

NIVELES

+8	Legendario
+7	Épico
+6	Asombroso
+5	Excelente
+4	Grande
+3	Bueno
+2	Normal
+1	Aceptable
0	Mediocre
-1	Pobre
-2	Terrible

TIRANDO LOS DADOS

Esfuerzo =
Habilidad + Tirada

Efecto = Esfuerzo -
Dificultad medido en
éxitos (shifts)

INCREMENTOS DE TIEMPO

un instante
un momento
medio minuto
un minuto
unos minutos
15 minutos
media hora
una hora
varias horas
una tarde
un día
varios días
unas semana
varias semanas
un mes
varios meses
una estación
medio año
un año
varios años
una década
una generación
una vida mortal
varias vidas mortales
etcétera

COMPETENCIA EN HABILIDADES

Mediocre (+0) indica una falta de talento o entrenamiento.

Aceptable (+1) indica un nivel bajo de entrenamiento, o un nivel alto de talento sin entrenamiento formal.

Normal (+2) y **Bueno (+3)** indican un nivel de aprendiz y profesional de entrenamiento, o un nivel casi inhumano de talento.

Grande (+4) y **Excelente (+5)** indican un conocimiento veterano o de maestro, o la combinación de un talento elevado y un buen entrenamiento.

Fantastic (+6) o más roza los límites de la capacidad humana.

GUÍA DE DIFICULTADES

Un jugador *casi siempre tendrá éxito contra una dificultad 2 niveles por debajo de su Habilidad*, sin necesidad de invocar Aspectos.

Un jugador *normalmente tendrá éxito contra una dificultad 1 nivel por debajo de su Habilidad*, pero puede necesitar invocar Aspectos en alguna ocasión.

Un jugador *tiene posibilidades de superar una dificultad igual a su nivel de Habilidad*, pero necesitará invocar Aspectos la mitad de las ocasiones.

Un jugador *normalmente necesitará invocar un Aspecto contra una dificultad 1 nivel por encima de su habilidad*, pero puede tener éxito sin invocarlo.

Un jugador *casi siempre necesitará invocar un Aspecto para tener éxito contra una dificultad 2 niveles por encima de su Habilidad*.

GRADOS DE ÉXITO

0 Éxitos (shifts) = éxito mínimo:

El personaje lo ha logrado. No es bonito ni gracioso, pero funciona.

1 Éxito (shifts) = éxito notable:

Este es un éxito claro. El resultado es sólido y fiable, aunque no tiene por que ser inspirado.

3 Éxitos (shifts) = éxito significativo:

El éxito o efecto es de gran calidad, está muy bien hecho o es muy fiable.

5+ Éxitos (shifts) = éxito muy elevado:

No solo es un éxito de la mejor calidad posible, sino que probablemente tenga beneficios secundarios inesperados, como una mayor comprensión de lo que sucede.

HABILIDADES Y USOS

Allanamiento (Burglary): Evaluar, Infiltración, Forzar cerraduras

Armas (Weapons): Combate con armas cuerpo a cuerpo, Defensa, Armas de Asta, Conocimiento sobre armas

Armas de Fuego (Guns): Apuntar, Conocimiento de armas de fuego, Juegos con pistolas, Otras armas de Proyectoil

Artesanía (Craftsmanship): Romper, Construir, Arreglar

Atención (Alertness): Evitar sorpresas, Iniciativa en Combate, Percepción pasiva

Atletismo (Athletics): Escalar, Esquivar, Caer, Saltar, Correr, Otras acciones físicas

Charlatanería (Rapport): Cotilleo, Primeras Impresiones, Defensa Social

Conducir (Driving): Persecuciones, Una mano en el volante, Conocimiento Callejero y Navegación

Conocimiento (Scholarship): Respuestas, Computadora, Declarar detalles menores, Exponer, Lenguajes, Medicina, Investigación en Laboratorio

Contactos (Contacts): Reunir Información, Recibir soplos, Conocer gente, Rumores

Convicción (Conviction): Actos de Fe, Fortitud Mental, Usar magia

Disciplina (Discipline): Concentración, Control Emocional, Defensa Mental

Empatía (Empathy): Leer gente, Hombro en el que llorar, Defensa Social, Iniciativa Social

