

# Hoja de Referencia Rápida DH

*Documento proporcionado por IGARol*

## Sinopsis

*Tabla de referencia rápida con toda la información que un DJ puede necesitar tener a mano para consultar durante una partida.*

## Créditos:

Escrito por: Eklab





## DIFICULTADES Y COMBATE

DIFICULTAD	MOD	COMPLEJIDAD / TIEMPO	MOD
FACIL	+30	SIMPLE 1 HORA	+30
RUTINA	+20	BÁSICA 6 HORAS	+20
ORDINARIA	+10	LABORIOSA 1 DIA	+10
MODERADA	0	INTRINCADA 3 DIAS	0
COMPLICADA	-10	ARDUA 14 DIAS	-10
DIFICIL	-20	ENREVERSADA 1 MES	-20
MUY DIFICIL	-30	LABERÍNTICA 105 AÑOS	-30

ADVERSARIO	MOD	ATACAR	MOD
INDEFENSO	AUTO	TERRENO ELEVADO (C.C)	+10
SORPRESA	+30	MONTADO (C.C)	+10
ATURDIDO	+20	DESDE EL SUELO (C.C)	-10
TUMBADO	+10	FATIGADO	-10
NORMAL	0	A LOCALIZACIÓN	-20
EN C.C	-20	CON MANO TORPE	-20
OCULTO PARCIAL	-20	CON 2 ARMAS	-20
OCULTO	-30	EN OSCURIDAD	-20
		SIN ARMAS VS ARMADO (C.C)	-20

DISTANCIA	MOD	TAMAÑO	MOD
A QUEMARROPA	+30	MINUSCULO (CUCHILLO)	+30
CORTA	+10	DIMINUTO (RATA)	+20
NORMAL	0	MENUDO (NIÑO)	+10
LARGA	-10	NORMAL (HUMANO)	0
EXTREMA	-30	VOLUMINOSO (GROX)	-10
		ENORME (VEHICULO LIGERO)	-20
		DESCOMUNAL (TANQUE)	-30

RELACIÓN C.C	MOD	MODOS DISPARO	MOD
4 VS 1	+20	AUTOMATICO	+20
3 VS 1	+20	SEMIAUTOMATICO	+10
2 VS 1	+10	1 DISPARO	0
1 VS 1	0		

## ACCIONES ESPECIALES\*

### ATURDIR:

TIRADA DE HA CON -20 SI NO SE TIENE 'SOMETIMIENTO'. SI PASA D10 + BF TIENE QUE SE MAYOR O IGUAL QUE D10 + BF + 1 POR CADA PUNTO DE BLINDAJE EN LA CABEZA DEL OBJETIVO. SI PASA, ATURDIDO TANTOS TURNOS COMO DIFERENCIA EN LA TIRADA Y GANA 1 DE FATIGA.

### DERRIBO:

TIRADA ENFRENTADA DE FUERZA. SI LA GANAS, EL Oponente CAE AL SUELO. SI LA SUPERAS POR DOS NIVELES DE ÉXITO O MÁS, TAMBIEN SUFRE BF-4 Y 1 DE FATIGA. SI FALLAS LA TIRADA, NO PASA NADA Y SI FALLAS POR 2 NIVELES, ERES TU ES QUE CAE DERRIVADO.  
+10 HA SI USASTE 1/2 ACCION EN MOVERTE ANTES.

### PRESA:

1º PASO: ATAQUE SIN ARMAS CON HA.  
2º PASO: SI EL Oponente DISPONE DE UNA REACCIÓN PUEDE GASTARLA PARA SUPERAR UNA TIRADA DE AGILIDAD. SI ACIERTA FALLA LA PRESA.  
3º PASO: QUEDA HECHA LA PRESA Y SE APLICA:  
-NO SE PUEDE PARAR NI ESQUIVAR GOLPES.  
-SOLO SE PUEDEN USAR ACCIONES DE PRESA.  
-LOS ATACANTES RECIVEN +20 HA CONTRA LOS INTEGRANTES DE UNA PRESA.  
-EL QUE INICIA LA PRESA PUEDE INTERRUPTIRLA CON UNA ACCION LIBRE.

### FUEGO DE CONTENCIÓN:

SI SE USA UN ARMA CON LA CAPACIDAD DE DISPARAR EN MODO AUTOMATICO, PUEDE CREARSE UNA ZONA LETAL DE 45° DESDE DONDE TE ENCUENTRAS HASTA LA MITAD DEL ALCANCE DE TU ARMA.  
TODO EL QUE SE ENCUENTRE EN LA ZONA LETAL DEBE REALIZAR UNA TIRADA DE ACOBARDAMIENTO CON -20. A DEMÁS DEBES REALIZAR UNA TIRADA CON -20 A TU HP PARA VER SI LE HAS DADO A ALGUIEN AL AZAR POR CADA 2 NIVELES (MAX EL PERMITIDO POR EL ARMA).  
ENCASQUILLAMIENTO CON 94-00.

### FUEGO DE OPORTUNIDAD:

SI SE USA UN ARMA CON LA CAPACIDAD DE DISPARAR EN MODO AUTOMATICO, PUEDES COBRIR UNA ZONA ESPECIFICA CON ESTA ACCIÓN PROLONGADA DURANTE VARIOS TURNOS. SE CREA UNA ZONA LETAL DE 45° DESDE DONDE TE ENCUENTRAS HASTA LA MITAD DEL ALCANCE DE TU ARMA. ESTABLECER ESTA ZONA TARDA UN TURNO COMPLETO. EN CUALQUIER MOMENTO PUEDES DESCARGAR UNA ACCIÓN DE FUEGO AUTOMATICO CONTRA CUALQUIER OBJETIVO DE LA ZONA LETAL. A DEMÁS TODO EL QUE SE ENCUENTRE EN LA ZONA LETAL DEBE REALIZAR UNA TIRADA DE ACOBARDAMIENTO CON -20.  
SE PUEDE MANTENER LA ACCION FUEGO DE OPORTUNIDAD TANTAS HORAS COMO BONIFICADOR DE VOLUNTAD. UNA VEZ PASADO ESTE TIEMPO, SE DEBE DESCANSAR DURANTE D10X10 MINUTOS.

## IMPACTOS MÚLTIPLES

LOC	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO	QUINTO	MAS IMPAC.
CABEZA	CABEZA	BRAZO	CUERPO	BRAZO	CUERPO
BRAZO	BRAZO	CUERPO	CABEZA	CUERPO	BRAZO
CUERPO	CUERPO	BRAZO	CABEZA	BRAZO	CUERPO
PIERNA	PIERNA	CUERPO	BRAZO	CABEZA	CUERPO

CREADO POR EKLAB  
PARA LA COMUNIDAD DE DARK HERESY  
DE IGAROL:  
<http://www.igarol.org/>

