



## HOJA DE REFERENCIA

### Como hacer un tiro

Cuando quieras hacer un tiro de habilidad:

- Describe lo que hace el agente.
- Toma una cantidad de d6 igual a sus puntos habilidad + sus puntos de atributo que está relacionado a esa habilidad.
- Revisar si tienen dados de bono +d6 por equipo, ventaja, ayuda u otros efectos.
- Revisa si tienen penalizaciones -d6 por condiciones o defectos.
- Tirar todos los dados. Cada resultado igual a 6 es un éxito.
- Contar los éxitos y compararlo con el nivel de dificultad.

### Éxitos y fallos

Si la cantidad de éxitos es igual o mayor de la dificultad entonces el tiro fue exitoso si el tiro es menor entonces la tirada falla

### Forzar una tirada

Si un tiro de dados falla, puedes optar por forzar la tirada. Esto significa que tomas todos los dados que no fueron un éxito (seis) y los tiras de nuevo. Solo puedes forzar tu tirada una vez por acción.

Al forzar una tirada inmediatamente sufres una de estas tres opciones:

- Una Condición Física
- Una Condición Mental
- Un equipo pierde un punto de durabilidad

### Baratija

Objeto o mascota importante para el jugador, tiene las siguientes reglas

- Pueden ser usados para aliviar condiciones físicas o mentales.
- Solo se puede usar una vez por misterio.
- Al empezar un misterio se puede reparar o cambiar la baratija.

### Equipo

Objetos definidos por el arquetipo tienen las siguientes reglas:

- Tienen una durabilidad de 2
- Si usan el equipo en un tiro de habilidad tendrán un bono de dados igual al estado del objeto (buen estado 2, dañado 1, roto 0)
- Para usar el equipo debe de narrarse como se usa el equipo y como ayuda en el tiro.
- Solo se puede usar un equipo por tiro.
- Pueden ser sacrificados en vez de sufrir condiciones físicas o mentales.

### Condiciones

Las condiciones es la manera de llevar el daño en el juego. Hay dos tipos de condiciones, condiciones físicas y condiciones mentales

Un personaje puede tener:

- Hasta tres Condiciones Físicas o Mentales al mismo tiempo.
- Cada condición da un -1d6 en tiradas relacionadas al atributo
- Al sufrir una cuarta condición el agente queda Roto y recibes una herida crítica.

### Heridas Críticas

Cuando quedas Roto sufres una Herida Crítica. Inmediatamente tira en la tabla de Heridas Críticas Físicas o Heridas Críticas Mentales. Tiras 1d66 o sea tiras dos dados de seis, uno para representar las decenas y otro para las unidades.

### Ventajas

Una vez por caso puedes elegir una habilidad que quieras reforzar, esta ventaja esta activa durante todo el misterio. Pasos de uso:

- Narrar como preparas la ventaja dependiendo de la habilidad
- La ventaja otorga 2d6 extra en un tiro de la habilidad seleccionada por sesión.
- Una vez que el misterio termina la ventaja se pierde.

### Combate

En combate pueden realizar una acción en su turno y una reacción por ronda o dos reacciones por ronda. Los actos menores son libres dependiendo del secretario.

**Acciones en combate:**

- Ataques - Para un ataque con armas de cuerpo a cuerpo se usa Lucha y para armas de rango se usa Puntería.
- Someter o agarrar - Cuando intentas someter o agarrar a un oponente, haz una tirada de Fuerza. Tu oponente puede usar una reacción para liberarse, también tirando Fuerza.
- Escapar o perseguir - Tú puedes tirar Atletismo para escapar de un lugar. Una tirada exitosa significa que tú dejas la pelea, si fallas significa que permaneces en la misma zona.

**Reacciones en combate:**

- Movimiento - Tú puedes moverte a cualquier posición fácilmente accesible en tu zona durante tu turno. Para moverte a una zona adyacente a tu zona actual necesitas gastar una de tus reacciones para cambiar de zona.
- Esquivar o bloquear - Cuando eres atacado, puedes usar una reacción para bloquear un ataque a corto alcance o para esquivar un ataque a largo alcance. Estas reacciones se pueden usar en cualquier momento durante la ronda, incluso si no es tu turno.

**Actos Menores** - actos pequeños como tomar, soltar, abrir o cerrar un objeto, levantarse del suelo, caminar, voltear a los alrededores entre otras.

