



RESUMEN DE REGLAS

Atributos y habilidades

Cada personaje posee 6 atributos y 36 habilidades (6 por atributo). Atributos y habilidades son fáciles de entender, aunque es importante realizar algunas puntualizaciones acerca de lo que engloba cada uno:

ATRIBUTOS

- **CUERPO:** Fuerza física, tenacidad, resistencia y vigor.
- **AGILIDAD:** La agilidad en sí misma pero también la destreza manual.
- **CARISMA:** Efecto que el personaje produce en otros y su capacidad de liderazgo.
- **INTELECTO:** Conocimientos del personaje, grado de profundidad de su pensamiento abstracto y capacidad de concentración.
- **PSIQUE:** Voluntad, fuerza mental y capacidad de intimidar, engañar y limitar la influencia del Elemental.
- **INSTINTO:** Grado de reacción automática a las influencias externas y capacidad de supervivencia.

HABILIDADES

- **DE CUERPO:** **Armas cuerpo a cuerpo** (también para determinar la capacidad enemiga en combate), **Atletismo** (incluye nadar y calcular ratios de tiempo/distancia), **Fuerza** (romper, inmovilizar, empujar, echar pulsos, etc; además, se suele añadir al daño en muchos ataques cuerpo a cuerpo), **Pelea** (luchar sin armas o romper presas), **Resistencia** (recuperarse físicamente, resistir el dolor o incluso impresionar con ello; además, indica el máximo de heridas superficiales que se pueden tener, que es CUE+Resistencia x2) y **Vigor** (realizar acciones que drenan la fuerza como bucear, hacer guardia durante toda la noche o incluso varias noches o resistir enfermedades/envenenamientos/cansancio).
- **DE AGILIDAD:** **Armas de proyectiles** (también para ponerse a cubierto de este tipo de armas o calcular distancias), **Conducir** (incluye montar y manejar animales), **Destreza** (robar, abrir cerraduras, coger objetos al vuelo o realizar trucos con las manos), **Fabricar** (mejorar o reparar equipo normal pero también defensas, e incluso encontrar puntos débiles en un edificio), **Movilidad** (esquivar todo tipo de golpes y proyectiles, saltar en altura y a distancia o correr en dirección contraria a una multitud) y **Sigilo** (tanto ocultar como ocultarse además de acechar, camuflarse o fingir la muerte).
- **DE CARISMA:** **Arte** (incluye bailar, tocar música, leer el tarot, narrar cuentos y tasar obras), **Conducta** (conocer tradiciones, rituales y costumbres o evitar llamar la atención en un entorno cultural ajeno), **Expresión** (expresarse con el lenguaje hablado o corporal para adular, amenazar o herir, pero también identificar mentiras y traiciones a través de las preguntas u observando temblores faciales), **Liderazgo** (elevar la moral, evitar motines o liderar grupos), **Negociación** (persuadir o ejercer la diplomacia pero también regatear) y **Seducción** (también para sacar información, adular y resistirse a ello).
- **DE INTELECTO:** **Artefactos** (identificar, usar, reparar o tasar "artefactos de los antiguos", es decir, reliquias de los tiempos previos al Escatón), **Ciencia** (conocimientos matemáticos y científicos, mezclar explosivos o hablar y escribir lenguas extranjeras -una por cada rango en la habilidad-), **Concentración** (autocontrol, meditación y rendimiento mental), **Ingeniería** (comprender y manipular mecanismos o identificar puntos débiles en vehículos, máquinas y SAMCOM), **Leyendas** (conocimientos sobre la historia de colectivos, culturas, el Elemental, ciudades conocidas u olvidadas y signos y alegorías antiguos) y **Medicina** (diagnosticar y tratar enfermedades, elaborar medicamentos o reconocer sustancias peligrosas).
- **DE PSIQUE:** **Astucia** (planificar, improvisar, distraer, buscar una ventaja o utilizar subterfugios), **Dominación** (intimidar, torturar, aterrorizar o implementar una jerarquía, pero también luchar contra ello), **Engaño** (mentir, fingir ser otra persona o disfrazarse), **Fe** (conocimiento religioso, predicar o desenmascarar la herejía), **Reacción** (tomar la iniciativa y coger a otros por sorpresa pero también sexto sentido para advertir el peligro) y **Voluntad** (autocontrol, tenacidad o repeler la manipulación o la superstición).
- **DE INSTINTO:** **Doma** (calmar, influir o entrenar criaturas), **Empatía** (determinar la actitud del interlocutor pero también fingir amistad o evaluar y manipular la dinámica de grupo), **Orientación** (evitar perderse, orientarse o identificar hitos, pero también dibujar o leer mapas), **Percepción** (ver, buscar, oír u oler cosas ocultas o no evidentes a la primera, así como detectar emboscadas), **Primordial** (enfurecerse e intimidar a los enemigos o suprimir temores racionales) y **Supervivencia** (cazar, recolectar, rastrear animales, eviscerar, hacer fuego, colocar trampas o sentir peligro en los páramos).

NOTA: Se debe elegir entre Concentración (INT) y Primordial (INS). La que no se elige se tacha y no se puede aumentar ya nunca. Los **puntos de Ego máximos** son INT+Concentración x2 o INS+Primordial x2. También hay que elegir entre Fe y Voluntad (PSI) para defenderse de las influencias mentales y protegerse de la infestación de esporas.

