

SISTEMA DE JUEGO

El sistema del juego consiste en un pool de dados de 6. Lanzando en la tirada tantos dados como la aptitud que se tenga que se vaya a usar en ese momento. Cada 4,5 y 6 (con el 6 se tira de nuevo y puede sumar nuevos éxitos) es un éxito, según el nivel de dificultad se deberán sacar un número de éxitos para que la acción sea considerada exitosa o un fracaso. Si se sobrepasa el número necesario de éxitos es un triunfo total y se gana un punto de recurso (máximo 6), si no se consigue un resultado mayor de 4 aunque sea un éxito, se perderá un punto de recurso (el personaje se cansa).

Si tiene una especialidad puede volver a tirar de nuevo tantos dados como su puntuación de especialidad, quedándose con ese resultado. Los puntos de recursos sirven tanto como puntos de suerte como de resistencia, ya que si llega a 0 el personaje cae agotado. Por lo que se puede recuperar 1 por noche de descanso o por encontrar algo extraordinario o ser recompensado por una acción brillante. También se pueden utilizar como éxitos automáticos o para utilizar la deformación profesional (la primera vez por episodio sin tirar).

Respecto a los enfrentamientos, que en este caso se debe dirimir comparando las tiradas de dos aptitudes que creamos idóneas para la situación, en la cual quien tenga más éxitos consigue su acción, puede que en algún caso la dificultad sea superior. En caso de empate quien tenga la aptitud más alta gana, si sigue habiendo empate quien primero haya dicho de hacer una acción gana (Nota: Eso aumenta la sensación de barullo, que es lo que es un combate al fin al cabo).

Las armas producen un daño de 1d a d5 dados, al igual que el resto de tiradas del 4 al 6 es uno de daño (no se repiten los 6), el resto son rasguños, y según lo eficaz que sea el arma, es posible repetir de 1 a 3 dados. Además según lo hábil que seas puedes repetir más dados (que tenga alguna especialidad en combate).

Respecto a la recuperación de vida (los personajes siempre tienen 6 puntos de vida), pueden recuperarse con primeros auxilios con una tirada de conexiones (máximo 1 hora desde la pérdida de vida) y se recupera 1 punto de vida. Y solo se permite una sanación de primeros auxilios por herida. El resto deberá curarse fuera de partida.