**Ayudar a otros** - para ayudar a otro agente a realizar su acción o reacción, eso te cuesta una acción o reacción (del mismo tipo). Tienes que declarar que estás ayudando a alguien antes de que se tiren los dados. Solo se puede realizar si tienes una acción o reacción disponible.

**Sacrificar equipo** - Cuando vas a recibir daño, en lugar de sufrir una Condición Física o Mental puedes decidir sacrificar un equipo de tu personaje que no esté dañado, se tiene que elegir que cantidad de daño recibe el objeto (máximo de 2 antes de romperse) y si hay daño sobrante el personaje sufre las condiciones. Solo puedes usar un objeto por daño.

### Experiencia

Recibes EXP después del final de cada sesión de juego. Háblalo y deja que todo el grupo discuta lo que ha sucedido. Por cada una de las siguientes preguntas a las que pueda responder "sí", obtiene uno de EXP.

- ¿Participaste en la sesión?
- ¿Confrontaste algún ser sobrenatural?
- ¿Identificaste a algún ser sobrenatural previamente desconocido?
- ¿Fuiste afectado por tu Angustia?
- ¿Tomaste algún riesgo para proteger a otras personas?
- ¿Aprendiste algo? (¿Qué?)
- ¿Realizaste alguna acción extraordinaria?



## CHEAT SHEET

### Habilidades

#### Atletismo (Fortaleza)

##### Éxito (igual a la dificultad)

- Hacer distancia al escapar de un perseguidor.
- Posicionar a un perseguidor en un lugar elegido.
- Escalar/Nadar/Correr/Saltar sin problemas.
- Hacer una acrobacia.
- Esquivar un ataque.

##### Proeza (cada éxito mayor a la dificultad)

- Ayudas a un agente en la misma situación que tú.
- Impresionas, asustas o humillas a alguien.
- Quedas bien posicionado +1 en una tirada posterior.
- Puedes realizar una acción extra inmediata.

#### Fuerza (Fortaleza)

##### Éxito (igual a la dificultad)

- Resistir una condición física.
- Sometes a una criatura.
- Cargar un objeto o criatura pesados.
- Lanzar a un objeto o criatura (si el objeto es pesado, primero se tiene que cargar).

##### Proeza (cada éxito mayor a la dificultad)

- Ayudas a un agente en la misma situación que tú.
- Impresionas, asustas o humillas a alguien.
- Exito sin tirar al enfrentarse a una situación similar durante el misterio (excluye ataques).
- El objeto o criatura es lanzado al suelo o puesto en una posición precaria +1 en el siguiente tiro contra el objeto o criatura.
- Cargar y lanzar algo en el mismo turno.
- +1 daño al someter

#### Lucha (Fortaleza)

##### Éxito (igual a la dificultad)

- Infringir una herida a una criatura.
- desarmar o arrebata un objeto a una criatura.
- investigar acerca de estrategias militares o historia militar.

##### Proeza (cada éxito mayor a la dificultad)

- +1 herida a la criatura atacada (se puede repetir).
- Impresionas, asustas o humillas a alguien.
- Obtienes una pista sobre el estilo de combate de tu oponente, +1 en tiros contra el oponente. (escena)

#### Sigilo (Precisión)

##### Éxito (igual a la dificultad)

- Abrir un candado o puerta.
- Esconderte.
- Moverte sin ser notado.
- Tomar o plantar algún objeto sin ser notado.

##### Proeza (cada éxito mayor a la dificultad)

- Ayudas a un agente en la misma situación que tú.
- Encuestas algo inesperado, o más de lo que estabas buscando.
- Abrir un candado en silencio.
- Abrir un candado sin que se vea forzado.
- Maestro del escondite, +1 en una tirada posterior.

#### Artesanía (Precisión)

##### Requerimientos

- Lugar de trabajo y herramientas.
- Materiales.
- Tiempo.

##### Éxito (igual a la dificultad)

- Crear objeto (1 día)
- Reparar 1 equipo de roto a dañado (1 día)
- Reparar hasta 3 equipos dañados a buen estado (una escena)
- Analizar un objeto o máquina para determinar su propósito o funcionamiento.