Combinaciones

Muchas acciones complejas se resuelven con una **combinación de dos tiradas de atributo + habilidad** (en lugar de una sola tirada, que es lo propio de acciones normales). Las principales combinaciones son, por orden alfabético:

- **Advertir o sentir el peligro a tiempo:** INS+Percepción + PSI+Reacción.
- **Alabar eficazmente a alguien:** CAR+Conducta + CAR+Expresión.
- **Aprovechar el terreno** (para lo que sea): PSI+Astucia + INS+Orientación.
- **Atacar furtivamente** (por la espalda y sin hacer ruido): CUE+Pelea/Armas cuerpo a cuerpo + AGI+Sigilo.
- **Atacar por sorpresa:** PSI+Reacción + CUE+Pelea/Armas cuerpo a cuerpo o AGI+Armas de proyectiles.
- **Avivar el miedo y la superstición en secreto:** AGI+Sigilo + PSI+Dominación.
- **Combatir cuerpo a cuerpo montado o azuzar animales contra el enemigo:** INS+Doma + AGI+Conducir.
- **Cantar y bailar con arte:** CAR+Expresión + CAR+Arte.
- **Congraciarse con alguien:** INS+Empatía + CAR+Conducta.
- **Convencer a otros para que entreguen alguna o varias de su posesiones:** CAR+Seducción + PSI+Dominación.
- **Convocar el "fantasma del pasado":** INT+Leyendas + CAR+Liderazgo.
- **Crear mecanismos exquisitos:** AGI+Destreza + AGI+Fabricar.
- **Crear trampas:** INS+Supervivencia + AGI+Fabricar.
- **Demostrar conocimientos de farmacia o epigenética:** INT+Medicina + INT+Ciencia.
- **Desarmar a un enemigo:** CUE+Armas cuerpo a cuerpo/Pelea + PSI+Reacción.
- **Desarrollar una buena táctica de combate:** CAR+Liderazgo + CUE+Armas cuerpo a cuerpo o AGI+Armas de proyectiles.
- **Despertar o mejorar artefactos de los antecesores:** INT+Artefactos + INT+Ingeniería.
- **Desplazarse sin ser visto ni oído:** AGI+Movilidad + AGI+Sigilo.
- **Disparar en modo francotirador:** INT+Concentración + AGI+Armas de proyectiles.
- **Disparar sobre una montura o vehículo en movimiento:** AGI+Armas de proyectiles + AGI+Conducir.
- **Dominar a los demás mediante la expresión del propio fanatismo:** PSI+Fe + PSI+Dominación.
- **Dominar jergas y dialectos:** INT+Ciencia + CAR+Expresión.
- **Embellecer un objeto para aumentar su valor:** CAR+Arte + AGI+Fabricar.
- **Encontrar artefactos de los antecesores:** INT+Leyendas + INS+Orientación.
- **Enfrentarse al frío o al calor extremos:** CUE+Resistencia + INS+Supervivencia.
- **Entablillar fracturas:** INT+Medicina + AGI+Destreza.
- **Espolear a una montura hasta que alcance su máxima velocidad:** AGI+Conducir + INS+Doma.
- **Esquivar o evadir una trampa que se ha activado:** PSI+Reacción + AGI+Movilidad.
- **Evaluar trayectorias** (por ejemplo, para saber dónde está un tirador): INT+Ciencia + AGI+Armas de proyectiles.
- **Explorar un área completa:** INS+Orientación + CUE+Atletismo.
- **Falsificar:** AGI+Fabricar + AGI+Destreza, CAR+Arte o PSI+Engaño (a elegir).
- **Fascinar a otros:** CAR+Seducción + CAR+Expresión.
- **Forzar la marcha:** CUE+Vigor + CUE+Resistencia.
- **Hacer las paces:** PSI+Fe + INS+Empatía.
- **Hacerse pasar por el líder de un grupo que no es el propio:** PSI+Engaño + CAR+Liderazgo.
- **Identificar elementos de flora y fauna:** INS+Supervivencia + INT+Ciencia.
- **Identificar hierbas medicinales y practicar medicina natural:** INT+Medicina + INS+Supervivencia.
- **Ignorar el dolor:** PSI+Voluntad + CUE+Resistencia.
- **Intimidar usando el físico:** CUE+Fuerza + PSI+Dominación.
- **Lanzar terribles gritos y rugidos de batalla:** PSI+Dominación + CAR+Expresión.
- **Lanzar una granada con precisión:** AGI+Armas de proyectiles + AGI+Movilidad.
- **Librarse de una presa:** AGI+Movilidad + CUE+Pelea.
- **Maniobrar con seguridad:** INS+Orientación + AGI+Conducir.
- **Nadar o trotar durante largo tiempo:** CUE+Atletismo + CUE+Resistencia.
- **Operar (cirugía de gran complejidad):** INT+Concentración + INT+Medicina.
- **Pastorear:** CAR+Liderazgo + AGI+Conducir.
- **Perseguir durante largo tiempo:** CUE+Vigor + INS+Supervivencia.
- **Realizar acciones de logística:** INT+Ciencia + INS+Orientación.
- **Realizar cálculos de ingeniería industrial:** INT+Ciencia + INT+Ingeniería.
- **Realizar maniobras especiales sobre una montura o vehículo:** AGI+Conducir + AGI+Movilidad.
- **Reconocer el funcionamiento de los artefactos de los antecesores:** INT+Leyendas + INT+Artefactos.
- **Reconocer falsificaciones:** INS+Percepción + CAR+Arte.
- **Reconstruir procesos tecnológicos perdidos:** INT+Ingeniería + INT+Leyendas.
- **Refugiarse adecuadamente (ponerse a salvo):** INS+Percepción + INS+Supervivencia.
- **Regatear obteniendo el máximo beneficio:** CAR+Negociación + CAR+Expresión.
- **Reparación de artefactos de gran complejidad:** INT+Concentración + INT+Artefactos.
- **Sobornar/regalar adecuadamente:** CAR+Conducta + CAR+Arte.
- **Timar** (engañar vendiendo algo): CAR+Negociación + PSI+Engaño.
- **Utilizar los sentimientos de los demás en su contra:** PSI+Dominación + INS+Empatía.

