

PRIMEIRO A FICCIÓN

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

ROLAR OS DADOS

Esfuerzo = [rolaxe 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.

ACCIONS

👊 **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 dun 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 os chanzos ou es derrotado.

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.

Derrota: Se non absorbes todo o impacto es derrotado; o teu oponente decide que é o que te acontece para pasares a estar fóra da escena.

Desistir: Antes de calquera rolaxe 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

🏹 **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. O xogador ou recibe un punto de fado a cambio ou paga un para rexeitar esas complicacións.

ORDE DOS TURNOS

No inicio, o MX e os xogadores deciden quen comeza. Tras actuar, o xogador activo escolle quen vai despois. As personaxes do MX collen turno o mesmo que os PXs. Cando foron todos, o último escolle quen comeza agora.

OPCIONES DE TRABAJO 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.

No teu 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 rolaxe doutra persoa.

CUSTOS ALTOS E BAIXOS

Custo alto: A situación complicase 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

Rolaxe 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.

DESAFIOS

O MX 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. O MX avalía os éxitos en conxunto para determinar o resultado.

COMPETICIONS

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 rolaxe. Cada participante pode tentar crear unha vantaxe, ademais de rolar ou combinar habilidades. Se crear vantaxe falla, ese bando ou renuncia á rolaxe 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 (MX determina). Primeiro bando con tres vitorias (ou as que diga o MX) gaña.

CONFLICTOS

Usa conflitos cando os 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 o MX 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.