

La llamada de CTHULHU®

PANTALLA DEL GUARDIÁN



EDGE

La ampliación esencial para la edición primigenia de *La llamada de Cthulhu*.

Esta es la nueva pantalla del guardián, rediseñada para tener un acceso inmediato a las tablas, recordatorios y reglas puntuales más importantes del juego de rol *La llamada de Cthulhu*, edición primigenia.

La llamada de Cthulhu es un juego de rol basado en la obra de H. P. Lovecraft, en el que gente corriente se enfrenta a las diabólicas fuerzas y criaturas de los Mitos de Cthulhu. Los jugadores representan el papel de investigadores de lo desconocido e indecible, personas normales de la Era Victoriana, los Años 20 o la Actualidad que descubren secretos espantosos de manera inesperada.

La llamada de Cthulhu y sus muchos suplementos han ganado docenas de los mejores premios de la industria de los juegos, y se han traducido a muchas lenguas distintas del inglés, como alemán, español, finlandés, francés, húngaro, italiano, japonés y polaco.



PANTALLA DEL GUARDIÁN EDGCH02
LA LLAMADA DE CTHULHU ISBN: 978-84-15334-09-5



EDGE

UNA PRODUCCIÓN NO EUCLIDIANA DE
EDGE ENTERTAINMENT

Traducción: Gus Díaz » EDGE STUDIO » Dirección de arte e ilustración: David Ardila » Maquetación: Luis E. Sánchez-Mateos Murat » Editor: José M. Rey

Pantalla del guardián es copyright © 2011 Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. *Call of Cthulhu* y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados.



Ejemplos de fobias

Una "fobia" es un miedo exagerado o irracional a algo, y una "filia", justo lo contrario, un gusto exagerado o irracional hacia esa cosa. En todos los ejemplos siguientes, el guardián puede reemplazar un sufijo por el otro para, por ejemplo, convertir la "acrofobia" (miedo a las alturas) en "acrofilia" (una atracción inapropiada por las alturas).

Acrofobia: miedo a las alturas	Dendrofobia: miedo a los árboles,
Acuafobia: miedo al agua	Dorafobia: miedo a las pieles
Agorafobia: miedo a los espacios abiertos	Entomofobia: miedo a los insectos
Ailurofobia: miedo a los gatos	Ergofobia: miedo al trabajo
Astrafobia: miedo a los truenos y relámpagos	Escolecifobia: miedo a los gusanos
Bacteriofobia: miedo a las bacterias	Espectrofobia: miedo a los fantasmas
Balistofobia: miedo a las balas	Fagofobia: miedo a comer
Belonofobia: miedo a los alfileres y las agujas	Gefirofobia: miedo a cruzar puentes
Blenofobia: miedo a la viscosidad	Ginetobia: miedo a las mujeres
Botanofobia: miedo a las plantas	Hematofobia o hemofobia: miedo a la sangre
Claustrofobia: miedo a los espacios cerrados	Iatrofobia: miedo a los médicos
Clinofobia: miedo a las camas	Ictiofobia: miedo a los peces
Demofobia: miedo a las multitudes	Monofobia: miedo a la soledad
Demonofobia: miedo a los demonios	

Necrofobia: miedo a las cosas muertas
Nictofobia: miedo a la noche y la oscuridad
Odontofobia: miedo a los dientes y los dentistas
Ofidifobia: miedo a las serpientes
Onomatofobia: miedo a una palabra concreta
Ornitofobia: miedo a los pájaros
Pedifobia: miedo a los niños
Pirofobia: miedo al fuego
Talefobia: miedo a ser enterrado vivo
Talasofofia: miedo al mar
Tomofobia: miedo a la cirugía
Vestifobia: miedo a la ropa
Xenofobia: miedo a los extranjeros
Zoofobia: miedo a los animales

Revelación por locura

Un personaje que haya enloquecido puede tener una revelación relacionada con la situación o la entidad que haya provocado su locura. El jugador debe lanzar 1D100 y necesita obtener un resultado mayor que la INT × 5 de su personaje.