Resolución de acciones

Las acciones se resuelven tirando tantos dados como el **Número de la acción**, que es la suma de atributo y habilidad más los eventuales modificadores. Cada resultado de 4 o más con el dado es un **Éxito**, así como todos los puntos del Número de la acción que excedan de 12, pues solo se pueden tirar 12 dados como máximo. Una acción tiene éxito si el número de Éxitos es igual o superior a la **Dificultad** determinada por el director de juego (que no tiene que anunciarla de antemano necesariamente). Las Dificultades son:

DIFICULTAD	ÉXITOS NECESARIOS
Rutinaria	1
Desafiante	2
Difícil	4
Muy difícil	6
Casi imposible	8
Medidas desesperadas	10

En las tiradas que tienen éxito (y solo en ellas), los resultados de 6 cuentan también como **Desencadenantes**. Los Desencadenantes (DT) indican lo rápido y lo bien que la acción se lleva a cabo, y en el caso del combate conllevan un buen número de bonificaciones.

Calidades de éxito: con 1 DT, el éxito de la acción es seguro; con 2, notable; con 3, excelente; con 4, brillante; con 5, increíble; y con 6, sencillamente legendario. Si una acción se logra sin DT, lo hace de la forma más básica posible.

Por su parte, la **Pifia** se cosecha cuando en la tirada se sacan más 1 que Éxitos.

Acciones y tiradas especiales

CONFLICTO. Cuando dos oponentes actúan uno contra otro, la acción se resuelve con una **tirada enfrentada**. Gana el que obtenga más Éxitos. En caso de empate, el ganador es aquel que ha obtenido más DT. Si continúa el empate, pierde el que inició la acción. Por supuesto, se pueden dar conflictos entre diferentes habilidades.

COMBINACIONES. Para tener éxito en este tipo de acciones hay que superar las **dos tiradas** que constituyen la combinación (a la misma o a diferente Dificultad). La segunda tirada solo se puede intentar si la primera se ha realizado con éxito. **Los DT de las dos tiradas se suman** para determinar la calidad de éxito final de la acción.

ACCIONES COMPLEJAS Y DT COMO ÉXITOS ADICIONALES. Algunas acciones pueden requerir **varias tiradas** en las que hay que obtener un cierto número de Éxitos en un lapso limitado de tiempo. En este caso, los DT cuentan como Éxitos adicionales. A veces varios personajes pueden colaborar a la hora de realizar una acción compleja.

COOPERACIÓN: Cuando un personaje quiere ayudar a otro, uno es el “asistido” y otro el “cooperante”. El asistido tirará con un +1 a la Dificultad. El cooperante también (+1 a la Dificultad), pero los DT que saca se convierten en dados extra para el asistido. Se puede ayudar a más de un personaje, pero cada uno adicional aumenta en +1 la Dificultad.

Bonificaciones y penalizaciones habituales

- Al llevar a cabo una acción relacionada directamente con el **concepto del personaje**: +2D (una vez al día).
- Al sufrir **trauma**, -1D a todas las acciones por cada punto de trauma.
- Al ver reducida la **visibilidad**, penalización de -1D (niebla), -2D (noche con luna) o -4D (oscuridad).