## ACCIONES DE COMBATE

ACCIONES DE ATAQUE	ACCIÓN	TIPO
ATAQUE CAUTELOSO	1	-10 HA, +10 A PARAR Y ESQUIVAR GOLPES.
ATAQUE NORMAL	1/2	EFFECTUA UN ATAQUE C.C. O A DISTANCIA.
ATAQUE TOTAL	1	+20 A HA, NO SE PUEDE PARAR O ESQUIVAR GOLPES.
ATAQUES MÚLTIPLES	1	USA LOS TALENTOS ATAQUE VELOZ O ATAQUE RELÁMPAGO.
ATURDIR*	1	INTENTA ATURDIR A UN Oponente.
CARGA	1	HAY QUE RECORRER 4 METROS, +10 HA.
DERRIBO*	1/2	INTENTA DERRIBAR A UN Oponente.
FINTA	1/2	TIRADA DE HA ENFRENTADA, SI GANAS, TU PROXIMO ATAQUE NO SE PUEDE PARAR NI ESQUIVAR.
FUEGO DE CONTENCIÓN*	1	OBLIGA A LOS Oponentes A PONERSE A CUBIERTO, -20 HP.
FUEGO DE OPORTUNIDAD* VAR		DISPARA CONTRA CUALQUIER OBJETIVO QUE ENTRE EN LA ZONA CUBIERTA, -20 HP.
POSTURA DEFENSIVA	1	-20 HA DE LOS ENEMIGOS, NO PUEDES ATACAR.
PRESA*	1	REALIZA UN ATAQUE DE PRESA.
RÁFAGA AUTOMÁTICA	1	+20 HP, REALIZA UN IMPACTO ADICIONAL POR NIVEL DE ÉXITO. ENCASQUILLAMIENTO CON 94-00.
RÁFAGA SEMIAUTOMÁTICA	1	+10 HP, REALIZA UN IMPACTO ADICIONAL POR CADA 2 NIVELES DE ÉXITO. ENCASQUILLAMIENTO CON 94-00.

AC. DE MOVIMIENTO	ACCIÓN	TIPO
ABANDONAR EL COMBATE	1	PARA ZAFARTE Y ABANDONAR UN COMBATE C.C.
CORRER	1	TE DESPLAZAS 3 X MOVIMIENTO. ENEMIGOS +20HA -20HP.
HOSTIGAR	1/2	TIRADA ENFRENTADA HA, SI GANAS, EL ENEMIGO SE MUEVE 1M.
INCORPORARSE/MONTAR	1/2	LEVANTARSE DEL SUELO O SUBIRSE A UN ANIMAL DE MONTA.
MOVIMIENTO	1/2	TE MUEVES TU MOVIMIENTO.
MOVIMIENTO	1	TE MUEVES 2 X MOVIMIENTO.
MOVIMIENTO TÁCTICO	1	AVANZAR APROVECHANDO TODA LA COBERTURA DISPONIBLE.
SALTO*	1	EFFECTUAR UN SALTO VERTICAL U HORIZONTAL.

ACCIONES VARIAS	ACCIÓN	TIPO
APUNTAR	1/2	+10 AL HP O HA PARA TU PRÓXIMO ATAQUE.
APUNTAR	1	+20 AL HP O HA PARA TU PRÓXIMO ATAQUE.
CONCENTRAR PODER	VAR	UTILIZA UN PODER PSÍQUICO.
EQUIPAR	1/2	PREPARA UN ARMA U OBJETO.
ESQUIVA	REACCIÓN	HAZ UNA TIRADA DE ESQUIVAR PARA ANULAR UN ATAQUE.
PARADA	REACCIÓN	HAZ UNA TIRADA DE HA PARA ANULAR UN ATAQUE.
RECARGA	VAR	RECARGA UN ARMA A DISTANCIA.
RESERVA	1/2	EMPLEA MEDIA ACCIÓN ANTES DE TU PRÓXIMO TURNO.
USAR UNA HABILIDAD	VAR	PUEDES UTILIZAR UNA HABILIDAD.

## MOVIMIENTO I

### SALTO:

**SALTO VERTICAL (ASCENDENTE):** TIRADA DE AGILIDAD PARA SALTAR TANTOS CM COMO 20 x BF + 10 x BF x NIVEL DE ÉXITO EN LA TIRADA.

**SALTO VERTICAL (DESCENDENTE):** TIRADA DE AGILIDAD POR CADA METRO DE DESCENSO. SI SE FALLA ALGUNA, EL PERSONAJE CAE LA DISTANCIA RESTANTE HASTA EL SUELO.

**SALTO HORIZONTAL (CON CARRERILLA):** SE DEBE DE CORRER AL MENOS 4 METROS EN LINEA RECTA. SALTA TANTOS METROS COMO BF SI SUPERA UNA TIRADA DE FUERZA. POR CADA 4 METROS RECORRIDOS ADICIONALES A LOS PRIMEROS, SE GANA +10 A LA TIRADA HASTA UN MAX DE +30. POR CADA NIVEL DE ÉXITO EN LA TIRADA +50CM POR CADA NIVEL DE FRACASO -50CM HASTA UN MÍNIMO DE 0 METROS.

**SALTO HORIZONTAL (INMÓVIL):** IGUAL QUE CON CARRERILLA PERO CON -10 A LA TIRADA DE FUERZA.

### TREPAR:

SE NECESITAN LAS DOS MANOS LIBRES.  
**SI ES UNA SUPERFICIE NO ESCARPADA:** TIRADA DE FUERZA O TREPAR PARA ASCENDER O DESCENDER LA MITAD DE SU MOVIMIENTO (MÍNIMO 1M). POR CADA ÉXITO AUMENTA ESTA DISTANCIA EN 1 METRO ADICIONAL. SI SE FALLA CAE DESDE LA DISTANCIA ACTUAL.

**SI ES UNA SUPERFICIE ESCARPADA:** IGUAL QUE ANTES PERO SOLO TREPAR.

**DESCENSOS CONTROLADOS:** SE PUEDE BAJAR A MAYOR VELOCIDAD POR CUERDAS Y ESCALERAS SI SE DEJAN DESLIZAR POR ELLAS. A RAZON DE 10 METROS POR ASALTO SUPERANDO UNA TIRADA DE AGILIDAD. EN CASO DE FALLAR 5 METROS POR ASALTO Y SI SE FALLA POR 2 NIVELES DE FRACASO O MAS, TIRADA DE FUERZA PARA NO SOLTARSE ACCIDENTALMENTE Y CAER DESDE ESA DISTANCIA A NO SER QUE LLEVARA ARNES.

### CAÍDA:

EL DAÑO CAUSADO POR LAS CAÍDAS NO PUEDE SER REDUCIDO POR ARMADURAS O BONIFICADOR DE RESISTENCIA. SE CONSIDERA DEL TIPO IMPACTO.

3 METROS	D10 +3 PUNTOS DE DAÑO
6 METROS	D10 +5 PUNTOS DE DAÑO
9 METROS	D10 +7 PUNTOS DE DAÑO
12 METROS	D10 +9 PUNTOS DE DAÑO
15 METROS	D10 +11 PUNTOS DE DAÑO
18 METROS	D10 +13 PUNTOS DE DAÑO
21 METROS	D10 +15 PUNTOS DE DAÑO
24 METROS	D10 +17 PUNTOS DE DAÑO
25+ METROS	D10 +20 PUNTOS DE DAÑO

## PSICOLOGÍA

### EFFECTOS DEL ACOBARDAMIENTO:

AL ESTAR ACOBARDADO, SOLO SE PUEDE USAR 1/2 ACCIONES, SE SUFRE UN -20 AL HP. SI ESTÁ TRAS COBERTURA NO PODRÁ ABANDONARLA A NO SER QUE SEA PARA RETIRARSE DEL COMBATE (SIN EXPONERSE A LOS DISPAROS).

SI NO ESRÁ TRAS COBERTURA, DEBERÁ EMPLEAR SU PROXIMOS TURNOS EN LLEGAR A UNA. SI NO HUBIERA DEBERÁ ALEJARSE LO MAXIMO POSIBLE DE LA FUENTE DE LOS DISPAROS. AL FINAL DE SU TURNO SE DISPONE DE UNA TIRADA DE VOLUNTAD PARA SOBREPONERSE AL ACOBARDAMIENTO. LA TIRADA ES FACIL (+30) SI EN EL TURNO ANTERIOR NO LE INTENTARON DISPARAR.

