



INSPECTRES

Luchamos contra el mal para que usted no tenga que hacerlo.

GUÍA_RÁPIDA

TIRADAS

Se tiran los dados de la habilidad y se observa el resultado **mayor**.

1. **TERRIBLE_** El DJ decide. Situación complicada
2. **MALO_** El DJ decide. Sugiere algo negativo.
3. **REGULAR_** El DJ decide. Efecto positivo.
4. **ACEPTABLE_** Describe el resultado. Incluye algo negativo.
5. **BUENO_** Describe el resultado. Gana 1 dado de franquicia.
6. **GENIAL_** Describe el resultado. Gana 2 dados de franquicia.

"Elegir 4" Si se tiene habilidad 4 o más, se puede saltarse la tirada.

El DJ puede decidir la **dificultad** de la tirada.

Aumenta una tirada usando talento o dados de tarjeta, banco o alarde.

Trabajo en equipo. El que ayuda hace su tirada, usa uno de sus dados y le da otro al ayudado (ya sea un dado bueno o malo). Solo el ayudado puede ganar dados de franquicia.

DADOS_DE_FRANQUICIA

El **objetivo de la misión** es conseguir los dados de franquicia x2.

TIRADAS DE TARJETA

- Tarjeta de **biblioteca** - aumenta tiradas de cerebro.
- Tarjeta de **gimnasio** - aumenta tiradas de cuerpo.
- Tarjeta de **crédito** - aumenta tiradas de tecnología.

TIRADAS DE BANCO

1. **SIN FONDOS_** Ignora el resultado. Pierdes los dados de banco.
2. **COMISIONES_** Pierdes dos dados de banco.
3. **RETIRADA DE FONDOS_** Pierdes el dado.
4. **RETIRADA DE FONDOS_** Pierdes el dado.
5. **INTERESES_** Devuelve el dado al banco.
6. **INTERÉS COMPUESTO_** Devuelve el dado al banco y ganas otro.

DEUDA Y BANCARROTA

- Al entrar en bancarrota se pierde el uso de las tarjetas.
- Se puede pedir un **préstamo** de hasta 10 dados (que al final de la misión se devuelven +1 dado de interés).

RECUPERACIÓN_DE_HABILIDADES

- **1 dado** - 1 día.
- **2-3 dados** - 3 días.
- **4-5 dados** - 2 semanas.
- **6+ dados** - 1 mes +semana por dado encima del 6.

VERSIÓN_2.0_POR_MUSICONATOR_

ESTRÉS

Se tiran de 1 a 5 dados y se mira el **menor**.

1. **MUERTO_** Pierdes todo el alarde y tantos pts. de hab. como dados has tirado.
2. **AGOTADO_** Pierdes dos dados de hab.
3. **ESTRESADO_** Pierdes un dado de hab.
4. **MOLESTO_** Penalización de un dado menos en la próxima tirada.
5. **IMPASIBLE_** Sin efecto.
6. **DURO DEL BARRIO_** Gana 1 pto. de alarde.

DADOS_DE_ALARDE

- Ignora el resultado más bajo de la tirada de estrés por dado de alarde.
- Gástalo para aumentar tiradas.
- Gástalo para usar tu **poder**.
- Límite de 3 dados (los agentes preternaturales no tienen máximo).

PERSONAJES

Director Ejecutivo, de **Tecnología** y de **Finanzas**.

NORMALES

- 9 dados a repartir entre las habilidades (entre 1 y 4 a cada una).
- Tienen un **talento**.

PRETERNATURALES

- 10 dados a repartir entre las habilidades (sin límite). Los no repartidos se guardan como dados de alarde.
- Tienen un **poder** en lugar de talento.
- No ganan dados de franquicia.
- Pueden transformar los dados de franquicia del equipo en alarde.

CONFESIONARIOS

- Añaden **características** a los PJ.
- Solo uno por escena.
- Cada jugador tiene uno por partida.

ESTRUCTURA

Llamada - Investigación - Preparación
Trabajo de campo - Limpieza