Pasos en la creación de los personajes de los jugadores

- Elegir **cultura, concepto (patrón de personalidad) y colectivo** anotando sus bonificaciones a los máximos de habilidades y atributos. No todos los colectivos están disponibles en todas las culturas (véase Pág. 29).
- Elegir entre **Primordial y Concentración** y entre **Fe y Voluntad**.
- Repartir puntos**: 10 a los atributos (mínimo 1, máximo 3) y 28 a las habilidades (mínimo 0, máximo 2). **IMPORTANTE**: Los atributos ya tienen 1 punto por defecto, tal y como refleja la hoja de personaje. Las bonificaciones por cultura, concepto y colectivo aumentan los máximos posibles en +1 cada una.
- Gastar 4 puntos en los seis **trasfondos** (mínimo 0, máximo 3). Todos los trasfondos (“**orígenes**” en la hoja) se refieren al colectivo del personaje salvo Red, que representa los contactos fuera del colectivo.
- Determinar el **rango** del personaje en su colectivo (1 por defecto). Se ascienden tantos rangos como sea posible sin saltar rangos previos. El equipo de un rango se mantiene en el siguiente. Rangos en Págs. 39-91.
- Elegir un **potencial** específico del colectivo o uno general a nivel 1 (hay tres niveles).
- Escribir los **últimos detalles**: nombre, edad, altura, peso, etc. Como ya se ha dicho, los **puntos de Ego máximos** son INT+Concentración x2, o bien INS+Primordial x2. El **máximo de infestación de esporas** que se puede aguantar es PSI+Fe x2 o PSI+Voluntad x2. El **máximo de heridas superficiales** que se pueden tener es CUE+Resistencia x2. El **máximo de trauma** es CUE+PSI. La **defensa pasiva** es siempre 1. **Los dinares/letras de cambio cronistas con los que el personaje empieza** son los de su colectivo, véase Pág. 95, multiplicados por rango+Recursos del personaje. El jugador puede usar dinero para comprar equipo.

Mejora de los personajes

Tras las aventuras se reciben **puntos de Experiencia (PE)**. Con ellos se pueden aumentar atributos y/o habilidades. La preferencia del personaje por la habilidad de **Primordial (CUE, CAR, INS)** o de **Concentración (INT, AGI,**

PSI) determina el coste. (véase Pág. 96). Los trasfondos no se pueden aumentar, pero sí los **potenciales** (hasta el nivel 3 como máximo): su coste es la suma de todos los niveles de todos los potenciales que tenga el personaje x10.

Combate

HABILIDADES. Se ataca con **CUE+Pelea**, **CUE+Armas cuerpo a cuerpo** o **AGI+Armas de proyectiles**. Las dos primeras valen también para parar ataques. Se esquiva con **AGI+Movilidad**. Para defenderse de ataques mentales se emplea **PSI+Fe** o **PSI+Voluntad**. En principio **solo se puede hacer una acción por turno** (4 segundos).

INICIATIVA. Se tira **cada turno PSI+Reacción** y los combatientes se colocan por orden. Si hay penalizaciones por heridas, se tienen en cuenta. En caso de empate las acciones ocurren al mismo tiempo. Si no hay Éxitos, el valor de la Iniciativa del personaje es 0. Por cada **2 DT** en la tirada se gana una acción extra en el turno. **Se pueden gastar hasta 3 puntos de Ego** previamente (salvo que te sorprendan), otorgando cada punto +1D a la tirada de Iniciativa y otro +1D a la primera acción. El máximo de 3 puntos de Ego solo se puede aumentar mediante los potenciales.

MOVIMIENTO. El **máximo en metros por turno es CUE+Atletismo**. Si un personaje se mueve más de **2 metros** recibe una penalización a su acción o acciones de combate de -2D, pero su defensa pasiva aumenta en 1.

ATAQUE Y DEFENSA. Al atacar **hay que obtener los Éxitos necesarios como para superar la defensa pasiva del contrincante** (cuyo valor básico es 1). Si la víctima quiere llevar a cabo **una defensa activa, gasta su acción en la ronda** (si solo tenía una) y tira AGI+Movilidad para esquivar o CUE+Pelea/CUE+Armas cuerpo a cuerpo para parar o bloquear, evitando el impacto si iguala o supera los Éxitos de la tirada de ataque. En el caso de la parada o bloqueo, si el defensor se impone al atacante y saca al menos 3 DT, entonces además logra herirlo (**contraataque**).

ATAQUE PRECISO. El Director de Juego **aumenta la Dificultad** (por ejemplo, la dobla) y a cambio el ataque resulta letal o tiene consecuencias especiales deseadas por el jugador.

ATAQUE A DOS MANOS. Cuenta como **una sola acción y resta 4D a CUE+Armas cuerpo a cuerpo**. Los dados que quedan los reparte el jugador como mejor le parezca entre las dos tiradas de ataque. Si el oponente se defiende activamente y gana la tirada enfrentada, evita ambos ataques (es decir, no tiene que hacer dos defensas activas).

BONIFICADORES A LA DEFENSA PASIVA (ACUMULABLES). Estar **de pie realizando una acción** cualquiera, +1. **Moverse más de 2 metros** en la acción, +1. Disfrutar de una **cobertura parcial**, como por ejemplo un escudo, +1 (otras coberturas parciales pueden bonificar en mayor medida). Disfrutar de una **cobertura completa**, +4.

OTRAS ACCIONES. **Recargar** supone normalmente una acción completa. **Cambiar de arma** no, pero genera un penalizador de -2D a la acción relacionada (sea de ataque o defensa). En general, cualquier cosa que lleve al personaje unos segundos de atención constituye una acción. Potenciales y rangos permiten **acciones especiales**.

REGLA ESPECIAL DE COMBATE: TRABADO. Si un tirador se ve obligado a entrar en combate cuerpo a cuerpo pero quiere volver a disparar, debe usar **1 acción para liberarse y apuntar**.

