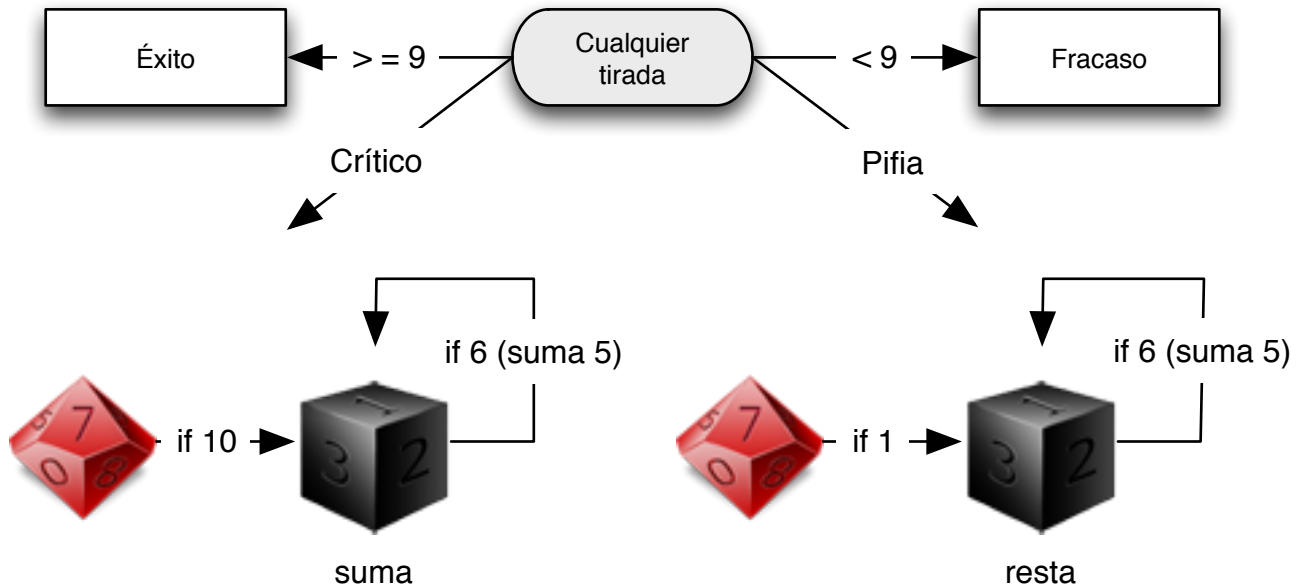
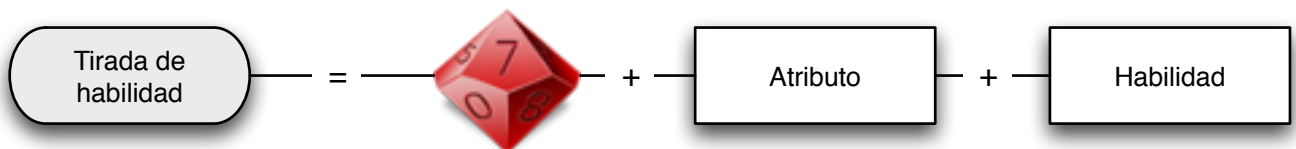


Tiradas en general

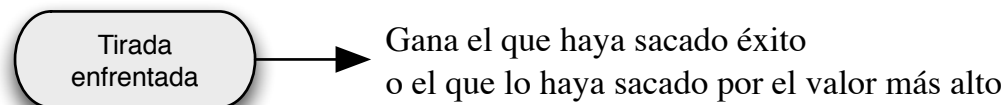
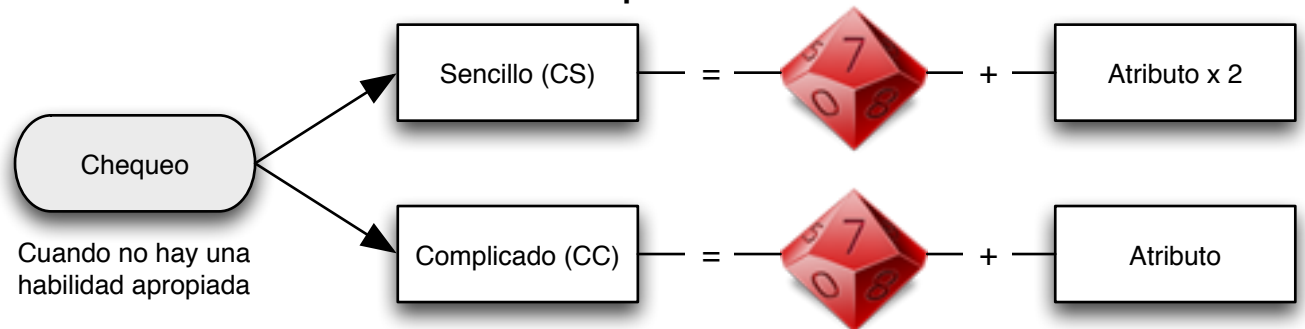


