CAÇAIRES DEL METRO: GUIA DE NORMES

Com fer les tirades

Usa una quantitat de daus de 6 que concordi amb el valor de la teva acció o la mida assignada de la reserva de daus (normalment 1-4 daus). Declara només del resultat més alt. (P. ex.: si tires 3 daus i treus 2, 4, 1, declara només el resultat de 4.)

Si el valor de la teva acció o la mida de la reserva de daus és 0, tira 2 daus i declara el resultat més baix.

Resultats de les tirades:

- 1-3: mal resultat! Fracàs + conseqüències
- 4-5: èxit parcial! Èxit + conseqüències
- 6: èxit! Tot va bé.
- Múltiples 6: èxit crític! Èxit + avantatge

Fer una acció i usar màgia / armes / habilitats especials

Per *fer una acció:*

- Declara el teu objectiu, l'acció que vols fer i l'equip. Descriu la teva estratègia.
- El DJ, després, descriurà el risc i l'efectivitat.
- Tira la quantitat de daus que correspongui amb el valor de l'acció i mira què passa!

Per *llançar conjurs màgics o usar una arma*, fes els mateixos passos que quan duus a terme una acció però tira la teva reserva de Daus Màgics o la dels Daus Combatius.

Per *usar una habilitat especial,* escull una acció relacionada i tira el seu valor d'acció quan usis la teva habilitat especial.

L'estrès

Marca 1 casella d'estrès per cada punt d'estrès que rebis. *Redueix l'estrès* passant unes poques hores a la ciutat de dalt. Reps estrès quan:

- *Resisteixes les conseqüències.* Reps 6 punts d'estrès menys la tirada més alta dels teus Daus de Resistència per resistir una conseqüència.
- *Hi poses el coll.* Reps 2 punts d'estrès per afegir 1 dau a una tirada, millorar l'efectivitat que el DJ assigni a la teva estratègia o fer l'acció que una ferida faria impossible normalment.
- *Assisteixes un caçaire.* Reps 1 punt d'estrès quan ajudis un aliat. Descriu com l'ajudes i afegeix 1 dau addicional a la seva tirada.

Si omples totes les teves caselles d'estrès, digues-ho al DJ i accepta un *trauma* permanent.

Si reps 4 traumes, jubila't. Has d'anar a dalt abans de tornar a l'acció després d'agafar un trauma.

Ferides

- La 3a ferida menor passa a ser automàticament una ferida moderada.
- La 3a ferida moderada passa a ser automàticament una ferida severa.
- La 2a ferida severa passa a ser automàticament una ferida mortal.

Les ferides no es reben en un ordre ascendent de gravetat –pots rebre una ferida severa en primer lloc. Pots resistir qualsevol ferida! Si resisteixes quan duguis l'armadura apropiada, neutralitzes la ferida completament.

Les ferides es poden curar 1 grau als Centres mèdics situats a cadascuna de les estacions.

Com obtenir ascensos

Quan *completis una activitat de promoció* (la pots trobar a sota del teu Expedient de Contractista), marca-la i informa el teu DJ, el qual et donarà un ascens immediat. Les activitats de promoció es poden dur a terme els cops que vulguis, però només t'atorguen 1 ascens.

Quan *completis una feineta,* el DJ et donarà un ascens immediat.