

PRIMEIRO A FICCIÓN

Describe o que tentas facer, e **despois** escolle a habilidade e acción que lle acaen.

ROLAR OS DADOS

Esfuerzo = [rolada 4dF] + [habilidade] + [aspectos invocados] + [bonus dos talentos]

RESULTADOS

Chanzos = [0 teu esforzo] – [esforzo oposto ou dificultade albo]

↓ **Fracaso:** O teu esforzo é inferior á dificultade albo ou ao esforzo oposto.

↔ **Empate:** O teu esforzo é equivalente ao albo.

↑ **Éxito:** O teu esforzo sobrepasa por un ou dos chanzos ao albo.

↑↑ **Éxito con estilo (ÉcE):** O teu esforzo sobrepasa por tres chanzos ou máis o albo.

ACCÍONS

👊 **Atacar:** Ataca para faceres dano ao teu obxectivo.

↓ **Fracaso:** Non das impactado.

↔ **Empate:** Obtés un impulso.

↑ **Éxito:** Fas un impacto igual ao teu esforzo menos o esforzo da defensa.

↑↑ **Éxito con estilo:** Igual que nun éxito, pero podes reducir o impacto en un para obteres un impulso.

🛡️ **Defender:** Deféndete para sobrevivires a un ataque ou interferir coa acción do inimigo.

↓ **Fracaso:** Éxito do inimigo. Se era un ataque, recibes un impacto; le abaixo como absorbelo.

↔ **Empate:** Aplícase o empate da acción oposta.

↑ **Éxito:** Negas a acción ou impacto do inimigo.

↑↑ **ÉcE:** Como no éxito e máis obtés un impulso.

ESTRÉS E CONSECUENCIAS

Se te impactan absorbe chanzos ou ficas fóra de xogo.

Estrés: Podes marcar tantas caixas de estrés como teñas baleiras, absorbendo 1 chanzo por caixa marcada.

Consecuencias: Son aspectos que outorgan 1 invocación de balde ao oponente cando se marcan. Absorben os chanzos así: leve: 2, moderada: 4, grave: 6.

Fóra de xogo: Se non absorbes todo o impacto quedas fóra de xogo; o teu oponente decide que é o que te acontece para pasares a estar fóra da escena.

Desistir: *Antes* de calquera rolada podes desistir, o que che outorga un punto de fado e o poder de decisión sobre como sae a túa personaxe da escena.

Recuperación: O estrés bórrase a final de escena. As consecuencias toman tempo varío segundo gravidade.

ESCALA DE NIVEIS

+8	Lendario
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Soberbio
+4	Excelente
+3	Bo
+2	Razoable
+1	Regular
+0	Mediocre
-1	Frouxo
-2	Terrible
-3	Catastrófico
-4	Horroroso

ORDE DOS TURNOS

No inicio, a DX e os xogadores deciden quen comeza.

Tras actuar, o xogador activo escolle quen vai despois.

As personaxes da MX collen turno o mesmo que as PXs. Cando foron todas, o último escolle quen comeza agora.

OPCIÓNS DE TRABAILLO EN EQUIPO

Combinar habilidades: Quen a teña máis alta rola.

Cada outro participante que teña polo menos Regular (+1) pode ceder a súa acción para engadir +1 a esa rolaxe. O bonus máximo é o nivel da habilidade máis alta. Os axudantes sofren os mesmos custos e consecuencias que quen rola.

Notu turno: Podes crear unha vantaxe e ceder aos teus aliados as invocacións de balde nos seus turnos.

Fóra do teu turno: Podes invocar un aspecto para engadir un bonus á rolada doutra persoa.

CUSTOS ALTOS E BAIOS

Custo alto: A situación complica-se ou empeora moito. Custos altos inclúen introducir novos impedimentos ou novos inimigos, poñerlles nun prazo inminente, inflixir consecuencias leves ou moderadas e darlle aos oponentes un novo aspecto de situación con unha ou dúas invocacións de balde, entre outras posibilidades.

Custo baixo: Axustes á dificultade ou complicacións na historia pero sen seren obstáculos por si mesmos, algúns puntos de estrés ou un impulso ao inimigo.

PROCESO DE RECUPERACIÓN

Rolada para inicialo: Erudición (medicina) para o físico, Empatía para o mental. A dificultade é Razoable (+2) para leve, Excelente (+4) para moderada, Fantástica (+6) para grave. +2 se te tratas a ti mesmo en vez de a outro. En éxito reescribe o aspecto para indicar cura.

