

# RESUMEN DE REGLAS DE INICIO RÁPIDO LLDc 7ª ED.

## MECÁNICA GENERAL

### TIRADAS DE HABILIDAD Y NIVELES DE DIFICULTAD

Se solicitan tiradas de habilidad durante las situaciones dramáticas. Se tira 1D100 y se debe obtener igual o menos que el valor de habilidad (éxito normal), la mitad (éxito difícil) o la quinta parte (éxito extremo).

PIFIA (el peor) - FRACASO - ÉXITO NORMAL - ÉXITO DIFÍCIL - ÉXITO EXTREMO - CRÍTICO (el mejor)

### FORZAR LA HABILIDAD

Se puede repetir una tirada si se justifica narrativamente, pero los riesgos serán mayores. Si se falla, el guardián podrá hacer que el Investigador sufra una consecuencia terrible.

### TIRADA ENFRENTADA

Se miden a mayor nivel de éxito. Si empatan los niveles de éxitos, vence el que mayor puntuación tenga en su habilidad. Si son iguales deberán tirar 1D100 de nuevo para desempatar, ganando el que obtenga menor resultado.

### DADOS DE BONIFICACIÓN Y PENALIZACIÓN

Se obtienen en situaciones de ventaja o desventaja. Se pueden acumular y se cancelan uno a uno. Al hacer la tirada, se tira un dado adicional de decenas y se utiliza el que haya obtenido mejor resultado (las menores decenas) en el caso de un dado de bonificación y el de peor en caso de penalización.

## SUERTE

Cuando lo que se pretenda conseguir no depende del investigador sino a la caprichosa mano del destino. Si debe realizarse una tirada conjunta, la hace el que menos puntuación tenga del grupo. REGLA OPCIONAL: Tras una tirada de habilidad se pueden gastar puntos de suerte para modificar la tirada con un coste de 1 por 1 salvo en disparos con armas. Estas tiradas modificadas no marcan la habilidad para su aumento.

## CORDURA

Es una tirada de porcentaje. Si el resultado es mayor, se pierde una cantidad mayor que si el resultado es igual o menor, que se pierden menos puntos o incluso ninguno. Se representa como 0/1D6 siendo el primer número o dado lo que se pierde si se supera la tirada y el segundo lo que se pierde si se falla.

Si un investigador pierde 5 o más puntos de Cordura en una sola tirada, sufrirá un trauma emocional considerable. Deberá tirar 1D100 y si el resultado es menor que su Inteligencia (INT) habrá comprendido lo sucedido y enloquecerá de forma temporal (1D10 horas). Al fallar una tirada de cordura el Guardián controla al Investigador unos instantes gritando, apretando el gatillo del arma sin querer...

Si el Investigador sufre una locura temporal, podrá sufrir alucinaciones. Solo podrá discernirse la realidad solicitando una Tirada de toma de conciencia (COR). Si hay éxito se distingue la alucinación pero si se fracasa se sumerge más en la locura.

## COMBATE

Se actúa por orden de puntuación de DES. El que la tenga más alta actuará primero, por turnos dentro de asaltos. No se pueden forzar las tiradas de combate.

### REGLAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Cada vez que te ataquen podrás contraatacar o esquivar, haciendo tiradas enfrentadas.

- Si contraatacas, usa Combatir. Necesitas un nivel de éxito mayor que tu atacante.
- Si esquivas, usa Esquivar. Tu atacante necesita un nivel de éxito mayor que el tuyo.

Si en la tirada de ataque se obtiene un ÉXITO EXTREMO se causa daño adicional. Las armas romas causan máximo del arma y bonificación al daño (BD) máxima. Las armas empaladoras (hojas y balas) causan el daño máximo del arma más la BD, más un dado adicional correspondiente al daño del arma. Contraatacando solo se puede obtener el daño normal.

### REGLAS DE ARMAS DE FUEGO

- Actúan en DES+50 a la hora de determinar el orden de los turnos.
- Si se dispara 2 o 3 veces con un arma corta en un solo asalto se aplica un dado de penalización a los disparos.
- Si estás a bocajarro (a una distancia igual o menor a la quinta parte de la DES del objetivo multiplicado por 0,3m, ¡toma ya!), obtienes un dado de bonificación.

Puedes ponerte a cubierto haciendo una tirada de habilidad de Esquivar. Con éxito, las tiradas del atacante para impactar recibirán un dado de penalización, pero renuncias a tu ataque (y si ya se ha hecho en este asalto se renuncia al del asalto siguiente).