Habilidades

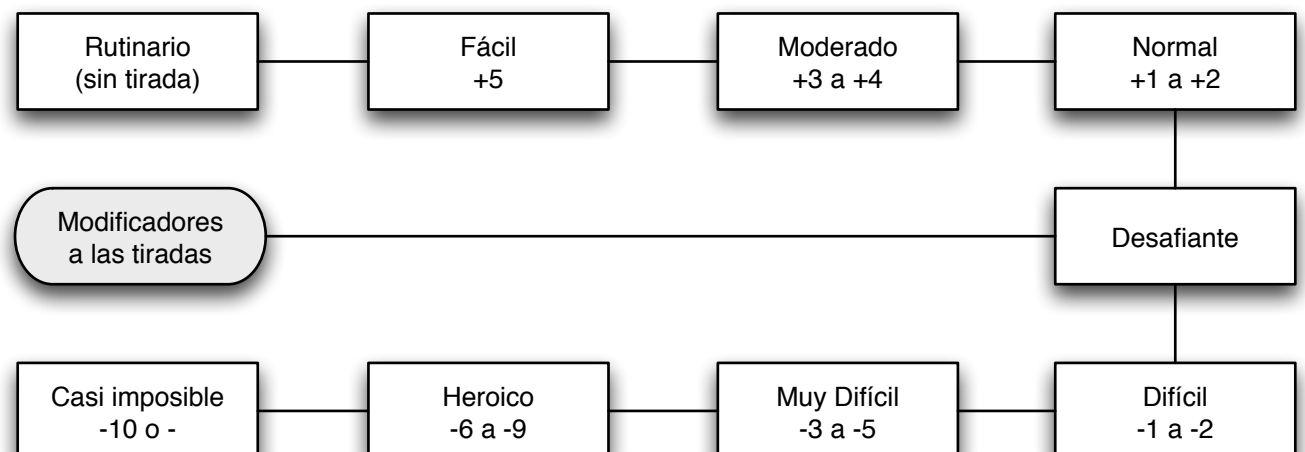


El número entre paréntesis de la habilidad corresponde a un resultado sin tirada.

