

MOV. BASICOS

EVALUAR LA SITUACIÓN

Cuando tú **evalúas la situación**, tira con **CREATIVIDAD**. Con un 7-9, haz una pregunta. Con un 10+, haces dos. Obtén +1 en adelante al actuar sobre las respuestas.

- ¿Qué puedo usar aquí para _____?
- ¿Quién o qué es la mayor amenaza?
- ¿A qué debo estar atento?
- ¿Cuál es mi mejor salida/entrada/camino?
- ¿Quién o qué está en mayor peligro?

SUPLICAR

Cuando **suplicas por ayuda, apoyo o acción a un NPC** al que le importa lo que piensas, tira con **HARMONÍA**. Con un tiro de 7-9, necesitarán algo más -evidencia de que es el camino correcto, guía para hacer la mejor elección o algún recurso para ayudarlo- antes de actuar. El GM te dirá que necesita. Con un 10+, actuarán inmediatamente dando su mayor esfuerzo hasta que la situación cambie.

AYUDAR

Cuando tomas la acción apropiada para **ayudar a un compañero**, marca 1-fatiga para dar +1 a su tiro (después del tiro). No puedes ayudarlo de esta manera en un intercambio de combate.

MOV. BALANCE

VIVE ACORDE A TU PRINCIPIO

Cuando **actúes de acuerdo con los valores de un principio**, marca 1-fatiga para tirar con ese principio en lugar de cualquier atributo con el que normalmente tirarías.

LLAMADO

Cuando pidas **abiertamente a alguien que viva de acuerdo a su principio**, aleja tu balance del centro, luego nombra y tira su principio. Con un hit, pide que actúen como tú dices; deben hacerlo o marcar una condición. Con un 7-9, desafían tu visión del mundo a su vez; marca 1-fatiga o mueve tu balance como ellos elijan. Si falla, pueden exigir que actúes de acuerdo con uno de tus principios en su lugar; marca una condición o actúa como ellos piden.

NEGAR UN LLAMADO

Cuando **niegas a un NPC que te pide que vivas acorde con tu principio**, tira con ese principio. Con un hit, actúa como dicen o marca 1-fatiga. Con un 10+, sus palabras calan fuerte; también debes mover tu balance hacia el principio invocado. Con un fallo, te mantienes fuerte: borra una condición, borra 1-fatiga, o mueve tu balance, tu elección.

HABILIDADES Y ENTRENAMIENTO

Cuando **confías en tus habilidades y entrenamiento** para superar un obstáculo, obtener nuevos conocimientos o realizar una costumbre familiar, tira con **ENFOQUE**. Con un hit, lo haces. Con un 7-9, lo haces de manera imperfecta: el GM te dice cómo tu enfoque podría tener consecuencias inesperadas; acepta esas consecuencias o marca 1-fatiga.

TENTAR A LA SUERTE

Cuando **tientas a la suerte** en una situación de riesgo, di lo que quieres hacer y tira con **PASIÓN**. Con un hit, lo haces, pero te cuesta; el GM te dice que es lo que costó. Con un 10+, tu audacia rinde frutos a pesar del costo; el GM te dice que otra afortunada oportunidad cae en tu regazo.

INTIMIDAR

Cuando **intimidás a un NPC** para que retroceda o se rinda, tira con **PASIÓN**. Con un hit, ellos eligen uno. Con un 10+, tú eliges uno, ellos no pueden elegir después.

- Corren para escapar o conseguir refuerzos.
- Retroceden, pero vigilan.
- Se rinden con algunas estipulaciones.
- Te atacan, pero sin balance; el GM marca una condición en ellos.

RESISTIR A MOVER TU BALANCE

Cuando **resistas a que un NPC mueva tu balance**, tira. Con un hit, mantienes tu balance actual a pesar de sus palabras o acciones. Con un 10+, elige dos, Con un 7-9, elige uno:

- Borra una condición o marca crecimiento actuando acorde para demostrar que están equivocados.
- Mueve su balance hacia el principio opuesto.
- Aprender cual es su principio (Si tienen uno): si ya lo sabes toma +1 en adelante contra ellos.

En un fallo, ellos saben exactamente que decir para ponerte fuera de balance; marca una condición y el GM moverá tu balance dos veces.

PERDER EL BALANCE

Si tu balance se mueve fuera de los límites de tu medidor, tú **pierdes tu balance**. Te obsesionas con ese principio hasta un punto que no es saludable para ti ni para nadie a tu alrededor. Elige uno de los siguientes:

- Cede o ríndete ante la oposición.
- Pierdes el control de ti mismo de una manera destructiva y dañina.
- Toma una acción extrema acorde al principio excedido, luego huye.

Luego, cuando hayas tenido tiempo para recuperarte y volverte a centrar, mueve tu centro un paso hacia el principio que excedió y borra todas tus condiciones y fatiga. Reestablece tu balance a tu nuevo centro.

