

Benfadado

Un sistema breve pensado para que un experto ofrezca unha primeira toma de contacto cos xogos de rol a crianzas e adultos.

Cada personaxe consta de:

- Unha descrición xeral da personaxe que dá permiso narrativo, pero nada máis: «[Nome] é un/ha [tipo] [adxectivo] que quere [meta]».
- Tres características: *Fortaleza, Reflexos, Astucia* (repartir +2, +1, +0)
- Tres talentos: todos custan 1 punto de fado usalos e permiten facer algo excepcional. Calíbraos a ollo. Exemplos: voar durante un minuto, romper calquera obstáculo.
- Unha barra de aguante de catro casillas. Cando se enche, caes derrotada ata que recuperes polo menos unha casilla. Límpase a final de sesión ou cando alguén te asiste sen inimigos perto.

Gasta un punto de fado para facer algo bo, como:

- ter éxito nunha rolada fracasada
- usar un talento
- facer algo moi complexo no teu turno
- limpar unha casilla de aguante

Comezas cada sesión con dous puntos de fado. Obtés un extra cando usas o teu turno para narrar un problema no que te/vos metes ou como acontece algunha inconveniencia.

Só hai unha rolada e usa dados de Fate: $4dF + \text{característica}$. A dificultade estándar é 1, ou 2 en casos máis complicados. Empate é éxito. Unha rolada fracasada na que non se gaste punto de fado é sempre éxito a custo.

Os malos nunca fan nada agás como reacción ao que fan as personaxes. O dano é un posible custo do éxito nas roladas fracasadas. As personaxes fan 1 dano con éxito no ataque; os inimigos tamén, agás 2 en casos moi ocasionais. Os inimigos teñen tanto aguante como acaia.