

Atributos (¿Qué sabe hacer tu luchador/a y cómo jugar?)

Cada Atributo contará con un **Talento**, que reduce la dificultad, y una **Virtud**, que aumenta el número de d6 que se lanzan.

Atletismo: Capacidades atléticas del/a luchador/a, correr, nadar, trepar...

- Talento: **Fuerza** / Virtud: **Agilidad**

Inteligencia: Conocer o ser capaz de conseguir información o conocimientos, evitar ser engañado, manejar maquinaria o mecanismos, esconderse, ocultar...

- Talento: **Sabiduría** / Virtud: **Intuición**

Percepción: Sentir el peligro, ver, oír, buscar cosas, seres o personas ocultas...

- Talento: **Atención** / Virtud: **Agudeza**

Carisma: Caer bien, seducir, engañar, dar órdenes, convencer, negociar...

- Talento: **Elocuencia** / Virtud: **Liderazgo**

Para **realizar cualquier acción compleja**, el Director pedirá una **prueba de Atributo** usando el Talento y la Virtud de un mismo atributo o **combinando** el Talento y la Virtud de **diferentes Atributos**.

Base, con 0 Talento y 0 Virtud, lanzará 2d6 y la dificultad será 6.

- Cada punto de **Talento** reducirá en 1 la dificultad.
- Cada punto de **Virtud** añadirá un dado a la tirada.

Cada d6 lanzado que iguale, o mejore, la dificultad, será un **Éxito**.

- Se necesita **al menos un éxito** para resolver una acción.
- Cuantos **más éxitos**, mejor será el **resultado**.

En una **prueba enfrentada** gana el que **más éxitos** obtiene, en caso de empate la disputa se prolonga una nueva tirada.

Sigilo (Ejemplo de combinación de Atributos y prueba enfrentada)

Una prueba de Sigilo combina dos Atributos:

- Sabiduría** de Talento y **Agilidad** de Virtud vs **Percepción** del Rival.
- Sorprender a un Enemigo** con Sigilo otorga la **Iniciativa** en Combate.

Focos de Acción (Tu cuerpo es un templo)

Cada luchador/a tiene **36 puntos** repartidos entre las 6 partes en las que se divide su cuerpo y a las que vamos a llamar **Focos de Acción** (Ver tabla de Focos).

Tabla de Focos.

1d6	Foco de Acción	Especial
1	Cabeza	No se puede Bloquear
2	Brazo derecho	—
3	Brazo izquierdo	—
4	Pierna derecha	—
5	Pierna izquierda	—
6	Torso	No se puede Atacar

La puntuación de cada Foco será, a la vez, la **Salud** de ese Foco (que podrá llegar a ser negativa al sufrir daño) y el **número de d6 que lanzará** cuando utilice ese Foco para una acción en una **Maniobra** (Ver Combate).

Recuperación: Los puntos se **recuperarán** a un ritmo de:

- 1 en cada Foco cada hora**, si tiene más de 0 puntos.
- 1 en cada Foco por día**, si el Foco tiene **0 puntos o menos**.

Puntos de Combate (La versatilidad gana combates)

Los puntos de combate de un/a luchador/a sirven para **aumentar la Fuerza o la Agilidad** en cada **turno de combate**, decidiendo si ese turno se va a

pegar/bloquear/esquivar/mover más veces o si se va a hacer/absorber más daño con cada golpe/bloqueo, lo cual define el **Estilo de lucha** del turno.

Un/a luchador/a tiene tantos **puntos de Combate** como la suma de su **Intuición**, su **Agudeza** y su **Liderazgo**.

Flashbacks (Tus recuerdos te pueden salvar)

Un/a **luchador/a protagonista** cuenta con **3 puntos de flashback** para toda la sesión de juego. Cada uno de ellos servirá para algo diferente y, cuando se usen, **el jugador tendrá que relatar a los demás lo que sucede en el flashback**.

Los puntos de Flashback **se podrán utilizar en cualquier momento**, incluso interrumpiendo una acción, estando inconsciente o muerto (¿Vidas extra?).

- Momento feliz:** Recuerdas un momento de tu pasado en el que fuiste feliz, en tu infancia, con tu amor... Permite **recuperar instantáneamente todos los puntos** que se hayan perdido en **todos los Focos**.
- Evento trágico:** Recuerdas ese momento en el que todo se truncó, cuando mataron a tus padres, a tu maestro, a tu amor... Permite **detener un turno de combate**, anulando todas las Maniobras que faltaban por jugar, y **ganar automáticamente la iniciativa** del siguiente turno.
- Entrenamiento:** Recuerdas tu duro entrenamiento, las técnicas, el esfuerzo, el dolor... Recupera todos los puntos de **un único Foco** y da **5 puntos de Combate extra** hasta el final de ese combate.



Combate (¿Cómo jugar las peleas?)



Un Combate se divide en **turnos de combate**, que, a su vez, se dividen en tantas **Maniobras** como las Acciones que tenga el/la luchador/a con **más Agilidad**.

Secuencia de un turno de combate (3 pasos):

1

Elegir el Estilo de lucha del turno de combate.