GUIAR Y CONSOLAR

Cuando intentas honestamente **guiar y consolar** a otra persona, tira con **HARMONÍA**. Con un hit, eligen uno:

- Ellos aceptan tu guía y consuelo. Pueden borrar una condición o 2-fatiga, y puedes hacer una pregunta; Ellos deben contestar honestamente.
- Ellos se cierran. Te imponen una condición y tu cambias su balance en respuesta.

En un 10+, si aceptan tu guía y consuelo, también puedes mover su balance.

ENGAÑAR

Cuando **engañas a un NPC**, tira con **CREATIVIDAD**. Con un hit, ellos caen en el engaño y hacen lo que quieres por ahora. Con un 7-9 elige uno, con un 10+, elige dos:

- Tropiezan; Toma +1 en adelante al actuar contra ellos.
- Actúan tontamente; El GM te dice que oportunidad adicional te brindan.
- Se comprometen demasiado; son engañados por algún tiempo.

PREG. CRECIMIENTO

Al final de cada sesión, cada jugador responde las siguientes preguntas:

- ¿Aprendiste algo desafiante, emocionante o complicado sobre el mundo?
- ¿Detuviste una amenaza peligrosa o resolviste un problema de la comunidad?
- ¿Guiaste a un compañero hacia el balance, o terminaste la sesión en tu centro?

Cada jugador responde a la pregunta única de crecimiento de su playbook. Por cada si, marca un crecimiento. Cuando hayas marcado cuatro crecimientos, toma un avance de crecimiento.

LIMPIAR CONDICIONES

- **Miedo:** Huye del peligro o dificultado.
- **Enojado:** Rompe algo importante o arremete contra un compañero.
- **Culpable:** Haz un sacrificio personal para absolver tu culpa.
- **Inseguro:** Realiza acciones temerarias sin considerar a tus compañeros.
- **Preocupado:** Busca orientación de un mentor o figura poderosa.



INTERCAMBIOS DE COMBATE

PASOS DE COMBATE

1 El GM elige un acercamiento para cada NPC o grupo de NPC en el intercambio; El GM mantiene su elección en secreto.

2 Cada PC de cada jugador en el intercambio elige un acercamiento para su PC. Si múltiples jugadores tienen PCs en el intercambio, se pueden hablar para coordinarse. Sus elecciones pueden ser públicas, pero si los PCs se oponen, pueden mantener sus elecciones en secreto y revelarlas después.

3 El GM revela que eligió para cada NPC, y los PCs que se oponían, cada uno revelan sus acercamientos secretos.

4 Todos los combatientes que eligieron **defender y maniobrar**, resuelven su acercamiento.

5 Todos los combatientes que eligieron **avanzar y atacar**, resuelven su acercamiento.

6 Todos los combatientes que eligieron **evadir y observar**, resuelven su acercamiento.

7 Todos los personajes que perdieron su balance o fueron incapacitados, ahora resuelven esos resultados.

Después del Intercambio

- Los efectos completos de un PC **incapacitado** o **desbalanceado** se resuelven fuera del intercambio de combate.
- **Cuando un personaje es incapacitado**; no pueden actuar más. Los detalles exactos de como son incapacitados pueden ser establecidos fuera del intercambio de combate -pero casi siempre, un personaje incapacitado es una oportunidad de oro para el GM de hacer otro movimiento-.
- **Después de que un intercambio termina**, no hay ningún requerimiento para comenzar otro intercambio.
- Si **múltiples combatientes quieren seguir combatiendo**, entonces otro intercambio inicia. Esto también cubre situaciones en las cuales un lado solo quiere defender o evadir.
- Si **solo un combatiente (o un lado de combatientes) quiere seguir luchando** -al extremo de que sus objetivos no se defenderan de golpes que vienen- entonces un intercambio no es necesario. Los atacantes simplemente infligirán fatiga o condiciones en sus objetivos.
- Si **ningún combatiente está interactuando con ningún otro**, no hay necesidad de un intercambio en absoluto.
- Si **todos los combatientes en un lado del conflicto son derrotados**, incapaces de continuar peleando el alguna manera, entonces no se necesitan más intercambios!

MOVIMIENTOS DE COMBATE

PARA PERSONAJES

Cuando resuelvas tu acercamiento, tira con el estado apropiado:

- **Defender y maniobrar** tira con **ENFOQUE**
- **Avanzar y atacar** tira con **PASION**
- **Evadir y observar** tira con **CREATIVIDAD** o **HARMONÍA**, a elección del jugador.

Con un **7-9**, usa una técnica básica o una experta. Con un **10+**, elige uno de esta lista:

- Marca 1-fatiga para usar una técnica aprendida.
- Usa una técnica practicada.
- Usa dos técnicas básicas o expertas diferentes.

Con un fallo, tropiezas, pero puedes alejar tu balance del centro para usar una técnica básica.

PARA NPCs

Los NPC siempre usan una cantidad de técnicas igual a **1+** su balance, elegidos por el GM.

