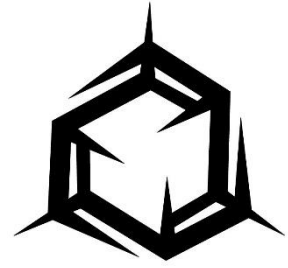


PORTAL

RESUMEN DE REGLAS:



TIRADA BÁSICA: 3 Dados Básicos de 6 caras (blancos):

- Haciendo aquello que **has venido a hacer a la historia** o que **se te da bien** quédate el Dado **Superior**.
- Haciendo **lo contrario** o **algo para lo que se requiere una formación específica que no tienes** quédate el Dado **Inferior**. (*y recuerda que, si tienes éxito, ganarás 1 Punto de Personaje*).
- En **el resto de casos**, toma el Dado **Medio**.

Si te quedas con un 6 suma 1 al resultado por cada otro 6 que haya en los Dados Básicos.

Si te quedas con un 1 resta 1 al resultado por cada otro 1 que haya en los Dados Básicos.

Si superas la dificultad tienes éxito. Si la igualas ocurre algo inesperado o bien obtienes un éxito o fallo parcial. Si no alcanzas la dificultad fracasas. Si tu resultado es negativo has pifiado.

Dados de Malestar (negros):

Resta 1 al resultado por cada Dado de Malestar que no superes con el Dado Básico que te quedas.

Si lo igualas debes restar 1 al resultado (no lo has superado) pero ese dado negro se elimina, excepto si es un uno o si tienes una “Espina clavada”.

Si te quedas con un 6 elimina todo el malestar (salvo en tiradas de Ataque o Defensa o con “Espinas clavadas”).

Si obtienes un cuarto Dado de Malestar elimínalos todos y toma un Dado de Heridas.

Recuerda que los Dados de Malestar no se tienen en cuenta en las tiradas de Aguante o Daño.

Dados de Heridas (rojos):

Resta 2 al resultado por cada Dado de Heridas que no superes con el Dado Básico que te quedas, o que hayas elegido no añadir a la tirada.

Si lo igualas recibes 1 nivel de secuela por cada Dado de Heridas que coincida con el Dado Básico. (*Recuerda que puedes cancelar niveles pagando Dados de Suerte o aceptando Dados de Malestar*).

Si obtienes un cuarto Dado de Heridas entras en **Estado de Shock** y debes realizar una tirada de Aguante para determinar si te estabilizas o no.

Recuerda que los Dados de Heridas no se tienen en cuenta en las tiradas de Aguante o Daño.

Dados de Suerte (verdes):

Suma 1 al resultado por cada Dado de Suerte que superes con el Dado Básico que te quedas.

Si lo igualas no sumas nada, pero conservas ese Dado de Suerte, a no ser que el Dado Básico muestre un uno. Si te quedas con un 6 conservas también todos los Dados de Suerte apostados. En cualquier otro caso **los Dados de Suerte empleados se gastan**.

Puedes recuperar los Dados de Suerte perdidos **tentando a la suerte**: Toma un solo Dado de Suerte perdido y añádelo a la tirada. Se comporta como un Dado de Malestar. Lo recuperas si tienes éxito, te quedas con un 6 o coincide con el Dado Básico (excepto si es un 1).

Fortalezas y Ases en la manga:

Te permiten **volver a tirar** de uno en uno tantos dados como nivel de Fortaleza poseas o Ases acumules, hasta un máximo de 5 repeticiones. Si tras 5 repeticiones aún tienes derecho a volver a tirar suma 1 punto al resultado por cada repetición que te falte por hacer.

Si tienes una especialidad (***o gastando un Punto de Personaje ANTES de tirar***) puedes sumar al resultado el nivel de la Fortaleza. Si el nivel es 0 sumas 1 punto si te quedas con un 6.

Distintas Fortalezas pueden solaparse (las repeticiones se adicionan), pero no así las especialidades (a no ser que sean de Fortalezas sobrehumanas).

Si una Fortaleza solo aplica "a medias" puedes usarla para una sola repetición, tantas veces como nivel de Fortaleza poseas por sesión de juego y constituyendo una única reserva para todas las posibles aplicaciones parciales. Las Fortalezas sobrehumanas añaden el nivel completo al resultado de cada tirada en su aplicación parcial e impiden bloquear unos y seises.

Puntos de Personaje:

Se ganan al cumplir estímulos, tener éxito con el Dado Inferior o como premio del Guía y permiten:

- **Repetir un dado.**
- **Crear una especialidad** (debe gastarse el Punto de Personaje antes de tirar).
- **Definir detalles del trasfondo del personaje.** Coste a determinar por el Guía.
- **Actuar en situación de incapacitación** (que se agravará en una categoría).
- **Bloquear** la repetición de dados que muestren **unos y seises**.
- **Eliminar un Dado de Heridas** (incluso después de tirar).
- Obtener una acción extra para **"Proteger a alguien"**.
- **Potenciar algunos poderes.**

El Guía determina cual es la máxima reserva de Puntos de Personaje que puedes tener en mano (3-5). La mesa de juego en su conjunto también puede contar con Puntos de Personaje de uso colectivo.

