



TABLA DE RESULTADOS
p.149

Generalmente, un resultado de 9 significa que se consiguió lo que se intentaba (eso suele bastar en la mayoría de casos). Cuando es necesario medir el grado de éxito, los niveles de éxito dependen del resultado final, incluyendo todos los modificadores positivos y negativos.

9-10 Primer nivel (Válido): Se supera la prueba o chequeo. Si se trata de algo artístico, es sencillamente adecuado, y el público y/o la crítica responden con poco entusiasmo. Una prueba larga y complicada consume el tiempo máximo requerido para realizarla. Los intentos de maniobra son superados a duras penas, y pueden parecer más obra de la suerte que de la habilidad. Las habilidades sociales reportan beneficios mínimos para el personaje.

Combate: El ataque inflige el daño normal.

11-12 Segundo nivel (Decente): La prueba o chequeo se llevó a cabo con relativa facilidad e incluso con elegancia. Los resultados artísticos están por encima de la media, provocando una cálida reacción por parte de la mayoría, aunque no de todos. Para las pruebas largas y complicadas es necesario un 10% menos del tiempo máximo requerido. Los intentos de maniobra se consiguen con gracia. Las habilidades sociales consiguen algunos beneficios para el personaje, incluyendo un +1 a futuros intentos sobre la misma persona en situaciones similares.

Combate: El ataque inflige el daño normal.

13-14: Tercer nivel (Bueno): La prueba o chequeo se completó con facilidad. Los resultados artísticos son muy valorados por los entendidos y bien recibidos por el público, aunque algunos críticos pueden encontrar algún error. Las pruebas largas y complicadas consumen un 25% (una cuarta parte) menos de lo normal. Las maniobras realizadas se logran aparentemente sin ningún esfuerzo, y parecen el resultado de una gran habilidad. Las habilidades sociales no solo tienen éxito, sino que el personaje obtendrá un +2 en futuros intentos con la misma gente. Esto no se acumula a las siguientes tiradas; utiliza solo la bonificación más alta.

Combate: Esta es la tirada necesaria para alcanzar un área relativamente pequeña o específica del objetivo, o para realizar un disparo o golpe difícil (para más detalles sobre partes específicas del cuerpo véase la pág. 159).

15-16: Cuarto nivel (Muy bueno): La prueba o chequeo se superó con gran éxito. Los empeños artísticos son recompensados con una gran respuesta por parte del público al que se dirija. Las pruebas largas y complicadas pueden terminarse en la mitad del tiempo. Las habilidades sociales provocan una impresión duradera en la gente, concediendo una bonificación +3 a todos los futuros intentos con esa habilidad en la misma gente.

Combate: Aumenta la tirada de daño en 1 antes de aplicar el multiplicador.

17-20: Quinto nivel (Excelente): La prueba o chequeo consigue un resultado excelente. Cualquier empeño artístico impresiona mucho a la audiencia, otorgando gran reconocimiento y fama. Las habilidades sociales obtienen una bonificación posterior de +4.

Combate: Aumenta la tirada de daño en 2 antes de aplicar el multiplicador.

21-23: Sexto nivel (Extraordinario): La prueba o chequeo tiene unos resultados asombrosos, logrando más de lo que se esperaba. Los artistas consiguen la fama después de una de estas tiradas, pero todos sus logros futuros serán comparados con esta, lo que le puede poner la etiqueta de "artista de un solo éxito". Las habilidades sociales obtienen una bonificación posterior de +5.

Combate: Incrementan la tirada de daño en 3 antes de aplicar el multiplicador.

24 y niveles posteriores (Alucinante): Por cada +3 al total por encima de 23, aumenta el nivel de éxito en 1, y las bonificaciones de las habilidades sociales en 1.

Combate: Suma un +1 a la tirada de daño por cada nivel de éxito adicional.

Ejemplo de modificación de daño: Luigi da un puñetazo a un oponente, obteniendo una tirada de ataque de 17 (quinto nivel de éxito: bonificación +2 al daño). El daño normal de los puñetazos de Luigi es de 1D4 × 3. Debido a su nivel de éxito, el daño es modificado a (1D4 + 2) × 3, o de 9 a 18 puntos de daño. Incluso con una mala tirada, el ataque provoca una buena cantidad de daño.

EL PAPEL DE LA SUERTE
RESULTADO DESPUÉS DE LA SEGUNDA TIRADA
p.147

SEGUNDA TIRADA	REGLA DEL 10	REGLA DEL 1
1	10	–5, tira de nuevo
2	10	–3
3	10	–2
4	10	–1
5	10	1
6	11	1
7	12	1
8	13	1
9	14	1
10	15, tira de nuevo	1

TABLA DE MODIFICADORES BÁSICOS
p.148

Rutinario: No es necesaria una tirada a menos que sea una circunstancia inusual (trátalo como Fácil).
Fácil: +5 o más a la tirada.
Moderado: +3 o +4 a la tirada.
Normal: +1 o +2 a la tirada.
Desafiante (incluye la mayoría de tiradas de combate): Sin modificador.
Difícil: –1 o –2 a la tirada.
Muy difícil: De –3 a –5 a la tirada.
Heroico: De –6 a –9 a la tirada.
Casi imposible: –10 o peor.

Pasos dentro de un turno
<p>1. Intenciones: El Cronista pregunta a cada jugador qué pretende hacer su personaje en el siguiente turno.</p> <p>2. Iniciativa: El Cronista determina quién ataca primero o permite que se determine aleatoriamente.</p> <p>3. Ejecución: Se realizan los ataques, defensas y pruebas o chequeos que no sean de combate, comenzando por el personaje con la mayor iniciativa.</p> <p>4. Daño: Cualquier daño infligido por el resultado del paso Ejecución se aplica al objetivo u objetivos. Esto puede terminar con el combate en este preciso instante.</p> <p>5. Repetición: Se resuelven las demás pruebas y se aplica el daño infligido hasta que todos los personajes hayan tenido la oportunidad de actuar durante ese turno.</p> <p>6. Fin: El turno termina y el proceso comienza de nuevo desde el paso 1.</p>

APUNTAR A PARTES DEL CUERPO
p.163

Estas reglas pueden utilizarse a efectos dramáticos, pero añaden complejidad al combate. La siguiente tabla determina la penalización al ataque y el modificador del daño infligido. Las bonificaciones al daño se aplican tras haber penetrado el proyectil (si el personaje no lleva blindaje, se modifica todo el daño).

Cabeza: –4 a impactar. El daño contundente se duplica, y el daño cortante, perforante y por bala se triplica. El daño por bala se modifica en dos niveles (esto es, las balas antiblindaje triplican su daño, las balas normales cuadruplican su daño, etc).

Cuello/garganta: –5 a impactar. El daño contundente se duplica; el daño cortante o penetrante se cuadruplica. Un ataque cortante en esta zona que haga suficiente daño como para matar a su víctima la decapita. El daño por bala se modifica en un nivel (las balas antiblindaje duplican el daño, etc).

Brazos y piernas: –2 a impactar. El daño que supere los puntos de Vida/3 lisa la extremidad. El daño adicional se ignora.

Mano/muñeca/pie/tobillo: –3 a impactar. El daño que supere los puntos de Vida/4 lisa la zona. El daño adicional se ignora.

Puntos vitales (corazón, pulmones, columna, hígado, etc.): –2 a impactar. El daño contundente se duplica; el daño cortante o perforante se triplica. El daño por bala se modifica en un nivel (véase daño por bala en Cuello/garganta).

TABLA DE FUERZA
p.77

FUERZA	CAPACIDAD DE LEVANTAR PESO
1-5	25 kg. × Fuerza (Fuerza 5: 125 kg.)
6-10	100 kg. × (Fuerza –5) + 125 (Fuerza 10: 625 kg.)
11-15	250 kg. × (Fuerza –10) + 750 kg. (Fuerza 15: 2.000 kg./2 ton.)
16-20	500 kg. × (Fuerza –15) + 2.500 kg. (Fuerza 20: 5 ton.)
21-25	1 ton. × (Fuerza –20) + 5 ton. (Fuerza 25: 10 ton.)
26-30	2 ton. × (Fuerza –25) + 10 ton. (Fuerza 30: 20 ton.)

Reduce el peso máximo en una décima parte cuando lances algo. La capacidad de carga, la cantidad máxima de peso que el jugador puede llevar sin perder velocidad o agilidad, es igual a la mitad de su Capacidad de levantar peso.

