

Dificultad de las tiradas		
Facil	08-12 (10)	Sencillo para cualquiera
Media	13-17 (15)	Un reto para alguien normal, sencillo para un profesional
Difícil	18-22 (20)	Hay que ser una eminencia para conseguirlo
Muy difícil	23-27 (25)	Imposible para la mayoría, improbable para los mejores
Extrema	28-32 (30)	Roza lo sobrehumano
Imposible	33-37 (35)	Una heroicidad entre un millón. Algo legendario.
Crítico y pifia		
Doble o triple 10 y doble o triple 1 respectivamente. Generan un aspecto beneficioso o perjudicial durante cierto tiempo:		
Doble	aspecto temporal (1 escena). Crítico: doble daño en combate.	
Triple	aspecto duradero (1 sesión). Crítico: triple daño en combate.	
Aspectos		
<ul style="list-style-type: none">- Afectar a una tirada positivamente: gasta 1 pD y repite 1, 2 ó 3 dados: usa el valor M. Si salen dobles o triples, súmales y compara el resultado con el M; usa el mayor de los dos.		
<ul style="list-style-type: none">- Afectar a una tirada negativamente: ofrece 1 pD para que otro repita tantos dados como quieras: usará el valor m. Si salen dobles o triples ese resultado se considera negativo (doble 6 = -6); compáralo con m y usa el menor de los dos.		
<ul style="list-style-type: none">- introduce un elemento narrativo.		
<ul style="list-style-type: none">- Agotar aspectos: activado sin gastar pD pero no podrás activarlo positivamente el resto de la aventura. Otros si pueden activarlo negativamente.		

Secuencia de combate	
1. Asalto sorpresa para quienes no hayan sido advertidos.	
2. Todos comienzan desprevenidos (-3 a Defensa). Al actuar por 1º vez dejan de estarlo.	
3. Tirada de Iniciativa , se actúa por orden decreciente.	
- Para impactar: superar Defensa.	
- Defensa total: Defensa +3	
Sufriendo daño	
Aguante (dureza) = Fortaleza - 1/2 Voluntad. Resistencia (ptos vida)= Aguante x 3	
<ul style="list-style-type: none"> - Si daño >= Aguante, riesgo de daño masivo: tira Aguante Dif 12; Fallo = pierde toda la Res restante. Éxito = siguiente opción. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Si daño < Aguante (o éxito en caso anterior), resta tanta Res como daño. Marca el daño con una barra diagonal (/). 	
<ul style="list-style-type: none"> - Cuando el peligro haya pasado, borra la mitad (redondeando hacia abajo) de las (/). Convierte el resto en aspas (X) para indicar daño consolidad. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Si tienes todas tus casillas de Resistencia cubiertas (/) y sigues sufriendo daño, vuelve a marcadas en aspa (X) 	
Daño por armas	Protecciones / RD
- Animales pequeños o enjambres: un punto de daño (1).	- Cuero resistente 1
- Ataque sin armas: m.	- Casco de moto, yelmo 2
- CaC ligeras (cuchillos, nudillera): C .	- Prot. antidisturbios 4
- CaC pesadas (espadas, hachas, bate, porra, porra policial): M	- Cota de malla 4
- De fuego pequeñas (pistolas): m+M	- Chaleco antibalas 8
- De fuego medianas (fusiles, subfusiles, escopetas): C+M	- Armadura medieval 8
- De fuego grandes (ametralladoras, granadas): m+C+M	- Traje de Kevlar completo 10

Caídas	Explosiones	Fuego
- 3 mts: m	- Petardo M/C	Explosión menor (<50% del cuerpo) +1 / C
- 6 mts: C	- Cóctel molotov C / mC	
- 9 mts: M	- Granada de mano M / CM	Explosión media (50-75% del cuerpo) C / mM
- 12 mts: m+M	- Bombona de butano M / mCM	
- 15 mts: C+M	- Coche bomba mM / mCM+1D	Explosión mayor (>75% del cuerpo) mM / mCM
- 18 mts: m+C+M	- Explosión de una gasolinera mCM / mCM+3D	
Ref + Hab, atlética para evitar la explosión / Fuego, dificultad según cobertura. Éxito = daño parcial. Fallo = daño total. Crítico = no daño. Pifia = daño total x2.		
Exposición al horror		
Tirada de Entereza contra dificultad exposición. Éxito = desequilibrio menor. Fallo = mayor.		
Desasosiego	Fácil 0 / 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 Entereza dif 12 Falla = pierde toda la estabilidad menta restante. Exito = siguiente opción		
- Si desequilibrio < Entereza (o éxito en caso anterior), réstalo de la Estabilidad .		
Alterado: -2 a Defensa y acciones pero no a la magia .		
Trastornado: -5 a Defensa y acciones pero no a la magia . 1 trastorno mental.		
Enloquecido: el jugador pierde el control. Cada turno, Entereza dif 15 para evitar catatonia o suicidio.		

Habilidades arcanas

- **Uso menor:** manipulación sutil de la realidad. **Vol + hab. arcana Dif 10**, pérdida de Estabilidad m (1 pto activando un aspecto apropiado). Testigos tiran **Entereza Dif 10** o pierden 0 / 1 pto de Estabilidad.
- **Uso intermedio:** alteración evidentemente sobrenatural. **Vol + hab. arcana Dif 15**, pérdida de **Estabilidad C** (2 pos activando un aspecto apropiado). Testigos tiran **Entereza Dif 12** y pierden m / 1 pos de Estabilidad.
- **Uso mayor:** manipulación flamante y terrorífica de la realidad. **Vol + han. arcana Dif 20**, pérdida de Estabilidad M. Activar un aspecto lo reduce a 3 pto pero se gana 1 pto de Degeneración en lugar de gastar 1 pto D. Testigos tiran **Entereza Dif 15** y pierden m / mC pto de Estabilidad.

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.