

## Normas Básicas

### Marca de Habilidad

Se pone al obtener un éxito con menos de la mitad del porcentaje de acierto.  
Se quita al realizar una pifia.



**Crítico** 5% de las posibilidades de acierto

**Pífia** 5% de las posibilidades de fallo

Por ejemplo, una habilidad al 40%

-> Crítico: 5% de 40= 2% (1 o 2)

-> Pífia: 5% de 60= 3% (98, 99 o 100)

	0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-99%
Crítico	1	2	3	4	5
Pífia	4	3	2	1	1

**Esquivar** Cualquier personaje puede para y esquivar en un mismo turno (pág. 54)

- Primera vez que se esquiva - Porcentaje completo de esquivar

- Segunda vez en el mismo turno - La mitad del porcentaje de esquivar

- Tercer vez en el mismo turno - La cuarta parte del porcentaje de esquivar

...

Si se falla una esquiva ya no se puede intentar esquivar más en el turno.

### Curación

Por cada herida solo se puede usar una vez primeros auxilios o medicina (1d3).

Cada semana se recupera 1d3, con medicina +1d3 (2d3).

**Tiradas de características enfrentadas** (Tabla de resistencia)

[(Activa-Pasiva)x5]+50%

**Shock** Perdida de 1/2 de vida en una herida, si se falla tirada de CONx5.

**Inconsciencia** Menos de 3 puntos de vida.

**Salvación** Si un personaje llega a menos de un punto de vida puede ser curado antes de que finalice el turno.

**Locura temporal** Perdida de 5 o más puntos de cordura en una escena, si NO se falla tirada de Idea.

**Locura indefinida** (1d6 meses) 1/5 parte o más de los puntos de cordura en una hora.

**Suerte** Un 01 en Suerte puede aumentar POD (pág. 93).

**Alcohol** Una tirada de INT+POD+EDU proporciona 1/2 l por 1d3\$. Si se falla hay que tirar suerte para no ser arrestado.

**Noquear** Hay que declarar la intención previamente.

Éxito en puñetazo, presa, porra... (objetos sin punta ni filo).

El objetivo obtiene +10% en esquivar (si desea y puede esquivar).

Tirada de FUE contra CON.

Éxito-> tirada de daño -1 = turnos KO

Fallo-> tirada de daño