Estados de locura

Ver las reglas completas de Cordura en las pág. 91-103 del manual

CORDURA AL COMPLETO: empieza con un valor de POD × 5. El investigador parece estable y formal, y posee un entendimiento normal acerca de la humanidad y su lugar en el universo. La gente comenta que parece una persona de provecho.

CORDURA A LA MITAD (-10% a Crédito): el investigador parece demasiado distraído o su compañía empieza a incomodar a la gente. Su visión del mundo choca con el pensamiento convencional y la gente murmura que vive en su mundo.

CORDURA A UNA CUARTA PARTE (-20% a Crédito): el investigador parece un excéntrico, un asocial o, simplemente, un bicho raro. Su visión del mundo se aparta drásticamente de las costumbres sociales comunes, por lo que incomoda o asusta a la gente normal.

5 PUNTOS O MENOS: el investigador ha perdido el interés por todas las convenciones sociales, vive completamente en su burbuja y apenas tiene contacto con la sociedad en general. La gente evita relacionarse con él.

LOCURA TEMPORAL (5 o más puntos de Cordura en una tirada): el jugador debe lanzar 1D100. Si el resultado es igual o inferior a la INT × 5 del personaje, hay que consultar las tablas de locura temporal. El guardián decide si se usa la de corta duración (1D10 + 4 asaltos de combate) o la de larga duración (1D10 × 10 horas de tiempo de juego).

LOCURA INDEFINIDA (20% o más de los puntos de Cordura en una hora de tiempo de juego; consultar el "Medidor de locura indefinida" en esta pantalla): los efectos duran 1D6 meses o lo que se decida. El guardián y el jugador deben ponerse de acuerdo para elegir el trastorno mental adecuado.

LOCURA PERMANENTE (0 puntos de Cordura): el investigador se desconecta por completo de la realidad y, a discreción del guardián, puede convertirse en un personaje no jugador. Los efectos pueden durar años, si no para siempre. El guardián y el jugador deben ponerse de acuerdo para elegir el trastorno mental adecuado.

Ejemplos de pérdidas de Cordura

PÉRDIDA DE CORDURA	SITUACIÓN HORRIBLE
0/1D2	Sorpresa al encontrar los restos mutilados de un animal
0/1D3	Sorpresa al encontrar un cadáver o un fragmento de un cadáver
0/1D4	Ver manar una corriente de sangre
1/1D4 + 1	Encontrar un cadáver humano mutilado
0/1D6	Despertar en el interior de un ataúd; presenciar la muerte de un amigo
1/1D6 + 1	Encontrarse con alguien a quien se sabe muerto
0/1D10	Ser sometido a fuertes torturas
1/1D10	Ver un cadáver alzarse de su tumba
2/2D10 + 1	Ver caer del cielo una cabeza gigante seccionada

Locura temporal de corta duración

	(lanzar 1D10; dura 1D10 + 4 asaltos de combate)
1	Desmayo o gritos incontrolables
2	Estampida
3	Histerismo físico o explosión emocional (risa, llanto, etc.)
4	Habla balbuceante, incoherente o rápida, o bien logorrea (torrente de habla coherente)
5	Fobia intensa, quizá capaz de paralizar al investigador
6	Manía homicida o suicida
7	Alucinaciones o ilusiones
8	Ecopraxis/ecolalia (el investigador hace/dice lo que los demás hacen/dicen a su alrededor)
9	Apetito extraño o pervertido (tierra, lodo, canibalismo, etc.)
10	Estupor (asume posición fetal y permanece ajeno al entorno) o catatonía (puede estar erguido pero no demuestra voluntad ni interés; se le puede dirigir o forzar a realizar acciones sencillas, pero no lleva a cabo ninguna de forma independiente)

