

NIVELES Y ESCALA		
Nivel	Adjetivo	Descripción
1	Débil	Débil, mínimo humano
2	Pobre	Por debajo del promedio
3	Medio	Promedio Humano
4	Aceptable	Por encima del promedio
5	Bueno	Humano excepcional
6	Grandioso	Humano extraordinario
7	Increíble	Superhumano menor
8	Asombroso	Superhumano
9	Fantástico	Superhumano mayor
10	Supremo	Divino, superhumano máximo

TESTS		
Esfuerzo	Dificultad	= Resultado
Habilidad - en uso +d6	Habilidad opuesta +d6	

ACTIVANDO CUALIDADES		
"Dado que [Cualidad], obtengo [Ventaja/Problema]" o "Tengo [Ventaja/Problema] porque [Cualidad]"		

ACTIVATION de CUALIDADES		
Las Cualidades pueden activarse así:		
Determinación	Gasta un Punto de Determinación	
Maniobras	Realiza una acción y haz un test con una habilidad adecuada sea contra una habilidad apropiada del blanco o una dificultad establecida por el DJ Con un éxito moderado o mejor, activa la cualidad	
Tácticas	Un personaje puede escoger aceptar Problema para activar una Cualidad, como aceptar una Dificultad Incrementada a la hora de defenderse contra ataques a cambio de activar una Cualidad para ganar un Esfuerzo Mejorado al realizar ataques	
Gratuita	Los jugadores que activan una Cualidad para crear Problemas a sus propios personajes pueden hacerlo automáticamente ganando PD por el problema. Los DJ que activen una Cualidad para crear Problemas al personaje pueden hacerlo automáticamente otorgando PD al jugador.	

PUNTOS DE REFERENCIA				
Nivel	Peso	Material	Distancia	Velocidad
1	Ladrillo	Cuero	Un par de metros	Sprint
2	Niño	Plástico	Cruzar la calle	Delfín, caballo
3	Saco pesado	Ladrillo	Una manzana	Coche, guepardo, halcón
4	Persona	Aluminio	Varias manzanas	Bólido veloz
5	Ciclomotor	Hormigón	10-20 manzanas	Helicóptero veloz
6	Coche	Piedra	Unos pocos km.	Jet de pasajeros
7	Tanque o autobús	Hierro	Decenas de km.	Velocidad del sonido
8	Jet o tren	Acero	Cientos de km.	Supersónico
9	Edificio	Diamante	Miles de km.	Velocidad de fuga
10	Montaña	Inobtablo	Prácticamente a cualquier lugar	Casi la velocidad de la luz

RESULTADO		
Resultado	Grado	
-5 o menos	<b>Fallo Masivo</b> (menos tres grados): El esfuerzo falla espectacularmente.	
-3 a -4	<b>Fallo Mayor</b> (menos dos grados): El esfuerzo falla significativamente.	
-1 a -2	<b>Fallo Moderado</b> (menos un grado): El esfuerzo falla.	
0	<b>Éxito Marginal</b> (cero grados): El esfuerzo tiene un éxito escaso aunque puede considerarse fallo.	
1 a 2	<b>Éxito Moderado</b> (un grado): El esfuerzo tiene éxito.	
3 a 4	<b>Éxito Mayor</b> (dos grados): El esfuerzo tiene un éxito significativo.	
5 o más	<b>Éxito Masivo</b> (tres grados): El esfuerzo tiene un éxito espectacular.	