Acciones conjuntas:

- 1.- El Guía modifica la Dificultad según la situación y determina las consecuencias de los fallos.
- 2.- El líder puede usar sus Fortalezas para repetir dados de otros miembros del equipo.
- 3.- Cada dos puntos de excedente de éxito de alguno de los PJ que colaboran permiten añadir 1 punto a la tirada de otro miembro del equipo.

Tiradas extendidas:

- 1.- Los éxitos por los que superas la dificultad se acumulan hasta alcanzar el total requerido.
- 2.- Puedes gastar esos éxitos acumulados para repetir dados.
- 3.- Fallar una tirada implica el fracaso, igualar la dificultad puede implicar que el total de éxitos requeridos para completar la tarea extendida aumente en uno.

Tiradas enfrentadas entre PJ y manipulación psicológica:

- 1.- Cancela niveles contrapuestos de Fortalezas hasta que uno de los dos PJ llegue a cero.
- 2.- Los Dados de Suerte y Heridas que cada jugador añada a la tirada se colocan en secreto en el puño cerrado y se revelan de forma simultánea.
- 3.- El Guía puede otorgar una ventaja de hasta +3 a cualquiera de los contendientes.
- 4.- El empate puede ocasionar la obtención de Malestar, hacer que todo el mundo pierda, etc.
- 5.- Si un PJ intenta influir psicológicamente a otro debe pagar un Dado de Suerte. Si supera la tirada del rival por 4 puntos el Guía puede imponer a la víctima que actúe según los deseos del manipulador. De no ser así, la víctima tiene libertad, pero recibirá tantos Dados de Malestar como excedente obtuviese el manipulador a no ser que acceda a sus deseos.

Estado de Shock:

Tirada de Aguante contra el Daño pendiente de ser absorbido. Si se supera cada punto de excedente elimina un punto de Daño y si este llega a cero el personaje queda **Estabilizado**, aunque **Fuera de combate**.

De lo contrario queda **Moribundo** y gana 1 Dado de Malestar de Shock cada turno, a añadir sobre los Dados de Shock que ya acumule a causa del excedente de daño no absorbido.

La obtención del cuarto Dado de Shock de Heridas implica la muerte del PJ.

Se puede estabilizar a un PJ con una tirada de primeros auxilios en la que la Dificultad es el Sufrimiento en Dados de Shock (Dados de Malestar +1, Dados de Heridas +2). La efectividad dependerá de los medios al alcance del auxiliador (sin nada, el excedente elimina Sufrimiento pero el paciente no se estabiliza hasta que este cae a 0, con botiquín profesional el éxito en la tirada estabiliza al paciente y con una UVI móvil el resultado de la tirada elimina directamente Sufrimiento hasta lograr eventualmente la estabilización al superar el valor de Sufrimiento).

COMBATE:

1.- Iniciativa: Lee en la misma tirada los "Reflejos" (que determina el valor de iniciativa) y la "Moral" (que se enfrenta a una dificultad dependiente de lo desalentadora que sea la situación). Cada punto de déficit en Moral implica 1 Dado de Malestar o -1 a la Iniciativa.

El resultado determina la Fase en la que se actúa (de la 6 a la 1). Si el resultado supera el 6 el PJ obtiene una acción adicional en la fase equivalente al excedente. Se puede lograr más de una acción adicional si se supera el valor de la última Fase en la que se tiene acción (No se puede tener dos acciones en la misma Fase).

En una misma Fase desempata por total de iniciativa, luego por menos Dados de Heridas, luego Malestar y luego al azar (par empieza por la izquierda del Guía, impar por la derecha).

Las tiradas de iniciativa deben **repetirse tras un turno Aturdido o substituirse por el valor obtenido en Maniobras.** (***Recuerda que estas tiradas sí permiten eliminar Malestar***).

2.- Ataque: Los Dados de Malestar que deberían haberse eliminado en una tirada de Ataque se añaden al total de Daño. También se añade a este total el excedente por el que se supere la Defensa (excedente de precisión). Si la Defensa se iguala el ataque ha fallado, pero se recibe daño del entorno y el entorno recibe también daño fortuito a causa del combate.

El **Daño** depende de la corpulencia del PJ (Dado de Daño del Personaje) en los ataques cuerpo a cuerpo, del arma empleada o de la peligrosidad del lugar (en el caso del daño por entorno).