Locura temporal de larga duración

	(lanzar 1D10; dura 1D10 × 10 horas de tiempo de juego)
1	Amnesia o estupor/catatonía
2	Fobia severa (puede huir, pero ve el objeto de su obsesión por todas partes)
3	Alucinaciones
4	Deseos sexuales extraños (exhibicionismo, ninfomanía o satiriasis, teratofilia, etc.)
5	Fetiche (el investigador se aferra a un objeto, tipo de objeto o persona, como si se tratase de un manto protector)
6	Tics o temblores incontrolables, o incapacidad de comunicarse por medio del habla o la escritura
7	Ceguera o sordera psicósomáticas, o pérdida del uso de un miembro o miembros
8	Psicosis reactiva breve (incoherencia, ilusiones, comportamiento aberrante o alucinaciones)
9	Paranoia temporal
10	Rituales compulsivos (lavarse las manos, constantemente, rezar, caminar a un ritmo determinado, no pisar nunca las rendijas entre baldosas, comprobar constantemente el arma, etc.)

Habilidades y puntuaciones básicas

HABILIDAD	PUNTUACIÓN BÁSICA	HABILIDAD	PUNTUACIÓN BÁSICA	HABILIDAD	PUNTUACIÓN BÁSICA	HABILIDAD	PUNTUACIÓN BÁSICA	HABILIDAD	PUNTUACIÓN BÁSICA
Ametralladora	15%	Ciencias ocultas	05%	Escopeta	30%	Lengua propia	EDU × 5%	Pilotar	01%
Antropología	01%	Conducir automóvil/carruaje*	20%	Escuchar	25%	Mecánica	20%	Presa	25%
Arma corta	20%	Conducir maquinaria	01%	Esquivar	DES × 2%	Medicina	05%	Primeros auxilios	30%
Arqueología	01%	Contabilidad	10%	Farmacología	01%	Mitos de Cthulhu	00%	Psicoanálisis*	01%
Arte	05%	Crédito	15%	Física	01%	Nadar	25%	Psicología	05%
Artes marciales	01%	Derecho	05%	Fotografía	10%	Ocultar	15%	Puñetazo	50%
Astronomía	01%	Descubrir	25%	Fusil	25%	Ocultarse	10%	Química	01%
Biología	01%	Discreción	10%	Geología	01%	Oficio	05%	Regatear	05%
Buscar libros	25%	Disfrazarse	01%	Historia	20%	Orientarse	10%	Saltar	25%
Cabezazo	10%	Electricidad	10%	Historia natural	10%	Otras lenguas	01%	Seguir rastros	10%
Cerrajería	01%	Electrónica*	01%	Informática*	01%	Palada	25%	Subfusil*	15%
Charlatanería	05%	Equitación	05%	Lanzar	25%	Persuasión	15%	Tregar	40%

*No disponible en todas las épocas - Para ver las definiciones de las habilidades, consultar las páginas 76-87 del manual.

Reglas imperantes en todas las situaciones

- Las acciones inevitables, obvias o triviales siempre tienen éxito
- Las acciones imposibles siempre fracasan
- En los demás casos (cuando se desconoce el resultado de una acción), se solicita una tirada de habilidad
- Cuando no existe una habilidad para una acción concreta, se solicita una tirada de característica o una tirada derivada
- Un éxito crítico siempre supera a uno especial y, a su vez, uno especial siempre supera a uno normal
- Cuando hay varias opciones disponibles, siempre conviene elegir la que más favorece a los investigadores

Características y tiradas derivadas

CARACTERÍSTICA		NOTA Y TIRADA DERIVADA
FUE	Fuerza	La capacidad muscular del investigador
CON	Constitución	La salud, el vigor y la vitalidad
TAM	Tamaño	Redúne en un solo número la altura y el peso
INT	Inteligencia	La capacidad de aprender, recordar y analizar; INT × 5% equivale a la tirada de Idea, que representa las corazonadas y la habilidad de darse cuenta de lo obvio
POD	Poder	La fuerza de voluntad y la capacidad para la magia; POD × 5% equivale a la tirada de Suerte, que es el don de estar en el sitio correcto en el momento justo
DES	Destreza	La rapidez, la agilidad y la flexibilidad
APA	Apariencia	El atractivo y la simpatía
EDU	Educación	Los conocimientos formales del investigador; EDU × 5% equivale a la tirada de Conocimientos, que representa lo que está almacenado en el "desván intelectual" del cerebro
COR	Cordura	Mide la flexibilidad y la resistencia que tiene el investigador frente al trauma emocional

