

# RESUMEN DE REGLAS

DOMINA

- \* **Una vez por tirada** puedes incrementar tu agotamiento en un punto.
- \* **Cada vez que lances los dados** puedes añadir entre uno y seis dados de locura temporal a tu tirada.
- \* **Para determinar el grado de éxito** cuenta el número de dados con un 1, 2 o 3.
- \* **Para determinar la potencia de cada reserva**, busca el dado del color correspondiente con el resultado más alto.
- \* **Tienes éxito** si igualas o superas el grado de éxito del DJ. Si no, pierdes.
- \* La reserva con la potencia más alta **domina el resultado**.
- \* **Si domina la disciplina**, la situación permanece bajo control. Opcionalmente, puedes eliminar la marca de una casilla de respuesta o reducir tu agotamiento en un punto.
- \* **Si domina el agotamiento**, tus recursos se ven mermados. Incrementa en un punto el agotamiento.
- \* **Si domina la locura**, la situación se vuelve más caótica. Marca una casilla de respuesta e interpreta de acuerdo con ello.
- \* **Si domina el dolor** pagarás un precio mayor. Pon una moneda en el cofre de desesperación del DJ.
- \* **Si se incrementa el agotamiento por encima de 6**, colapsas.
- \* **Si tienes que marcar una casilla de respuesta pero no queda ninguna disponible**, estallas.
- \* **Si colapsas**, caes dormido o sufres una importante derrota (morir, por ejemplo).
- \* **Si estallas**, enloqueces durante un tiempo. Elimina las marcas de todas tus casillas de respuesta, reduce tu disciplina en uno y obtienes un dado permanente de locura.
- \* **Si pierdes toda tu disciplina** te conviertes en una Pesadilla. Ahora eres un PNJ.
- \* **Para hacer un uso menor de un talento de agotamiento**, tu agotamiento debe ser al menos uno. En la tirada afectada, tu número mínimo de éxitos será igual a tu nivel actual de agotamiento.
- \* **Para hacer un uso mayor de un talento de agotamiento** debes incrementar tu agotamiento en uno y *añadirás* una cantidad de éxitos igual a tu nivel actual de agotamiento a la tirada.
- \* **Para usar un talento de locura** debes añadir entre uno y seis dados de locura temporal a la tirada (además de cualquier número de dados de locura permanentes que tenga el personaje), según indique el DJ de acuerdo con la potencia del efecto.
- \* **El DJ puede gastar una moneda de desesperación** y ponerla en el cofre de esperanza para añadir o eliminar un 6 de una reserva en una tirada. Si como resultado domina el dolor, no se añade una nueva moneda al cofre de desesperación.
- \* **Cualquier jugador puede gastar una moneda de esperanza** para reducir en uno su agotamiento, eliminar una marca de una casilla de huida o lucha, o añadir un 1 (un éxito) a la reserva de disciplina del protagonista.
- \* **Cualquier jugador puede gastar cinco monedas de esperanza menos su disciplina** para recuperar un punto de disciplina y eliminar un punto de locura permanente.

TALENTOS

MONEDAS

COSAS MALAS

# RESUMEN DE REGLAS

DOMINA

- \* **Una vez por tirada** puedes incrementar tu agotamiento en un punto.
- \* **Cada vez que lances los dados** puedes añadir entre uno y seis dados de locura temporal a tu tirada.
- \* **Para determinar el grado de éxito** cuenta el número de dados con un 1, 2 o 3.
- \* **Para determinar la potencia de cada reserva**, busca el dado del color correspondiente con el resultado más alto.
- \* **Tienes éxito** si igualas o superas el grado de éxito del DJ. Si no, pierdes.
- \* La reserva con la potencia más alta **domina el resultado**.
- \* **Si domina la disciplina**, la situación permanece bajo control. Opcionalmente, puedes eliminar la marca de una casilla de respuesta o reducir tu agotamiento en un punto.
- \* **Si domina el agotamiento**, tus recursos se ven mermados. Incrementa en un punto el agotamiento.
- \* **Si domina la locura**, la situación se vuelve más caótica. Marca una casilla de respuesta e interpreta de acuerdo con ello.
- \* **Si domina el dolor** pagarás un precio mayor. Pon una moneda en el cofre de desesperación del DJ.
- \* **Si se incrementa el agotamiento por encima de 6**, colapsas.
- \* **Si tienes que marcar una casilla de respuesta pero no queda ninguna disponible**, estallas.
- \* **Si colapsas**, caes dormido o sufres una importante derrota (morir, por ejemplo).
- \* **Si estallas**, enloqueces durante un tiempo. Elimina las marcas de todas tus casillas de respuesta, reduce tu disciplina en uno y obtienes un dado permanente de locura.
- \* **Si pierdes toda tu disciplina** te conviertes en una Pesadilla. Ahora eres un PNJ.
- \* **Para hacer un uso menor de un talento de agotamiento**, tu agotamiento debe ser al menos uno. En la tirada afectada, tu número mínimo de éxitos será igual a tu nivel actual de agotamiento.
- \* **Para hacer un uso mayor de un talento de agotamiento** debes incrementar tu agotamiento en uno y *añadirás* una cantidad de éxitos igual a tu nivel actual de agotamiento a la tirada.
- \* **Para usar un talento de locura** debes añadir entre uno y seis dados de locura temporal a la tirada (además de cualquier número de dados de locura permanentes que tenga el personaje), según indique el DJ de acuerdo con la potencia del efecto.
- \* **El DJ puede gastar una moneda de desesperación** y ponerla en el cofre de esperanza para añadir o eliminar un 6 de una reserva en una tirada. Si como resultado domina el dolor, no se añade una nueva moneda al cofre de desesperación.
- \* **Cualquier jugador puede gastar una moneda de esperanza** para reducir en uno su agotamiento, eliminar una marca de una casilla de huida o lucha, o añadir un 1 (un éxito) a la reserva de disciplina del protagonista.
- \* **Cualquier jugador puede gastar cinco monedas de esperanza menos su disciplina** para recuperar un punto de disciplina y eliminar un punto de locura permanente.

TALENTOS

MONEDAS

COSAS MALAS