VENTAJAS*	PROBLEMAS*
<b>Esfuerzo Mejorado:</b> Incrementa el Esfuerzo de tu prueba en +2.	<b>Reto:</b> Un Reto añade un nuevo detalle o elemento a la historia que crea un problema al personaje
<b>Perspicacia:</b> Consigue una pista o consejo del DJ sobre un tema de tu elección.	<b>Compulsión:</b> El personaje tiene que actuar de una manera particular en esa página.
<b>Potenciar Habilidad:</b> Incrementa una habilidad de tu elección (atributo o poder) en 1 nivel durante una página.	<b>Incapacitada:</b> El personaje pierde una habilidad para esa Página. También incluye que que una habilidad no funcione de manera normal.
<b>Recuperarse:</b> Recobra Aguante hasta máximo de Fuerza o Voluntad o elimina efectos continuados de un poder.	<b>Dificultad Incrementada:</b> El personaje sufre un +2 a la dificultad de la prueba.
<b>Retcon:</b> Cambia retroactivamente algún elemento de la historia de una manera convincente, añadiendo detalles.	<b>Viñeta Perdida:</b> El personaje pierde una viñeta debido a una distracción, aturdimiento momentáneo.
<b>Proeza:</b> Puedes realizar una proeza.	

\* sólo puede ser activada una vez por Cualidad y por página



DISTANCIAS (ALCANCE)	
Personal	Lo suficientemente cerca para tocar a alguien o tenerlo junto a ti. Te puedes comunicar por susurro
Corto	Lo suficientemente cerca para golpear a alguien en combate cuerpo a cuerpo o dispararle a quemarropa.
Extendido	Fuera de rango para ataques próximos pero aún rango de armas de fuego o ataques distancia. TE puedes comunicar gritando.
Visual	Tan lejos como pueda alcanzar la vista. Puedes distinguir formas y contornos, pero no individuos. No puedes comunicar salvo por medios visuales o de larga distancia.
Más allá	Como en "más allá del alcance visual" Es un genérico para distancias mayores expresadas en términos generales o del mundo real (100 km, un continente).

CREANDO CUALIDADES	
Fallo	Significa que no aprendes o creas la Cualidad que estás buscando, aunque puedes intentarlo de nuevo
Éxito Marginal	Revela o crea la Cualidad que buscas, pero no la activa. Debes hacerlo por separado.
Éxito Moderado	Revela o crea la Cualidad que buscas y te permite una activación gratis.
Éxito Mayor	Igual que éxito moderado pero puedes activarlo dos veces gratis.
Éxito Masivo	Igual que éxito moderado pero puedes activarlo tres veces gratis.

GASTAR DETERMINACIÓN	
Activar Cualidad (tuya o de otro), Evitar Problema o Esfuerzo de Determinación (realizar un intento adicional)	

ATAQUE
<b>Cuerpo a Cuerpo (Contundente o Corte)</b>
Destreza +d6 vs Destreza* o Coordinación** +d6
<b>A distancia (Impacto o Perforante)</b>
Coordinación +d6 vs Destreza* o Coordinación** +d6
<i>Atacar a un blanco inmóvil - sea un objeto inanimado o incapaz de actuar – es dificultad 0.</i>
CONTUNDENTE O IMPACTO
<b>Fallo:</b> Tu ataque falla.
<b>Éxito Marginal:</b> Infinges la mitad del daño del ataque (redondeado hacia abajo).
<b>Éxito Moderado:</b> Infinges el daño del ataque
<b>Éxito Mayor:</b> Infinges el daño del ataque y puedes <b>derribar</b> al blanco (ver <b>RESULTADOS DE DERRIBO</b> )
<b>Éxito Masivo:</b> Infinges el daño del ataque y puedes <b>aturdir</b> al blanco. (ver <b>RESULTADOS DE ATURDIMIENTO</b> )
CORTE O PERFORACION
<b>Fallo:</b> Tu ataque falla.
<b>Éxito Marginal:</b> Infinges mitad de daño del ataque (redondeado hacia abajo).
<b>Éxito Moderado:</b> Infinges el daño del ataque
<b>Éxito Mayor:</b> Infinges el daño del ataque y puedes <b>aturdir</b> al blanco. (Ver <b>RESULTADOS DE ATURDIMIENTO</b> )
<b>Éxito Masivo:</b> Infinges el daño del ataque y puedes <b>matar</b> al blanco. (Ver <b>RESULTADOS DE MUERTE</b> )
<i>Un disparo dirigido incrementa la dificultad en +2 pero evita un resultado de muerte si lo deseas</i>