### MIEDO:

SE TIRA POR VOLUNTAD MODIFICADO POR EL GRADO DEL MIEDO:

-MIEDO(1) INQUIETANTE	0	-MIEDO(3) HORRIPILANTE	-20
-MIEDO(2) TEMIBLE	-10	-MIEDO(4) ATERRADOR	-30

SI SE FALLA EN SITUACION DE COMBATE TIRADA EN LA TABLA DE LA PAG 233 SUMANDO +10 POR CADA NIVEL DE FRACASO.

SI SE FALLA EN OTRA SITUACION, -10 A LAS TIRADAS DE CONCENTRACIÓN HASTA QUE SE ALEJE DEL OBJETO DE SU MIEDO (NO BASTA IRSE Y VOLVER LUEGO). SI SE FALLA POR 3 NIVELES DE FRACASO 105 PUNTOS DE LOCURA.

### ATURDIDO:

LOS PERSONAJES ATURDIDOS NO PUEDEN REALIZAR NINGUNA ACCIÓN (NI LAS LIBRES), TODA TIRADA DE HA Y HP CONTRA ELLOS OBTIENE +20% PERO NO SE LES CONSIDERA INDEFENSOS NI DESPREVENIDOS.



## DROGAS

NOMBRE	BENEFICIO	EFEECTO SECUNDARIO
ANTITOXINA	UNA DOSIS ANULA INMEDIATAMENTE LOS EFECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DE CUALQUIER DROGA, TOXINA O GAS.	ATURDIDO D10 ASALTOS - B.R. CON VÓMITOS, DOLORS, HEMORRAGIAS NASALES,...
DROGA DE COMBATE	AUMENTA LA B.A. Y B.P. EN +3 DURANTE 2D6 ASALTOS.	TIRADA DE RESISTENCIA PARA NO SUFRIR -20 A RESISTENCIA Y PERCEPCIÓN DURANTE D5 HORAS.
ESPECTRO	NO PSIQUICO: GANAS UN PODER MENOR PG149. PARA LANZARLO NECESITAS SUPERAR VOLUNTAD -20.	NO PSIQUICO: SUPERA UNA TIRADA DE VOLUNTAD. SI FALLAS GANAS D5 PUNTOS DE LOCURA Y PIERDE EL PODER.
	PSIQUICO: AUMENTA TUS TIRADAS DE CONCENTRAR PODER EN +2.	PSIQUICO: SUPERA UNA TIRADA DE VOLUNTAD. SI FALLAS GANAS 1 PUNTO DE LOCURA. SI NO FALLAS, +25 A LAS TIRADAS DE FENOMENOS PSIQUICOS.
ESTIMULANTE	DURANTE 3D6 ASALTOS, ANULA TODOS LOS EFECTOS NEGATIVOS POR DAÑOS SUFRIDOS Y NO PUEDE QUEDAR ATURDIDO.	CUANDO PASA EL EFECTO, -20 A FUERZA, RESISTENCIA Y AGILIDAD DURANTE UNA HORA.
FRENZONIA	ANULA LOS EFECTOS DEL MIEDO Y OTORGA EL TALENTO FURIA ASESINA DURANTE D10 MINUTOS.	-
OSCURA	D5 HORAS DE SOPOR Y BIENESTAR.	D10 HORAS DESPUES DE TERMINAR SUS SINTOMAS, SE PRODUCE UN MALESTAR HASTA VOLVER A CONSUMIRLA.
		SI SE COMBATE ANTES DE PASAR LOS EFECTOS, SE CONSIDERA BAJO LOS EFECTOS DE UNA GRANADA ALUCINÓGENA.

## TIPOS DE COBERTURAS

COBERTURA	PB
MADERA LIGERA, CRISTAL BLANDO, METAL LIGERO	4
MADERA GRUESA, PLACA ANTIFRAG, SACOS, HIELO	8
ROCORNIDÓN, HIELO GRUESO, PIEDRA	16
PLASTIACERO, PLASTIBLINDAJE	32

## LOCALIZACIONES

TIRADA	IGUAL TAMAÑO	TIRADA	MAYOR TAMAÑO
01-10	CABEZA	01-05	CABEZA
11-20	BRAZO DERECHO	06-10	BRAZO DERECHO
21-30	BRAZO IZQUIERDO	11-25	BRAZO IZQUIERDO
31-70	CUERPO	26-50	CUERPO
71-85	PIERNA DERECHA	51-70	PIERNA DERECHA
86-00	PIERNA IZQUIERDA	70-00	PIERNA IZQUIERDA
		<b>TIRADA MENOR TAMAÑO</b>	
		01-20	CABEZA
		21-40	BRAZO DERECHO
		41-60	BRAZO IZQUIERDO
		61-90	CUERPO
		91-95	PIERNA DERECHA
		96-00	PIERNA IZQUIERDA

\* EN LOS COMBATES MONTADOS, DEPENDE DEL TAMAÑO DE LA MONTURA. EL TAMAÑO RESPECTO AL JINETE Y EL ATACANTE, SUMA SEGÚN EL CASO LOS VALORES A LA TIRADA:  
+10 POR CADA NIVEL QUE SUPERE LA MONTA A SU JINETE.  
-10 POR CADA NIVEL POSTERIOR AL PRIMERO QUE SUPERE EL ATACANTE A SU MONTA.

SE CONSIDERA QUE SIEMPRE LA MONTA ES DE ALMENDOS EL MISMO TAMAÑO QUE EL JINETE Y UN RESULTADO DE 01-03 SIEMPRE DA AL JINETE.

## CURACIÓN

UN PERSONAJE SIN ATENCIÓN MEDICA, RECUPERAR: 1 HERIDA LEVE AL DIA Y 1 HERIDA GRAVE A LA SEMANA. LAS HERIDAS CRITICAS NO SE PUEDE RECUPERAR SIN ATENCIÓN MEDICA.

TIPO	PRECIO	DISPOSICIÓN	EFEECTO
POBRE	50	NORMAL	INT 30, MEDICAE
NORMAL	75	ESCARA	INT 40, MEDICAE
BUENA	150	RARA	INT 50, MEDICAE +10
EXCELENTE	500	MUY RARA	INT 60, MEDICAE +20 Y QUIRURGO EXPERTO.

### PRIMEROS AUXILIOS

UNA TIRADA CON EXITO DE MEDICAE PERMITE CURAR UN DAÑO:

HERIDO	SUPERA MEDICAE	FALLA MEDICAE POR 30+
LEVE	B.I H.LEVES	+1 DAÑO
GRAVE	1 H.GRAVE	+1 DAÑO
CRÍTICO	1 H.CRÍTICO	TIRADA DE RESISTENCIA PARA NO MORIR.

SOLO UNA TIRADA POR HERIDA Y LA APLICACIÓN DURA UN ASALTO COMPLETO.

### TRATAMIENTO PROLONGADO

SE PUEDE ATENDER A TANTOS PACIENTES COMO B.I. CADA PACIENTE POR ENCIMA DE ESTE NUMERO MODIFICA EN -10 LAS TIRADAS DE MEDICAE.