REGLA ESPECIAL DE COMBATE: SALIR PITANDO. A veces un oponente puede preferir **huir o rendirse en lugar de continuar combatiendo**. Cuando el Director de Juego estima que eso es posible, tira por él **PSI+Fe** o **PSI+Voluntad a una Dif. variable**. La Dif. Base, que es 1, varía por los siguientes modificadores: +1 por verse superado en número, +2 si la inferioridad es de 1:2, +1 si está herido, +2 si está flanqueado por enemigos, -1 si está rodeado, -1 si el enemigo resulta odioso, y -2 si se puede despertar el instinto de protección (por ejemplo, en relación a la propia familia). Otro personaje amigo o aliado puede **tratar de evitar la huida o la rendición** imponiéndose en un conflicto de CAR+Liderazgo frente a PSI+Fe o PSI+Voluntad, lo que computa como una acción completa.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS. El **Manejo** puede otorgar una bonificación o penalización a las tiradas de ataque y defensa debido a la manufactura o precisión del arma. El **alcance de las armas a distancia** se divide entre la distancia efectiva (no hay penalización) y el alcance lejano (-4D a la tirada de ataque), mientras que por encima del alcance lejano (alcance extremo) se sufre una penalización de -8D. El **daño** de las armas es fijo, y en caso de las armas cuerpo a cuerpo suele ser algún divisor de un valor **F** (CUE+Fuerza) al que se le añade uno o más puntos. Los **cargadores** indican el número de disparos/ataques que se pueden llevar a cabo antes de tener que recargar el arma. Respecto a las **armas sónicas de los cronistas**, se usan con la combinación INT+Ingeniería (para ajustar el sintetizador) + PSI+Dominación (para modular la voz). Los enemigos se defienden con PSI+Fe o PSI+Voluntad.

VALOR DE LAS PROTECCIONES. El **valor de la protección** se resta al daño del arma para calcular las heridas. Las protecciones no protegen de las caídas, los ataques sónicos o el fuego (salvo que la protección sea "ignífuga"), pero sí de las explosiones y de los psicóvoros que tienen un nivel/potencia igual o menor al de la protección.

IMPEDIMENTA. Armas, protecciones y equipo suponen unos **puntos de impedimenta** (lo que refleja su peso). Por cada punto que supere el valor de CUE+Fuerza del personaje, este sufre una penalización de -1D a sus acciones.

Vehículos, monturas y persecuciones

VELOCIDAD. Vehículos y monturas presentan una **velocidad máxima**, siempre entre el nivel 1 y el 6 (véase Pág. 110). Para **acelerar**, las monturas aumentan 1 nivel por ronda hasta llegar a su máximo, mientras que los vehículos pueden acelerar varios niveles por ronda. Para **desacelerar**, las monturas pueden reducir su velocidad hasta 2 niveles por ronda (los vehículos aún más en función del motor y los frenos que lleven).

ATACAR DESDE VEHÍCULOS Y MONTURAS. Todos los ataques exigen una **tirada adicional de AGI+Conducir**. La velocidad se añade siempre a la Dificultad del ataque (es decir: Dificultad final = **Dif. Estándar + nivel de velocidad**). Si el que ataca es un pasajero, este no tiene que realizar la tirada extra de AGI+Conducir, pero la Dif. adicional por velocidad permanece. En cuerpo a cuerpo, el daño se incrementa con la velocidad (daño cuerpo a cuerpo desde vehículos y monturas = **daño estándar cuerpo a cuerpo + nivel de velocidad**).

EMBESTIDAS. Embestir exige sacar una tirada de **AGI+Conducir a una Dif. = nivel de velocidad**. El objetivo puede **esquivar activamente con AGI+Movilidad a la misma Dificultad**. Si la embestida tiene efecto, el que embiste sufre tantos puntos de daño como el nivel de velocidad, mientras que el objetivo sufre el nivel de velocidad x5.

CHOQUES. Si dos vehículos o monturas en movimiento chocan, **el daño base es el nivel de velocidad x5** si tienen una masa parecida. El nivel de velocidad de cada uno se suma (antes de multiplicar x5) si el choque es frontal, se resta si uno embiste a otro por detrás, y se aplica cada uno por separado si la colisión es en ángulo de 90° o similar.

IMPACTAR A ENEMIGOS EN VEHÍCULOS Y MONTURAS. La velocidad dificulta los ataques de los que viajan en vehículos o monturas, pero también los protege. **La Dif. para impactarles se incrementa con los niveles de velocidad**. La única excepción es si el objetivo se acerca o aleja directamente (en ese caso solo se incrementa en 1).

DAÑOS DE VEHÍCULOS Y MONTURAS EN COMBATE. Las monturas solo se defienden de **forma pasiva**; cuando sufren **trauma** entran en pánico y huyen salvo que el jinete saque una tirada de AGI+Conducir a una Dif. = trauma recibidos por la montura. Los vehículos también sufren “trauma” (daños estructurales) y dejan de funcionar bien salvo que el conductor saque una tirada de AGI+Conducir a una Dif. = puntos de daño recibidos por el vehículo.

PERSECUCIONES. Sus reglas son intencionadamente laxas. En general, las persecuciones consisten en **tirar AGI+Conducir** ronda tras ronda, añadiendo a los Éxitos conseguidos el **nivel de velocidad** que lleva en ese momento el vehículo o montura y sumando además los **DT**. Se compara entonces el total de Éxitos de cada parte, y por cada Éxito de diferencia aumenta en 1 la distancia que las separa. Cuando el perseguido sobrepasa en 5 Éxitos al perseguidor, huye. El Director de Juego puede introducir las **maniobras** que desee en el transcurso de la persecución.