Engaño (Deceit): Gato y Ratón, Disfraz, Distracción, Cara de Falsedad, Falsedad y engaño

Fuerza (Might): Romper cosas, Ejercer Fuerza, Levantar cosas, Wrestling

Interpretación (Performance): Apreciar Arte, Componer, Comunicación Creativa, Oratoria

Intimidación (Intimidation): Impresión amenazadora, Interrogación, Provocar, Ataques Sociales, Amenazar

Investigación (Investigation): Escuchar, Examinar, Vigilancia

Presencia (Presence): Carisma, Mando, Reputación, Fortitud Social

Puños (Fists): Pelea, Defensa en cuerpo a cuerpo

Recursos (Resources): Comprar, Equipo, Estilo de Vida, Money Talks, Lugar de Trabajo

Resistencia (Endurance): Acciones largas, Fortitud física

Saber (Lore): Investigación Arcana, Rituales, Percepción mística

Sigilo (Stealth): Emboscar, Ocultarse, Seguir

Supervivencia (Survival): Manejar Animales, Camuflaje, Cabalgar, Rastrear

USANDO PUNTOS DE DESTINO

(FATE) (pag 19)

Puedes usar Puntos Fate para:

- Ganar un bono de +1 a cualquier tirada.
- Invocar un Aspecto.
- Hacer una Declaración.
- Usar algunos Poderes.

USANDO ASPECTOS (pag 98)

Invocar (Invoke): Se paga 1 punto Fate para obtener un +2 en la tirada o volver a tirar. Se puede hacer todas las veces que se quiera por tirada, pero no se puede usar un mismo Aspecto 2 veces. Se puede hacer después de tirar los dados. Se pueden Invocar Aspectos de otros personajes (pero si la Invocación perjudica al otro personaje, este obtiene 1 Fate) o de localizaciones.

Invocar para Obtener un Efecto (Invoke for Effect): Se paga 1 Punto Fate para declarar un hecho o circunstancia que beneficia al personaje. Se pueden Invocar Aspectos para Obtener un Efecto de otros personajes o de localizaciones.

Complicar (Compel): el DJ paga 1 punto Fate (o más) para complicar, o el jugador paga 1 Punto Fate (o más) para que el DJ no le complique. El jugador puede complicarse a si mismo para obtener 1 punto Fate. Se pueden Complicar Aspectos de otros personajes (incluso PNJs) o de localizaciones, si se conocen.

Marcar (Tag): Invocación gratuita por Adivinar, Evaluar o Declarar un Aspecto. Debe ocurrir inmediatamente después de que el Aspecto sea Adivinado o Declarado, aunque no si ha sido Evaluado. Se pueden Marcar Aspectos introducidos por otros jugadores, siempre que se sea el primero en hacerlo. Marcar no proporciona Fates si perjudica.

Aspectos Temporales (Temporary Aspects): Se usa una Maniobra para colocar un Aspecto en otro, que se puede Marcar. Si la Maniobra tiene 0 Éxitos es **Fragil**, y desaparecer tras ser Marcada, si tiene 1 o más Éxitos es **Duradera**, y permanece hasta que se haga algo para eliminarla.

Evaluar (Assess): Investigar a una persona (o localización) para descubrir un Aspecto que ya posea. Se puede Marcar aunque pase tiempo tras la Evaluación. Requiere tiempo para investigar.

Adivinar (Guessing): Intentas adivinar si una persona o localización tiene un Aspecto. Se puede hacer por medio de una tirada (en cuyo caso **siempre** se descubre un Aspecto, aunque no sea el que se supone, aunque el objetivo se puede intentar defender) o gastando Fate (aunque si se falla el Fate se pierde, pero el objetivo no se puede defender).

Declarar (Declare): Se puede hacer una tirada de una habilidad de conocimiento o investigación para declarar una realidad del universo (usualmente un Aspecto). Algunas Habilidades tienen Usos para esto. Los Aspectos son Duraderos.

ACCIONES DURANTE CONFLICTOS

Atacar: Tira contra un oponente para infligirle Estrés o Consecuencias directamente. Se usa Armas, Armas de Fuego o Puños para ataques físicos; Charlatanería, Intimidación o Engaño para ataques sociales; y magia o Intimidación para ataques mentales (pag 200).

