

REFERENCIA RÁPIDA PARA JUGADORES

ORDEN DE INICIATIVA

En cada ronda, los personajes pueden jugar un turno rápido (▶▶) o un turno lento (▶▶▶). Los turnos rápidos de los PJs van antes que los turnos rápidos de los PNJs, y los turnos lentos de los PJs van antes que los turnos lentos de los PNJs. Además, todos los personajes obtienen una reacción (↵) por ronda.

ACCIONES

Cada acción se puede usar solo una vez por turno (a menos que se especifique lo contrario).

- ▶ **Acometida:** llevas a cabo un ataque. Puedes gastar 2 puntos de concentración (y ▶) para llevar a cabo otra Acometida con una segunda arma. Si fallas, puedes gastar 1 punto de concentración para causar un rasguño.
- ▶ **Destrarse:** te mueves 1,5 metros sin activar Acometidas reactivas.
- ▶ **Interactuar o Usar una habilidad:** interactúas con un objeto del entorno o usas una de tus habilidades no de ataque.
- ▶ **Moverse:** te mueves hasta tu valor de movimiento (puedes usar esta acción más de una vez por turno).
- ▶ **Obtener ventaja:** haces una prueba de habilidad contra la defensa correspondiente de tu objetivo. Si la superas, obtienes una ventaja en tu siguiente prueba que usa una habilidad distinta contra ese mismo objetivo.
- ▶ **Prevenirse:** alzas el escudo o te pones a cubierto. Todos los ataques contra ti sufren una desventaja.
- ▶▶ **Agarrar:** haces una prueba de Atletismo contra la Defensa física del objetivo. Si la superas, el objetivo queda Retenido (mientras permanece en tu cercanía).
- ▶▶ **Empujar:** haces una prueba de Atletismo contra la Defensa física del objetivo. Si la superas, desplazas al objetivo 1,5 metros.
- ▶▶ **Prepararse:** preparas una acción ▶ para usarla como respuesta a un detonante, como, por ejemplo, otra acción o un estado.
- ▶▶ **Recuperarse:** una vez por escena, tiras tu dado de recuperación para recuperar salud y/o concentración.
- ▷ **Charlar:** hablas (sin necesidad de realizar una prueba).
- ▷ **Soltar:** dejas caer algo que estás sosteniendo.

REACCIONES

- ↵ **Acometida reactiva:** cuando un enemigo abandona tu cercanía, gastas 1 punto de concentración para realizar un ataque con armas cuerpo a cuerpo o ataque sin armas contra ellos.
- ↵ **Ayudar:** antes de que un aliado haga una prueba en la que podrías ayudarlo, gastas 1 punto de concentración para otorgarle una ventaja en dicha prueba.
- ↵ **Esquivar:** cuando eres el objetivo de un ataque, gastas 1 punto de concentración para imponer una desventaja a dicho ataque.
- ↵ **Evitar peligro:** haces una prueba de Agilidad para evitar un peligro como, por ejemplo, un choque o una caída (CD 15 o equivalente al resultado de la prueba de un enemigo).

USO DE LOS D6 COMO DADOS DE TRAMA



CÓMO GASTAR UNA OPORTUNIDAD

Si obtiene una Oportunidad (🎯) en el dado de trama o un 20 natural, el jugador puede elegir una de las opciones siguientes:

- ▶ **Ayudar a un aliado.** La siguiente prueba que hace un aliado de tu elección obtiene una ventaja.
- ▶ **Impacto crítico.** Cuando haces un ataque, cambia un impacto a impacto crítico (para infligir el máximo daño posible).
- ▶ **Influir sobre la narrativa.** Tus acciones provocan un giro positivo en la trama.
- ▶ **Recobrar la compostura.** Recuperas 1 punto de concentración.

CÓMO ENFRENTARSE A UNA COMPLICACIÓN

Si en una tirada se sufre una Complicación (💣) en el dado de trama o un 1 natural, la DJ puede elegir una de las opciones siguientes:

- ▶ **Distracción.** El PJ pierde 1 punto de concentración.
- ▶ **Influir sobre la narrativa.** Las acciones del PJ provocan un giro negativo en la trama.
- ▶ **Perjudicar a un aliado.** La siguiente prueba que hace un PJ sufre una desventaja.