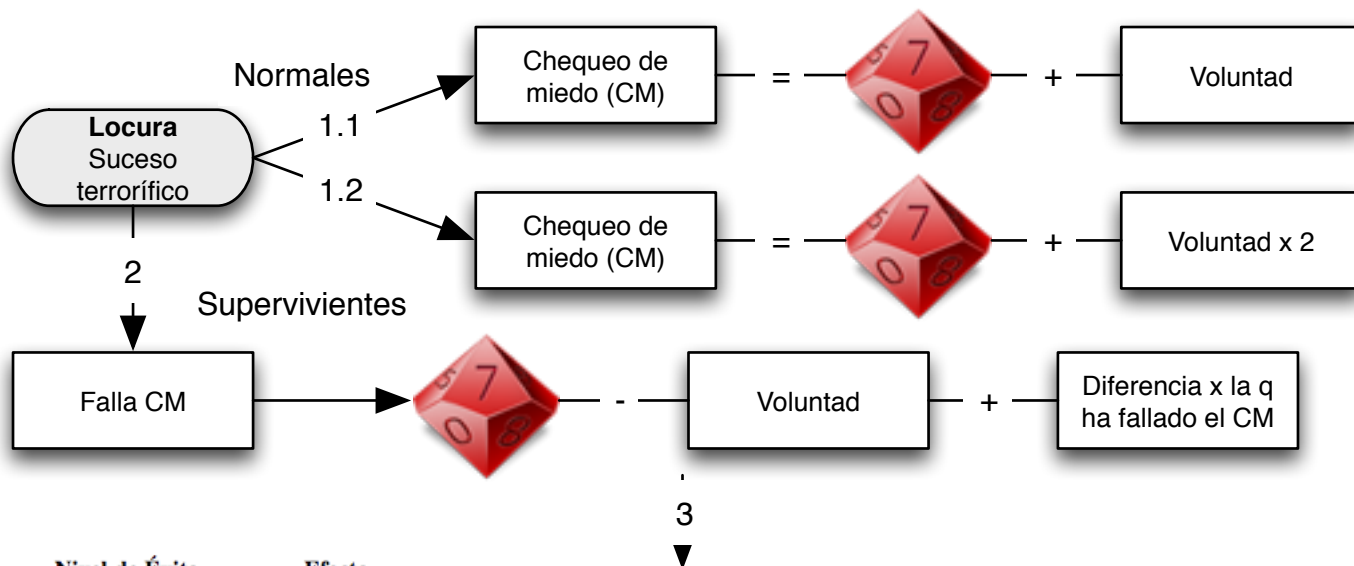
Chequeos



Modificadores

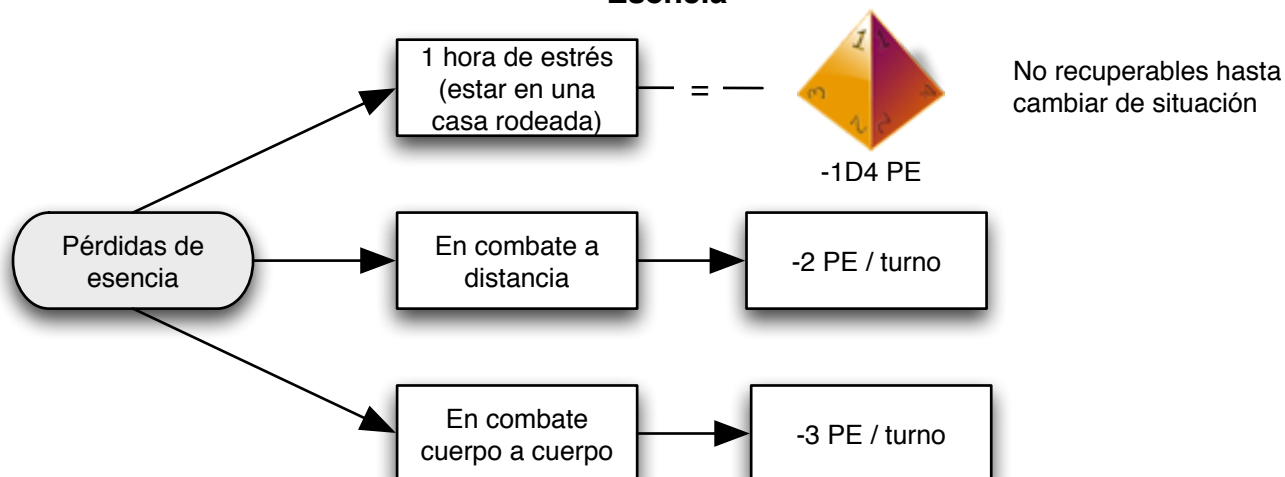


Locura



Nivel de Éxito	Efecto
1	Temblores: Todas las acciones del personaje sufren un -2 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 (relacionada normalmente con funciones corporales que dejamos a vuestra imaginación). No sólo 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. Sólo la intervención de otros personajes (que pueden sacudirle, abofetearlo o forzarlo a actuar de alguna otra forma) le permitirá realizar cualquier acción. 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 algo mueva al personaje. El personaje pierde 1D10 x 4 (20) puntos de Resistencia y 1D8 (4) puntos de Esencia.
6	Histeria total: La víctima se convierte en un maníaco balbuceante, vociferante y completamente inactivo durante 1D8 (4) Turnos. Pierde 1D10 (5) puntos de Esencia.
7+	Todavía peor: Los resultados más altos se dejan a la imaginación del Zombie Master. Éstos pueden incluir efectos que pongan en peligro su vida, como ataques al corazón o comas, o un ataque de locura que dure hora o peor...

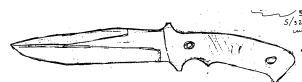
Esencia



- PE = Total PE / 2 *Acongojado* -1 a todas las pruebas mentales
- PE = 1 a 0 *Depresión profunda* -3 a todas las pruebas y chequeos
- PE = -1 a -29 Realizar C de Voluntad con -1 x cada 5 PE x debajo de 0. Si falla se pierde temporalmente un nivel en un atributo mental.
- PE = -30 o - Superar C de Supervivencia con -1 x cada 10 PE x debajo de 0. Fallo = muerto.