ESTADO	SUPERA	FALLA	F 30+	F 50+
LEVE (DIA)	B.R x2	B.R	+1 DAÑO	+1D10 DAÑO
GRAVE (SEMANA)	B.R x2	B.R	+1 DAÑO	+1D10 DAÑO
CRÍTICO (SEMANA)	2	1	MUERTE SÚBITA.	

### FATIGA

SI SE ACUMULAN MAS PUNTOS DE FATIGA QUE B.R. SE CAE INSCONCIENTE 10 - B.R. MINUTOS. SI ESTAS FATIGADO, -10 A TODAS LAS TIRADAS.

SE RECUPERA 1 PUNTO DE FATIGA POR HORA DE DESCANSO. 8 HORAS DE DESCANSO, ELIMINA TODA LA FATIGA.

## EFEECTO DE LA GRAVEDAD

GRAVEDAD	BA*	BF Y BR**	BF***	DISTANCIA	SALTOS
POCA	+2	+4	+2		x 2
ELEVADA	-2	-4	-2		x 1/2

\*BA PARA DETERMINAR EL MOVIMIENTO.

\*\*BF Y BR PARA DETERMINAR EL ACCAREO.

\*\*\*BF PARA DETERMINAR LA DISTANCIA A LA QUE SE ARROJA.

## ACTITUDES

MOD	CARISMA	ENGAÑAR	INTIMIDAR	MANDO
+30	EMBELESADO	CRÉDULO	ATERRORIZADO	FANÁTICO
+20	APECTUOSO	CONFIADO	ASUSTADO	ABNEGADO
+10	FAVORABLE	RECEPTIVO	SOBRESALTADO	LEAL
+0	INDIFERENTE	INDIFERENTE	INDIFERENTE	INDIFERENTE
-10	DESDEÑOSO	SUSPICAZ	VALIENTE	RESENTIDO
-20	DESPRECIATIVO	ESCÉPTICO	INTREPIDO	DESLEAL
-30	INDIGNADO	INCRÉDULO	TEMERARIO	REBELDE

EN CASO DE CONSEGUIR LA TIRADA, LA ACTITUD DEL INDIVIDUO AUMENTA UN NIVEL MAS UN NIVEL POR CADA NIVEL DE EXITO OBTENIDO.

SI SE FALLA LA TIRADA, EL ESTADO QUEDA INALTERABLE Y EMPEORARÁ POR CADA NIVEL DE FRACASO OBTENIDO.

DEBE DE SER AL MENOS "INDIFERENTE" PARA QUE REALICE LO QUE EL JUGADOR LE HA PEDIDO Y SOLO SE CONSIGUE EL 50% DE LAS VECES.

+10% POR CADA NIVEL POR ENCIMA DE INDIFERENTE.

+20% SI ESTÁ SIENDO SUPERVISADO.

## MOVIMIENTO II

### METROS POR ASALTO:

BA	PARCIAL	COMPLETO	CARGA	CARRERA
0	1/2	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

**APRESURARSE** EN TIEMPO NARRATIVO DUPLICA LA DISTANCIA RECORRIDA, PERO DURANTE TANTAS HORAS COMO B.R. SI SE SOBREPASA, DEBERÁ HACERSE UNA PRUEBA DE RESISTENCIA PARA NO GANAR UN PUNTO DE FATIGA. SE VOLVERÁN HACER OTRAS TIRADAS CON MODIFICADOR ACUMULATIVO DE -10 POR EN CADA MULTIPLO DEL B.R.

UN PERSONAJE APRESURANDOSE, OBTIENE UN -10 A LAS TIRADAS DE PERCEPCIÓN.

**CORRER** EN TIEMPO NARRATIVO TRIPLICA LA DISTANCIA RECORRIDA, PERO SE INCREMENTA LA FATIGA CADA VEZ QUE FALLE UNA TIRADA DE RESISTENCIA -10 POR CADA HORA CONTINUADA DESPUES DE LA PRIMERA.

UN PERSONAJE A LA CARRERA, OBTIENE UN -20 A LAS TIRADAS DE PERCEPCIÓN.

**MARCHA FORZADA:** SE CONSIDERA QUE EL PERSONAJE CAMINA DURANTE UN MAXIMO AL DIA DE 10 HORAS. SI SE SOBREPASA ESTE LIMITE, DEBE HACERSE UNA TIRADA DE RESISTENCIA POR CADA HORA POSTERIOR CON UN MODIFICADOR ACUMULATIVO DE -10 O IR GANANDO PUNTOS DE FATIGA. LA FATIGA COMPLETA GANADA TARDA EN RECUPERARSE 2 HORAS POR EL NUMERO DE HORAS POR ENCIMA DEL LIMITE QUE SE HAYAN REALIZADO.

### NATACIÓN O BUCEO:

NO ES NECESARIO PARA MANTENERSE A FLOTE, PERO SI EN AGUAS TUBULENTAS, COMBATIENDO O MANIATADO. SE USA COMO ACCIÓN DE MOVIMIENTO Y SE AVANZA BF/2 EN METROS EN CUALQUIER DIRECCIÓN.

UNA TIRADA FALLIDA, SIGNIFICA NO AVANZAR Y QUE SE QUEDA EN EL MISMO SITIO. SI SE FALLO POR 2 NIVELES DE FRACASO, SE UNDE 1 METRO POR CADA 20KG QUE PESE.

### ENTORNOS TRAICIONEROS: CIRCUNSTANCIA

NIEBLA O HUMO  
FANGO O AGUAS POCO PROFUNDAS  
OSCURIDAD, NIEVE Y MALEZA  
MULTITUD Densa O GRAVEDAD CERO  
ESCOMBROS  
TEMBORES SÍSMICOS

### DIFICULTAD

AGILIDAD +10  
AGILIDAD +0  
AGILIDAD -10  
AGILIDAD -20  
AGILIDAD -20  
AGILIDAD -20

LOS INDICES DE MOVIMIENTO SE REDUCEN A LA MITAD AL AVANZAR POR ENTORNOS TRAICIONEROS.

SI SE EFECTUA UNA CARGA O SE CORRE EN UNO DE ESTOS ENTORNOS, SE DEBERÁ DE REALIZAR UNA TIRADA DE AGILIDAD PARA NO TROPEZAR Y CAER AL SUELO. SU DIFICULTAD DEPENDE DEL TERRENO.

## RELACION DE ALCANCES

ALCANCE	QUEMARROPA	CORTO	MEDIO	LARGO	EXTREMO
5	0-1	2-3	4-10	11-15	16-20
10	0-2	3-5	6-20	21-30	31-40
15	0-3	4-8	9-30	31-45	46-60
20	0-3	4-10	11-40	41-60	61-80
25	0-3	4-13	14-50	51-75	76-100
30	0-3	4-15	16-60	61-90	91-120
35	0-3	4-18	19-70	71-105	106-140
40	0-3	4-20	21-80	81-120	121-160
45	0-3	4-23	24-90	91-135	136-180
50	0-3	4-25	26-100	101-150	151-200
60	0-3	4-30	31-120	121-180	181-240
75	0-3	4-38	39-150	151-225	226-300
90	0-3	4-45	46-180	181-270	271-360
100	0-3	4-50	51-200	201-300	301-400
110	0-3	4-55	56-220	221-330	331-440
120	0-3	4-60	61-240	241-360	361-480
150	0-3	4-75	76-300	301-450	451-600
180	0-3	4-90	91-360	361-540	541-720
300	0-3	4-150	151-600	601-900	901-1200
MODIFICADOR	+30	+10	+0	-10	-30