##### Proeza (cada éxito mayor a la dificultad)

- Reparar equipo de estado roto a buen estado.
- Reparar hasta 3 equipos adicionales al reparar el estado dañado a buen estado.
- Durante el resto del misterio no necesitas tirar para crear o reparar el mismo objeto o máquina.
- Repararas o creas en la mitad de tiempo.
- Reparas o creas en silencio.
- El objeto creado, reparado o analizado tiene +1 en su primer tiro.
- Impresionas a alguien.

#### Puntería (Precisión)

##### Éxito (igual a la dificultad)

- Infringir una herida o condición a una criatura.
- Desarmar o arrebata un objeto a una criatura.
- Investigar acerca de temas de balística.

##### Proeza (cada éxito mayor a la dificultad)

- +1 herida o condición a la criatura atacada (se puede repetir).
- Impresionas, asustas o humillas a alguien.
- El objetivo cae al suelo o es inmovilizado.

#### Investigación (Intelecto)

##### Éxito (igual a la dificultad)

- Obtener una pista acerca del misterio.
- Entender el contexto de una pista encontrada con anterioridad.
- Resolver acertijos.

##### Proeza (cada éxito mayor a la dificultad)

- +1 pista adicional.
- Encuentras algo útil o valioso para ti.
- Sabes si algo o alguien no encaja en el lugar donde te encuentras.

#### Educación (Intelecto)

##### Requerimientos

- libros, pistas u otra fuente de información (solo cuando el secretario lo pida)
- Tiempo (solo cuando el secretario lo pida)

##### Éxito (igual a la dificultad)

- Traducir un texto.
- Resolver una fórmula o cálculo.
- Obtener información acerca del misterio.
- Obtener información acerca del nombre de un espanto.

##### Proeza (cada éxito mayor a la dificultad)

- Impresionas a alguien
- Obtener información acerca del funcionamiento de un objeto mágico o ritual.
- Obtener información acerca de las debilidades de un espanto del cual sabemos su nombre.
- Obtener información acerca de un espanto del cual sabemos su nombre.
- Al investigar acerca de un tema +1 en el siguiente tiro relacionado al tema.

#### Medicina (Intelecto)

##### Requerimientos

- Lugar de trabajo e instrumentos.
- Tiempo.

##### Éxito (igual a la dificultad)

- Tratar herida critica física (1 turno)
- Curar hasta 3 condiciones físicas (1 día)
- Curar condición física de roto (1 día)
- Obtener pistas relacionadas con medicina.

##### Proeza (cada éxito mayor a la dificultad)

- Cuando estás curando la condición de roto puedes curar una condición física extra.
- Cuando estás curando condiciones física puedes curar hasta otras tres condiciones físicas (puede ser a varios agentes que no tengan la condición de roto)

#### Inspiración (Carisma)

##### Requerimientos

- Lugar de trabajo e instrumentos.
- Tiempo.

##### Éxito (igual a la dificultad)

- Tratar herida critica mental (1 turno)
- Curar hasta 3 condiciones mentales (1 día)
- Curar condición mental de roto (1 día)
- Distraer, tranquilizar, convencer o inspirar a una multitud.
- Obtener pistas relacionadas con psicología.

##### Proeza (cada éxito mayor a la dificultad)

- Cuando estás curando la condición de roto puedes curar una condición mental extra.
- Cuando estás curando condiciones mentales puedes curar hasta otras tres condiciones mentales
- +1 al siguiente tiro al manipular a una multitud.

#### Persuasión (Carisma)

##### Éxito (igual a la dificultad)

- Convinces a una criatura que hago algo que le dices pero pide un favor a cambio
- Lograr una negociación.
- Mientes sin que se den cuenta.

##### Proeza (cada éxito mayor a la dificultad)

- Convinces a una criatura que hago algo que le dices sin pedir un favor a cambio.
- La criatura hace más de lo que pides (de manera positiva).
- La criatura te considera un aliado, puede hacer una acción futura para ti.
- La criatura te teme, en el proximo tiro +1 contra esa criatura.

#### Intuición (Carisma)

##### Éxito (igual a la dificultad)

- Notar si alguien está escondido.
- Saber si alguien está siendo honesto.
- Obtienes una pista en base a las intenciones de una criatura.
- interpretar una obra de arte.

##### Proeza (cada éxito mayor a la dificultad)

- Saber si algo no es lo que aparenta.
- Impresionar a alguien con tu arte.
- Ayudar a un agente en la misma situación que tú.
- +1 en un tiro posterior por leer tan bien a una persona o una obra.