Bonificaciones al daño

FUE + TAM	BD	FUE + TAM	BD
2 a 12	-1D6	33 a 40	+1D6
13 a 16	-1D4	41 a 56	+2D6
17 a 24	Nula	57 a 72	+3D6
25 a 32	+1D4	73 a 88	+4D6

Añadir +1D6 por cada 16 puntos adicionales (o fracción)

Puntuaciones rápidas para personajes no jugadores

	DÉBIL	NORMAL	CURTIDO
Característica principal	14	16	18
Característica media	10	12	14
Tirada derivada media	60%	70%	80%
Puntos de vida	8	12	16
Bonificación al daño (media)	-2	0	+2
Una habilidad como especialidad	50%	75%	90%
Una habilidad principal	50%	50%	75%
Una habilidad secundaria	25%	50%	50%
Habilidades poco usadas	10%	25%	25%
Habilidades muy poco usadas	10%	10%	25%

Tabla de resistencia

CARACTERÍSTICA ACTIVA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
22	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
23	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
24	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
31	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Para tener éxito hay que obtener, en 1D100, un resultado menor o igual que el que se indica. Esta fórmula sirve para determinar las probabilidades en la "Tabla de resistencia":

Probabilidad final de éxito = 50% + (característica activa × 5) - (característica pasiva × 5)

Aunque la "Tabla de resistencia" que se encuentra impresa solo tiene 31 puntos en cada eje, las puntuaciones pueden alcanzar valores tan altos como se desee y los resultados siguen siendo válidos. Para calcular mentalmente una posición de la tabla, resta la cantidad menor de la mayor y multiplica la diferencia × 5. Después, añade (o sustrae) ese resultado a la probabilidad básica de 50%. Que tengas que añadir o sustraer depende de si la cantidad mayor es la fuerza activa o la pasiva, respectivamente.

Desarrollo de las habilidades

ENTRENAMIENTO

- Alguien a quien se pague lo suficiente puede enseñar cualquier cosa que sepa.
- Un investigador no debe obtener más de 1D10 puntos en una habilidad tras cada semestre y, al finalizar cada uno, consigue una marca de experiencia automáticamente.
- Tener acceso a un maestro de renombre puede incrementar la mejora en la habilidad.
- Algunas habilidades de combate (como Florete) son tan poco frecuentes que solo pueden aprenderse en academias.

AUTODIDACTAS

- El estudio por cuenta propia puede servir para mejorar una habilidad académica. Cada semestre, el personaje puede hacer una tirada de (INT + POD) × 2%. Si tiene éxito, la habilidad mejora en 1D10 puntos.
- A discreción del guardián, un régimen de ejercicio puede servir para obtener una marca en una habilidad de la categoría "Físico". Sin embargo, la mejora con este método debe ser poco frecuente.

Más detalles en la sección "Definición de las habilidades", en la página 76 del manual.

Cómo progresa el hechicero

Incrementar el POD hace que varíe el valor de la característica COR, pero no supone aumento de los puntos de Cordura. El guardián debe considerar cuándo aumentan los Mitos de Cithluhu del personaje y, en consecuencia, se reduce su Cordura máxima.

REALIZACIÓN DE HECHIZOS

El POD de un personaje puede incrementarse cuando realiza con éxito un hechizo que requiere de un enfrentamiento de sus puntos de magia o POD contra los de la víctima. Su POD se resta de 21 y la diferencia se multiplica × 5: el resultado equivale a sus probabilidades en 1D100 de ganar 1D3 puntos de POD.

RECOMPENSA A LA SUERTE

El POD del personaje puede aumentar si obtiene un resultado de 01 en una tirada de Suerte. Se resta de 21 su POD y la diferencia se multiplica × 5: el resultado equivale a las probabilidades en 1D100 de incrementar el POD en 1D3 puntos.