# MOVER Y LEVANTAR PESO

TOTAL B.R.+B.F:	ACARREO	LEVANTAMIENTO	DESPLAZAMIENTO
0	0,9Kg	2,25Kg	4,5Kg
1	2,25Kg	4,5Kg	9Kg
2	4,5Kg	9Kg	18Kg
3	9Kg	18Kg	36Kg
4	18Kg	36Kg	72Kg
5	27Kg	54Kg	108Kg
6	36Kg	72Kg	144Kg
7	45Kg	90Kg	180Kg
8	56Kg	112Kg	225Kg
9	67Kg	135Kg	270Kg
10	78Kg	157Kg	315Kg
11	90Kg	180Kg	360Kg
12	112Kg	225Kg	450Kg
13	225Kg	450Kg	900Kg
14	337Kg	675Kg	1.350Kg
15	450Kg	900Kg	1.800Kg
16	675Kg	1.350Kg	2.700Kg
17	900Kg	1.800Kg	3.600Kg
18	1.350Kg	2.700Kg	5.400Kg
19	1.800Kg	3.600Kg	7.200Kg
20	2.250Kg	4.500Kg	9.000Kg

## ACARREO:

DETERMINA EL PESO MÁXIMO QUE SE PUEDE LLEVAR ENCIMA COMODAMENTE.

SI UN PERSONAJE LLEVA ENCIMA UN PESO SUPERIOR A SU LÍMITE NORMAL DE ACARREO PERO INFERIOR A SU LÍMITE DE LEVANTAMIENTO, SE DICE QUE LLEVA EXCESO DE CARGA. EL PERSONAJE SUFRE UNA PENALIZACIÓN DE -10 A TODAS LAS TIRADAS RELACIONADAS CON EL MOVIMIENTO, Y SU BONIFICADOR POR AGILIDAD SE REDUCE EN 1 PUNTO A EFECTOS DE CALCULAR SUS INDICES DE MOVIMIENTO. ADEMÁS AL TRANSCURRIR B.R HORAS CON EXCESO DE CARGA, DEBERÁ PASAR UNA TIRADA DE RESISTENCIA PARA QUE SU FATIGA NO SE INCREMENTE EN UN NIVEL.

## LEVANTAMIENTO:

DETERMINA EL PESO MÁXIMO QUE SE PUEDE LEVANTAR DEL SUELO.

DEBE REALIZAR UNA ACCIÓN COMPLETA PARA AVANZAR A SU ÍNDICE DE MOVIMIENTO NORMAL.

SE PUEDE HACER UNA TIRADA DE FUERZA PARA INTENTAR LEVANTAR MÁS PESO DEL LÍMITE MÁXIMO. POR CADA NIVEL DE ÉXITO, EL PERSONAJE AÑADE +1 A LA SUMA DE B.R Y B.F QUE CALCULAN LOS MÁXIMOS. SI SE FALLA LA TIRADA POR DOS NIVELES O MÁS, SU FATIGA SE INCREMENTA EN 1 NIVEL.

## DESPLAZAMIENTO:

DETERMINA EL PESO MÁXIMO QUE SE PUEDE EMPUJAR O ARRASTRAR.

DEBE REALIZAR UNA ACCIÓN COMPLETA PARA AVANZAR A SU ÍNDICE DE MOVIMIENTO NORMAL.

SE PUEDE HACER UNA TIRADA DE FUERZA PARA INTENTAR LEVANTAR MÁS PESO DEL LÍMITE MÁXIMO. POR CADA NIVEL DE ÉXITO, EL PERSONAJE AÑADE +1 A LA SUMA DE B.R Y B.F QUE CALCULAN LOS MÁXIMOS. SI SE FALLA LA TIRADA POR DOS NIVELES O MÁS, SU FATIGA SE INCREMENTA EN 1 NIVEL.

# ARROJAR OBJETOS

SE PUEDE ARROJAR UN OBJETO CUYO PESO SEA IGUAL O INFERIOR A LA MITAD DE SU LÍMITE DE LEVANTAMIENTO.

SI SE SOBREPASA LA MITAD DEL LÍMITE, PERO SI PASAR EL LÍMITE, -20 A LA TIRADA.

SI EL OBJETO SE ARROJA COMO ARMA IMPROVISADA, DEBERÁ REALIZAR UNA TIRADA DE HP EN VEZ DE FUERZA.

## DISTANCIA:

LA DISTANCIA LA DETERMINA UNA TIRADA DE FUERZA. SI LA CONSIGUE, EL OBJETO RECORRE UNA DISTANCIA IGUAL AL B.F EN METROS X (1+NIVELES DE ÉXITO). SI SE FALLA LA TIRADA EL OBJETO RECORRE TANTOS METROS COMO LA MITAD DE SU B.F (REDONDEADO HACIA ABAJO). UN RESULTADO DE 0 SIGNIFICA QUE CAE A TUS PIES.

## DAÑO:

SI EL OBJETO GOLPEA UNA SUPERFICIE DURA (UNA PARED) SUFRE D10+B.F + NIVEL ÉXITO EN LA TIRADA DE FUERZA.

# ILUMINACIÓN

## LUZ BRILLANTE:

LA LUZ SOLAR O EL ALCANCE EFECTIVO DE UNA ANTORCHA, ESFERA INSCANDENCENTE, UNA VELA O SIMILARES.

## PENUMBRA:

SUCEDER CUANDO UNA FUENTE DE LUZ ES ENTURBIADA POR NIEBLA, LA DISTANCIA O ALGUN EFECTO EQUIVALENTE.

MOVIMIENTO SIN PENALIZACIÓN.

## OSCURIDAD:

ES LA AUSENCIA TOTAL DE LUZ.

MOVIMIENTO A LA MITAD, SI NO SE CUMPLE PERCEPCIÓN -20 O QUEDA DEAMBULANDO EN UNA DIRECCIÓN ALEATORIA.

# VUELO

## ALTITUD:

EXISTEN SIEMPRE TRES NIVELES GNERICOS DE ALTITUD: FLOTANTE, BAJA Y ELEVADA.

SE PUEDE ASCENDER O DESCENDE 1 NIVEL DE ALTITUD CON CADA ACCIÓN DE MOVIMIENTO EMPLEADA. SI SE USAN ACCIONES PARA CORRER O CARGAR SE PUEDE CAMBIAR LA ALTITUD A 2 NIVELES.

## FLOTANTE:

SE DESLIZA SOBRE EL SUELO A UNA ALTURA NO SUPERIOR A 2 METROS. LOS ATAQUES SE REALIZAN DE MODO NORMAL.

## BAJA ALTITUD:

SE VUELA A UNA ALTURA MÁXIMA DE HASTA 15 METROS.

NO PUEDE ATACAR NI SER ATACADO EN C.C PERO ES POSIBLE ATACARLO CON PROYECTILES Y PODERES PSÍQUICOS.

LA CRIATURA VOLADORA NO TIENE PENALIZADORES SI DISPARA HACIA ABAJO, PERO SI LOS QUE LES DISPAREN DESDE ABAJO SUMANDO 16 METROS A LA DISTANCIA Y -10 A HP.

## ALTITUD ELEVADA:

ESTA VOLANDO MUY POR ENCIMA DEL SUELO, FUERA DEL ALCANCE DE TODOS LOS ATAQUES (INCLUSO LOS QUE VENGAN DE BAJA ALTITUD). SOLO SE LE PUEDE ATACAR POR OTRAS CRIATURAS QUE VUELEN A LA MISMA ALTITUD.

