido al avance de la trama gana 1 PS. Si hubiese dudas el PS se otorga al pj con menos PS



Tensión

- El medidor de Tensión aumenta en 1 cada vez que un Pj o una Criatura usa o pierde 1 PS
- La tensión nunca puede aumentar por encima de 15 (lovecraftiano)
- El medidor de Tensión puede ser una guía para imprimir una sensación de aprensión al describir escenas
- Cuanto mas alta mas tenebrosa
 - Sugiere el nivel de terror que imprimir en una escena y cuánta verdad mostrar a los Pj
- Cada vez que la Tensión alcance un umbral (5, 10 o 15) el terror alcanza una nueva perspectiva, la historia se vuelve mas intensa y la trama se mueve hacia su conclusión

Puntos de Tensión (para el Dj)

Los PT son una guía para manejar el ritmo, ver cuánto terror imprimir en una escena y cuánta verdad mostrar a las víctimas.

- Aumenta 1 PT cada vez que una víctima o monstruo gana/pierde 1 PS.
- El Dj puede gastarlos para modificar tiradas añadiendo o restando una unidad por PT gastando tanto en víctimas como en monstruos.
- Cuando un monstruo se encuentra presente en la escena incrementa tantos PT como su reserva de PS. Estos nuevos PT solo son una referencia narrativa y no se pueden gastar.
 - Solo se añaden a la Tensión con propósito descriptivo: no aumentan directamente los PT y no pueden usarse para modificar tiradas
- La presencia de un monstruo puede subir el límite de la Tensión por encima de 15

Llevar el monstruo (para el Dj)

- Puede activar su Especialización Monstruosa gastando 1 PT.
- Su Vulnerabilidad puede ser descubierta con una tirada de Identificar.
- Si pierde 1 PS por su Vulnerabilidad la tensión aumenta 2 PT.

Usar la Tensión par Modificar Tiradas

- El Dj pude gastar PT para añadir o restar a la tirada de cualquier personaje o monstruo
 - Puede gastar tantos PT como quiera para modificar el resultado de una tirada en un número igual
- La Tensión se usa para ayudar al Dj a describir escenas, pero solo se gastan PT para modificar tiradas