Maniobra: Tira contra un oponente o contra una dificultad impuesta por el DJ para darle un Aspecto a un oponente o escena (pag 207).

Bloquear: Tira para establecer una defensa preventiva contra una acción concreta (la haga quien la haga) o contra una persona (haga lo que haga). El objetivo deberá superara tu tirada para actuar (pag 210).

Correr: Tira para cambiar de zonas, cuando más Éxito se obtenga se cambian más zonas (pag 212).

Defensa: Acción gratuita que se realiza al sufrir un Ataque o Maniobra. Atletismo, Armas o Puños defienden de ataques físicos; Empatía o Disciplina de ataques sociales; y Disciplina de ataques mentales.

Defensa Completa: No haces nada más que defenderte. Las tiradas de Defensa que hagas se hacen con un +2.

ÉSTRES Y CONSECUENCIAS (pag 201)

Estrés = Éxitos + Valor del Arma – Valor de la Armadura

Consecuencias Medias: Cancelan 2 Puntos de Estés. Permanecen hasta una escena después de comenzar la recuperación. (Ejemplos: Mano Lesionada, Ojo Morado, Jadeante, Abochornado, Distruido).

Consecuencias Moderadas: Cancelan 4 Puntos de Estés. Permanecen hasta el final de la sesión siguiente a que empiece la recuperación. (Ejemplos: Tajo en el Estómago, Quemaduras de Primer Grado, Agotado, Borracho).

Consecuencias Severas: Cancelan 6 Puntos de Estés. Permanecen dos o tres sesiones tras que empiece la recuperación. (Ejemplos: Pierna Rota, Quemaduras de Segundo Grado, Culpabilidad Incapacitadora, Fobia Inducida por Trauma).

Consecuencias Extremas: Cancelan 8 Puntos de Estés. Son permanentes, y cambian un Aspecto del personaje.

VALORES DE ARMAS Y ARMADURAS (pag 202)

Cuchillos, porras, pistolas de bolsillo	Arma: 1
Espadas, hachas, bates de baseball, la mayoría de pistolas	Arma: 2
Armas de dos manos, Pistolas grandes (Magnum, Desert Eagle) Rifles y Escopetas	Arma: 3
Explosivos, Fusiles de Asalto y armamento militar avanzado	Arma: 4
Cazadora de cuero gorda, Chalecos antibalas fácilmente ocultables	Armadura: 1
La mayoría de chalecos antibalas	Armadura: 2
Protección Militar o Swat	Armadura: 3

EVOCACIÓN (pag 249)

- No se puede usar Evocación contra algo que esté fuera de tu **Linea de Visión** (no se puede atacar **normalmente** a objetivos que se vea remotamente por medio de magia, salvo que sea a través de un Portal).
- La Evocación es Instantánea.

USANDO EVOCACIÓN:

1. Determina el **Efecto** que quieras conseguir, describiendo el **Elemento** (Agua, Fuego, Aire, Tierra o Espíritu) que quieras usar.
2. Describe el **Efecto** en términos de una de las acciones básicas de **Conflictos**: **Atacar**, **Maniobrar**, **Bloquear** o **Contrahechizo**.
3. Decide cuantos **Éxitos de Poder** (éxitos obtenidos con un hechizo) quieres usar en la Evocación. **Obtienes 1 Punto de Estrés Mental por lanzar el hechizo, más 1 Punto por cada Éxito de Poder necesario más allá de tu Convicción** (modificada por el Bono al Poder obtenidos al usar Focos).
4. Tira **Disciplina** para lanzar el Hechizo, más los bonos de **Control** que se obtengan por usar un Foco. **La dificultad es igual al Poder del Hechizo**. Esta tirada también se usa para impactar al objetivo (si le lanzas el hechizo a alguien). Si no superas la **dificultad** el margen de fallo se convierte en **Éxitos Invertidos** (cosas malas que te pasan, vaya) o **Repercusiones** (cosas malas le pasan a los que te rodean).