ESTADOS

Algunas técnicas dentro de un intercambio de combate asignan estados a los personajes basados en la ficción, tal como un personaje siendo atrapado por técnicas de hielo o metal. Las técnicas pueden asignar lo siguiente:

ESTADOS NEGATIVOS

- **CONDENADO**: Estás en grave peligro; marca 1-fatiga cada pocos segundos (o cada intercambio) hasta poder liberarte.
- **DEBILITADO**: Estás ralentizado y fuera de balance -marca 1-fatiga o toma -2 a todas las acciones físicas (PC) / Elige una técnica menos (NPC).
- **ATRAPADO**: Estás completamente atrapado, debes marcar una combinación de tres condiciones o fatiga para escapar.
- **ATURDIDO**: Atrapado con la guardia baja; No puedes actuar o responder por unos segundos hasta recuperarte.

ESTADOS POSITIVOS

- **EMPODERADO**: Tus habilidades son naturalmente más fuertes en este momento: Borra 1-fatiga al final del intercambio.
- **FAVORECIDO**: Te animan las circunstancias: Elige una técnica básica o experta adicional en el siguiente intercambio, aún en un fallo.
- **INSPIRADO**: Estás listo para lo que sea: Borra Inspirado para mover tu balance hacia el principio de tu elección.
- **PREPARADO**: Estás listo para lo que viene: Borra Preparado para tomar **+1** en un tiro apropiado (después del tiro) o para evitar marcar una condición.

TÉCNICAS BÁSICAS

DEFENDER & MANIOBRAR

TIRA CON ENFOQUE

PREPARARSE

Marca 1-fatiga para prepararte a ti mismo o a tu entorno, asignando o limpiando un estado ficticio apropiado de personajes cercanos o a ti mismo.

REPRESALIA

Prepárate para los golpes. Cada vez que un enemigo inflija fatiga, una condición, o mueva tu balance en el intercambio, inflige 1-fatiga a ese oponente.

TOMAR UNA POSICIÓN

Muévete a una nueva posición. Retirarse/Confrontarse con un oponente, Superar un estado negativo o peligro, establecer una posición ventajosa o huir de la escena. Cualquier oponente que se enfrente a tí puede marcar 1-fatiga para bloquear esta técnica.

AVANZAR & ATACAR

TIRA CON PASIÓN

GOLPEAR

Golpea a un oponente al alcance, obligándolo a: marcar 2-fatiga, marcar una condición o alejar su equilibrio del centro, según su elección. Marca 1-fatiga para elegir martillarlos con tus golpes, obligándolos a marcar 2-fatiga o golpear cuando están débiles para infligir una condición.

PRESIONAR

Impresiona o intimida a un oponente. Elige un acercamiento : Él no puede elegir usar ese enfoque para el siguiente intercambio.

APLASTAR

Marca 1-fatiga para destruir o desestabilizar algo en el entorno -posiblemente infligiendo o superando un estado positivo o negativo ficticio apropiado.

EVADIR & OBSERVAR

BORRA 1-FATIGA Y TIRA CON CREATIVIDAD O HARMONÍA

PROBAR BALANCE

Marca 1-fatiga para desafiar el balance de un oponente en combate. Pregunta cual es su principio; deben contestar honestamente. Si ya conoces su principio, en su lugar mueve su balance lejos del centro al cuestionar sus creencias y perspectivas.

REFORZAR O ENTORPECER

Ayuda o impide a un PC cercano, infligiendo un estado apropiado.

COMPROMETERSE

Recentra tu balance en medio del combate. Mueve tu balance hacia uno de tus principios; La próxima vez que Vivas acorde a tus principios no marques fatiga.

HOJA DE CREACIÓN DE CAMPAÑA

ELIGE UNA ERA:

Ch o o s e a **Sc o p e**:

Custom Era:

Ch o o s e a **Gr o u p F o c u s**:

- To defeat [dangerous foe]
- To protect [place, idea, culture, person, thing]
- To change [culture, society, place, person]
- To deliver [person, thing] to [place, culture, person]
- To rescue [person, thing]
- To learn [idea, culture, training, history]

g r o u p f o c u s d e t a i l s:

Detail yo ur **In c i t i n g I n c i d e n t**:

a c t 1:

a c t 2:

a c t 3:

LO C A T I O N : _____

Act 1:

- We befriended [ally] who gave us access to [valuable item].
- We discovered a secret hidden by [powerful figure].
- We did something fun, but drew the ire of [powerful figure] in the process.
- We learned the frightening plans of [powerful foe].

Act 2:

- We stole [valuable item] from [powerful foe].
- We discovered a terrible truth about [location or powerful figure].
- We defended [ally or place] from [powerful foe].
- We destroyed [valuable item] and drew the ire of its owner, [powerful foe].

Act 3:

- We fought and barely defeated [powerful foe].
- We narrowly escaped capture by [powerful foe].
- We saved or rescued [ally] from [powerful figure].
- We were saved from [powerful foe] by [ally], to their own detriment.

⊕ **Allies & Enemies** ⊕