El personaje puede "forzar la maquinaria" e intentar levantar más peso superando un chequeo sencillo de Fuerza. Cada nivel de éxito permite al personaje levantar un 10% más de su capacidad máxima. Este esfuerzo le cuesta al personaje 1D4 puntos de Resistencia por cada nivel de éxito obtenido en el chequeo. Un fallo en el chequeo de Fuerza inflige al personaje un daño de 1D4 puntos de daño (el personaje se ha hecho daño y se ha roto algo...).

Nota: la regla "forzar la máquina" solo se aplica después de que se intente levantar el doble del peso indicado.

TABLA DE ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO
p.156

TIPO DE ARMA	DAÑO
Puñetazo	1D4 (2) × Fuerza*
Patada	1D4 (2) × (Fuerza +1)**
Cuchillo pequeño	1D4 (2) × (Fuerza –1)**
Cuchillo normal	1D4 (2) × Fuerza**
Espada corta / Cuchillo grande	1D6 (3) × Fuerza**
Florete	1D6 (3) × Fuerza**
Espada ancha	1D8 (4) × Fuerza**&
Espada bastarda	1D10 (5) × Fuerza**&
Espadón	1D12 (6) × (Fuerza +1)**@
Estoque (filo)	1D6 (3) × Fuerza**&
Estoque (punta)	1D8 (4) × Fuerza**&
Katana	1D10 (5) × Fuerza**&
Lanza	1D6 (3) × Fuerza**&
Lanza (cargar)	1D8 (4) × (Fuerza +1)**&
Bastón (golpe seco)	1D6 (3) × Fuerza
Bastón (barrido)	1D8 (4) × (Fuerza +1)@
Maza pequeña	1D8 (4) × Fuerza
Maza	1D10 (5) × Fuerza&
Maza grande	1D12 (6) × (Fuerza +1)
Hacha de batalla	1D8 + 1) (5) × Fuerza**&
Gran hacha	1D12 (6) × (Fuerza +1)**@
Alabarda	1D12 (6) × (Fuerza +2)**@
Porra pequeña / palo	1D6 (3) × (Fuerza –1)
Porra de policía / palo grande	1D6 (3) × Fuerza
Bate / porra / tubería / silla	1D8 (4) × Fuerza &
Hacha de leñador	1D8 (4) × Fuerza**&
Sierra mecánica	1D10 (5) ×Fuerza**&
Botella rota	1D4 –1) (1) × Fuerza**

* Inflige daño en puntos de Vida, a menos que se empleen las reglas de pérdida de Resistencia.

** Indica un arma cortante o perforante. Tras penetrar el blindaje (si lo hay), el daño se dobla.

& El arma puede utilizarse con las dos manos, elevando la Fuerza del personaje en 1 punto cuando se calcula el daño. Por ejemplo, el hacha de batalla inflige (1D8 + 1) (5) × Fuerza con una mano, y (1D8 + 1) (5) × (Fuerza +1) cuando se hace a dos manos.

@ El arma debe usarse con las dos manos.

TABLA DE ARMAS DE ATAQUE A DISTANCIA
p.159

Para los alcances de las armas se han utilizado valores aproximados. Los expertos en armas son libres de anotar distancias más exactas o usar los datos del último número de Armas y Municiones, dependiendo del arma utilizada. Nótese que el tipo de bala también modifica el daño.

ARMA	ALCANCE	DAÑO	CAP.
Piedras	3/7/10/13/20	1 × Fuerza	n/a
Cuchillos arrojadizos	3/5/8/10/13	1D4 (2) × (Fuerza –1)	n/a
Arco corto	5/13/40/65/100	1D6 (3) × Fuerza	1
Arco largo/ compuesto	10/30/50/100/200	1D8 (4) × Fuerza	1
Ballesta	7/40/65/150/250	1D8 (5) × Fuerza	1

Pistola			
Calibre .22	2/10/20/60/120	1D4 × 2 (4)	8-10
Calibre .32	2/10/20/60/120	1D6 × 2 (6)	6-9
Calibre .38	2/10/20/60/120	1D6 × 3 (9)	6-8
9mm	2/10/20/60/120	1D6 × 4 (12)	10-15
10mm	2/10/20/60/120	1D6 × 5 (15)	10-15
Calibre .45	2/10/20/60/120	1D8 × 4 (16)	7-10

Pistolas de alta velocidad			
Magnum .357	4/15/30/90/180	1D8 × 4 (16)	6-10
Magnum .44	4/15/30/90/180	1D6 × 6 (18)	6-10

Subfusiles			
9mm	3/15/30/100/200	1D6 × 4 (12)	20-40

Fusiles civiles (de un disparo o semiautomáticos)			
.22 LR	10/50/150/600/1000	1D4 × 4 (8)	1-10
5.66mm	10/50/150/600/1000	1D8 × 4 (16)	1-30
.30-06	10/50/150/600/1000	1D8 × 6 (24)	1-10
7.62mm	10/50/150/600/1000	1D8 × 5 (20)	1-30

Escopetas (calibre 12)			
Perdigones	10/30/50/75/100	1D6 × 5 (15)	1-8
Postas	10/30/50/100/200	1D8 × 6 (24)	1-8
Balas	5/50/100/200300	1D8 × 5 (20)	1-8

Fusiles de asalto (totalmente automáticos)			
5.66mm	10/50/150/600/1000	1D8 × 4 (16)	20-30
7.62mm	10/50/150/600/1000	1D8 × 5 (20)	20-30

Fusiles de francotirador			
7.62mm	15/75/225/900/1000	1D8 × 5 (20)	20
.50	15/72/250/1200/5000	1D10 × 6 (30)	10

TABLA DE ARMAS DE COMBATE A DISTANCIA
p.158

A bocajarro: +1 a todas las Pruebas para impactar, y suma uno al multiplicador de daño.

Alcance corto: Sin modificadores.

Alcance medio: –1 a las pruebas para impactar.

Alcance largo: –3 a las pruebas para impactar, y reduce el multiplicador de daño en 1.

Alcance extremo: –6 a las pruebas para impactar, y reduce el multiplicador de daño en 2.

Malá iluminación (un callejón oscuro, velas, luz de luna): –1 a todas las pruebas para impactar.*

Pésima iluminación (noche sin luna): –4 a todas las pruebas para impactar.*

Oscuridad absoluta: Tira 1D10 sin ningún modificador. Solo con una tirada natural de 9 o más se impacta al objetivo. Si un personaje hace una prueba Difícil de Percepción, puede sumar cada nivel de éxito a la tirada del D10, teniendo así en cuenta el uso de los otros sentidos aparte de la vista para detectar al objetivo.*

Varios disparos: –1 por cada disparo consecutivo o –2 si el arma tiene un fuerte retroceso.

Miras telescópicas: Una mira telescópica suma de +2 a +5 a las pruebas de apuntar.

* Los modificadores por iluminación también se aplican al combate cuerpo a cuerpo.

TABLA DE MIEDO
p.151

NIVEL DE ÉXITO	EFEECTO
1	Temblores: El personaje sufre una penalización –2 a todas sus acciones durante 2 turnos, y pierde 1 punto de Esencia.
2	Huida: La víctima escapa gritando durante 1 turno. Si no tiene escapatória, puede luchar o reaccionar de una manera más racional. El personaje pierde 2 puntos de Esencia.
3	Reacción física: El miedo provoca una reacción física algo desagradable, normalmente relacionada con funciones corporales que dejamos a vuestra imaginación. No solo es embarazoso, sino que impone una penalización –1 a todas las acciones durante 1D4 (2) turnos. El personaje pierde 1D4 (2) puntos de Esencia.
4	Parálisis: El personaje no puede moverse durante 1D4 (2) turnos. Solo la intervención de otros personajes, que pueden sacudirlo, abofetearlo u obligarlo a actuar de alguna otra forma, le permitirá llevar a cabo alguna acción. El personaje pierde 1D6 (3) puntos de Esencia.
5	Desmayo: La conmoción y el miedo son tan intensos que el personaje cae inconsciente. Se necesita un chequeo Complicado de Constitución para recuperar el conocimiento; esto puede intentarse cada minuto o cada vez que alguien agite al personaje. El personaje pierde 1D10 × 4 (20) puntos de Resistencia y 1D8 (4) puntos de Esencia.
6	Histeria total: La víctima se convierte en un maniaco balbuceante, vociferante y completamente inútil durante 1D8 (4) turnos. Pierde 1D10 (5) puntos de Esencia.
7+	Todavía peor: Los resultados más altos se dejan a la imaginación del Cronista. Estos pueden incluir efectos que pongan en peligro su vida, como un infarto, como un ataque de locura que dure horas, o puede que incluso algo peor...

TABLA DE MODIFICADORES DEL COMBATE A DISTANCIA
p.158

A bocajarro: +1 a todas las Pruebas para impactar, y suma uno al multiplicador de daño.