### MANIOBRAS DE COMBATE

Si se pretende desarmar, derribar o atrapar a un adversario aplicándole penalización en las acciones hasta que consiga liberarse, se usa la habilidad Combatir (pelea). Si el que está llevando a cabo la maniobra tiene una complejión menor que su adversario, recibirá un dado de penalización por cada punto hasta un máximo de dos. Si un oponente supera la Corpulencia del atacante por tres puntos o más cualquier maniobra será ineficaz.

### SUPERADO

Cuando los adversarios le superan en número el personaje estará en desventaja. Una vez haya contraatacado o esquivado en el asalto, todos los ataques CaC que se hagan contra él se realizarán con un dado de bonificación (no se aplica a ataques con armas de fuego).

### PUNTOS DE VIDA, HERIDAS Y CURACIÓN

Con 0 puntos se cae inconsciente. Con un golpe de igual o más de la mitad de sus PV es una Herida grave (tirada de CON o caer inconsciente). Si con una Herida grave caes a 0 PV quedas Moribundo y debes superar CON al final de cada asalto posterior o morir.

- Sin Herida grave recuperas 1 PV al día.
- Con Herida grave debes hacer una tirada de recuperación (CON) al cabo de cada semana recuperando 1D3 PV o 2D3 con éxito extremo. Desaparece la condición si se recuperan la mitad o más de los PV o si ha habido éxito extremo.
- Los Primeros auxilios hacen recuperar 1 PV o eliminar la condición moribundo.
- Medicina puede hacer recuperar 1D3 PV

tras una hora de tiempo, con instrumental y suministros adecuados. Aplicar Medicina a un moribundo permite hacer una tirada de recuperación al cabo de una semana.

- Si un personaje recibe una cantidad de puntos de daño igual o mayor a sus PV máximos de un solo golpe muere de forma instantánea.

## EVOLUCIÓN DEL INVESTIGADOR

Cuando se supera, hay que marcar la casilla de la habilidad para aumentarla al final de la aventura. Haz una tirada por cada una de las habilidades marcadas. Si obtienes un resultado MAYOR que tu puntuación de habilidad, puedes añadir 1D10 al valor de la misma.

## DAÑO DE LOS ATAQUES

*Ataques sin armas (humano): 1D3 + Bonificación al daño*

*Cuchillo pequeño: 1D4 + Bonificación al daño*

*Machete: 1D8 + Bonificación al daño*

*Palo pequeño: 1D6 + Bonificación al daño*

*Bate de béisbol: 1D8 + Bonificación al daño*

*Arma corta (pistola): 1D10*

*Escopeta: 4D6 (a corto alcance, 2D6 en otros casos; no empala)*

*Fusil: 2D6+4*

## EPISODIOS DE LOCURA

1. **AMNESIA:** el investigador olvidará, durante 1D10 asaltos, los acontecimientos que han tenido lugar desde la última vez que se encontró a salvo.

2. **DISCAPACIDAD PSICOSOMÁTICA:** el investigador padece ceguera psicosomática, sordera o parálisis de una o varias extremidades durante 1D10 asaltos.

3. **VIOLENCIA:** una niebla roja engulle al investigador explotando en una oleada de violencia y destrucción indiscriminadas hacia su entorno, aliados y enemigos por igual durante 1D10 asaltos.

4. **PARANOIA:** el investigador sufre paranoia aguda durante 1D10 asaltos. ¡Todos están en su contra! ¡No se puede confiar en nadie! Les espían, traicionan, todo es una farsa...

5. **ALLEGADO:** revisa las anotaciones de Allegados en el trasfondo del personaje. El investigador confunde a otra persona de la escena con su allegado durante 1D10 asaltos. Considera la naturaleza de la relación, pues el investigador actuará en consecuencia.

6. **DESMAYO:** el investigador se desmaya y recuperará el conocimiento tras 1D10 asaltos.

7. **HUIR PRESA DEL PÁNICO:** el investigador no puede evitar huir tan lejos como sea posible por cualquier medio que haya a su disposición, incluso aunque eso signifique llevarse el único vehículo y dejar a todos atrás. Lo hará durante 1D10 asaltos.

8. **HISTERIA FÍSICA O ESTALLIDO EMOCIONAL:** el investigador queda incapacitado por la risa, el llanto, chillidos, etc. durante 1D10 asaltos.

9. **FOBIA:** el investigador adquiere una nueva fobia (como *claustrofobia* o *catsaridafobia*) y, aunque el origen no se encuentre presente, imaginará que sí lo está durante 1D10 asaltos.

10. **MANÍA:** el investigador adquiere una nueva manía (como *ablutomanía*, *pseudomanía* o *helminthomanía*) y deberá intentar satisfacerla durante los próximos 1D10 asaltos.