RESULTADOS DE DERRIBO
<b>Tira daño completo contra Fuerza del blanco</b>
<b>Fallo o Éxito Marginal</b> ningún efecto de derribo.
<b>Éxito Moderado</b> tumba en el suelo al blanco. Incorporarse es la acción de movimiento del blanco en la siguiente viñeta.
<b>Éxito Mayor o Masivo</b> lanza al blanco por los aires hasta el siguiente rango, normalmente de corto alcance a distancia extendida. El blanco gasta la siguiente viñeta en levantarse y no puede realizar ninguna acción. Si hay un obstáculo en el camino y el daño del atacante es mayor que el nivel de Material del obstáculo, el blanco lo atraviesa, sino el blanco golpea el obstáculo y se detiene.
RESULTADOS DE ATURDIMIENTO
<b>Tira daño completo contra la Fuerza del blanco</b>
<b>Fallo o Éxito Marginal</b> Ningún efecto de aturdimiento.
<b>Éxito Moderado</b> Aturde al blanco una página durante la cual el personaje no puede actuar.
<b>Éxito Mayor o Masivo</b> Reduce el Aguante del blanco a 0 y le deja inconsciente.
RESULTADOS DE MUERTE
<b>Tira daño completo contra Fuerza del blanco</b>
<b>Fallo o Éxito Marginal</b> Ningún otro efecto más que el daño a Aguante del ataque.
<b>Éxito Moderado</b> reduce el Aguante del blanco a 0 y le deja inconsciente.
<b>Éxito Mayor o Masivo</b> reduce el Aguante del blanco a 0 y le deja inconsciente. En la siguiente página y sucesivas, el personaje pierde un nivel de Fuerza. Cuando la Fuerza cae por debajo de 0, el personaje muere.
<i>Puedes evitar que tu Fuerza baje durante una página gastando un Punto de Determinación. La ayuda de otro personaje por una página detiene la perdida de Fuerza y estabiliza tu estado, dejándote inconsciente.</i>

ACCIONES Y REACCIONES
<i>Acciones</i>
<b>Agarrar</b> Cuando quieras agarrar o arrebatar algo de las manos de tu oponente haz una prueba de lo más bajo entre Destreza o Fuerza vs. la Fuerza de tu oponente
<b>Atacar</b> Normalmente un ataque afecta a un blanco a menos que tenga el extra de Explosión, en cuyo caso haz una única prueba de ataque y compara el esfuerzo contra la dificultad de cada blanco en el área afectada.
<b>Bloquear</b> Prepararse para un ataque o resistirlo con fuerza bruta. Bloquear sólo es efectivo contra ataques de impacto, contundentes y de Embestida. Hasta el comienzo de tu siguiente acción, te defiendes de estos 3 tipos de ataque usando Fuerza como una Reacción (en vez de Destreza o Coordinación).
<b>Buscar</b> Haz una prueba de Intelecto para buscar activamente un área. Buscar es una acción mientras que mantenerse alerta para percatarte de los sucesos en tu entorno es una reacción
<b>Defender</b> Si es la única acción que realizas en tu viñeta es reaccionar para defenderte, obtienes un +2 a todas las tiradas para hacerlo hasta el comienzo de tu próxima viñeta.
<b>Doblar y Romper</b> Para romper o dañar un objeto inanimado, haz una prueba de daño contra el nivel del Material. Con éxito dobla, rompe o agujerea en el objeto. Un fallo no tiene efecto.
<b>Embestir</b> Debes estar en Corta Distancia o + y ser capaz de usar tu movimiento para llegar a distancia personal con el blanco en esa misma viñeta. Un Ataque de Embestida hace un daño igual al mayor entre tu Fuerza +1 o Movimiento +1. Tira una prueba de Destreza contra la Coordinación o Destreza del blanco.
<b>Lanzar</b> Si tu Fuerza está 2 niveles por encima del nivel requerido para cargar un objeto, puedes lanzarlo a Distancia Corta. Por cada 2 niveles de Fuerza más te permite un +1 al alcance. Tratar de impactar a alguien con un objeto arrojadizo es una prueba de daño a distancia con un daño igual a la Fuerza usada para arrojarlo.
<b>Luchar</b> Cuando quieras agarrar e inmovilizar a un oponente, hasta una prueba de Destreza contra el mayor de entre Destreza o Coordinación del objetivo
<b>Maniobrar</b> Ejecuta cualquier número de acciones diferentes para aprender o crear una Cualidad y activarla para darte una Ventaja. Puedes realizar una contramaniobra para eliminar Ventajas que un oponente tenga sobre ti.
<b>Zafarse</b> Cuando estás atrapado por un oponente puedes tratar de escapar de la presa con una prueba de Destreza o Fuerza contra la Fuerza del Atacante.
<i>Reacciones</i>
<b>Agotamiento</b> Los personajes pueden esforzarse de forma continuada durante un número de páginas igual a su Fuerza x10 antes de sufrir agotamiento. Haz una prueba de Fuerza a nivel 0
<b>Esquivar</b> Establece dificultades de ataque tirando 1d6 + Coordinación. Si no puedes reaccionar no esquivas. Si tu esquiva consigue que el ataque sea un Fallo Masivo y es un arma u objeto lanzado, puedes elegir atraparlo y lanzarlo de vuelta como reacción, tirando una prueba de ataque normal. Usa Destreza para esquivar o parar ataques a corto alcance tirando 1d6 + Destreza para poner la dificultad del ataque. Si no puedes reaccionar, no puedes esquivar. Si tu evasión hace que el ataque sea un Fallo Masivo consigues un impacto automático en el atacante con un ataque a corto alcance obteniendo un éxito moderado.
<b>Evadir</b> Puedes optar por renunciar a tu siguiente viñeta para interponerte entre el objetivo de un ataque y el propio ataque siempre que este al alcance de tu movimiento incluso si no es tu viñeta. Te conviertes en el blanco y puedes defenderte contra el como una reacción. El atacante tiene un +2 en esfuerzo en el ataque contra ti.
<b>Interponerse</b>