## MOVIMIENTO AÉREO:

LAS CRIATURAS CON CAPACIDAD DE VUELO SE DIVIDEN EN DOS: LEVITADORES Y VOLADORES. CADA UNO DE ELLOS TIENE ASOCIADO UN VALOR QUE FUNCIONA IGUAL QUE LA CARACTERÍSTICA DE MOVIMIENTO, PERO QUE SOLO SE APLICA AL MOVIMIENTO EN VUELO.

## LEVITADORES:

PUEDEN DESPLAZARSE POR EL AIRE PERO NO PUEDEN ASCENDER MÁS DE 2 METROS.

## VOLADOR:

SURCA LOS CIELOS CON LA LIBERTAD DE UN PAJARO.

MIENTRAS ESTE VOLANDO, UN PERSONAJE DEBE REALIZAR AL MENOS UNA ACCIÓN DE MOVIMIENTO EN SU TURNO DE CADA ASALTO, DE LO CONTRARIO CAERÁ AL SUELO. LOS LEVITADORES SENCILLAMENTE ATERIZAN SIN SUFRIR DAÑOS. LOS VOLADORES A BAJA ALTITUD UN DAÑO EQUIVALENTE A UNA CAÍDA DE 15 METROS, MIENTRAS QUE UNA EN ALTITUD ELEVADA, RECIBE DAÑO EQUIVALENTE A 25+ METROS.

LAS ACCIONES DE CARGA, ATAQUE Y CARRERA TAMBIÉN CUENTAN COMO MOVIMIENTO A EFECTOS DE MANTENER EL VUELO.

# RASGOS

## RASGO

AMORFO  
ARMA DE DISFORMIDAD  
ARMADURA NATURAL X  
ARMAS NATURALES  
ATADURA DEL ALMA  
BESTIAL  
BRAZOS MÚLTIPLES  
CAMBIO DE FASE  
CARACTERÍSTICA ANTINATURAL  
CARGA BRUTAL  
CIEGO  
CRIATURA DE PESADILLA  
  
CRIATURA DEL MÁS ALLÁ  
CUADRÚPEDO  
DEMONÍACO

ESTABILIZACIÓN AUTOMÁTICA  
ESTAMPIDA  
EXCAVADOR  
FISIOLOGÍA EXTRAÑA  
INCORPORADO  
INESTABILIDAD DE DISFORMIDAD

LEVITADOR  
MÁQUINA  
MIEDO  
PLACAS BLINDADAS  
POSESIÓN  
RAPIDEZ ANTINATURAL  
REGENERACIÓN  
REPTANTE  
SENTIDOS ANTINATURALES  
TAMAÑO  
TÓXICO  
ULTRASONIDOS  
VIGOROSO  
VISIÓN EN LA OSCURIDAD  
VOLADOR

## DESCRIPCIÓN

MOVIMIENTO: AG/2, CAMBIAN DE TAMAÑO 1 NIVEL + O -  
LOS ATAQUES IGNORAN BLINDAJE.  
GANA X PUNTOS DE BLINDAJE EN TODAS LAS ZONAS.  
D10 + B.F DE DAÑO  
MEJORA EL RESULTADO EN PELIGROS DE LA DISFORMIDAD.  
TIRADA DE V SI ES SORPRENDIDA, HERIDA O ASUSTADA (HUYE)  
+10 R, TREPAR Y NADAR. DOS ATAQUES COMO ATAQUE MULT  
PUEDE HACERSE CORPOREO O INCORPOREO 1/2 ACCIÓN.  
B.CARAC X2, X3, X4...  
+3 AL DAÑO EN CARGA.  
NO PUEDE VER.  
INMUNE A TODO MENOS P.PSÍQUICOS, ARMAS ENERGÍA Y  
SAGRADO  
INMUNE A PSICOLOGÍA Y PODERES MENTALES.  
MOVIMIENTO TIENE B.AG X2  
B.R ANTE ARMAS NORMALES, INMUNE A VENENOS Y  
ENFERMEDADES  
SIEMPRE SE CONSIDERA AFIANZADA.  
TIRADA DE V O SALE CORRIENDO PISANDO LO QUE PILLE.  
SE DESPLAZA HACIENDO TÚNELES.  
MUERE CUANDO SUFRE TANTO DAÑO COMO SUS HERIDAS.  
INMUNE A LAS ARMAS NORMALES. NO PESA Y INSUSTANCIAL.  
SI NO CAUSA HERIDAS NI LOCURA, SUFRE 1 DAÑO MÁS NIVEL  
DE FRACASO EN UNA TIRADA DE V. CON 0 HERIDAS REGRESA A  
LA DISFORMIDAD.  
PUEDE VOLAR AL NIVEL FLOTANTE.  
OBTIENE INMUNIDADES Y RESISTENCIAS.  
OBLIGA HACER TIRADAS DE MIEDO.  
+2 AL BLINDAJE.  
PUEDE CONTROLAR A OTRAS CRIATURAS.  
B.AG X2 AL DETERMINAR SU INICIATIVA.  
TIRADA DE R PARA RECUPERAR UNA HERIDA.  
MOVIMIENTO B.AG/2. NO PENALIZA EL TERRENO DIFÍCIL.  
PERCIVE LO QUE LE RODEA POR MEDIOS SORPRENDENTES.  
DETERMINA EL TAMAÑO.  
ATAQUE VENENOSO.  
CAPTA TODO A 30M PERFECTAMENTE.  
+20 PARA RESISTIR PRESAS Y SOMETIMIENTOS.  
PUEDE VER EN LA OSCURIDAD.  
VUELA A CUALQUIER ALTITUD.

# POSESIÓN

## ATAQUE DE POSESIÓN:

LA VÍCTIMA DEBE ESTAR A POCOS METROS DE SU VÍCTIMA Y EMPLEAR UNA ACCIÓN COMPLETA. TIRADA ENFRENTADA DE VOLUNTAD CADA ASALTO HASTA QUE UNO DE LOS DOS OBTENGA UN TOTAL DE 5 NIVELES DE ÉXITO POR ENCIMA DEL OTRO (SE ACUMULAN). SI SE GANA POSEE A LA VÍCTIMA, SI PIERDE ES RECHAZADO Y NO PODRÁ VOLVER A POSEERLO HASTA PASADAS 24 HORAS Y SUFRE D10 PUNTOS DE DAÑO.

## EFFECTOS DE LA POSESIÓN:

NO SUFRE EL DOLOR O HERIDAS QUE TENGA LA VÍCTIMA Y LA F Y R DE LA VÍCTIMA AUMENTA EN +10 Y SUS HERIDAS EN D10. LA INT, PER, VOL Y EMP SON DEL SER QUE POSEE ASÍ COMO EL FACTOR PSÍQUICO Y PODERES. TAMBIÉN PASARÁ CON LAS HABILIDADES Y TALENTOS, PERO PIERDE LA PROPIAS DE LA VÍCTIMA.

SE PUEDE EXTRAER RECUERDOS Y HABILIDADES DE LA VÍCTIMA CON TIRADA DE INT. SI ES UN DEMONIO EL QUE POSEE CORRE UN GRAN RIESGO DE DESARROLLAR MUTACIONES.

## SOBREVIVIR A UNA POSESIÓN:

SI SOBREVIVE A LA POSESIÓN -2D10 A R Y V Y +D10 PUNTOS DE LOCURA.



