

## ¿QUÉ TAL LO HACES?

Cuando intentes hacer algo el Máster puede pedirte que tires un 1D6 para ver qué tal te sale. El resultado habrá que interpretarlo teniendo en cuenta lo bien que se te da hacer eso (un resultado bueno de un patoso será peor que un resultado regular de un habilidoso) .

NIVEL DE ÉXITO	
6	CRÍTICO
5	MUY BUENO
4	BUENO
3	REGULAR
2	MALO
1	PIFIA

## ¿LO CONSIGUES?

Normalmente para conseguir lo que te propones necesitarás un nivel de éxito determinado (por el Máster), según la dificultad de lo que intentas y tu habilidad en ello.

No siempre será así, a veces conseguirás o fallarás lo que te proponías independientemente del nivel de éxito de tu tirada y las consecuencias se manifestarán de otra manera.

## ¿PIERDES CORDURA?

A veces la perderás directamente y a veces dependerá de una tirada. Cuando dependa de una tirada, si **no superas** el nivel de cordura en 1D6, **bajas** de nivel.

NIVEL DE CORDURA	
6	TRANQUILO
5	INQUIETO
4	ALTERADO
3	DESEQUILIBRADO
2	DESQUICIADO
1	ENLOQUECIDO
0	FUERA DE CONTROL

## ¿SUFRES DAÑO?

A veces lo sufrirás directamente y a veces dependerá de una tirada. Cuando dependa de una tirada, si **no superas** el nivel de daño en 1D6, **subes** de nivel (si tu nivel actual es 0 subes automáticamente)

NIVEL DE DAÑO	
0	INTACTO / SANO
1	MAGULLADO / INDISPUESTO
2	HERIDO / ENFERMO LEVE
3	HERIDO / ENFERMO
4	HERIDO / ENFERMO GRAVE
5	AGONIZANTE
6	INCONSCIENTE
7	MUERTO