Salud, heridas y recuperación

DAÑO, HERIDAS Y MUERTE. El **daño en combate** es el del arma (que es fijo) + los DT obtenidos + los posibles potenciales. En los contraataques también cuentan los al menos 3 DT que se han sacado parando o bloqueando. Las **heridas** son el daño en combate – el valor de la protección (si la hay). Los primeros efectos del daño se cuentan como **heridas superficiales**. Cuando se supera su máximo, entonces se recibe **trauma**. Cada punto de trauma penaliza -1D todas las acciones. Si el trauma alcanza o supera el máximo que puede tener el personaje se produce la **muerte**.

REGENERACIÓN DE PUNTOS DE VIDA (CURACIÓN NATURAL). Primero se recuperan las heridas superficiales y solo después el trauma. Una **herida superficial** se cura en 1 día. Un **punto de trauma** tarda 10 días en curarse.

RECUPERACIÓN DE PUNTOS DE VIDA (CURACIÓN MÉDICA). Las **heridas superficiales** recibidas tras una situación violenta se pueden tratar de sanar una sola vez con una tirada de INT+Medicina a Dif. 2. Si se saca, se curan tantas heridas como 1+DT. Las **heridas críticas (trauma)** requieren cirugía, tirando también por INT+Medicina pero a una Dif. = trauma sufrido. La cirugía dura 12 horas, recupera 1+DT puntos de trauma y se puede repetir en 4 días. La **piel imiut** de los anubianos (hecatianos) puede revivir a una persona muerta tras un mes de catálisis externa.

CAÍDAS. Cada metro de caída provoca 2 puntos de daño, pero si se saca una tirada de **CUE+Atletismo** a una Dif. = puntos de daño por la caída, se rueda al caer sin hacerse daño. De lo contrario, se sufre el daño completo.

EXPLOSIONES. El daño en la zona cero es el máximo especificado en la lista de armas, y a partir de ahí **se reduce en 1 punto por metro de distancia** en cualquier dirección.

FUEGO. Cuando el daño del fuego es mayor al valor de la protección x2, la vestimenta comienza a arder. A partir de la siguiente ronda se sufren **3 puntos de daño por ronda** hasta que se apagan las llamas y/o se quita uno la ropa.

AHOGO Y ASFIXIA. Se puede contener la respiración tantas rondas como **CUE+Vigor** (x2 si el sujeto no se mueve). Cuando la persona necesita respirar de nuevo, pierde **1 punto de Ego por ronda** (o más si se trata de gases agresivos, como los de los spitalianos). Cuando llega a 0 puntos de Ego, la persona se desploma y muere en las tres rondas siguientes a no ser que sea arrastrado o sacado de la zona de peligro y se le ayude a respirar.

ESTRANGULAMIENTOS. Tras sufrir un ataque exitoso de **CUE+Pelea**, la víctima comienza a ser estrangulada y pierde **2 puntos de Ego por ronda** hasta que llega a 0 puntos. Entonces se desmaya y muere en las tres rondas siguientes. Antes de eso, en cada ronda la víctima puede tratar de zafarse del estrangulamiento ganando un **conflicto de CUE+Pelea o CUE+Fuerza** (a elegir tirada tanto para el atacante como para la víctima).

VENENOS. Cada veneno tiene una **potencia**, que es la Dif. que hay que superar para resistir sus efectos en una tirada de **CUE+Resistencia**. Los venenos de contacto más comunes causan 1 punto de trauma si se falla la tirada.

ENFERMEDADES. Como los venenos, tienen una **potencia** que hay que superar con **CUE+Resistencia**.

CONTACTO CON PSICÓVOROS (LA DISGREGACIÓN). Los psicóvoros presentan un nivel/potencia, de 1 a 6, que determina el valor de la protección que las espinas pueden penetrar. Si las espinas penetran, su nivel se convierte en la Dif. de una **tirada de CUE+Resistencia que hay que realizar cada minuto**. Cada fallo supone perder **1 punto de trauma y además 1 de Resistencia de forma permanente** (la víctima parece pudrirse de dentro a fuera). Cuando se agota la Resistencia, la Disgregación llega a la médula ósea y la persona muere.

DAÑO MENTAL. Estos ataques, que se pueden contrarrestar con PSI+Fe o PSI+Voluntad, **sustraen tantos puntos de Ego como el ataque + los DT**. Si se llega a 0 puntos de Ego el personaje se derrumba de cansancio o hundimiento emocional. El personaje puede realizar un **último esfuerzo** al final del siguiente turno y solo una vez por día superando una tirada de PSI+Fe o PSI+Voluntad a Dif. 2. Si lo logra, recupera 1 punto de Ego.

REGENERACIÓN DE PUNTOS DE EGO. Se recupera 1 con **cada amanecer**. El Director de Juego también debe otorgar 1 punto de Ego tras una **correcta interpretación del concepto** del personaje.

