

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.