HOJA DE PERSONAJE

Nombre, Profesión, Descripción y siete características. Reparte 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3 entre: Agilidad (reflejos), Cultura (conocimientos), Destreza (precisión), Fortaleza (resistencia física), Oficio (profesión), Perspicacia (percepción) y Templanza (autocontrol).

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Tira tantos d6 como indique la característica, más los dados de Brío gastados y los de Ventaja. La Dificultad es 4 (moderada), 5 (difícil) o 6 (muy difícil). Las acciones fáciles no requieren tirada.

Cada dado que iguala o supera la Dificultad aporta 1 éxito. Los 6 explotan: cuentan como éxito y permiten lanzar otro dado, que también puede explotar. Después se restan las cancelaciones de las Calaveras.

Éxitos netos	Resultado
0	Fracaso
1	Éxito parcial o con complicación
2	Éxito completo
3 o más	Éxito sobresaliente, beneficio adicional

Los PNJ no tiran: sus acciones hostiles se resuelven mediante tiradas de los PJ. Entre PJ enfrentados, ambos tiran y comparan resultados.

VENTAJA Y DESVENTAJA

Ventaja: ayuda, preparación, herramientas o protecciones aportan de +1 a +3 dados normales en total, independientemente del Brío.

Desventaja: tira un dado Calavera (un dado de seis caras de un color distinto) por cada punto de Estrés y Trauma. Cada 6 cancela un éxito. No explotan, no dejan éxitos negativos ni se compensan con la Ventaja.

BRÍO Y ESTRÉS

Cada PJ comienza con 3 Brío (máximo 3). Antes de una tirada puede gastar hasta 3 puntos para sumar un dado normal por punto. En cualquier momento puede rellenar su reserva hasta 3 aceptando +1 Estrés, aunque aún conserve Brío.

Se recupera 1 Brío por cada 3 horas de descanso y 1 Estrés por cada 8 horas de descanso reparador. Una noche completa puede restaurar los 3 Brío y reducir 1 Estrés.

EXTENUACIÓN

Al alcanzar 5 Estrés, el PJ recibe inmediatamente +1 Trauma y queda exhausto. Termina únicamente la acción en curso (incluida su resolución) y entonces se desploma, incapacitado. No puede actuar de nuevo hasta reducir al menos 1 Estrés mediante descanso.

TRAUMA Y NOTAS DE SALUD

Cada punto de Trauma representa daño persistente, añade una Calavera y debe describirse en las Notas de salud. Con 5 Trauma, el PJ muere. No desaparece con el descanso normal: cada lesión necesita tratamiento o una solución narrativa adecuada.

RECIBIR DAÑO · UNA SOLA DEFENSA

Ante un ataque, el jugador elige una sola tirada: Agilidad para esquivar, si la ficción lo permite, o Fortaleza para resistir el impacto. No se encadenan ambas defensas.

Se aplican normalmente Brío, Ventaja y Calaveras. La armadura favorece Fortaleza; la cobertura o una buena posición pueden favorecer Agilidad. La gravedad restante se convierte directamente en Trauma.

Éxitos	Agilidad · esquivar	Fortaleza · resistir
0	Gravedad completa	Gravedad completa
1	Mitad (redondeo arriba)	Gravedad −1
2	Sin daño	Gravedad −2
3 o más	Sin daño; extra narrativo	Gravedad −1 por éxito

Ataque	Dificultad	Gravedad
Puñetazo	4	1
Arma cortante	4	2
Disparo	5	3
Explosión	5	4
Disparo a quemarropa	6	3
Explosión a quemarropa	6	4

La Dificultad determina los éxitos necesarios en los dados; la gravedad, el daño potencial. Nunca se recibe Trauma negativo. Si esquivar no es viable, se tira Fortaleza.

SOMBRA

Representa miedo, locura o corrupción (máximo 10). Sus efectos dependen de la ambientación y pueden requerir Templanza. La Sombra no añade Calaveras por sí misma.