Alcance corto: Sin modificadores.

Alcance medio: –1 a las pruebas para impactar.

Alcance largo: –3 a las pruebas para impactar, y reduce el multiplicador de daño en 1.

Alcance extremo: –6 a las pruebas para impactar, y reduce el multiplicador de daño en 2.

Malá iluminación (un callejón oscuro, velas, luz de luna): –1 a todas las pruebas para impactar.*

Pésima iluminación (noche sin luna): –4 a todas las pruebas para impactar.*

Oscuridad absoluta: Tira 1D10 sin ningún modificador. Solo con una tirada natural de 9 o más se impacta al objetivo. Si un personaje hace una prueba Difícil de Percepción, puede sumar cada nivel de éxito a la tirada del D10, teniendo así en cuenta el uso de los otros sentidos aparte de la vista para detectar al objetivo.*

Varios disparos: –1 por cada disparo consecutivo o –2 si el arma tiene un fuerte retroceso.

Miras telescópicas: Una mira telescópica suma de +2 a +5 a las pruebas de apuntar.

* Los modificadores por iluminación también se aplican al combate cuerpo a cuerpo.

TABLA DE MIEDO
p.151

NIVEL DE ÉXITO	EFEECTO
1	Temblores: El personaje sufre una penalización –2 a todas sus acciones durante 2 turnos, y pierde 1 punto de Esencia.
2	Huida: La víctima escapa gritando durante 1 turno. Si no tiene escapatória, puede luchar o reaccionar de una manera más racional. El personaje pierde 2 puntos de Esencia.
3	Reacción física: El miedo provoca una reacción física algo desagradable, normalmente relacionada con funciones corporales que dejamos a vuestra imaginación. No solo es embarazoso, sino que impone una penalización –1 a todas las acciones durante 1D4 (2) turnos. El personaje pierde 1D4 (2) puntos de Esencia.
4	Parálisis: El personaje no puede moverse durante 1D4 (2) turnos. Solo la intervención de otros personajes, que pueden sacudirlo, abofetearlo u obligarlo a actuar de alguna otra forma, le permitirá llevar a cabo alguna acción. El personaje pierde 1D6 (3) puntos de Esencia.
5	Desmayo: La conmoción y el miedo son tan intensos que el personaje cae inconsciente. Se necesita un chequeo Complicado de Constitución para recuperar el conocimiento; esto puede intentarse cada minuto o cada vez que alguien agite al personaje. El personaje pierde 1D10 × 4 (20) puntos de Resistencia y 1D8 (4) puntos de Esencia.
6	Histeria total: La víctima se convierte en un maniaco balbuceante, vociferante y completamente inútil durante 1D8 (4) turnos. Pierde 1D10 (5) puntos de Esencia.
7+	Todavía peor: Los resultados más altos se dejan a la imaginación del Cronista. Estos pueden incluir efectos que pongan en peligro su vida, como un infarto, como un ataque de locura que dure horas, o puede que incluso algo peor...

VALOR DE BLINDAJE Y CAPACIDAD DE DAÑO DE OBJETOS COMUNES
p.170

Objeto	Valor de Blindaje	Capacidad de daño	Valor de Cobertura
Vaso de vino	0	1	0
Botella de cristal	1	5	0
Ventana	1	3-5	1
Aparador	5	5-10	6
Mesa	5	30	6
Ordenador	4	10-20	5
Puerta	5	30	10-12
Cerradura	6-8	10-20	--
Puerta reforzada	10-15	40-60	20-30
Cerradura reforzada	20-25	30-50	--
Pared de madera	5 + 1 cada 2'5 cm	20 por cada 2'5 cm	8 + 1 cada 2'5 cm
Pared de ladrillos	9+1 cada 2'5 cm	30 por cada 2'5 cm	12 + 2 cada 2'5 cm
Pared de cemento	18 + 2'5 cada 2'5 cm	50 por cada 2'5 cm	20 + 5 cada 2'5 cm
Pared de hormigón	20 + 5 cada 2'5 cm	75 cada 2'5 cm	50 + 10 cada 2'5 cm
Pared de acero	30 + 5 cada 2'5 cm	100 cada 2'5 cm	60 + 20 cada 2'5 cm

TABLA DE DAÑO EXPLOSIVO
p.163

Cada arma tiene tres valores de daño que se aplican a cada uno de los tres alcances. Si una bomba, granada o proyectil explota en contacto directo con el objetivo, el daño de Punto cero se duplica contra ese objetivo.

TIPO DE ARMA	PUNTO CERO	EFEECTO GENERAL	ALCANCE MÁXIMO
Granada ofensiva	1D6 × 8 (24)	1D6 × 6 (18)	1D6 × 2 (3)
Granada defensiva	1D6 × 10 (30)	1D6 × 8 (24)	1D6 × 3 (9)
Granada de 40mm	1D6 × 12 (36)	1D6 × 10 (30)	1D6 × 4 (12)
Proyectil de mortero	1D8 × 10 (40)	1D8 × 8 (32)	1D8 × 4 (16)

TABLA DE ÁREAS DE EFECTO DE EXPLOSIONES
p.163

El radio (la distancia que tiene el área circular afectada desde el centro de la explosión hasta su extremo) de estas áreas se expresa en metros.

TIPO DE EXPLOSIVO	PUNTO CERO	EFEECTO GENERAL	ALCANCE MÁXIMO
Granada ofensiva	1	3	5
Granada defensiva	2	6	10
Granada de 40mm	2	6	10
Proyectil de mortero	3	8	15





TABLA DE CREACIÓN DEL PERSONAJE		p.362	☆
Los siguientes costes solo se aplican durante la creación del personaje. Después de haber comenzado la campaña, el personaje mejora utilizando la tabla de mejora del personaje.			
Comprar atributos primarios: Cada nivel en un atributo cuesta 1 punto hasta el nivel 5 y 3 puntos por nivel a partir de ahí. Los seres humanos solo pueden comprar atributos hasta nivel 6.			
Calcular los atributos secundarios: Puntos de Vida: [(Constitución + Fuerza) × 4] + 10. Puntos de Resistencia: [(Constitución + Fuerza + Voluntad) × 3] + 5. Velocidad: (Constitución + Destreza) × 2. Reserva de Esencia: Suma los atributos primarios del personaje.			
Comprar ventajas y adquirir desventajas: Las ventajas tienen un coste diferente en puntos, que aparece detallado en cada apartado. Cuando se adquiere una desventaja, el personaje consigue puntos extra en las categorías de atributos, ventajas, habilidades o metafísica. La única limitación es que, al subir los atributos con los puntos de desventaja, deben gastarse tantos puntos de desventaja como el nuevo nivel del atributo. Esto es acumulativo.			
Comprar habilidades: Las habilidades normales cuestan 1 punto por nivel hasta el nivel 5 y 3 puntos por nivel posterior. Las habilidades especiales cuestan 2 puntos por nivel hasta el nivel 5 y 5 puntos por nivel posterior. Las especialidades cuestan 1 punto y suman dos al nivel de habilidad base.			
Comprar invocaciones: Cada invocación cuesta 2 puntos por nivel hasta el nivel 5, y 5 por cada nivel posterior.			
Comprar poderes de vidente: Los poderes de vidente tienen una Fuerza (el poder crudo del talento) y un Arte (el nivel de habilidad al usar el poder). Los niveles de Fuerza cuestan 3 puntos por nivel hasta el nivel 5, y 6 puntos a partir de entonces. El Arte cuesta 2 puntos por nivel hasta nivel 5, y 5 puntos a partir de entonces. Cada poder de vidente tiene su propia Fuerza y Arte.			
Comprar poderes nigrománticos: La Habilidad de nigromancia cuesta 2 puntos por nivel hasta nivel 5, y 5 puntos por nivel posterior. Cada poder nigromántico cuesta 3 puntos por nivel hasta nivel 5, y 6 puntos por cada nivel posterior.			
Comprar milagros: Cada milagro de los inspirados cuesta 5 puntos.			

Elementos del personaje
1. Concepto: ¿Cuáles son los objetivos y principios del personaje?
2. Tipo: Selecciónalo de entre dotado, dotado menor, mundano y bast.
3. Alianza: ¿A qué grupo u organización pertenece el personaje, si es que pertenece a alguna?
4. Atributos: ¿Cuáles son las capacidades innatas, tanto mentales como físicas, del personaje?
5. Ventajas y desventajas: ¿Qué beneficios o penalizaciones innatos afectan al personaje?
6. Habilidades: ¿Qué es lo que sabe hacer tu personaje?
7. Metafísica: ¿Qué capacidades sobrenaturales posee el personaje?
8. Posesiones: ¿Qué es lo que tiene el personaje?