Sepsis y Quemazón

INFESTACIÓN DE ESPORAS. Los **puntos de infestación de esporas** se anotan en la hoja de personaje al igual que las heridas. Las infestaciones de esporas (véase tabla en Pág. 186) se resisten con tiradas de **CUE+Resistencia** a una Dif. = nivel de infestación. A partir del primer punto de infestación el **molusco spitaliano** ya reacciona (aunque débilmente). A partir del **50% del máximo de infestación de esporas** florece en el pecho el estigma, una estructura visible de líneas y círculos enrojecidos con pelillos de Sepsis que forma el símbolo arquetípico de la cultura o nación. Cuando se **sobrepasa el máximo de infestación de esporas** hay que realizar una tirada de PSI+Fe o PSI+Voluntad a Dif. = puntos de infestación de esporas que sobrepasan el máximo del personaje. Esta tirada se repite cada vez que se produce una nueva infestación. Si se falla la tirada se gana 1 punto permanente de infestación de esporas (que jamás se podrá eliminar). Cuando se alcanza el **50% del máximo de infestación de esporas de forma permanente**, entonces el Elemental toma el control y el personaje se convierte en un lépero.

QUEMAZÓN. La Quemazón es la fruta de los campos de esporas. La **potencia** de esta droga que se inhala en los mismos esporocarpios puede ser 1 (débil, propia de los campos de esporas jóvenes) o 1D (fuerte, en los campos de esporas madre y los chakras terrestres). La potencia también determina las horas que dura la intoxicación. El **“quemado” (intoxicado)** recupera tantos puntos de Ego como la potencia de la Quemazón. También sufre una infestación de esporas equivalente. Además, disfruta una o más horas, en función de la potencia, de una serie de habilidades especiales determinadas por el tipo de Quemazón (véanse Págs. 188-190).

COSECHA. Las personas infestadas de esporas pueden **“escuchar la llamada”** de los campos de esporas en floración a una distancia de 100 mts. por cada punto de infestación. **Cantidad y calidad de los esporocarpios** dependen de la edad y el tamaño del campo: solo los campos de potencia +5 se consideran campos de esporas madre (los que ofrecen Quemazón fuerte). Todo campo ofrece a sus recolectores 1D x nivel del campo x 10 esporocarpios. Los campos más antiguos florecen con menos frecuencia: una vez cada su nivel en meses.

Reglamento adicional

REDONDEO. En general, en Katarsis se suele **redondear hacia arriba**; por ejemplo, a la hora de calcular el daño provocado por las armas cuerpo a cuerpo, cuando el valor **F** (CUE+Fuerza) se divide entre 2 o 3.

NIVELES TECNOLÓGICOS. Cualquier tribu, enclave, ciudad o federación humana presenta un **nivel tecnológico**. Los niveles son I (*Primitivo*), II (*Medieval*), III (*El Progreso*; asimilable al siglo XVII europeo), IV (*Era Industrial*), V (*Era Transhumana*; el nivel de la época de los antecesores) y VI (*El País de las Maravillas*; asimilable a una singularidad completa y desconocido del todo en la Tierra). Solo las ciudades neolibias costeras han alcanzado el nivel IV. En general, **un artículo de nivel tecnológico superior al del punto de venta dobla su precio** (véase Bazar).

EQUIPO: TIPOS DE ABREVIATURAS. **+2D:** Otorga una bonificación en forma de dados adicionales. **2DT:** Indica un número de DT (en este caso 2) necesarios para desencadenar una acción especial. **-2DS:** Hace que la Dificultad de una acción especial se reduzca en 2 (es mucho mejor que +2D). **+1E:** Añade un Éxito automático a la tirada.

EQUIPO MÉDICO. Casi todo es patrimonio de los spitalianos (véanse Págs. 177-178). Con sus *apothecariums*, los spitalianos pueden elaborar una gran cantidad de medicamentos tirando **INT+Ciencia a Dif. 4** (crean una dosis por tirada). El nivel de la medicina elaborada (que de base es 1) aumenta en 1 por cada 2 DT sacados en la tirada.

CATÁLISIS ANUBIANA. Los anubianos se pueden curar y también curar a otros mediante el uso de la **fruta Duat**. Utilizan su propio cuerpo como biorreactor. Para ello se tira por **CUE+Resistencia a Dif. = calidad de la fruta Duat**. Si esta calidad es igual o inferior al rango del anubiano, la catálisis, tenga éxito o no, se desarrolla sin riesgos. Si es superior, hay que sacar la tirada sí o sí porque de lo contrario el anubiano muere víctima de la Disgregación. En cualquier caso, si el anubiano saca la tirada convierte la dioxina Duat en un equivalente al medicamento que elija de la tabla de la Pág. 178. El “medicamento” tendrá un **nivel = calidad de la fruta + 1 por cada 2DT**. En todos los casos la catálisis dura una hora, pero el anubiano queda sumido en coma tantos días como la calidad de la fruta Duat – 1 por cada DT logrado en la tirada. Cuando despierta, la sangre Duat corre por las venas del anubiano, que se la puede extraer para mezclarla con polvos o aceites vegetales hasta conseguir 10 dosis de “medicamento”.

ACEITE MARDUK. Creado por los **anubianos** a partir de secreciones glandulares feromantes y fruta Duat, otorga una bonificación de **+4D durante una hora** frente los intentos ferománticos de influir en aquel que se lo ha untado.