# HABILIDADES ESPECIALES

NOMBRE	BENEFICIO
ACROBACIA	<b>ABANDONAR UN COMBATE:</b> Si se PASA UNA TIRADA DE ACROBACIAS, SE REDUCE A MEDIA ACCIÓN. <b>SALTOS VERTICALES Y HORIZONTALES:</b> SE PUEDE SUSTITUIR LAS TIRADAS DE FUERZA O AGILIDAD DE ESTOS SALTOS POR UNA DE ACROBACIAS.
ACTUAR	<b>ACTUACIÓN CAUTIVADORA:</b> TIRADA -10 CON CANTAR O NARRAR, EN VEZ DE CARISMA PARA METERSE EL PUBLICO EN EL BOLSILLO. <b>ESPECTACULO FASCINANTE:</b> TIRADA -10 CON MUSICO O CANTAR EN VEZ DE CHARLATANERIA PARA CAUTIVAR Y DISTRAER COMPLETAMENTE AL PUBLICO DURANTE UNOS INSTANTES. SUJETO A LAS REGLAS DE CHARLATANERIA.
COMPETENCIA QUIMICA	SIRVE PARA MANEJAR Y PREPARAR PRODUCTOS QUIMICOS SIN RIESGOS, ESPECIALMENTE TOXIMAS, VENENOS Y DROGAS. <b>FABRICACIÓN:</b> SI FALLA LA TIRADA SE ESTROPEARÁ EL PRODUCTO. SI FALLA POR 5 NIVELES DE FRACASO O MAS, QUEDA ENVENENADO O SUFRIRÁ UNA SOBREDOSIS. <b>ANTIDOTO:</b> UNA TIRADA EXITOSA, REDUCE A MEDIA ACCIÓN EL USO DE ANTIDOTOS. <b>APLICACIÓN:</b> SE TARDA TODA UNA ACCION APLICAR UN PRODUCTO QUÍMICO.
CONTORSIONISMO	<b>LIBERARSE DE ATADURAS:</b> SI LA INTELIGENCIA DEL "ATADOR" ES MAYOR QUE LA AGILIDAD DEL ATADO: -20. INFLUYE EL TIPO DE ATADURA Y EL TIEMPO EMPLEADO PARA ATARLO. <b>ZAFARSE DE UNA PRESA:</b> PUEDE HACERSE UNA TIRADA ENFRENTADA CONTRA FUERZA PARA DESACER PARA PRESA. ACCIÓN COMPLETA. <b>COLARSE POR UNA ABERTURA ESTRECHA:</b> UNA TIRADA DETERMINA QUE PUEDE COLARSE POR LA ZONA ESTRECHA (BARROTES, CONDUCTO,...), UN FALLO QUE NO CABE POR ELLA. SI SE SACAN MAS DE 5 FRACASOS EL PERSONAJE QUEDA ATRAPADO HASTA QUE SUPERE LA TIRADA O LE AYUDEN A SALIR.
DEMOLICIÓN	<b>FABRICACIÓN:</b> LAS DIFICULTAD DEPENDE DE LOS COMPONENTES DISPONIBLES Y EL TIEMPO QUE LE DEDIQUE. <b>COLOCACION DE EXPLOSIVOS:</b> TIRADA CON EXITO IMPLICA QUE SE COLOGO CORRECTAMENTE. SI SE FALLA PENSARÁ QUE LO HA COLOCADO CORRECTAMENTE PERO CUANDO SE ACTIVE NO EXPLOTARÁ. SI SE FALLA POR 5 FRACASOS O MAS, SE DETONA ¡BOOM!. LA DIFICULTAD DE ESTA TIRADA PUEDE AUMENTARSE VOLUNTARIAMENTE (AUMENTANDO EL TIEMPO) PARA COLOCARLO EN UN LUGAR MAS VULNERABLE, HACIENDO QUE SUME +2 AL DAÑO POR CADA NIVEL QUE SE SUBA DE ESTA MANERA. A DEMAS POR CADA NIVEL DE EXITO OBTENIDO DEBEN SER ANOTADAS PARA LAS TIRADAS ENFRENTADAS EN LA DEACTIVACIÓN DE LA MISMA. ACCIÓN COMPLETA O MAS. <b>DESACTIVACIÓN DE EXPLOSIVOS:</b> DEBE HACERSE UNA TIRADA ENFRENTADA CON LA TIRADA DE COLOCAR EXPLOSIVOS. SI SE PASA SE DESACTIVA, SI SE FALLA, AUN NO SE HA DESACTIVADO Y SI SE FALLA POR MAS DE 5 FRACASOS DETONA EL EXPLOSIVO. ACCION COMPLETA.
ESCONDERSE	UN JUGADOR QUE DECLARA QUE SE ESCONDE NO TIRARÁ POR SU HABILIDAD HASTA QUE ALGUIEN LO BUSQUE Y HAGAN LA TIRADA ENFRENTADA. PERMANECER QUIETO OTORGA UN +10 A LA TIRADA. ES NECESARIO QUE HAYA ALGO PARA PODER ESCONDERSE, SINO FALLA AUTOMATICAMENTE.

## INVESTIGACIÓN

### USO DE LAS HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN:

TODA TIRADA DE INVESTIGACIÓN DEBE CUMPLIR POSEER LA HABILIDAD, LUEGO AL HACER LA TIRADA UN EXITO PERMITE TIRAR UN D10 + B.CARACTERISTICA IMPLICADA, Y RESTAR ESA CANTIDAD DE HORAS EN CONSEGUIR LA INFORMACIÓN.

UN FALLO POR MAS DE 30 SUPONE QUE LLEVA D10 HORAS MAS.

UN FALLO POR MAS DE 50 SUPONE QUE SE HA LLEGADO A UN PUNTO MUERTO Y ES NECESARIO AUMENTAR EN DOS NIVELES LA DIFICULTAD DE LAS PROXIMAS TIRADAS.

EJEMPLO	MODIFICADOR	TIEMPO (UT)
COTILLERAR EN UN MERCADO	+30	1 HORA
ENCONTRAR LAS MAYORES VICTORIAS DE UN GENERAL	+20	6 HORAS
ENCONTRAR LA HOJA DE SERVICIO DE UN GENERAL	+10	24 HORAS
INVESTIGAR UN VENENO POCO CONOCIDO	+0	72 HORAS
HALLAR EL ORIGEN DEL ESPIRITU MAQUINA	-10	14 DIAS
TRADUCIR TODO UN LIBRO	-20	1 MES
CATALOGAR UNA CRIPTA DE DATOS	-30	105 AÑOS

### HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN:

COMPETENCIA QUIMICA IDENTIFICAR CUALQUIER TIPO DE PRODUCTO QUÍMICO.

INDAGAR	INFORMACION LOCAL O HECHOS ESPECIFICOS.
INTERROGAR	TIRADA ENFRENTADA CONTRA VOLUNTAD. SI TIENE EXITO SE RESPONDE A UNA PREGUNTA +1 ADICIONAL POR CADA EXITO. SI SE FALLA NO HABRÁ PODIDO SACARLE NINGUNA INFORMACIÓN. SI SE FALLA POR 30 O MAS, HACE UN DAÑO DE D10 MAS B.VOLUNTAD. SI SE FALLA POR 50 O MAS, RECIBE EL MISMO DAÑO Y UN 30 PARA RESISTIRSE. CADA TIRADA HACE PERDER UN PUNTO DE FATIGA DE LA VICTIMA Y DURA D5 HORAS.
LÓGICA	PROBLEMAS MATEMATICOS O CODIGOS.
SABER ACADEMICO	PERMITE RECORDAR DATOS PERTINENTES A LA MATERIA Y SI TIENE ACCESO A LOS RECURSOS, HACER INVESTIGACION SOBRE ELLOS. SON CONOCIMIENTOS MUY SUPERIORES AL POPULAR. SE PUEDE HACER UNA TIRADA CADA D10 HORAS.
SABER POPULAR	CONOCIMIENTOS BASICOS SIN ESTUDIO INTELECTUAL.
SABER PROHIBIDO	CONOCIMIENTOS ACADEMICOS PROHIBIDOS.
TASAR	ACERTAR TE ACERCA AL PRECIO DEL MERCADO Y ALGO DE INFORMACIÓN SOBRE EL.