TABLA DE REFERENCIA DEL TIPO DE PERSONAJE					p.362	☆
TIPO	PTS. ATR.	PTS. VEN. / DES.	PTS. HAB.	PTS. MET.		
Bast	15	10/10	30	25		
	Rasgos del bast común: Debe adquirir la ventaja Don (5); poderes del bast común.					
Dotado	15	10/10	25	30		
	Rasgos del bast supremo: Debe adquirir las ventajas Don (5) y bast supremo (5); poderes del bast común.					
Dotado menor	20	15/10	30	15		
	Rasgos: Debe adquirir la ventaja Don (5).					
Mundano	25	20/10	35	0		
	Rasgos: No puede adquirir ciertas ventajas sobrenaturales o metafísicas durante la creación del personaje.					

TABLA DE REFERENCIA DE LA ALIANZA DEL PERSONAJE		p.363	☆
ALIANZA	CARACTERÍSTICAS ESPECIALES		
Cábala de la Psique	Un nivel gratuito en cualquier Fuerza o Arte de vidente; capacidades limitadas fuera del arte de la visión (dotado); +1 contra cualquier ataque mental o metafísico que se pueda resistir con Voluntad (mundano).		
Los centinelas	Oración (todos); +2 a todas las pruebas/chequeos resistidos contra ataques mágicos o sobrenaturales (si se posee la ventaja Inspiración divina).		
La Orden del Crepúsculo	+1 a todas las pruebas que involucren algún poder nigromántico; capacidades limitadas en el arte de la magia.		
Los rosacruces	+2 a todas las pruebas de invocación para contener o expulsar a espíritus o seres sobrenaturales; debe coger la habilidad Rituales (Rosacruz); capacidades limitadas fuera del arte de la magia.		
Los solitarios	+1 a todas las pruebas que involucren un arte (el que sea más representativo del personaje).		
La Wicca	+2 a todas las pruebas de invocación destinadas a la defensa; -2 a todas las pruebas de disipación de aquellos que ataquen a un wiccano; debe tener las habilidades Rituales (Wicca) y Humanidades (Teología wiccana).		

El proceso de lanzar invocaciones
La mayoría de las invocaciones requieren al menos unas pocas palabras o gestos rápidos para ayudar al mago a centrar su mente en el proceso. Si el mago está retenido de tal forma que no puede hablar ni hacer gestos, el proceso requiere más tiempo (al menos un turno adicional) y tiene una penalización de -2. Si el mago está cegado o tiene los ojos vendados, no es posible realizar ninguna invocación que tenga un objetivo específico a menos que el mago pueda tocar o sentir de alguna forma dónde se encuentra el objetivo; puede ser necesario un chequeo Complicado de Percepción con una penalización determinada por el Cronista. Cualquier invocación que solo afecte al lanzador puede ser realizada siempre que la mente del mago esté en buen estado. Por ejemplo, incluso un hechicero ciego y parapléjico podría usar invocaciones como Proyección espiritual.

TABLA DE EFECTO DE LA MULTITUD		p.227	☆
INTEGRANTES DE LA MULTITUD	ESENCIA NEUTRALIZADA		
10-20	1 por persona		
21-50	20 más 1 por cada 5 personas		
51-100	30 más 1 por cada 10 personas		
101+	40 más 1 por cada 20 personas		
Todas las cantidades de Esencia de esta tabla se redondean a la baja.			

TABLA DE ESENCIA DE MAGIA COLECTIVA		p.233	☆
TAMAÑO DEL GRUPO	INCREMENTO DE ESENCIA		
3	45		
5	60		
7	105		
9	90		
11	100		
13	132		

TABLA OPCIONAL DE CONTROL DE ESENCIA			p.224	☆
ESENCIA CONVOCADA	MODIFICADOR AL FOCO	MODIFICADOR A LA DISIPACIÓN		
1-2	0	0		
3-4	-1	-2		
5-10	-2	-4		
11-15	-4	-6		
16-20	-5	-8		
Incrementa las penalizaciones en uno por cada 5 puntos de Esencia adicionales convocados.				

TABLA DE EFECTOS ALEATORIOS DE LA ESENCIA	p.228	☆
1 ó 6: Repetición		
El efecto de la invocación original se manifiesta en algún lugar alrededor del mago. Esto podría ser beneficioso, dañino o simplemente inquietante o sorprendente.		
2: Activación		
Una invocación que conoce el mago se activa repentinamente, potenciada por la Esencia que no ha sido disipada. El efecto mágico aparece repentinamente y sin causa aparente.		
3: Ardor		
El mago se ve afectado repentinamente por un estado similar a la fiebre. Siente un gran calor y un sudor frío comienza a recorrer su cuerpo. Pierde 1 punto de Resistencia por cada punto de Esencia que no haya sido disipado. Si su Resistencia se reduce por debajo de 0 cae inconsciente.		
4: Solidificación		
La Esencia se "solidifica" en el mago, que sufre convulsiones repentinas y se queda rígido. El efecto desaparece tras unos segundos, pero puede repetirse. Se produce una convulsión/parálisis por cada 5 puntos de Esencia que no se hayan disipado, redondeando al alza. Cada una cuesta al mago 1D6 (3) puntos de Vida y 1D10 (5) puntos de Resistencia. Además, el mago está indefenso mientras dure el efecto, normalmente entre 2 y 5 segundos.		
5: Alucinación		
Los sentidos del mago se ven asediados por luces y sonidos alucinógenos. Los mundanos no pueden ver las luces, pero otros dotados pueden sentir cómo la Esencia destella a su alrededor. Este efecto dura 1 minuto por cada 10 puntos de Esencia que no se hayan disipado, redondeando al alza. Durante ese tiempo todas las pruebas basadas en la Inteligencia tienen un penalizador de -5.		

TABLA DE MEJORA DEL PERSONAJE		p.179	☆
MEJORA	COSTE EN PUNTOS		
Atributo	Ver texto		
Habilidad ya existente	El coste del siguiente nivel (subir de nivel 3 a 4 cuesta 4 puntos).		
Habilidad especial ya existente	El coste del siguiente nivel +1 (subir de nivel 3 a 4 cuesta 5 puntos).		
Nueva habilidad	6 puntos para nivel 1		
Nueva especialidad	6 puntos		
Nueva habilidad especial	8 puntos para nivel 1		
Ventaja	Igual que en la creación del personaje		
Eliminar desventaja	Paga el valor original de la desventaja		
Canalizar Esencia	4 puntos por nivel hasta nivel 5; 7 puntos a partir de entonces		
Reserva incrementada de Esencia	1 punto por cada 2 puntos de Esencia		
Nueva invocación	10 puntos para el 1er nivel		
Invocaciones conocidas	5 puntos por nivel hasta nivel 5; 8 puntos a partir de entonces		
Poderes de vidente (Fuerza)	6 puntos por nivel hasta nivel 5; 10 puntos a partir de entonces		
Poderes de vidente (Arte)	5 puntos por nivel hasta nivel 5; 8 puntos a partir de entonces		
Nuevo poder de vidente	11 puntos que otorgan nivel 1 en Fuerza y Arte		
Habilidad de nigromancia	5 puntos por nivel hasta nivel 5; 8 puntos a partir de entonces		
Nuevo poder nigromántico	10 puntos por cada nuevo poder		
Poderes nigrománticos conocidos	6 puntos por nivel hasta nivel 5; 10 puntos a partir de entonces		
Nuevos milagros	10 puntos por cada nuevo milagro		
Nota: Los poderes metafísicos se discuten con mayor detalle en el Capítulo seis: Metafísica			

- Recompensa en puntos de experiencia** p.178
- ⊗ **Estar ahí:** Todos los miembros del reparto que hayan participado en la sesión de juego reciben 1 punto.
 - ⊗ **Buena interpretación:** 1 punto por cada caso.
 - ⊗ **Avanzar en la trama manteniéndose fiel al personaje:** De 1 a 3 puntos. Esto recompensa a los jugadores cuya interpretación, ideas y acciones del miembro del reparto han ayudado a desarrollar la historia.
 - ⊗ **Interpretación heroica:** De 1 a 3 puntos. Se otorga a los jugadores cuyos miembros del reparto permanecen fieles a sí mismos incluso cuando esto los hace sufrir. Los individuos heroicos que arriesgan su vida por los demás, o incluso los cobardes que huyen o se rinden cuando sería correcto luchar, son buenos ejemplos de esto.
 - ⊗ **Inventiva:** De 1 a 3 puntos. Se otorga a los jugadores que utilizan tácticas impresionantes e inesperadas para resolver los problemas que se presentan durante el argumento. Sin embargo, solo se aplica si el astuto plan o táctica era fiel al miembro del reparto (no al jugador). Si el tonto del pueblo de repente comienza a tener arranques de genialidad maquiavélica sin ningún buen motivo, no debería dársele ninguna recompensa.

