





Si un protagonista quiere superar una situación (física o mental) durante un momento de tensión que suponga un riesgo para él, dirá qué pretende hacer y cuál es su objetivo. A continuación...

-  Lanza 1d10 emulando el riesgo que supone para su integridad. Siempre tiene disponible este dado, como mínimo, para realizar la tirada.
-  Puede añadir 1d10 extra si alguno de sus trasfondos puede serle de ayuda (únicamente cuenta el valor del dado más alto y tiene que explicar cómo su trasfondo le es de ayuda).
-  Puede gastar 1 único punto de ímpetu para sumar +2 antes de la tirada (siempre que tenga reservas).
-  Y, en última instancia, puede quemar una posesión preciada para sumar +2 antes de la tirada (solo una, este objeto se elimina de la partida).






El resultado final:

- 4 - **En manos del Horror.** El Horror decide si el protagonista puede superar la situación. En caso positivo le ofrece un trueque severo. En caso negativo, le aplica una única consecuencia negativa.
- 5-8 **El Horror pide algo a cambio.** El protagonista puede superar la situación pero algo no sale como él espera. El Horror le aplica un trueque habitual.
- 9 + **La calma.** El protagonista supera la situación, tal y como pretendía.

PENALIZADOR, pág. 36

Si un protagonista está en clara **desventaja frente a una tirada de riesgo o de horror**, recibe un penalizador: añade 1d10 a su tirada y únicamente cuenta el dado de menor valor.

Si un protagonista se enfrenta al horror (una manifestación en cualquiera de sus formas), el Horror le pedirá hacer una tirada para determinar las consecuencias. Entonces, el protagonista...

-  Lanza 1d10 emulando el riesgo que supone para su integridad. Siempre tiene disponible este dado, como mínimo, para realizar la tirada.
-  Puede añadir 1d10 extra si quiere aferrarse a sus creencias para solventar esta situación (únicamente cuenta el valor del dado más alto y tiene que explicar cómo su creencia le es de ayuda).
-  Puede gastar 1 único punto de ímpetu para sumar +2 antes de la tirada (siempre que tenga reservas).
-  Y, en última instancia, puede quemar una posesión preciada para sumar +2 antes de la tirada (solo una, este objeto se elimina de la partida).
-  Al resultado final, hay que restarle el valor del dado del caos.

El resultado final:

- 4 - **Perder el control.** El protagonista no puede controlar su subconsciente y pierde el control de sus actos por un momento. Si ha decidido lanzar el dado extra para aferrarse a sus creencias, estas se quiebran y se pierden (no podrá volver a usarse ese dado extra). El resto de jugadores de la mesa decide una acción que hará el protagonista y este obtiene dos estados. Tiene que contestar a: *¿Qué ha sucedido?*
- 5-8 **Un trauma.** El protagonista puede mantener la compostura para no cometer un acto que llame la atención. Aun así, recibe un estado. Tiene que contestar a: *¿Cómo te sientes después de enfrentarte a la oscuridad?*
- 9 + **Sereno.** El protagonista puede mantener la calma y superar el momento aferrándose a uno de sus pilares de estabilidad o a sus creencias. Tiene que contestar a: *¿Cómo has conseguido mantener la calma frente a la oscuridad?*

OBTENER INFORMACIÓN, pág. 24

El protagonista no lanza dados, en su lugar:

- ➔ **Obtiene información completa** (del lugar, objeto o persona) si un trasfondo puede serle de utilidad. Además, puede gastar 1 punto de ímpetu para «crear una verdad» o «ir más allá de lo evidente».
- ➔ **Obtiene información sesgada** (del lugar, objeto o persona) si no posee un trasfondo que pueda serle de ayuda.

TRUEQUES. EL MANTEL DE LAS CONSECUENCIAS, pág. 25 y 27

- ➔ **Trueque severo:** Propones 2 consecuencias (1 aparición y 1 quebranto) y el protagonista elige 1. Además, eliges una extra.
- ➔ **Trueque habitual:** Propones 2 consecuencias (1 aparición y 1 quebranto) y el protagonista elige 1.

Tipos de consecuencias:

Las **apariciones** afectan al entorno

Los **quebrantos** afectan a los protagonistas

EL DADO DEL CAOS, pág. 29

- ➔ Simula el avance y la filtración del horror a través del escenario.
- ➔ Es un penalizador fijo (solo) a las tiradas de horror.

Si el dado del caos marca:

- 1: La oscuridad está presente pero de un modo muy sutil.
- 2: La oscuridad empieza a afectar a las personas que rodean a los protagonistas: depresión, miseria y almas en condena.
- 3: Cambios en el plano real y sobrenatural.
- 4: La oscuridad preparará el último paso para sumir aquel lugar en la penumbra más absoluta.

ENTREGAR TU ALMA A LA OSCURIDAD, pág. 30

El protagonista se abandona al horror antes de acumular 5 estados. Como consecuencia, el valor del dado del caos se reduce a 1 automáticamente.

EL ÍMPETU, pág. 31

Cómo los protagonistas pueden gastar puntos de ímpetu y para qué:

- ➔ 1 único punto antes de una tirada de riesgo o de horror = **+2**.
- ➔ 1 único punto para **apoyar a un compañero** cercano antes de una tirada de riesgo o de horror = **+2** (el aporte puede ser de personajes).
- ➔ 1 punto para **crear una verdad**. Puede crear una pista (en forma de objeto, persona, símbolo, lugar..., relacionado con sus trasfondos) que lo ayude a comprender qué se esconde en las sombras. Tiene que contestar a: *¿Qué hallazgo has conseguido revelar?* Y puede preguntar al Horror: *¿De qué forma está vinculado con mi viaje?*
- ➔ 1 punto para **ir más allá de lo evidente**. Puede hacer una pregunta abierta al Horror sobre el lugar, objeto o persona del que quiera obtener información (relacionado con sus trasfondos). El Horror contesta la verdad.
- ➔ El grupo al completo puede invertir 4 puntos de ímpetu (repartidos como quieran) para **mejorar el entorno** = **-1** en el dado del caos. Tienen que contestar a: *¿Qué ha pasado y de qué forma ha mejorado el entorno?*

UN LUGAR TRANQUILO, pág. 33

- ➔ Hasta 2 veces por sesión y protagonista.
- ➔ Permite recobrar 1 punto de ímpetu o 1 estado.
- ➔ Contestar a: *Ahora que has conseguido un poco de paz... ¿Qué crees que está pasando?* Se crea una escena para **elucubrar una hipótesis**:
 - ➔ Si van por el camino correcto, dado del caos =
 - ➔ Si van por el camino erróneo, dado del caos +1

ENFRENTARSE A UN ENEMIGO, pág. 35 o A UN COMPAÑERO, pág. 36

Enfrentarse a un enemigo provoca una tirada de riesgo. Con 1 éxito derrota al enemigo. Tiene que responder a: *¿De qué forma has conseguido acabar con la amenaza?*

Entre compañeros, ambos lanzan 1d10 (+extras) y gana el que saque mejor resultado. Si empatan, ambos pierden y les asignas una consecuencia.