## FABRICACIÓN

### USO DE HABILIDADES DE FABRICACION:

TODA TIRADA DE FABRICACIÓN DEBE CUMPLIR POSEER LOS MATERIALES LOS CUALES PUEDEN MODIFICAR LA TIRADA SEGUN LA CALIDAD DE ESTOS, CONDICIONES DEL LUGAR DE TRABAJO Y OTROS OPORTUNOS. CADA EXITO MEJORA LA CALIDAD DEL PRODUCTO (EMPEZANDO POR MALA CALIDAD).

UN FALLO POR MAS DE 30 SUPONE ALGUNOS MATERIALES SE HAN ESTROPEADO Y DEBEN SER REMPLAZADOS.

UN FALLO POR MAS DE 50 SUPONE QUE SE HAN ESTROPEADO TODOS LOS MATERIALES.

LUGAR DE CONSTRUCCIÓN	MOD	MATERIAL	MOD
INDUSTRIA	+20	LA MEJOR CALIDAD	+20
FARMACIA	+10	BUENA CALIDAD	+10
TALLER	+0	NORMAL CALIDAD	0
MESA DE AFICIONADO	-10	MALA CALIDAD	-10
INPROVISADO	-20		
TIEMPO	MOD		
TRIPLE DE TIEMPO	+20		
DOBLE DE TIEMPO	+10		
TIEMPO NORMAL	+0		
CON PRISAS (1/2 TIEMPO)	-20		

### HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN:

COMPETENCIA QUIMICA	CREAR CUALQUIER TOXINA, DROGA O VENENO.
DEMOLICIÓN	CREAR CUALQUIER EXPLOSIVO O BOMBA.
OFICIO	CREAR CUALQUIER COSA RELACIONADA AL OFICIO.

## HABILIDADES ENFRENTADAS

### USO DE HABILIDADES ENFRENTADAS:

EL QUE OBTENGA MAS CANTIDAD DE EXITOS GANA LA TIRADA. SI EL RESULTADO ES UN EMPATE, GANA EL QUE HAYA OBTENIDO EL RESULTADO MAS BAJO. SI AUN ASI TAMBIEN HAY UN EMPATE, DEBE REPETIRSE LA TIRADA HASTA QUE HAYA UN GANADOR.

HABILIDADES ENFRENTADAS	DESCRIPCIÓN DEL ENFRENTAMIENTO
BUSCAR	VS ESCONDERSE BUSCAR ALGO ESCONDIDO.
CHARLATANERIA	VS VOLUNTAD ENTRETENER A UN GRUPO DE GENTE.
CONducIR	VS CONducIR PERSECUCIONES.
CONTORSIONISMO	VS FUERZA SOLTARSE DE UNA PRESA.
DEMOLICIÓN	VS DEMOLICIÓN DESMONTAR UN EXPLOSIVO.
DISFRAZ	VS ESCRUTINIO PASAR POR OTRO.
ENGAÑAR	VS ESCRUTINIO ENGAÑAR A UN GRUPO DE GENTE.
INTERROGAR	VS VOLUNTAD SONSACAR INFORMACIÓN A LA FUERZA.
JUGAR	VS JUGAR GANAR A CUALQUIER JUEGO.
MOV.SILENCIOSO	VS PERSPICACIA AVANZAR SIN HACER RUIDO.
NEGOCIAR	VS NEGOCIAR REBATEA 10% +5% POR EXITO ADICIONAL.
PILOTAR	VS PILOTAR PERSECUCIONES.
RASTRAR	VS ESCONDERSE RASTRAR A QUIEN NO QUIERE QUE LE SIGAN.
SEGUIMIENTO	VS PERSPICACIA SEGUIR A ALGUIEN SIN QUE SOSPECHE.
TRUCOS DE MANOS	VS PERSPICACIA ROBAR, ESCONDER ALGO DE LA VISTA.

## DISPONIBILIDAD/TIEMPO

PARA ENCONTRAR UN OBJETO NO SOLO HAY QUE POSEER LOS TRONOS QUE CUESTA SINO TAMBIEN ENCONTRARLO. PARA ELLO HAY QUE HACER UNA TIRADA DE INDAGAR MODIFICADA POR LA SIGUIENTE TABLA SEGUN POBLACION, DISPONIBILIDAD Y CALIDAD. CADA EXITO ADICIONAL REDUCE EN UNA UNIDAD EL TIEMPO NECESARIO PARA ENCONTRARLO.

DISPONIBILIDAD	1.000	10.000	100.000	1.00.000+
ABUNDANTE	+20 (1MIN)	+30 (5MIN)	AUTO(10MIN)	AUTO(15MIN)
FRECUENTE	+10 (5MIN)	+20(10MIN)	+30(15MIN)	AUTO(30MIN)
COMÚN	+0 (10MIN)	+10(15MIN)	+20(30MIN)	+30 (1H)
NORMAL	-10 (15MIN)	+0 (30MIN)	+10 (1H)	+20 (D10H)
ESCARSA	-20 (30MIN)	-10 (1H)	+0 (D10H)	+10 (D10D)
RARA	-30 (1H)	-20 (D10H)	-10 (D10D)	+0 (D10S)
MUY RARA	X	X	-30 (D10D)	-20 (D10S)

CALIDAD	MULTIPLICADOR	PRECIO	DISPONIBILIDAD
LA MEJOR		x10	-20 ADICIONAL
BUENA		x3	-10 ADICIONAL
NORMAL		=	=
MALA		1/2	+10 ADICIONAL

## MUNICIÓN

MUNICIÓN	PRECIO/CANT/DISPO	MUNICIÓN	PRECIO/CANT/DISPO
FLECHAS/VIROTES	1/20/COMÚN	BOMB.FUSION (PIST)	20/CAR/M,R
MUNICIÓN PRIMITIVA	1/20/FREC	BOMB.FUSION (BASI)	15/CAR/RARA
BALAS	1/20/COMÚN	BOMB.PLASMA (PIST)	24/CAR/RARA
CARTUCHOS	1/20/COMÚN	BOMB.PLASMA (BASI)	18/CAR/RARA
B.LASER (PISTOLAS)	10/CAR/COMÚN	EXÓTICA	20/1/M,R
B.LASER (BÁSICAS)	15/CAR/COMÚN	BALAS DUM-DUM	5/6/ESCARSA
B.LASER (PESADAS)	30/CAR/RARA	BATERIA ALTA POTEN	15/1/COMÚN
COMBUSTIBLE (PIST)	8/CAR/ESCARSA	BATERIA SOBRECARGAR	15/1/ESCARSA
COMBUSTIBLE (BASI)	10/CAR/ESCARSA	BALAS INFERNO	18/1/RARA
PROYECTIL BOLTER	16/1/RARA	BALAS MATAHOMBRES	5/6/ESCARSA