Witchcraft
Brujería





TABLA DE RESULTADOS

p.149



Generalmente, un resultado de 9 significa que se consiguió lo que se intentaba (eso suele bastar en la mayoría de casos). Cuando es necesario medir el grado de éxito, los niveles de éxito dependen del resultado final, incluyendo todos los modificadores positivos y negativos.

9-10 Primer nivel (Válido): Se supera la prueba o chequeo. Si se trata de algo artístico, es sencillamente adecuado, y el público y/o la crítica responden con poco entusiasmo. Una prueba larga y complicada consume el tiempo máximo requerido para realizarla. Los intentos de maniobra son superados a duras penas, y pueden parecer más obra de la suerte que de la habilidad. Las habilidades sociales reportan beneficios mínimos para el personaje.

Combate: El ataque inflige el daño normal.

11-12 Segundo nivel (Decente): La prueba o chequeo se llevó a cabo con relativa facilidad e incluso con elegancia. Los resultados artísticos están por encima de la media, provocando una cálida reacción por parte de la mayoría, aunque no de todos. Para las pruebas largas y complicadas es necesario un 10% menos del tiempo máximo requerido. Los intentos de maniobra se consiguen con gracia. Las habilidades sociales consiguen algunos beneficios para el personaje, incluyendo un +1 a futuros intentos sobre la misma persona en situaciones similares.

Combate: El ataque inflige el daño normal.

13-14: Tercer nivel (Bueno): La prueba o chequeo se completó con facilidad. Los resultados artísticos son muy valorados por los entendidos y bien recibidos por el público, aunque algunos críticos pueden encontrar algún error. Las pruebas largas y complicadas consumen un 25% (una cuarta parte) menos de lo normal. Las maniobras realizadas se logran aparentemente sin ningún esfuerzo, y parecen el resultado de una gran habilidad. Las habilidades sociales no solo tienen éxito, sino que el personaje obtendrá un +2 en futuros intentos con la misma gente. Esto no se acumula a las siguientes tiradas; utiliza solo la bonificación más alta.

Combate: Esta es la tirada necesaria para alcanzar un área relativamente pequeña o específica del objetivo, o para realizar un disparo o golpe difícil (para más detalles sobre partes específicas del cuerpo véase la pág. 159).

15-16: Cuarto nivel (Muy bueno): La prueba o chequeo se superó con gran éxito. Los empeños artísticos son recompensados con una gran respuesta por parte del público al que se dirige. Las pruebas largas y complicadas pueden terminarse en la mitad del tiempo. Las habilidades sociales provocan una impresión duradera en la gente, concediendo una bonificación +3 a todos los futuros intentos con esa habilidad en la misma gente.

Combate: Aumenta la tirada de daño en 1 antes de aplicar el multiplicador.

17-20: Quinto nivel (Excelente): La prueba o chequeo consigue un resultado excelente. Cualquier empeño artístico impresiona mucho a la audiencia, otorgando gran reconocimiento y fama. Las habilidades sociales obtienen una bonificación posterior de +4.

Combate: Aumenta la tirada de daño en 2 antes de aplicar el multiplicador.

21-23: Sexto nivel (Extraordinario): La prueba o chequeo tiene unos resultados asombrosos, logrando más de lo que se esperaba. Los artistas consiguen la fama después de una de estas tiradas, pero todos sus logros futuros serán comparados con esta, lo que le puede poner la etiqueta de “artista de un solo éxito”. Las habilidades sociales obtienen una bonificación posterior de +5.

Combate: Incrementan la tirada de daño en 3 antes de aplicar el multiplicador.

24 y niveles posteriores (Alucinante): Por cada +3 al total por encima de 23, aumenta el nivel de éxito en 1, y las bonificaciones de las habilidades sociales en 1.

Combate: Suma un +1 a la tirada de daño por cada nivel de éxito adicional.

Ejemplo de modificación de daño: Luigi da un puñetazo a un oponente, obteniendo una tirada de ataque de 17 (quinto nivel de éxito; bonificación +2 al daño). El daño normal de los puñetazos de Luigi es de $1D4 \times 3$. Debido a su nivel de éxito, el daño es modificado a $(1D4 + 2) \times 3$, o de 9 a 18 puntos de daño. Incluso con una mala tirada, el ataque provoca una buena cantidad de daño.

EL PAPEL DE LA SUERTE

p.147



RESULTADO DESPUÉS DE LA SEGUNDA TIRADA

SEGUNDA TIRADA	REGLA DEL 10	REGLA DEL 1
1	10	–5, tira de nuevo
2	10	–3
3	10	–2
4	10	–1
5	10	1
6	11	1
7	12	1
8	13	1
9	14	1
10	15, tira de nuevo	1

TABLA DE MODIFICADORES BÁSICOS

p.148



Rutinario: No es necesaria una tirada a menos que sea una circunstancia inusual (trátalo como Fácil).
Fácil: +5 o más a la tirada.
Moderado: +3 o +4 a la tirada.
Normal: +1 o +2 a la tirada.
Desafiante (incluye la mayoría de tiradas de combate): Sin modificador.
Difícil: –1 o –2 a la tirada.
Muy difícil: De –3 a –5 a la tirada.
Heroico: De –6 a –9 a la tirada.
Casi imposible: –10 o peor.

Pasos dentro de un turno

- 1. Intenciones:** El Cronista pregunta a cada jugador qué pretende hacer su personaje en el siguiente turno.
- 2. Iniciativa:** El Cronista determina quién ataca primero o permite que se determine aleatoriamente.
- 3. Ejecución:** Se realizan los ataques, defensas y pruebas o chequeos que no sean de combate, comenzando por el personaje con la mayor iniciativa.
- 4. Daño:** Cualquier daño infligido por el resultado del paso Ejecución se aplica al objetivo u objetivos. Esto puede terminar con el combate en este preciso instante.
- 5. Repetición:** Se resuelven las demás pruebas y se aplica el daño infligido hasta que todos los personajes hayan tenido la oportunidad de actuar durante ese turno.
- 6. Fin:** El turno termina y el proceso comienza de nuevo desde el paso 1.



Estas reglas pueden utilizarse a efectos dramáticos, pero añaden complejidad al combate. La siguiente tabla determina la penalización al ataque y el modificador del daño infligido. Las bonificaciones al daño se aplican tras haber penetrado el proyectil (si el personaje no lleva blindaje, se modifica todo el daño).

Cabeza: -4 a impactar. El daño contundente se duplica, y el daño cortante, perforante y por bala se triplica. El daño por bala se modifica en dos niveles (esto es, las balas antiblindaje triplican su daño, las balas normales cuadruplican su daño, etc).

Cuello/garganta: -5 a impactar. El daño contundente se duplica; el daño cortante o penetrante se cuadruplica. Un ataque cortante en esta zona que haga suficiente daño como para matar a su víctima la decapita. El daño por bala se modifica en un nivel (las balas antiblindaje duplican el daño, etc).

Brazos y piernas: -2 a impactar. El daño que supere los puntos de Vida/3 lisa la extremidad. El daño adicional se ignora.

Mano/muñeca/pie/tobillo: -3 a impactar. El daño que supere los puntos de Vida/4 lisa la zona. El daño adicional se ignora.

Puntos vitales (corazón, pulmones, columna, hígado, etc.): -2 a impactar. El daño contundente se duplica; el daño cortante o perforante se triplica. El daño por bala se modifica en un nivel (véase daño por bala en Cuello/garganta).

TABLA DE FUERZA



FUERZA	CAPACIDAD DE LEVANTAR PESO
1-5	25 kg. × Fuerza (Fuerza 5: 125 kg.)
6-10	100 kg. × (Fuerza -5) + 125 (Fuerza 10: 625 kg.)
11-15	250 kg. × (Fuerza -10) + 750 kg. (Fuerza 15: 2.000 kg./2 ton.)
16-20	500 kg. × (Fuerza -15) + 2.500 kg. (Fuerza 20: 5 ton.)
21-25	1 ton. × (Fuerza -20) + 5 ton. (Fuerza 25: 10 ton.)
26-30	2 ton. × (Fuerza -25) + 10 ton. (Fuerza 30: 20 ton.)

Reduce el peso máximo en una décima parte cuando lances algo. La capacidad de carga, la cantidad máxima de peso que el jugador puede llevar sin perder velocidad o agilidad, es igual a la mitad de su Capacidad de levantar peso.

