

NOMBRE: _____

OFICIO (v): _____ AFICIÓN (v): _____

ARQUETIPO: _____ (±1)

RASGOS DE PERSONALIDAD: (±1)

VÍNCULOS: (-1 Estrés)

1- _____

2- _____

OBJETO PERSONAL: (-2 Estrés)

ESTADOS DE SALUD:

1h ☒ IleSo

24h ☐ Rasguñado

72h ☐ Herido

No ☐ Malherido

No ☐ Muerto (desventaja y derrotado)

ESTRÉS:

PJ

CAPACIDADES: d4 d6 d8

Acción: ☐ ☐

Investigación: ☐ ☐

Estabilidad: ☒ ☐

MIEDOS: Confrontado

_____ ☐

_____ ☐

MOTIVACION (v):

Hoja de Protagonista

Reglas de juego resumidas

Prueba:

- Lanzar el dado de la **Capacidad** (acción, investigación, estabilidad) usada en la prueba (d4, d6 o d8).
 - + 1d6 Si se tira con **ventaja** (el **resultado** es el valor más alto de los 2 dados).
 - + 1d8 Si se tira con **desventaja** (el **resultado** es el valor más bajo de los dos dados).
- Se lanzan tantos d6 (aparte) como **puntos de estrés**.
 - Cada 6, **Suma uno** (+1) al **resultado**.
 - Cada dado con un valor ≤ los puntos de estrés (excepto el 6), **resta uno** (-1) al **resultado**.
- Una vez por Rasgo y aventura, Se puede **sumar o restar uno** (±1) al resultado **quemando** un Rasgo (Arquetipo o de personalidad).

Ventaja y desventaja: (una, otra o ninguna)

- Jerarquía:** Oficio › Circunstancias › Afición
- 2 mejor que una (da igual la jerarquía).
- A igual jerarquía, desventaja anula ventaja.

Resolución:

- 0 o menos: **Pifia**
- De 1 a 2: **Fracaso**
- De 3 a 4: **Éxito parcial**
- De 5 a 6: **Éxito**
- 7 o más: **Éxito crítico**

Motivación:

Si la prueba encaja con la motivación del PJ (y quiere):

- Suma 1 punto de estrés.**
- Gana **ventaja** de circunstancias.