









<p><b>La escala</b></p> <p>+8 <i>Legendario</i></p> <p>+7 <i>Épico</i></p> <p>+6 <i>Fantástico</i></p> <p>+5 <i>Excelente</i></p> <p>+4 <i>Enorme</i></p> <p>+3 <i>Grande</i></p> <p>+2 <i>Bueno</i></p> <p>+1 <i>Normal</i></p> <p>+0 <i>Mediocre</i></p> <p>-1 <i>Malo</i></p> <p>-2 <i>Terrible</i></p> <p><b>Escala de tiempo</b></p> <p><b>Ronda:</b> tiempo necesario para que todos tengan su turno.</p> <p><b>Escena:</b> tiempo que lleva resolver una situación.</p> <p><b>Sesión:</b> una partida.</p> <p><b>Episodio:</b> una aventura.</p> <p><b>Temporada:</b> hasta final del arco argumental.</p> <p><b>Campaña:</b> la totalidad del juego.</p>	<p><b>Tiradas de habilidad</b></p> <p>4dF+Habilidad. Compáralo con la <b>oposición</b>: por cada peldaño en la escala por encima de ésta ganas un <b>aumento</b>.</p> <p><b>Los 4 resultados</b></p> <p><b>Fallo:</b> tu acción falla o tienes éxito con un gran coste.</p> <p><b>Empate</b> (0 aumentos): éxito con un coste menor.</p> <p><b>Éxito</b> (1-2 aumentos): éxito sin coste.</p> <p><b>Crítico</b> (3+ aumentos): éxito con beneficio añadido.</p> <p><b>Las 4 acciones</b></p> <p> <b>Superar un obstáculo:</b> sobrepasar cualquier dificultad.</p> <p> <b>Crear una ventaja:</b> crear aspectos en tu beneficio.</p> <p> <b>Atacar:</b> provocar estrés y daño a otro personaje.</p> <p> <b>Defender:</b> evitar estrés y daño.</p> <p><b>Usar aspectos</b></p> <p><b>Invocar:</b> repite una tirada o +2 a una tirada u oposición. Cuesta 1pD o una invocación gratuita.</p> <p><b>Forzar:</b> acepta un perjuicio para ganar 1pD.</p> <p><b>Tipos de aspectos</b></p> <p><b>De partida:</b> permanentes, creados durante la creación de la partida.</p> <p><b>De personaje:</b> permanentes, creados durante la creación del personaje.</p> <p><b>De situación:</b> duran hasta final de escena o ser irrelevantes.</p> <p><b>Impulsos:</b> desaparecen tras invocarlos.</p> <p><b>Consecuencias:</b> permanecen hasta que se curan.</p>	<p><b>Hitos significativos</b></p> <p>Un hito significativo suele suceder al final de una partida o cuando se resuelve una pieza de la historia. Durante un hito significativo, <b>puedes elegir una (y solo una) opción</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intercambiar el nivel de dos habilidades, o reemplazar una Normal (+1) por otra nueva.</li> <li>- Cambiar una proeza por otra.</li> <li>- Comprar una nueva proeza, siempre que tengas puntos de recuperación para pagarla.</li> <li>- Cambiarle el nombre a uno de tus aspectos, menos al concepto principal.</li> </ul> <p>Además, también puedes cambiarle el nombre a todas las consecuencias moderadas que tengas y empezar a recuperarte.</p> <p><b>Hitos relevantes</b></p> <p>Los hitos relevantes suelen ocurrir al final de una aventura o tras la conclusión de un gran suceso de la trama (o, en caso de duda, al final de cada dos o tres partidas). <b>Ganas los beneficios de un hito significativo, y además:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un punto de habilidad adicional.</li> <li>- Si tienes consecuencias graves, puedes cambiarles el nombre y empezar a recuperarte.</li> </ul> <p>Puedes subir un paso en la escala cuando te gastes el punto de habilidad, por lo que puedes usarlo para comprar una nueva habilidad Normal (+1) o usarlo para incrementar en un nivel una habilidad que ya tengas, por ejemplo, de Grande (+3) a Enorme (+4)</p> <p><b>Hitos trascendentes</b></p> <p>Un hito trascendente solo debería ocurrir al final de un arco, con la muerte de uno de los principales PNJs enemigos, o cualquier otro cambio a gran escala que repercuta en vuestro mundo de juego. Alcanzar un hito trascendente <b>concede los beneficios de un hito significativo y uno relevante, además de todo lo siguiente</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si tienes un consecuencia extrema, puedes cambiarle el nombre para reflejar que ya superaste sus peores secuelas. Esto te permite coger otra consecuencia extrema en el futuro.</li> <li>- Gana un punto de recuperación adicional, lo que te permite comprar una nueva proeza inmediatamente, o ahórralo y empieza cada partida con un punto más de destino.</li> <li>- Mejora, si puedes, una habilidad más allá del tope máximo de las habilidades.</li> <li>- Cambia, si quieres, tu concepto principal</li> </ul>
--	--	--

 <b>Superar obstáculo</b>		 <b>Crear ventaja</b>	 <b>Atacar</b>	 <b>Defender</b>
✓✓	Éxito + 1 impulso.	2 invocaciones gratis.	Provocas estrés. Puedes reducirlo en 1 pto y ganar 1 impulso.	Evitas el ataque y ganas 1 impulso. ✓✓
✓	Éxito.	1 invocaciones gratis.	Provocas estrés.	Sufres el ataque. ✓
=	Éxito con coste leve.	<b>Crear:</b> obtienes un impulso. <b>Descubrir y explotar:</b> 1 invocación gratis.	No provocas estrés <i>pero</i> ganas 1 impulso.	Sufres el ataque. =
✗	Elige: - Fracaso. - Éxito con un gran coste.	<b>Crear y descubrir:</b> - Fracaso, ó - Éxito <i>pero</i> oponente tiene 1 invocación gratis. <b>Explotar:</b> Fracaso.	No provocas estrés.	Sufres el ataque. ✗
<b>Desafíos</b> Cada obstáculo o meta requiere una acción de <b>superar</b> usando la habilidad más apropiada. Interpreta fallos, coste y éxitos para determinar el resultado.		<b>Competiciones</b> Los oponentes hacen sus tiradas; el resultado más alto tiene 1 victoria. Si sacas un crítico y nadie más lo hace, obtienes 2 victorias. Gana el primero en llegar a 3 victorias.		
		<b>Conflictos</b> Describe el entorno, crea zonas y aspectos de situación y determina los bandos implicados. Establece el orden de actuación. En tu turno: resuelve tus acciones. En el turno de los demás: defiéndete o reacciona a las acciones ajenas. Cuando todo el mundo haya actuado, comienza una nueva ronda. El conflicto termina cuando un bando queda fuera de combate o se rinde.		
		<b>Recibir estrés</b> Recibes tanto estrés como la diferencia de aumentos entre ataque y defensa. Quedas fuera de combate a no ser que marques una casilla de estrés de valor igual o mayor al estrés recibido. Puedes reducirlo adquiriendo consecuencias.		
		<b>Consecuencias</b> Reducen el estrés sufrido pero funcionan como aspectos perjudiciales. Para eliminarlas hay que <b>superar un obstáculo</b> de dificultad igual al estrés que reducen y esperar cierto tiempo: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Leve (-2):</b> una escena.</li> <li>- <b>Moderada (-4):</b> una sesión.</li> <li>- <b>Grave (-6):</b> un episodio.</li> <li>- <b>Extrema (-8):</b> son permanentes.</li> </ul>		