EFFECTOS DE LA EVOCACIÓN:

Atacar: La tirada de Disciplina usada para lanzar el Hechizo también cuenta como la Tirada de Ataque de este. Los Éxitos de Poder usados en la Evocación se pueden usar de la siguiente forma:

- **1 Éxito de Poder aumenta el Valor de Arma del ataque en 1:** Si se usan 4 Éxitos el hechizo es un Arma: 4.
- **2 Éxitos de Poder te permiten afectar a todos los objetivos en una Zona que puedas ver:** Cada vez que se adquiera se afecta una zona adicional. El ataque no es selectivo, afecta a los aliados también.
- **En lugar de atacar zonas, se pueden dividir los Éxitos de Poder entre distintos adversarios:** El valor de la Tirada de Ataque también se divide entre los objetivos.

Maniobrar: Sirve para poner Aspectos en una persona o en la escena. La dificultad base es Buena (+3), pero si el objetivo tiene una habilidad que pueda usar para defenderse mas elevada se usa ese nivel como dificultad. Se puede hacer durar más de un turno usando 1 Éxito de Poder adicional por cada turno que se quiera que dure (más allá del primer turno).

Bloquear: La tirada de Disciplina usada para lanzar el Hechizo también cuenta como la Tirada de Defensa de este. Los Éxitos de Poder usados en la Evocación se pueden usar de la siguiente forma:

- **1 Éxito de Poder aumenta el valor del Bloqueo en 1:** Cualquier ataque que sobrepase el bloqueo cancela el hechizo.
- **Usado como Armadura en lugar de Bloqueo cada 2 Éxitos de Poder aumenta el Valor de la Armadura en 1:** las Armaduras no se cancelan si el ataque sobrepasa el Valor de Armadura.
- **1 Éxito de Poder proporciona 1 turno adicional de Persistencia:** 2 Éxitos de Poder proporcionan un Bloqueo (o Armadura) de 3 turnos.
- **2 Éxitos de Poder te permiten cubrir a múltiples aliados en una misma zona:** Cada vez que se adquiera se afecta una zona adicional. La protección si es selectiva.

Contrahechizo: Se puede usar tanto para anular efectos de Evocación como de Taumaturgia (aunque solo de forma temporal). Es necesario una Evaluación usando Saber (como acción gratuita) para averiguar los Éxitos de Poder que tiene el hechizo para así poder cancelarlo. Se debe igualar o superar los Éxitos de Poder del hechizo que se quiere anular para poder hacerlo.

OTROS DETALLES:

Éxitos Invertidos y Repercusiones: Si no superas la **dificultad** el margen de fallo se convierte en **Éxitos Invertidos** o **Repercusiones** (el mago decide cómo se distribuyen). Los Éxitos Invertidos se manifiestan como Estrés Físico o Mental que afectan al lanzador, pero no reducen el efecto del hechizo. Las Repercusiones afectan a todo lo que rodea al mago (tomando forma de daño directo, o de Aspectos, a decisión del DJ), y reducen el efecto del hechizo.

Hexing: El mago puede destrozarse equipo electrónico enviando energía mágica en su dirección. Es como un ataque, pero no cuesta **Estrés**.

Prolongar Hechizos: Prolongar un hechizo activo se hace con una tirada de Disciplina (que gasta un turno completo), teniendo que igualar o superar los Éxitos de Poder imbuidos en el hechizo, pero todos los éxitos se usan para prolongar el efecto que ya está teniendo lugar.

Efectos Mundanos: El mago puede realizar evocaciones meramente cosméticas de manera gratuita, sin hacer tirada.

Redirigiendo Energías Mágicas: El mago que ha lanzado un hechizo que no ha sido usado puede usar esa misma energía y redifigirla hacia otro hechizo, por ejemplo para convertir un Bloqueo de un tipo (Fuego) en un Bloqueo de otro tipo (Espíritu).