El personaje puede “forzar la maquinaria” e intentar levantar más peso superando un chequeo sencillo de Fuerza. Cada nivel de éxito permite al personaje levantar un 10% más de su capacidad máxima. Este esfuerzo le cuesta al personaje 1D4 puntos de Resistencia por cada nivel de éxito obtenido en el chequeo. Un fallo en el chequeo de Fuerza inflige al personaje un daño de 1D4 puntos de daño (el personaje se ha hecho daño y se ha roto algo...).

Nota: la regla “forzar la máquina” solo se aplica después de que se intente levantar el doble del peso indicado.

TABLA DE ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO



TIPO DE ARMA	Daño
Puñetazo	1D4 (2) × Fuerza*
Patada	1D4 (2) × (Fuerza +1)*
Cuchillo pequeño	1D4 (2) × (Fuerza -1)**
Cuchillo normal	1D4 (2) × Fuerza**
Espada corta / Cuchillo grande	1D6 (3) × Fuerza**
Florete	1D6 (3) × Fuerza**
Espada ancha	1D8 (4) × Fuerza**&
Espada bastarda	1D10 (5) × Fuerza**&
Espadón	1D12 (6) × (Fuerza +1)**@
Estoque (filo)	1D6 (3) × Fuerza**&
Estoque (punta)	1D8 (4) × Fuerza**&
Katana	1D10 (5) × Fuerza**&
Lanza	1D6 (3) × Fuerza**&
Lanza (cargar)	1D8 (4) × (Fuerza +1)**&
Bastón (golpe seco)	1D6 (3) × Fuerza
Bastón (barrido)	1D8 (4) × (Fuerza +1)@
Maza pequeña	1D8 (4) × Fuerza
Maza	1D10 (5) × Fuerza&
Maza grande	1D12 (6) × (Fuerza +1)
Hacha de batalla	(1D8 + 1) (5) × Fuerza**&
Gran hacha	1D12 (6) × (Fuerza +1)**@
Alabarda	1D12 (6) × (Fuerza +2)**@
Porra pequeña / palo	1D6 (3) × (Fuerza -1)
Porra de policía / palo grande	1D6 (3) × Fuerza
Bate / porra / tubería / silla	1D8 (4) × Fuerza &
Hacha de leñador	1D8 (4) × Fuerza**&
Sierra mecánica	1D10 (5) × Fuerza**&
Botella rota	(1D4 -1) (1) × Fuerza**

* Inflige daño en puntos de Vida, a menos que se empleen las reglas de pérdida de Resistencia.

** Indica un arma cortante o perforante. Tras penetrar el blindaje (si lo hay), el daño se dobla.

& El arma puede utilizarse con las dos manos, elevando la Fuerza del personaje en 1 punto cuando se calcula el daño. Por ejemplo, el hacha de batalla inflige (1D8 + 1) (5) × Fuerza con una mano, y (1D8 + 1) (5) × (Fuerza +1) cuando se hace a dos manos.

@ El arma debe usarse con las dos manos.

TABLA DE ARMAS DE ATAQUE A DISTANCIA



Para los alcances de las armas se han utilizado valores aproximados. Los expertos en armas son libres de anotar distancias más exactas o usar los datos del último número de Armas y Municiones, dependiendo del arma utilizada. Nótese que el tipo de bala también modifica el daño.			
ARMA	ALCANCE	DAÑO	CAP.
Piedras	3/7/10/13/20	1 × Fuerza	n/a
Cuchillos arrojados	3/5/8/10/13	1D4 (2) × (Fuerza -1)	n/a
Arco corto	5/13/40/65/100	1D6 (3) × Fuerza	1
Arco largo/ compuesto	10/30/50/100/200	1D8 (4) × Fuerza	1
Ballesta	7/40/65/150/250	1D8 (5) × Fuerza	1
Pistola			
Calibre .22	2/10/20/60/120	1D4 × 2 (4)	8-10
Calibre .32	2/10/20/60/120	1D6 × 2 (6)	6-9
Calibre .38	2/10/20/60/120	1D6 × 3 (9)	6-8
9mm	2/10/20/60/120	1D6 × 4 (12)	10-15
10mm	2/10/20/60/120	1D6 × 5 (15)	10-15
Calibre .45	2/10/20/60/120	1D8 × 4 (16)	7-10
Pistolas de alta velocidad			
Magnum .357	4/15/30/90/180	1D8 × 4 (16)	6-10
Magnum .44	4/15/30/90/180	1D6 × 6 (18)	6-10
Subfusiles			
9mm	3/15/30/100/200	1D6 × 4 (12)	20-40
Fusiles civiles (de un disparo o semiautomáticos)			
.22 LR	10/50/150/600/1000	1D4 × 4 (8)	1-10
5.56mm	10/50/150/600/1000	1D8 × 4 (16)	1-30
.30-06	10/50/150/600/1000	1D8 × 6 (24)	1-10
7.62mm	10/50/150/600/1000	1D8 × 5 (20)	1-30
Escopetas (calibre 12)			
Perdigones	10/30/50/75/100	1D6 × 5 (15)	1-8
Postas	10/30/50/100/200	1D8 × 6 (24)	1-8
Balas	5/50/100/200/300	1D8 × 5 (20)	1-8
Fusiles de asalto (totalmente automáticos)			
5.56mm	10/50/150/600/1000	1D8 × 4 (16)	20-30
7.62mm	10/50/150/600/1000	1D8 × 5 (20)	20-30
Fusiles de francotirador			
7.62mm	15/75/225/900/1000	1D8 × 5 (20)	20
.50	15/72/250/1200/5000	1D10 × 6 (30)	10

TABLA DE MODIFICADORES DEL COMBATE A DISTANCIA p.158



A bocajarro: +1 a todas las Pruebas para impactar, y suma uno al multiplicador de daño.
Alcance corto: Sin modificadores.
Alcance medio: -1 a las pruebas para impactar.
Alcance largo: -3 a las pruebas para impactar, y reduce el multiplicador de daño en 1.
Alcance extremo: -6 a las pruebas para impactar, y reduce el multiplicador de daño en 2.
Mala iluminación (un callejón oscuro, velas, luz de luna): -1 a todas las pruebas para impactar.*
Pésima iluminación (noche sin luna): -4 a todas las pruebas para impactar.*
Oscuridad absoluta: Tira 1D10 sin ningún modificador. Solo con una tirada natural de 9 o más se impacta al objetivo. Si un personaje hace una prueba Difícil de Percepción, puede sumar cada nivel de éxito a la tirada del D10, teniendo así en cuenta el uso de los otros sentidos aparte de la vista para detectar al objetivo.*
Varios disparos: -1 por cada disparo consecutivo o -2 si el arma tiene un fuerte retroceso.
Miras telescópicas: Una mira telescópica suma de +2 a +5 a las pruebas de apuntar.
* Los modificadores por iluminación también se aplican al combate cuerpo a cuerpo.

TABLA DE MIEDO



NIVEL DE ÉXITO	EFEECTO
1	Temblores: El personaje sufre una penalización -2 a todas sus acciones durante 2 turnos, y pierde 1 punto de Esencia.
2	Huida: La víctima escapa gritando durante 1 turno. Si no tiene escapatoria, puede luchar o reaccionar de una manera más racional. El personaje pierde 2 puntos de Esencia.
3	Reacción física: El miedo provoca una reacción física algo desagradable, normalmente relacionada con funciones corporales que dejamos a vuestra imaginación. No solo es embarazoso, sino que impone una penalización -1 a todas las acciones durante 1D4 (2) turnos. El personaje pierde 1D4 (2) puntos de Esencia.
4	Parálisis: El personaje no puede moverse durante 1D4 (2) turnos. Solo la intervención de otros personajes, que pueden sacudirlo, abofetearlo u obligarlo a actuar de alguna otra forma, le permitirá llevar a cabo alguna acción. El personaje pierde 1D6 (3) puntos de Esencia.
5	Desmayo: La conmoción y el miedo son tan intensos que el personaje cae inconsciente. Se necesita un chequeo Complicado de Constitución para recuperar el conocimiento; esto puede intentarse cada minuto o cada vez que alguien agite al personaje. El personaje pierde 1D10 × 4 (20) puntos de Resistencia y 1D8 (4) puntos de Esencia.
6	Histeria total: La víctima se convierte en un maniaco balbuceante, vociferante y completamente inútil durante 1D8 (4) turnos. Pierde 1D10 (5) puntos de Esencia.
7+	Todavía peor: Los resultados más altos se dejan a la imaginación del Cronista. Estos pueden incluir efectos que pongan en peligro su vida, como un infarto, coma o un ataque de locura que dure horas, o puede que incluso algo peor...

