

Dificultad de las tiradas			Secuencia de combate		
Fácil	8-12 (10)	Sencillo para cualquiera.	1. Asalto sorpresa para quienes no hayan sido advertidos.		
Media	13-17 (15)	Un reto para alguien normal, sencillo para un profesional.	2. Todos comienzan desprevenidos (-3 a Defensa). Al actuar por 1ª vez dejan de estarlo.		
Difícil	18-22 (20)	Hay que ser una eminencia para conseguirlo.	3. Tirada de iniciativa , se actúa por orden decreciente.		
Muy difícil	23-27 (25)	Imposible para la mayoría, improbable para los mejores.	> Para impactar : superar Defensa.		
Extrema	28-32 (30)	Roza lo sobrehumano.	> Defensa total : Defensa +3.		
Imposible	33-37 (35)	Una heroicidad entre un millón. Algo legendario.	Sufriendo daño		
Crítico y pifia			Aguante (dureza) = Fortaleza + 1/2 Voluntad. Resistencia (ptos vida) = Aguante x3.		
Doble o triple 10 y doble o triple 1 respectivamente. Generan un aspecto beneficioso o perjudicial durante cierto tiempo:			> Si daño >= Aguante , riesgo de daño masivo: tira o+Aguante dif 12; Fallo = pierde toda la Res restante. Éxito = siguiente opción.		
> Doble : aspecto temporal (1 escena). Crítico: doble daño en combate.			> Si daño < Aguante (o éxito en caso anterior), resta tanta Res como daño.		
> Triple : aspecto duradero (1 sesión). Crítico: triple daño en combate.			Marca el daño con una barra diagonal (/).		
Aspectos			> Cuando el peligro haya pasado , borra la mitad (redondea hacia abajo) de las /. Convierte el resto es aspas (X) para indicar daño consolidado.		
> Afectar a una tirada positivamente : gasta 1pD y repite 1, 2 ó 3 dados; usa el valor de M. Si salen dobles o triples, súmalos y compara el resultado con M; usa el mayor de los dos.			> Si tienes todas tus casillas de Resistencia cubiertas (/) y sigues sufriendo daño, vuelve a marcarlas en aspa (X).		
> Afectar a una tirada negativamente : ofrece 1pD para que otro repita tantos dados como quieras; usará el valor de m. Si salen dobles o triples ese resultado se considera negativo (doble 6 = -6); compáralo con m y usa el menor de los dos.			Daño por armas		
> Introduce un elemento narrativo .			Protecciones / RD		
> Agotar aspectos : actívalo sin gastar pD pero no podrás activarlo positivamente el resto de la aventura. Otros sí pueden activarlo negativamente.			- Animales pequeños o enjambres: un punto de daño (1).		
			- Ataque sin armas : m.		
			- CaC ligeras (cuchillos, nudilleras): C.		
			- CaC pesadas (espadas, hachas, bate, porra policial): M.		
			- De fuego pequeñas (pistolas): m+M.		
			- De fuego medias (fusiles, subfusiles y escopetas): C+M.		
			- De fuego grandes (ametralladoras, granadas): m+C+M.		
			- Cuero resistente 1		
			- Casco de moto, yelmo 2		
			- Prot. antidisturbios 4		
			- Cota de malla 4		
			- Chaleco antibalas 8		
			- Armadura medieval 8		
			- Traje de Kevlar completo 10		

Caídas	Explosiones	Fuego	Habilidades arcanas
- 3m: m	- Petardo M/C	Exposición menor (< 50% del cuerpo) ^{+1/C}	> Uso menor: manipulación sutil de la realidad. Vol + hab. arcana dif. 10, pérdida de Estabilidad m (1pto activando un aspecto apropiado). Testigos tiran Entereza dif. 10 o pierden o/1 pto de Estabilidad.
- 6m: C	- Cóctel molotov C/mC	Exposición media (50-75% del cuerpo) ^{C/mM}	> Uso intermedio: alteración evidentemente sobrenatural. Vol + hab. arcana dif. 15, pérdida de Estabilidad C (2ptos activando un aspecto apropiado). Testigos tiran Entereza dif. 12 y pierden m/1 pto de Estabilidad.
- 9m: M	- Granada de mano M/CM	Exposición mayor (>75% del cuerpo) ^{mM/mCM}	> Uso mayor: manipulación flagrante y terrorífica de la realidad. Vol + hab. arcana 20, pérdida de Estabilidad M . Activar un aspecto lo reduce a 3 pto pero se gana 1pto de Degeneración en lugar de gastar 1pD. Testigos tiran Entereza dif. 15 y pierden m/mC pto de Estabilidad.
- 12m: m+M	- Bombona de butano M/mCM		
- 15m: C+M	- Coche bomba mM/mCM + 1d		
- 18m+: m+C+M	- Explosión de una gasolinera mCM/mCM+3d		
Ref + Hab. atlética para evitar la explosión/fuego, dif. según cobertura. Éxito = daño parcial. Fallo = daño total. Crítico = no daño. Pifia = daño total x2.			
Exposición al horror			
Tirada de o+Entereza contra dif. exposición. Éxito = desequilibrio menor. Fallo = mayor.			
Desasosiego	Fácil o/1	Experiencia desagradable pero mundana.	
Estupor	Media 1/m	Experiencia sobrenatural pero fascinante.	
Miedo	Media m/M	Experiencia indudablemente sobrenatural.	
Pánico	Difícil C/CM	Ver un bicho de los Mitos de pleno.	
Horror	Muy difícil M/mCM	Blergablerg.	
Entereza (dureza mental) = Vol + 1/2 Int. Estabilidad mental (cordura) = Entereza x3. Resta tu Degeneración al daño por desequilibrio.			
> Si desequilibrio >= Entereza , riesgo de daño masivo: tira o+Entereza dif 12; Fallo = pierde toda la Estabilidad mental restante. Éxito = siguiente opción.			
> Si desequilibrio < Entereza (o éxito en caso anterior), réstalo a la Estabilidad.			
Alterado: -2 a Defensa y acciones pero no a la magia .			
Transtornado: -5 a Defensa y acciones pero no a la magia . 1 transtorno mental.			
Enloquecido: el jugador pierde el control. Cada turno, Entereza dif. 15 para evitar catatonia o suicidio.			
Degeneración			
Ganas 1 pto de Degeneración en las siguientes circunstancias:			
> Por cada múltiplo de 5 que alcance la suma de todas tus habilidades arcanas.			
> Al usar un aspecto para potenciar una habilidad arcana.			
> Al perder toda la Estabilidad Mental.			
> Al perder toda la Resistencia debido a causas sobrenaturales.			
Cuando ganes Degeneración , elige una de las siguientes opciones:			
> Trasladar un punto de una característica a otra.			
> Redistribuir libremente dos puntos de habilidades (siempre que sus puntuaciones en ocultismo o habilidades arcanas no disminuyan)			
> Cambiar un aspecto o hito cualquiera del personaje por otro nuevo que refleje su transformación.			
> Alternativamente, al ganar un punto de Degeneración, el personaje puede disminuir en uno su puntuación de Drama y recibir cuatro puntos para repartir libremente entre sus habilidades arcanas (o aprender otras nuevas) y su ocultismo, o dos puntos para las citadas habilidades y uno para incrementar una característica a su elección.			