

NOMBRE  
DESCRIPCIÓN

EGO

CORRUPCIÓN

IMPULSO



PROFESIONAL



SOCIAL



PERSONAL

DESCRIPTOR  
Principal

Cualidad

Cualidad

Cualidad

Descriptor

Descriptor

Descriptor

Descriptor

Foco

Foco

Foco Corrupción

DESCRIPTOR  
Principal

Cualidad

Cualidad

Cualidad

ESTADO



RASGUÑO



HERIDA



HERIDA GRAVE



MORIBUNDO

FOTO

NOTAS Y OBJETOS

DESCRIPTORES  
TEMPORALES

ESTADOS Y CRISIS



NO	Grado
6	Rutinario
9	Fácil
12	Sencillo
15	Media
18	Difícil
21	Temerario
24	Imposible

#### Situación de Conflicto

1. Determinar dificultad base.
2. Activar descriptor del personaje.
3. Activación de **1d12N** (desventaja).
4. Activación de **1d12R** (ventaja).
5. Activación de foco: la fuerza del foco se reduce en 1. Con fracaso el Ego actual baja en 1 (si baja de 4, crisis)

NE o NF	Éxito	Resultado
NF 7 +	No	4 consecuencias
NF 4 a 6	No	2 consecuencias
NF 1 a 3	No	Éxito a cambio de 2 consecuencias
NE 0 a 2	Sí	Obtiene 0 impulsos
NE 3 a 5	Sí	Obtiene 1 impulsos
NE 6 a 8	Sí	Obtiene 3 impulsos
NE 9 +	Sí	Obtiene 5 impulsos

#### Impulsos

- Reducción del tiempo necesario.
- Pasar desapercibido.
- Obtener información adicional.
- Ayudar o perjudicar otra tirada.
- Zafarse temporalmente de un peligro.
- Expandir el éxito.
- Causar buena impresión.
- Tomar un recurso para sí.
- Ganar confianza (si se activó un Foco).

#### Reserva de impulsos

- Realizar tirada en ventaja +**1d12R**
- Generar impacto narrativo (**1d12**)
- Al finalizar un capítulo: recuperar descriptores, cambiarlos o regenerar Focos.