

TABLA 5: DIFICULTADES DE LAS PRUEBAS

Categoría de dificultad	Dificultad de la prueba	Tipo de tarea
Fácil	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	23-27	La máxima dificultad. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero el día a día de los héroes.
Extremadamente difícil	28-32	Complicado incluso para un héroe, una proeza que roza lo sobrehumano.
Casi imposible	33-37	Una heroicidad entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y solo los héroes más versados pueden conseguir algún día.

TABLA 13: BONIFICACIONES A ACCIONES CONJUNTAS

Personas cooperando	Bonificación acumulada
2 personas	+5
3 personas	+9
4 personas	+12
5 personas	+14
6 personas	+15

TABLA 6: ASPECTOS TEMPORALES OCASIONADOS POR PIFIAS

Pifia	Aspecto temporal
El arma de fuego que está usando se encasquilla.	«Munición defectuosa», «Arma averiada»
El cuchillo se le cae de las manos.	«Manos sudorosas por los nervios», «Temblor en el pulso», «Quiere recuperar su cuchillo»
Se resbala y cae al suelo.	«Aturdido por el golpe», «Dolor incómodo», «Pierde confianza en sí mismo»
Golpea a un compañero por error.	«Preocupado por su compañero», «Le ha gustado hacer daño a su compañero», «Extremadamente nervioso»
Su disparo da a un barril de gasolina cercano.	«Sordera por la explosión», «Enloquecido por la destrucción», «Dolorosas heridas superficiales»

**TABLA 7. DAÑO PROVOCADO POR ARMAS**

<b>Categoría</b>	<b>Nivel de daño</b>
<b>Ataque de animal pequeño o enjambre de alimañas</b>	1 punto de daño
<b>Ataque sin armas</b>	m
<b>Armas cuerpo a cuerpo ligeras (Cuchillos, nudilleras, <i>taser</i>)</b>	C
<b>Armas cuerpo a cuerpo (Espadas, hachas, bate de baseball, porra antidisturbios)</b>	M
<b>Armas de fuego pequeñas (Pistolas)</b>	mM
<b>Armas de fuego medias (Fusiles, subfusiles y escopetas)</b>	CM
<b>Armas de fuego grandes (Lanzacohetes, ametralladoras, granadas)</b>	mCM
<b>Cañones de carro de combate ligero</b>	mCM+1d
<b>Cañones pesados</b>	mCM+2d
<b>Obuses, misiles</b>	mCM+3d

**TABLA 8. RESISTENCIA AL DAÑO**

<b>Protección</b>	<b>Resistencia al daño</b>
<b>Chaqueta gruesa o abrigo de cuero resistente</b>	1
<b>Casco de motorista, yelmo</b>	2
<b>Armadura de antidisturbios, cota de malla</b>	4
<b>Chaleco de <i>kevlar</i>, loriga</b>	6
<b>Chaleco antibalas, armadura medieval completa</b>	8
<b>Traje completo de <i>kevlar</i></b>	10

**TABLA 9. CAIDAS**

<b>Altura</b>	<b>Daño</b>
<b>3 metros</b>	m
<b>6 metros</b>	C
<b>9 metros</b>	M
<b>12 metros</b>	mM
<b>15 metros</b>	CM
<b>18 metros o más</b>	mCM



**TABLA 10. VENENOS**

Veneno	Método	Dificultad	Daño mínimo	Daño máximo
Ántrax	Inhalado	13	C	CM
Arsénico	Ingerido	13	m	mM
Cianuro	Ingerido o inhalado	12	m	mC
Cicuta	Ingerido o herida	14	C	CM
Estricnina	Ingerido o inhalado	11	m	M
Flouroacetato de sodio	Ingerido o inhalado	12	m	C
Gas mostaza	Inhalado	11	m	C
Gas sarín	Inhalado	14	C	mC
Mercurio	Ingerido o inhalado	10	m	C
Ricina	Ingerido	15	mC	mCM
Toxina botulínica	Ingerido	18	mM	mCM
Veneno de pez globo	Ingerido	12	m	CM
Veneno de víbora	Herida	11	m	M

**TABLA 11. EXPLOSIONES**

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Petardo	m	C
Cóctel molotov	C	mC
Granada de mano	M	CM
Explosión de una bombona de butano	M	mCM
Coche bomba	mM	mCM+1d
Explosión de una gasolinera	mCM	mCM+3d

**TABLA 12. EXPOSICIÓN AL FUEGO**

Nivel de exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Exposición menor (menos del 50% del cuerpo)	+1	C
Exposición media (entre el 50 y el 75%)	C	mM
Exposición mayor (más del 75% del cuerpo)	mM	mCM





# STAR WARS

HITS