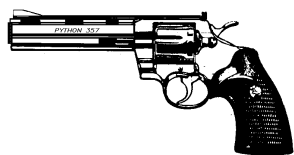
Se recupera esencia a ritmo de un nivel x hora.

Combate



Un ataque y una
defensa x turno
s/penalización

Más acciones:
2 = - 2 cada una
3 = - 4 cada una



Bocajarro	+1 Hab. +1 Daño
Corto alcance	+0 Hab. +0 Daño
Largo alcance	-3 Hab. - 1 Daño
Muy largo	-6 Hab. - 2 Daño
Mira	De +2 a +5 Hab.

Mala iluminación	-1 Hab. (noche c/luna, callejón oscuro...)
Pésima iluminación	-4 Hab. (noche sin luna)
Oscuridad absoluta	Éx. si 9 o +

Diferencian la distancia con barras (p.ej. 10/30/50/100/200)

Disparos múltiples: Cada disparo extra obtiene un -1 acumulativo. Si tiene retroceso -2 acumulativo.

Los que sean **objetivos de disparos** deberán superar CS Voluntad para seguir actuando normalmente, en caso contrario se esconden o quedan paralizados para no ser alcanzados

Daño

Daño = Daño arma - Blindaje (se determina tras los ataques.)

Vida = 5 Penalizador en las acciones de entre -1 y -5 (*Herido de gravedad*)

Vida = 0 C Consciencia (Con + Vol - PV x debajo de 0) (*Derribado, aturdido y 1/2 inconsciente*)

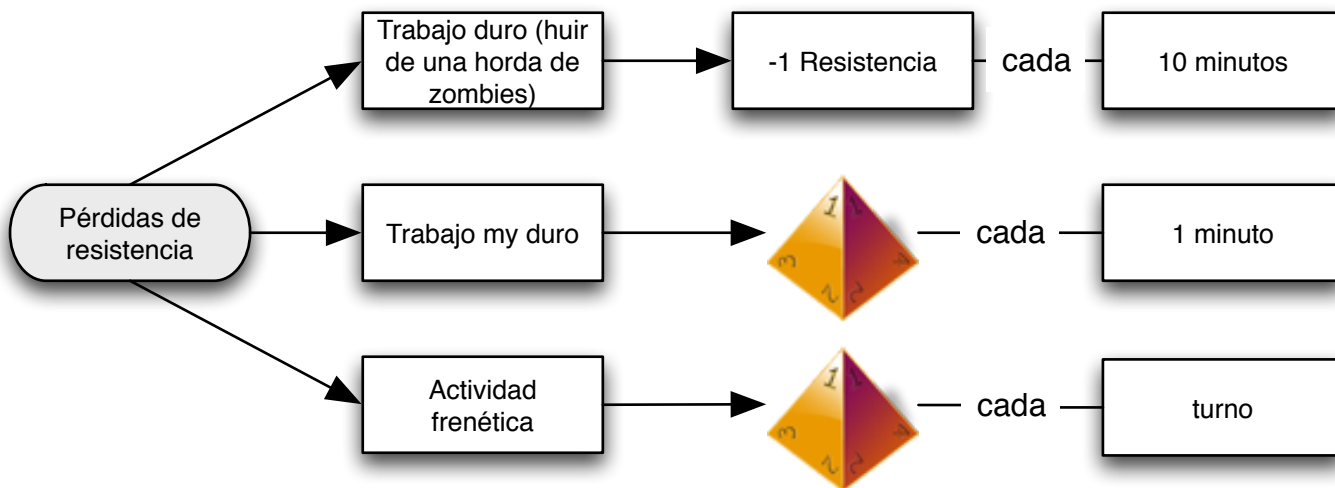
Vida = -10 C Supervivencia (Con + Vol - 1 x cada 10 PV x debajo de 0)

Cada minuto hasta recibir primeros auxilios o morir. Cada C adicional sufre un -1 acumulativo.

Tras superarlo se deberá tirar un C de consciencia.

Los objetos también tienen vida (valor de blindaje).

Resistencia



PR = 5 o - -2 a todas las acciones

PR = 0 o - C Constitución x turno para no dormirse

Se necesitan 7 horas de sueño por cada 24 horas. Por cada hora menos -1 PR.

No dormir durante 24 horas = - 1 PR/hora despierto (solo recuperable durmiendo)