En un Combate, **al comienzo de cada turno**, los luchadores **aumentan** su **Fuerza** y **Agilidad**, **repartiendo** entre ambos sus **Puntos de Combate** (El jugador puede poner un nombre molón a cada estilo de lucha).

2

Determinar la Iniciativa (Atacante y Defensor).

Tener la **Iniciativa** decide quién va a ser el **Atacante** (el que tiene la Iniciativa e intentará hacer daño) y quién el **Defensor** (el que solo puede intentar evitar el daño y recuperar la iniciativa) **durante todo el Turno**.

- Primer turno:** prueba enfrentada de **Atletismo**. Ganador → Atacante.
- Resto de turnos**, será de aquél que haya **acumulado más Impulso** durante el turno anterior. En caso de empate, la Iniciativa se mantiene.

3

Jugar las Maniobras.

Durante un turno de Combate, **cada luchador/a** debe realizar (a una por Maniobra) **tantas Acciones como sus puntos en Agilidad**.

- En cada Maniobra**, cada luchador/a juega una **Acción**, si le quedan.
- Quien se queda sin acciones no hace nada en el resto de Maniobras.

1

Volver a empezar con el siguiente turno de combate.

3.1

Cómo jugar una MANIOBRA paso a paso (6 pasos):

Elegir y anunciar la Acción de cada luchador/a.

- El **Atacante** elige **primero** su Acción entre **Atacar** o **Mover**.
- El **Defensor** elige su Acción entre **Bloquear**, **Esquivar** o **Mover**.

Determinar el Foco de Acción de cada luchador/a en su acción.

Incluso si no le quedan acciones, el **Foco de Acción** que usa cada luchador/a en la **Maniobra** se debe determinar de la siguiente forma:

- En la **primera Maniobra**, el jugador **elige** entre los 6 posibles.
- El **resto de las Maniobras** se determinará **al azar**:
 - Lanzando 1d6 en la Tabla de Focos.

3.2

3.3

Jugar la Acción de cada luchador/a.

Cada luchador/a lanzará **tantos d6** como puntos tenga en su Foco de Acción en ese momento, **cada 6 será un éxito**. Según la Acción elegida:

- Atacar:** Causar daño y **ganar Impulso** para mantener la iniciativa.
 - Foco de Acción **Torso** o **extremidad inutilizada**: Se pierde la Acción.
 - Cada éxito suma un **Daño** y un **Impulso** igual a la **Fuerza**.
- Moverse:** Permite al/a luchador/a **alejarse del combate** con intención de abandonarlo o perseguir, pero **no tendrá forma de evitar un daño**.
 - No se puede mover si el Foco es una **extremidad inútil**.
 - Cada éxito da un **movimiento** de distancia respecto a su rival.
 - El **primero** en mover **pierde la iniciativa** del siguiente turno.
- Bloquear:** Evitar parte del **Daño** y **ganar Impulso**.
 - Foco de acción **Cabeza** o **extremidad inútil**: Se pierde la Acción.
 - Cada éxito suma tanta **Defensa** e **Impulso** como la **Fuerza**.
- Esquivar:** Evitar todo el **Daño**, pero **no se acumula Impulso**.
 - No se puede esquivar si el Foco es una **extremidad inútil**.
 - Si logra **al menos un 6**, el Defensor **evita todo el daño sufrido**.

3.4

Calcular el daño sufrido por el Defensor.

El daño que sufre el Defensor en una Maniobra es igual a la **resta entre el Daño** causado por el Atacante y la **Defensa** lograda por el Defensor (Daño sufrido mínimo es 0) (Si se **esquiva** con éxito, no se sufre daño).

3.5

Heridas del Defensor (Inconsciencia y lesiones):

Se resta el **daño sufrido** a la puntuación en el **Foco de Acción en uso**. Cuando la puntuación de un Foco de Acción **se reduce a 0 o menos**:

- Si es **Cabeza** o el **Torso**, el/la luchador/a cae **inconsciente**.
- Cualquier otra **extremidad queda inutilizada** (Puede seguir luchando, pero cada Maniobra que use ese Foco perderá la acción).

3.6

Acumular Impulso y pasar a la siguiente Maniobra, o Turno.

Cada luchador/a añade el **Impulso** logrado al **total del turno**, para determinar la Iniciativa del siguiente, al finalizar todas las Maniobras.

3.1

Si quedan Maniobras Volver a Si no quedan Maniobras 1

Armas

En un combate de artes marciales, un arma simplemente hará que, cuando se use Atacar o Bloquear con el **Foco**, o los **Focos de Acción** en los que esté ubicada, el **Daño**, la **Defensa** y el **Impulso** de cada Ataque o Bloqueo sea mayor. Igual que tener más Fuerza, pero solamente en algunos Focos de Acción.

Ejemplos de Arma, Focos de Acción y modificador al daño:

Arma	Posibles Focos de Acción	Daño extra
Porra/Vara	1 mano	+1
Estrellas ninja	1 mano	+1
Nunchaku	1 mano	+2
Bastón/Lanza	1 o 2 manos	+2
Cuchillo/Daga	1 mano	+3
Katana/Sable	1 o 2 manos	+3