VALOR DE BLINDAJE Y CAPACIDAD DE DAÑO
DE OBJETOS COMUNES

p.170



Objeto	Valor de Blindaje	Capacidad de daño	Valor de Cobertura
Vaso de vino	0	1	0
Botella de cristal	1	5	0
Ventana	1	3-5	1
Aparador	5	5-10	6
Mesa	5	30	6
Ordenador	4	10-20	5
Puerta	5	30	10-12
Cerradura	6-8	10-20	--
Puerta reforzada	10-15	40-60	20-30
Cerradura reforzada	20-25	30-50	--
Pared de madera	5 + 1 cada 2'5 cm	20 por cada 2'5 cm	8 + 1 cada 2'5 cm
Pared de ladrillos	9+1 cada 2'5 cm	30 por cada 2'5 cm	12 + 2 cada 2'5 cm
Pared de cemento	18 + 2'5 cada 2'5 cm	50 por cada 2'5 cm	20 + 5 cada 2'5 cm
Pared de hormigón	20 + 5 cada 2'5 cm	75 cada 2'5 cm	50 + 10 cada 2'5 cm
Pared de acero	30 + 5 cada 2'5 cm	100 cada 2'5 cm	60 + 20 cada 2'5 cm

TABLA DE DAÑO EXPLOSIVO

p.163



Cada arma tiene tres valores de daño que se aplican a cada uno de los tres alcances. Si una bomba, granada o proyectil explota en contacto directo con el objetivo, el daño de Punto cero se duplica contra ese objetivo.

TIPO DE ARMA	PUNTO CERO	EFEECTO GENERAL	ALCANCE MÁXIMO
Granada ofensiva	1D6 × 8 (24)	1D6 × 6 (18)	1D6 × 2 (3)
Granada defensiva	1D6 × 10 (30)	1D6 × 8 (24)	1D6 × 3 (9)
Granada de 40mm	1D6 × 12 (36)	1D6 × 10 (30)	1D6 × 4 (12)
Proyectil de mortero	1D8 × 10 (40)	1D8 × 8 (32)	1D8 × 4 (16)

TABLA DE ÁREAS DE EFECTO DE EXPLOSIONES

p.163



El radio (la distancia que tiene el área circular afectada desde el centro de la explosión hasta su extremo) de estas áreas se expresa en metros.

TIPO DE EXPLOSIVO	PUNTO CERO	EFEECTO GENERAL	ALCANCE MÁXIMO
Granada ofensiva	1	3	5
Granada defensiva	2	6	10
Granada de 40mm	2	6	10
Proyectil de mortero	3	8	15

TABLA DE VALOR DE BLINDAJE

p.169



TIPO DE BLINDAJE	VALOR DE BLINDAJE	VC
Armadura acolchada	1D4 -1 (1)	Ninguno
Chaqueta de cuero	1D4 (2)	Ninguno
Armadura de cuero	1D6 + 1 (4)	Ligero*
Cota de malla	1D6 + 6 (9)	Medio*
Armadura de placas y malla	(1D8 × 2) + 8 (16)	Pesado*
Armadura de placas	(1D8 × 3) + 8 (20)	Muy pesado*
Blindaje Clase I	1D6 + 7 (10)	Ninguno (chaleco)**
Blindaje Clase IIa	(1D6 × 2) + 9 (15)	Ninguno (chaleco)**
Blindaje Clase II	(1D6 × 2) + 14 (20)	Ligero (chaleco)**
Blindaje Clase IIIa	(1D8 × 2) + 17 (25)	Medio (chaleco)**
Blindaje Clase III	(1D8 × 3) + 18 (30)	Medio (chaleco)**
Blindaje Clase IV	(1D8 × 5) + 20 (40)	Medio (chaleco)**
Casco	Varía (utiliza tipo de armadura I-IV)**	

* Las armaduras antiguas, como la cota de mallas y la armadura de placas, son muy difíciles de encontrar fuera de los eventos organizados por la Society for Creative Anachronism (*Sociedad para el Anacronismo Creativo*, asociación internacional dedicada a investigar y recrear la historia europea anterior al siglo XVII). Además, las armaduras antiguas no están diseñadas para detener proyectiles de alta velocidad. Cuando se usen armaduras antiguas divide el VB entre dos cuando sea alcanzada por una bala (entre 3 cuando se trate de un proyectil antiblindaje), y no dobles el VB cuando reciba el impacto de una bala de punta hueca.

** Los chalecos antibalas modernos están fabricados con kevlar y materiales combinados. Los blindajes de clase III y IV incluyen kevlar rígido y láminas de acero para obtener la máxima protección (en teoría un blindaje de clase IV puede detener bala perforantes del calibre .308). Las unidades de combate del ejército americano usan una protección corporal de clase IV (torso), con un casco de clase III. Las unidades de asalto del SWAT y el FBI (y los hombres de negro del Tínglado) llevan chalecos, cascos y protecciones para las extremidades de clase III o IV. Es difícil que los civiles puedan conseguir algo más pesado que un chaleco de clase IIIa (cualquier cosa por encima de ese nivel es difícil de ocultar), y con toda seguridad las autoridades investigan cualquier cosa que adquiera (o intente adquirir) blindaje de combate pesado.

WITCHCRAFT
BRUJERIA





TABLA DE CREACIÓN DEL PERSONAJE p.362

Los siguientes costes solo se aplican durante la creación del personaje. Después de haber comenzado la campaña, el personaje mejora utilizando la tabla de mejora del personaje.

Comprar atributos primarios: Cada nivel en un atributo cuesta 1 punto hasta el nivel 5 y 3 puntos por nivel a partir de ahí. Los seres humanos solo pueden comprar atributos hasta nivel 6.

Calcular los atributos secundarios: Puntos de Vida: $[(\text{Constitución} + \text{Fuerza}) \times 4] + 10$. Puntos de Resistencia: $[(\text{Constitución} + \text{Fuerza} + \text{Voluntad}) \times 3] + 5$. Velocidad: $(\text{Constitución} + \text{Destreza}) \times 2$. Reserva de Esencia: Suma los atributos primarios del personaje.

Comprar ventajas y adquirir desventajas: Las ventajas tienen un coste diferente en puntos, que aparece detallado en cada apartado. Cuando se adquiere una desventaja, el personaje consigue puntos extra en las categorías de atributos, ventajas, habilidades o metafísica. La única limitación es que, al subir los atributos con los puntos de desventaja, deben gastarse tantos puntos de desventaja como el nuevo nivel del atributo. Esto es acumulativo.

Comprar habilidades: Las habilidades normales cuestan 1 punto por nivel hasta el nivel 5 y 3 puntos por nivel posterior. Las habilidades especiales cuestan 2 puntos por nivel hasta el nivel 5 y 5 puntos por nivel posterior. Las especialidades cuestan 1 punto y suman dos al nivel de habilidad base.

Comprar invocaciones: Cada invocación cuesta 2 puntos por nivel hasta el nivel 5, y 5 por cada nivel posterior.

Comprar poderes de vidente: Los poderes de vidente tienen una Fuerza (el poder crudo del talento) y un Arte (el nivel de habilidad al usar el poder). Los niveles de Fuerza cuestan 3 puntos por nivel hasta el nivel 5, y 6 puntos a partir de entonces. El Arte cuesta 2 puntos por nivel hasta nivel 5, y 5 puntos a partir de entonces. Cada poder de vidente tiene su propia Fuerza y Arte.

Comprar poderes nigrománticos: La Habilidad de nigromancia cuesta 2 puntos por nivel hasta nivel 5, y 5 puntos por nivel posterior. Cada poder nigromántico cuesta 3 puntos por nivel hasta nivel 5, y 6 puntos por cada nivel posterior.

Comprar milagros: Cada milagro de los inspirados cuesta 5 puntos.

Elementos del personaje

- Concepto:** ¿Cuáles son los objetivos y principios del personaje?
- Tipo:** Selecciónalo de entre dotado, dotado menor, mundano y bast.
- Alianza:** ¿A qué grupo u organización pertenece el personaje, si es que pertenece a alguna?
- Atributos:** ¿Cuáles son las capacidades innatas, tanto mentales como físicas, del personaje?
- Ventajas y desventajas:** ¿Qué beneficios o penalizaciones innatos afectan al personaje?
- Habilidades:** ¿Qué es lo que sabe hacer tu personaje?
- Metafísica:** ¿Qué capacidades sobrenaturales posee el personaje?
- Posesiones:** ¿Qué es lo que tiene el personaje?