El Daño se lee en la misma tirada (sin verse afectado por los Dados de Heridas o Malestar) y se compara con el Aguante del rival. Cada punto por el que lo exceda genera 1 Dado de Malestar o la reducción del Valor Actual en 1 punto en el caso de los PNJ.

Cualquier ataque posterior que reciba el objetivo durante el turno obtiene un As en la Manga adicional por cada ataque que ya haya sufrido.

3.- Defensa: Todo PJ tiene derecho a tirada de Defensa por ataque excepto si está **Moribundo** o **Fuera de Combate** (en cuyo caso ha sido rematado). Si la Fase del Turno es mayor a su total de iniciativa o ha descuidado la defensa resta 2 a la Defensa (son penalizadores acumulativos).

Los Dados de Malestar que deberían de haberse eliminado se conservan, pero añaden 1 punto al total de Resistencia al Aturdimiento y de Aguante.

3.1.- Resistencia al Aturdimiento: Haya sido o no exitoso el ataque del Rival, antes de aplicar el nuevo Daño, compara tu total de Resistencia al Aturdimiento con tu Sufrimiento acumulado (2 puntos por cada Dado de Heridas y 1 por cada Dado de Malestar). Cada punto de déficit reduce el total de Iniciativa en uno. Si llega a 0 el PJ está **Aturdido** (-2 Defensa, No actúa).

3.2.- Aguante: Si el Ataque fue exitoso compara el Aguante (que no se ve afectado por Dados de Heridas o Malestar) con el total de Daño y toma un Dado de Malestar por cada punto de excedente. Si de resultas el PJ obtiene 1 Dado de Heridas queda **Aturdido**. (-2 Def. No actúa).

Un PJ **Aturdido** que vuelve a quedar aturdido queda **Fuera de Combate**.

4.- Espina Clavada: Al terminar el combate comprueba si alguien sufre alguna (ver reglas).

Acciones especiales:

- **Defensa total:** 1 As en la manga en todas las tiradas de Defensa del turno tras renunciar a su acción.
- **Preparar el ataque:** 1 As en la manga en el próximo ataque sobre el objetivo que designe tras renunciar a su acción. (*Puede hacerse también como maniobra de movimiento para alterar de paso el valor de iniciativa o eliminar Malestar*).
- **Descuidar la defensa:** Debe anunciarse con la primera defensa. -2 a las tiradas de defensa a cambio de un As en la Manga en la próxima tirada de Ataque o Maniobra.
- **Golpe localizado en la cabeza:** +2 a la Dificultad. Si hay intención letal + 5 al Daño. Si hay intención aturdidora se añade el total de Daño del ataque actual al Sufrimiento para la tirada de Resistencia al Aturdimiento y se hace además el daño normal.
- **Inmovilización y forcejeo:** Se comparan Fuerzas en lugar de Daños y el excedente son Ases en la manga para mantener la presa o hacer daño en próximos turnos.
- **Proteger a alguien:** Obliga a descuidar la defensa. El PJ tira Defensa (sin penalizar) y si falla asume el Daño mientras que la persona protegida asume el excedente de precisión del ataque. Si el PJ no tiene acciones puede pagar un Punto de Personaje para efectuar esta maniobra.
- **Ataques múltiples:** Se declaran los ataques. Se modifica el total de Ataque en función del arma empleada y la disposición de los objetivos (de -2 a +2) y dicho valor se divide entre los ataques declarados (mínimo 2 puntos en cada ataque). El daño no se divide.
- **Ataques de barrido:** Si el arma lo permite añade la mitad del Daño al total de Ataque, pero luego aplica solo el daño derivado del excedente de precisión del ataque.

PNJ:

Emplea el **Valor Genérico** del PNJ como Dificultad para cualquier tirada que intente un PJ (u otro PNJ), a no ser que se especifique un total distinto. El Valor Genérico también determina el Valor actual de inicio del PNJ, si bien este puede verse modificado.

Si el PNJ recibe daño aplícalo sobre su Valor Actual. Si este llega a 0 queda fuera de combate.

Tira un dado y compáralo con el **Valor Actual** del PNJ: Si el resultado de la tirada es **inferior** al Valor Actual añade 1 a todos sus totales. Si es **igual** (o el Valor Actual era de 7) añade íntegramente el resultado del dado.

Si varios PNJ se apilan en un pelotón cada integrante de más solo añade el bonificador que resulte de su tirada de dado al Ataque (si saca por debajo del Valor Actual) o al Ataque y Daño (si lo iguala). Se toma el valor de Ataque y Daño más altos de entre todos los presentes.

Si un PNJ debiera recibir la ventaja de un As en la manga obtiene un +1 al total apropiado.

Los ataques incapacitantes cuyo Daño superen el aguante del PNJ lo aturden, perdiendo su dado y cualquier bono que le otorgase.