USANDO TAUMATURGIA:

1. Determina el **Efecto** que quieras conseguir, que a su vez te indicará la **Complejidad** del hechizo.
2. Si la **Complejidad** ≤ **Saber (Lore)** se puede lanzar el hechizo sin más preparación.
3. Si la **Complejidad** > **Saber (Lore)** es necesaria una **preparación**: tienes que igualar la diferencia, pudiendo hacerlo de las siguientes formas:
 - **Invocar Aspectos**: Cada Aspecto invocado reduce en 2 la diferencia.
 - **Haciendo Declaraciones**: Si narras una escena y usas una habilidad de tal forma que pueda ayudar al lanzamiento del hechizo creas un Apecto Temporal que puedes Marcar para reducir en 2 la diferencia.
 - **Aceptando o Infligiendo Consecuencias**: Por cada Consecuencia que estés dispuesto a aceptar (o infligir a otras personas) reduces la diferencia en el valor de la Consecuencia.
 - **Saltarse una Escena**: Si no participas en una Escena relevante por estar preparando el hechizo, reduces la diferencia en 1; aunque el DJ tiene la última palabra respecto a que se considera una Escena respecto a reducir diferencia.
4. **Tras esto lanzar el hechizo es muy similar a la Evocación**. La diferencia es que en lugar de intentar proporcionarle todo el poder necesario al hechizo en una tirada puedes repartirlo entre varias tiradas (y por lo tanto raras veces se intenta superar la Convicción al usar Taumaturgia) y no obtendrás Estrés mientras no superes tu Convicción en una tirada. Aparte de esos detalles, cada tirada se ejecuta igual que los pasos 3 y 4 de Evocación.

DETERMINANDO LA COMPLEJIDAD:

Acciones Simples: La Complejidad es igual a la dificultad que tendría esa acción de manera normal (sea o no sea posible realizarla sin métodos mágicos). La magia puede lograr cosas que de forma mundana no se pueden conseguir. Se pueden hacer Evaluaciones (sobre personas o escenas) o Declaraciones (solo sobre escenas) por medio de este uso.

INCREMENTOS DE TIEMPO

un instante
un momento
medio minuto
un minuto
unos minutos
15 minutos
media hora
una hora
varias horas
una tarde
un día
varios días
unas semana
varias semanas
un mes
varios meses
una estación
medio año
un año
varios años
una década
una generación
una vida mortal
varias vidas morlates
etcétera

Maniobras: La Complejidad depende de si afecta a **Escenas** (en cuyo caso la complejidad se calcula como en una Acción Simple) o a **Personas** (en cuyo caso tiene que superar las defensas que esta persona pueda realiari; el lanzador tendrá que suponer la cantidad en concreto, e imbuir en el hechizo el poder que crea necesario para ello...).

Enfrentamientos y Conflictos: Si el hechizo se representa como un **Enfrentamiento** la Complejidad deberá igualar o superar el valor con el que se enfrenta. Si se trata de un **Conflicto** se aplica la misma regla (aunque las cantidades serán mucho mayores), con la diferencia de que se necesita producir una Consecuencia para que tenga efecto (normalmente la Consecuencia **será** el Efecto), y esta durará lo que una Consecuencia equivalente duraría.

Evocaciones Aumentadas: La Taumaturgia también sirve para conseguir los efectos de una Evocación, pero más duradera o potente (entre otros motivos porque se puede imbuir mucho más Poder en el hechizo). Un hechizo taumatúrgico dura hasta la siguiente salida del sol, aunque **se puede aumentar en 1 Incremento de Tiempo por cada +1 que se aplique a la Complejidad**.

CONSECUENCIAS

Consecuencias Medias: Cancelan 2 Puntos de Estés. Permanecen hasta una escena después de comenzar la recuperación. (Ejemplos: Mano Lesionada, Ojo Morado, Jadeante, Abochornado, Distruido).

Consecuencias Moderadas: Cancelan 4 Puntos de Estés. Permanecen hasta el final de la sesión siguiente a que empiece la recuperación. (Ejemplos: Tajo en el Estómago, Quemaduras de Primer Grado, Agotado, Borracho).

Consecuencias Severas: Cancelan 6 Puntos de Estés. Permanecen dos o tres sesiones tras que empiece la recuperación. (Ejemplos: Pierna Rota, Quemaduras de Segundo Grado, Culpabilidad Incapacitadora, Fobia Inducida por Trauma).

Consecuencias Extremas: Cancelan 8 Puntos de Estés. Son permanentes, y cambian un Aspecto del personaje de manera definitiva.