TABLA DE REFERENCIA DEL TIPO DE PERSONAJE p.362

TIPO	PTS. ATR.	PTS. VEN. / DES.	PTS. HAB.	PTS. MET.
Bast	15	10/10	30	25
Rasgos del bast común: Debe adquirir la ventaja Don (5); poderes del bast común.				
Rasgos del bast supremo: Debe adquirir las ventajas Don (5) y bast supremo (5); poderes del bast común.				
Dotado	15	10/10	25	30
Rasgos: Debe adquirir la ventaja Don (5).				
Dotado menor	20	15/10	30	15
Rasgos: Debe adquirir la ventaja Don (5).				
Mundano	25	20/10	35	0
Rasgos: No puede adquirir ciertas ventajas sobrenaturales o metafísicas durante la creación del personaje.				

TABLA DE REFERENCIA DE LA ALIANZA DEL PERSONAJE p.363

ALIANZA	CARACTERÍSTICAS ESPECIALES
Cábala de la Psique	Un nivel gratuito en cualquier Fuerza o Arte de vidente; capacidades limitadas fuera del arte de la visión (dotado); +1 contra cualquier ataque mental o metafísico que se pueda resistir con Voluntad (mundano).
Los centinelas	Oración (todos); +2 a todas las pruebas/chequeos resistidos contra ataques mágicos o sobrenaturales (si se posee la ventaja Inspiración divina).
La Orden del Crepúsculo	+1 a todas las pruebas que involucren algún poder nigromántico; capacidades limitadas en el arte de la magia.
Los rosacruces	+2 a todas las pruebas de invocación para contener o expulsar a espíritus o seres sobrenaturales; debe coger la habilidad Rituales (Rosacruz); capacidades limitadas fuera del arte de la magia.
Los solitarios	+1 a todas las pruebas que involucren un arte (el que sea más representativo del personaje).
La Wicca	+2 a todas las pruebas de invocación destinadas a la defensa; -2 a todas las pruebas de disipación de aquellos que ataquen a un wiccano; debe tener las habilidades Rituales (Wicca) y Humanidades (Teología wiccana).

El proceso de lanzar invocaciones

La mayoría de las invocaciones requieren al menos unas pocas palabras o gestos rápidos para ayudar al mago a centrar su mente en el proceso. Si el mago está retenido de tal forma que no puede hablar ni hacer gestos, el proceso requiere más tiempo (al menos un turno adicional) y tiene una penalización de -2. Si el mago está cegado o tiene los ojos vendados, no es posible realizar ninguna invocación que tenga un objetivo específico a menos que el mago pueda tocar o sentir de alguna forma dónde se encuentra el objetivo; puede ser necesario un chequeo Complicado de Percepción con una penalización determinada por el Cronista. Cualquier invocación que solo afecte al lanzador puede ser realizada siempre que la mente del mago esté en buen estado. Por ejemplo, incluso un hechicero ciego y parapléjico podría usar invocaciones como Proyección espiritual.

TABLA DE EFECTO DE LA MULTITUD

p.227



INTEGRANTES DE LA MULTITUD	ESENCIA NEUTRALIZADA
10-20	1 por persona
21-50	20 más 1 por cada 5 personas
51-100	30 más 1 por cada 10 personas
101+	40 más 1 por cada 20 personas
Todas las cantidades de Esencia de esta tabla se redondean a la baja.	

TABLA DE ESENCIA DE MAGIA COLECTIVA

p.233



TAMAÑO DEL GRUPO	INCREMENTO DE ESENCIA
3	45
5	60
7	105
9	90
11	100
13	132

TABLA OPCIONAL DE CONTROL DE ESENCIA

p.224



ESENCIA CONVOCADA	MODIFICADOR AL FOCO	MODIFICADOR A LA DISIPACIÓN
1-2	0	0
3-4	-1	-2
5-10	-2	-4
11-15	-4	-6
16-20	-5	-8
Incrementa las penalizaciones en uno por cada 5 puntos de Esencia adicionales convocados.		

TABLA DE EFECTOS ALEATORIOS DE LA ESENCIA

p.228



1 ó 6: Repetición

El efecto de la invocación original se manifiesta en algún lugar alrededor del mago. Esto podría ser beneficioso, dañino o simplemente inquietante o sorprendente.

2: Activación

Una invocación que conoce el mago se activa repentinamente, potenciada por la Esencia que no ha sido disipada. El efecto mágico aparece repentinamente y sin causa aparente.

3: Ardor

El mago se ve afectado repentinamente por un estado similar a la fiebre. Siente un gran calor y un sudor frío comienza a recorrer su cuerpo. Pierde 1 punto de Resistencia por cada punto de Esencia que no haya sido disipado. Si su Resistencia se reduce por debajo de 0 cae inconsciente.

4: Solidificación

La Esencia se “solidifica” en el mago, que sufre convulsiones repentinas y se queda rígido. El efecto desaparece tras unos segundos, pero puede repetirse. Se produce una convulsión/parálisis por cada 5 puntos de Esencia que no se hayan disipado, redondeando al alza. Cada una cuesta al mago 1D6 (3) puntos de Vida y 1D10 (5) puntos de Resistencia. Además, el mago está indefenso mientras dure el efecto, normalmente entre 2 y 5 segundos.

5: Alucinación

Los sentidos del mago se ven asediados por luces y sonidos alucinógenos. Los mundanos no pueden ver las luces, pero otros dotados pueden sentir cómo la Esencia destella a su alrededor. Este efecto dura 1 minuto por cada 10 puntos de Esencia que no se hayan disipado, redondeando al alza. Durante ese tiempo todas las pruebas basadas en la Inteligencia tienen un penalizador de -5.

TABLA DE MEJORA DEL PERSONAJE

p.179



MEJORA	COSTE EN PUNTOS
Atributo	Ver texto
Habilidad ya existente	El coste del siguiente nivel (subir de nivel 3 a 4 cuesta 4 puntos).
Habilidad especial ya existente	El coste del siguiente nivel +1 (subir de nivel 3 a 4 cuesta 5 puntos).
Nueva habilidad	6 puntos para nivel 1
Nueva especialidad	6 puntos
Nueva habilidad especial	8 puntos para nivel 1
Ventaja	Igual que en la creación del personaje
Eliminar desventaja	Paga el valor original de la desventaja
Canalizar Esencia	4 puntos por nivel hasta nivel 5; 7 puntos a partir de entonces
Reserva incrementada de Esencia	1 punto por cada 2 puntos de Esencia
Nueva invocación	10 puntos para el 1er nivel
Invocaciones conocidas	5 puntos por nivel hasta nivel 5; 8 puntos a partir de entonces
Podere s de vidente (Fuerza)	6 puntos por nivel hasta nivel 5; 10 puntos a partir de entonces
Podere s de vidente (Arte)	5 puntos por nivel hasta nivel 5; 8 puntos a partir de entonces
Nuevo poder de vidente	11 puntos que otorgan nivel 1 en Fuerza y Arte
Habilidad de nigromancia	5 puntos por nivel hasta nivel 5; 8 puntos a partir de entonces
Nuevo poder nigromántico	10 puntos por cada nuevo poder
Podere s nigrománticos conocidos	6 puntos por nivel hasta nivel 5; 10 puntos a partir de entonces
Nuevos milagros	10 puntos por cada nuevo milagro
Nota: Los poderes metafísicos se discuten con mayor detalle en el Capítulo seis: Metafísica	

Recompensa en puntos de experiencia

p.178

- ⊛ **Estar ahí:** Todos los miembros del reparto que hayan participado en la sesión de juego reciben 1 punto.
- ⊛ **Buena interpretación:** 1 punto por cada caso.
- ⊛ **Avanzar en la trama manteniéndose fiel al personaje:** De 1 a 3 puntos. Esto recompensa a los jugadores cuya interpretación, ideas y acciones del miembro del reparto han ayudado a desarrollar la historia.
- ⊛ **Interpretación heroica:** De 1 a 3 puntos. Se otorga a los jugadores cuyos miembros del reparto permanecen fieles a sí mismos incluso cuando esto los hace sufrir. Los individuos heroicos que arriesgan su vida por los demás, o incluso los cobardes que huyen o se rinden cuando sería correcto luchar, son buenos ejemplos de esto.
- ⊛ **Inventiva:** De 1 a 3 puntos. Se otorga a los jugadores que utilizan tácticas impresionantes e inesperadas para resolver los problemas que se presentan durante el argumento. Sin embargo, solo se aplica si el astuto plan o táctica era fiel al miembro del reparto (no al jugador). Si el tonto del pueblo de repente comienza a tener arranques de genialidad maquiavélica sin ningún buen motivo, no debería dársele ninguna recompensa.

WITCHCRAFT
BRUJERÍA



AN
JO
CT
96