Tras o tratamento: Leve bórrase tras unha escena completa. Moderada bórrase tras unha sesión completa. Grave non se borra até alcanzares avance.

ESTABLECER AS DIFICULTADES

Baixa: por baixo da habilidade relevante do PX;

Media: por volta dela; Alta: moito máis alta.

Mediocre se doado (ou non roles), +2 se é duro, +2 por cada factor extra que haxa en contra. Revisa aspectos para axustares. Podes usar a escala de niveis como referencia.

DESAFÍOS

A DX escolle unha serie de habilidades que representan o conxunto de tarefas requeridas para superar o desafío, mais ou menos tantas como xogadores. Cada un escolle unha tarefa e rola para superar. A DX avalía os éxitos en conxunto para determinar o resultado.

COMPETICÍONS

As competicións ocorren durante varias roldas.

Cada bando fai unha acción de superar cara a súa meta. Só unha personaxe de cada bando fai a rolada.

Cada participante pode tentar crear unha vantaxe, ademais de rolar ou combinar habilidades.

Se crear vantaxe falla, ese bando ou renuncia á rolada ou mantena pero o outro bando leva invocación de balde.

Ao final de cada rolda, o bando co maior esforzo obtido marca vitoria; con estilo, dúas vitorias.

Se levar dano é posíbel, a marxe de fallo inflixe estrés. En empate hai xiro inesperado (DX determina). Primeiro bando con tres vitorias (ou as que diga a DX) gaña.

CONFLITOS

Usa conflitos cando as PXs poidan exercer violencia ou coacción e ambos bandos poidan facerse dano. Os conflitos ocorren durante varias roldas.

Cada personaxe actúa por turnos describindo o que tenta facer, despois rola a acción e habilidade axeitadas. Os defensores rolan en oposición se acae. Cando un bando enteiro desista ou sexa derrotado, o conflito remata. Cada xogador que desistiu recolle o seu punto de fado a cambio, e a DX paga os puntos por invocacións hostís aos xogadores.

TIPOS DE ASPECTOS

Impulso: Aspecto temporal, ás veces sen nome. Prové dunha invocación de balde e logo desaparece. Non se pode forzar. Non se pode invocar con puntos de fado.

De personaxe: Aspecto nunha ficha de personaxe.

Consecuencia: De personaxe; representa dano duradeiro.

De situación: Aspecto localizado na escena. Dura mentres se dean as circunstancias que representa.

De organización, escenario, ambientación ou zona: Aspectos de situación vencellados a un grupo, escena ou historia, campaña ou área do mapa, respectivamente.

👊 **Superar:** Sobrepoñerse aos obstáculos.

↓ **Fracaso:** Fallo ou éxito a alto custo.

↔ **Empate:** Éxito a baixo custo; fallo pero obtés un impulso; ou conséguelo a medias.

↑ **Éxito:** Logras o teu obxectivo.

↑↑ **ÉcE:** Logras o obxectivo e obtés un impulso.

👊 **Crear vantaxe:** Tirar proveito dos aspectos.

Ao creares un novo aspecto de situación:

↓ **Fracaso:** Ou non o creas, ou créalo pero o inimigo obtén a invocación de balde (éxito a custo).

↔ **Empate:** Non o creas pero obtés un impulso.

↑ **Éxito:** Créalo cunha invocación de balde.

↑↑ **ÉcE:** Créalo con dúas invocacións de balde.

Ao aproveitares un aspecto existente, coñecido ou non:

↓ **Fracaso:** O inimigo obtén 1 invocación de balde; ou, se era descoñecido, que o siga a ser.

↔ **Empate:** Invocación de balde se era coñecido.

Obtén impulso en lugar diso se era descoñecido.

↑ **Éxito:** Invocación de balde no aspecto.

↑↑ **ÉcE:** Dúas invocacións de balde no aspecto.

ASPECTOS

Os aspectos son certos. Determinan o que está permitido ou non que aconteza na historia.

Invoca un aspecto para obteres +2 nunha rolaxe, rolar de novo, ou subires a dificultade en +2 para un inimigo. Custa un punto de fado se non é de balde.

Forza un aspecto para complicar a situación dunha personaxe: ou recibe un punto de fado a cambio ou paga un para rexeitar esas complicacións.