EJEMPLOS DE GIROS DE TRAMA EN COMBATE

Oportunidad	Complicación
Llegan los refuerzos aliados.	Llegan los refuerzos enemigos.
Un enemigo herido huye o se rinde.	Un PNJ amistoso queda Inconsciente.
Un transeúnte inocente se pone a salvo.	Un aliado o un inocente están en peligro.
Un enemigo suelta su arma o equipo.	Sueltas o dañas tu arma o equipo.
Un spren se manifiesta de una forma que te ayuda.	Un spren se manifiesta de una forma que te distrae.

EJEMPLOS DE GIROS DE TRAMA EN CONVERSACIONES

Oportunidad	Complicación
Te acuerdas de un hecho útil y relevante.	Algo que creías saber resulta ser falso.
Un observador queda impresionado contigo.	Un observador se mofa de ti.
Un spren revela información inesperada.	Un spren traiciona tus emociones o te avergüenza de otra manera.
Evitas que alguien se dé cuenta de tus verdaderas intenciones.	De manera accidental, revelas información que querías mantener en secreto.

TIRADAS DE LESIÓN

Tira un d20 y aplica los modificadores siguientes:

- ♦ **Armadura:** añade el valor de desvío de la armadura que lleves puesta.
- ♦ **Capacidades:** añade los modificadores de talentos u otras capacidades.
- ♦ **Lesiones:** resta 5 al resultado de la tirada por cada lesión que tengas.

Tirada de lesión	Duración
-6 o menos	Muerte. Mueres.
-5 a 0	Lesión permanente. Sufres una lesión permanente.
1 a 5	Lesión grave. Sufres una lesión temporal con una duración de 6d6 días.
6 a 15	Lesión leve. Sufres una lesión temporal con una duración de 1d6 días.
16 o más	Herida superficial. Sufres una lesión temporal durante lo que queda del día.

A continuación, elige un efecto de lesión (o tira un d8).

d8	Efecto	Sugerencias narrativas
1 o 2	Agotado [-1]	Cualquier lesión que reduce tu resistencia general.
3	Agotado [-2]	Cualquier lesión que reduce tu resistencia general.
4 o 5	Ralentizado	Pie o pierna lesionados, o cualquier lesión que reduce tu velocidad general.
6	Desorientado	Lesión en la cabeza, o lesión extensa que afecta a tus sentidos.
7	Sorprendido	Te sientes abrumado por la conmoción de una lesión.
8	Solo puedes usar una mano	Mano o brazo lesionados, o cualquier lesión que reduce tu coordinación general.

ESTADOS

Afligido. Al final de cada uno de tus turnos, sufres la cantidad de daño del tipo especificado.

Agotado. Cada vez que haces una prueba, aplicas una penalización igual al número indicado; esta penalización es acumulativa. Después de un descanso largo, reduces la penalización por Agotado en 1.

Aturdido. En tu turno, obtienes dos ▶ menos y no obtienes una ↵.

Concentrado. Las capacidades te cuestan 1 punto menos de concentración.

Desorientado. No puedes usar reacciones (↵). Tus sentidos están ofuscados y tus pruebas de Percepción (y similares que se valgan de tus sentidos) sufren una desventaja.

Empoderado. Hasta el final de esta escena, obtienes una ventaja en todas las pruebas y tu Investidura se recupera al máximo al inicio de cada uno de tus turnos.

Inconsciente. Tu valor de movimiento pasa a ser 0 y quedas Tumbado. No puedes interactuar con tu entorno ni usar acciones ni reacciones. Puedes poner fin a dicho estado cuando te cures o al final de cualquiera de tus turnos.

Inmovilizado. Tu valor de movimiento pasa a ser 0 y no puedes moverte ni ser movido.

Mejorado. Obtienes la bonificación de atributo especificada (no cambia tus defensas, salud, concentración ni Investidura).

Ralentizado. Tu valor de movimiento se reduce a la mitad.

Resuelto. Cuando fracasas en una prueba, puedes añadirle una Oportunidad y poner fin al estado Resuelto.

Retenido. Tu valor de movimiento pasa a ser 0. Sufres una desventaja en todas las pruebas que no son para escapar de tus ataduras.

Sorprendido. No obtienes una ↵ al inicio del combate, no puedes jugar un turno rápido y obtienes una ▶ menos.

Tumbado. Yaces en el suelo, estás Ralentizado y los ataques cuerpo a cuerpo contra ti obtienen una ventaja. Puedes Prevenirte sin cobertura. Puedes usar ▶ y gastar 1,5 metros de movimiento para levantarte y poner fin a este estado.