ACEITES ELÍSEOS (ANABAPTISTAS). Para **encontrar los ingredientes** con los que elaborar los aceites elíseos hay que dedicar 6 horas de tiempo de juego y pasar una tirada de INT+Medicina a una Dif. entre 1 y 6 dependiendo de la fertilidad de la región. Luego hay que **elaborar el aceite en sí** (véase Pág. 179), para lo que se debe sacar una tirada de INT+Ciencia a una Dif. variable en función del aceite que se trate: 4 para Perat, 6 para Hiddekel, Guijón, Aquerón y Estigia, y 7 para Pisón. El **trasfondo “Secretos”** añade dados de bonificación a la tirada. El aceite así conseguido es siempre de nivel I. Si se quiere **potenciar el aceite (mejorarlo)**, hacen falta 2 dosis de un nivel para conseguir 1 dosis del nivel siguiente y además hay que sacar una nueva tirada de INT+Ciencia a la Dif. del aceite + nuevo nivel, añadiéndose aquí también los dados de bonificación por “Secretos”. El proceso lleva bastante tiempo.

SUPERVIVENCIA. Para **encontrar comida** hay que pasar una tirada de INS+Supervivencia a una Dificultad determinada por la región en la que se encuentra el personaje (2 en Hibrispania; 5-6 en Purgare o Polen). El número de raciones diarias que se consigue con la tirada es = 1+DT. Encontrar comida es una acción que exige unas cuatro horas de tiempo de juego. Eso sí: si se prepara una **trampa** (combinación INS+Supervivencia + AGI+Fabricar) el cazador puede dedicarse a otra cosa durante ese tiempo. Cada tipo de trampa (véase Pág. 165) tiene un valor de ocultación que el creador de la trampa puede además aumentar con los DT que saque en una tirada extra de AGI+Sigilo a Dif. 2. El valor final de ocultación conforma la Dificultad que la víctima ha de superar en una tirada de INS+Percepción para detectar la trampa a tiempo. Si no lo logra, sufre el efecto completo de la trampa.

TRABAJAR EN LOS CAMPOS DE RUINAS. **Encontrar un campo de ruinas explotable** exige superar una tirada de INT+Leyendas (+Red para chatarreros). La Dif. depende del territorio: 2 para Borca, 3 para Purgare, 4 para Polen y Balján y 5 para Hibrispania, Franka y África. Los DT obtenidos determinan la calidad del campo. La tirada se puede repetir cada día. Una vez hallado el campo, se procede a su **examen detallado**. Para ello hay que sacar una tirada de INS+Percepción cada hora a una Dif. = 8 (dificultad básica) – 1 por cada 20 kms. de distancia del asentamiento más próximo – calidad del campo (máximo 4 puntos) + 1 por cada 10 hallazgos que ya se hayan realizado en ese campo anteriormente. Con respecto a la **calidad del hallazgo** (su nivel tecnológico), es igual a NT III + (DT de la tirada de INS+Percepción /2). El Director de Juego puede determinar el máximo nivel tecnológico posible, que por lo general es V. Por otro lado, la **cantidad de chatarra** encontrada es puro azar (1D kg.). Si se quieren encontrar **hallazgos NT I o NT II por kilos**, basta con tirar cada 6 horas 2D kg. para NT I y 1D kg. para NT II (madera, piedras e incluso cables se pueden encontrar casi en todos lados). Por último, **cada 5 kilos de chatarra suponen un +1 a la impedimenta**.

MEJORAR CHATARRA Y ARMAS. Si se tiene tiempo (5 – DT horas de tiempo de juego) se pueden **transformar 5 kilos de chatarra en 1 solo kilo del siguiente NT**. Para ello hay que superar una tirada de AGI+Fabricar en el caso de chatarra NT I-III y de INT+Ingeniería para el caso de chatarra NT IV-V. La Dif. es el nuevo NT x2. Para llegar al NT V se requiere un taller exquisitamente equipado, mientras que el NT VI debería ser casi imposible de alcanzar. También se pueden **mejorar las armas realizando ensamblajes** (hasta 6; véanse Págs. 172-173), lo que requiere 5 kilos de chatarra del NT actual del arma (10 para protecciones) y sacar una tirada de AGI+Fabricar para armas NT I-III y de INT+Ingeniería para armas NT IV-V. La Dif. es NT actual + número de ensamblajes ya usados, que además son las horas que se tarda en realizar la mejora. También se pueden emplear PE (número del nuevo ensamblaje x10).

REPARAR VEHÍCULOS. Para **reparar los daños superficiales (la carrocería)**, hay que sacar una tirada de AGI+Fabricar a una Dif. = NT del vehículo. Cada Éxito recupera 1 punto, pudiéndose realizar una tirada cada 10 minutos. **Reparar los daños estructurales (la mecánica)** se consigue con INT+Ingeniería también a una Dif. = NT del vehículo. En este caso se puede realizar una tirada cada hora. En ambos supuestos se necesitan 10 kg. de chatarra del NT respectivo por punto reparado.

MEJORAR MONTURAS. Se pueden “mejorar” las monturas mediante su equivalente de “ensamblajes” (de forma parecida a las armas) tirando por **INS+Doma a Dif. 4 para animales criados por humanos y 6 para animales salvajes**. El entrenamiento puede durar semanas. Véanse en la Pág. 177 las diferentes opciones de “ensamblaje”.