PERSONAJES	PRO	CRD	FUE	INT	CON	VOL	AGU	Notas
Transeúnte	2	3	3	3	3	3	6	Una especialidad relacionada con la profesión a hobby.
Cultista	3	3	3	2	3	2	5	Ocultismo; cuchillo (daño de corte 3) u otras armas
Secuaz	3	2	3	2	3	3	6	Pistola (daño perforante 4) u otras armas
Ninja	4	4	3	3	3	3	6	Artes Marciales, Armas Ninja, Sigilo, Espada (daño corte 4), shuriken (daño perforante 2)
Oficial Policía	4	3	3	3	3	3	6	Criminología, Arma de Fuego, Investigación, Pistola (daño perforante 4), porra (contundente 4), radio, esposas (material fuerza 6)
Robot	2	2	4+	—	2	—	8	Soporte Vital 10
Soldado	4	3	4+	3	3	3	7	Armas de Fuego, Artes Marciales, Militar, Conducir o Pilotar; Pistola (perforante 4) y/o rifle (perforante 5)
Matón	3	2	4	2	2	2	6	Pistola (perforante 4) u otras armas
Zombie	2	2	3	—	1	—	6	Soporte Vital 10, Resistencia Mental 10

DINOSAURIOS	DES	CRD	FUE	INT	CON	VOL	AGU	Notas
Apatosaurus	1	1	9	—	3	1	10	Brontosaurus, brachiosaurus, y herbívoros similares.
Deinonychus	4	4	5	—	4	2	7	Mordisco y Garras (corte 4), Correr
Pterodactyl	3	3	5	—	4	2	7	Pico y Garras (corte 4), Volar 2
Triceratops	4	2	7	—	4	2	9	Cuernos (Corte 5)
Tyrannosaurus	5	3	8	—	4	3	11	Mordisco (corte 6), Correr, también carnívoros pequeños (FUE 7)

## ¡LA DETERMINACIÓN ES EL MEJOR AMIGO DEL DJ!

Recuerda, cuando quieras permitir una idea o táctica ingeniosa pero creer que debería haber un "coste", pedir al jugador que se gaste un punto de Determinación es la mejor manera de animar y recompensar la creatividad, pero también limitar tácticas demasiado efectivas u opciones que los jugadores de otra forma usarían todo el rato. Una de las mejores respuestas que puedes dar mientras diriges la partida es "Claro, gasta un punto de Determinación (o crea una ventaja) y puedes intentarlo". Por eso, activa las cualidades de los héroes para causar Problemas y recompensa Determinación libremente para un buen juego tan a menudo como puedas.

Vehículo	Man.	Vel.	Estr.	Arm.	Notas
Coche	3	3	4	—	
Autobus	2	3	4	1	
Ciclomotor	3	4	3	—	
Excavadora	3	2	5	—	Fuerza 6 Pala
Tanque	3	2	7	5	Rayo 7 cañón
Tren	1	4	4	1	
Avión de pasajeros	4	6	4	—	
Avión Privado	3	5	4	—	
Caza a reacción	5	7	4	2	Rayo 5 ametralladora, misiles
Avión 2GM	4	4	3	1	Rayo 5 ametralladora
Coche volador	4	5	3	—	
Lancha Motora	4	4	3	—	
Yate	3	4	3	—	
Destructor	3	3	5	5	Rayo 7 cañones
Submarino	4	3	5	5	Rayo 7 torpedo
Nave Espacial	5	10	5	5	Rayo 8 láser

ANIMALES	DES	COR	FUE	INT	CON	VOL	AGU	Notas
Oso	4	3	6	1	3	3	9	Garras y mordisco (daño cortante 3)
Gato	2	4	—	1	3	2	2	Garras (daño cortante 1)
Guepardo	4	4	3	1	4	3	6	Garras y Mordisco (corte 3), Correr - Experto y también otros grandes gatos de tamaño medio (sin Correr).
Cocodrilo	3	2	5	1	3	2	7	Mordisco (Corte 4)
Perro	2	3	2	1	3	2	4	Mordisco (Corte 2), Tamaño Medio, +1 FUE para grandes, +1 DES para entrenados en lucha, usa habilidades de gato para perros pequeños.
Delfín	3	4	3	2	4	3	6	Acuático 3, Super Sentidos (Sonar)
Águila	3	4	1	1	5	3	4	Garras (corte 2), Vuelo 3, también halcones, y otras rapaces.
Anguila Eléctrica	2	3	1	—	3	2	3	Aura (Electricidad) 3
Elefante	3	2	7	1	3	3	10	Colmillos (Corte 4)
Gorila	3	4	6	1	3	3	9	Atletismo
Hipopótamo	3	2	6	1	3	2	8	Mordisco (Corte 3)
Caballo	2	3	6	1	3	2	8	Correr - Experto
León	5	4	5	1	4	3	8	Garras y Mordisco (Corte 4)
Mono	3	6	*	1	4	3	3	Cola Prensil
Orca	4	3	7	1	3	3	10	Mordisco (corte 5), Acuático 3, Super Sentidos (Sonar)
Pitón	4	4	4	1	4	2	6	Mordisco (Corte 3), Lucha - Experto
Rinoceronte	3	2	7	1	3	3	10	Cornear (Corte 4)
Tiburón Blanco	5	3	5	1	4	4	9	Acuático 2, Mordisco (Corte 5)
Calamar Gigante	4	4	8	1	3	3	11	Acuático 2
Enjambre	3	4	—	—	3	—	4	Insectos y otras criaturas diminutas. Agujones (contundente 1), Forma "Gaseosa" 3
Víbora	4	5	—	1	3	2	2	Mordisco (0 daño Aguante, 2 Veneno por Aflicción)
Ballena	3	2	8	2	3	3	11	Acuático 2, Super Sentidos (Sonar)
Lobo	4	4	3	1	4	3	7	Garras y Mordisco (Corte 3)
Glotón	5	3	3	1	4	4	7	Garras y Mordisco (Corte 3)