A CAMBIO DE CORDURA

Al crear un personaje (lo bastante cruel o voluntarioso) es posible "canjear" 10 puntos de Cordura por 1 punto de POD, todas las veces que se quiera hasta alcanzar 9 o menos puntos de Cordura.

REGALO DE LOS DIOSES

Un personaje podría recibir un regalo de POD de un primigenio o un dios exterior, u obtenerlo a cambio de algo.

Heridas físicas

Para ver las reglas completas del combate y las heridas, consultar las páginas 60-68 del manual.

ÁCIDO

- ✱ Ácidos débiles: 1D3 – 1 puntos de daño por asalto.
- ✱ Ácidos fuertes: 1D4 puntos de daño por asalto.
- ✱ Ácidos muy fuertes: 1D6 puntos de daño por asalto.

ASFIXIA

En el primer asalto, hay que tener éxito en una tirada de CON × 10 en 1D100. En el segundo, la tirada es de CON × 9; en el tercero, de CON × 8, y así, sucesivamente, hasta un mínimo de CON × 1 cada asalto.

Un fallo causa 1D6 puntos de daño al personaje, más 1D6 adicionales cada nuevo asalto hasta que lo rescatan o muere. Cuando se falla, ya no se realizan nuevas tiradas.

EXPLOSIONES

El efecto se calcula en base a la fuerza de la carga explosiva y el radio del efecto en metros. Ejemplo: un cartucho de dinamita causa 5D6 puntos de daño en los dos primeros metros de radio, 4D6 en los metros tres y cuatro, 3D6 en los metros cinco y seis, y así, sucesivamente. El daño recibido por cada víctima se calcula por separado. Duplicar la carga explosiva incrementa el daño causado y el radio en un 50%.

CAÍDAS

Por cada 3 m (o fracción), a partir de los 3 primeros: +1D6 al daño de la caída. Si se tiene éxito en una tirada de Saltar al dejarse caer, la pérdida de puntos de vida es 1D6 menor.

FUEGO

Las quemaduras graves (aquellas cuyo daño total supera la mitad de los puntos de vida del personaje), causan la pérdida de puntos de APA, CON o DES, además del daño habitual.

Fuegos pequeños: 1D6 puntos de daño por asalto. Tirada de Suerte para evitar que la ropa o el pelo se incendien. Tirada de Suerte o de Primeros auxilios para apagar el fuego sobre el personaje.

Hoguera grande: 1D6 + 2 puntos de daño por asalto. Pelo y ropa en llamas.

Habitación en llamas: 1D6 + 2 puntos de daño por asalto. Tirada de Suerte cada asalto para no comenzar a asfixiarse.

Conflagración: son mortales y cada una se trata como un caso especial.

VENENO (CONSULTAR “EJEMPLOS DE VENENOS” EN LA PÁGINA 63 DEL MANUAL)

Se enfrenta la POT del veneno contra la CON de la víctima en la “Tabla de resistencia”.

Si la POT vence en la tirada, el veneno surte efecto y, normalmente, causa un daño igual al total de la POT.

Si vence la CON, el daño es igual o menor a la mitad de la POT.

Orden de ataque

Consultar las reglas de combate en la página 64 del manual.

ANTES DE NADA

Declaración de intenciones

Por orden descendente de DES, los jugadores anuncian lo que van a hacer sus personajes (si dos o más tienen la misma DES, actúa primero el que obtiene un resultado más bajo en 1D100)

FASE UNO

Armas de fuego cargadas y desenfundadas

Los personajes disparan una vez en orden descendente de DES

FASE DOS

Hechizos, combate de cuerpo a cuerpo y uso de habilidades

Los personajes pueden realizar una de estas acciones en orden descendente de DES:

- ✱ Acciones automáticas
- ✱ Ataques y paradas de cuerpo a cuerpo
- ✱ Primer disparo con armas de fuego recién desenfundadas o de disparo en ráfaga
- ✱ Segundo disparo con armas de fuego listas desde el principio del asalto
- ✱ Uso de habilidades
- ✱ Realización de hechizos

FASE TRES

Tercer disparo con armas de fuego

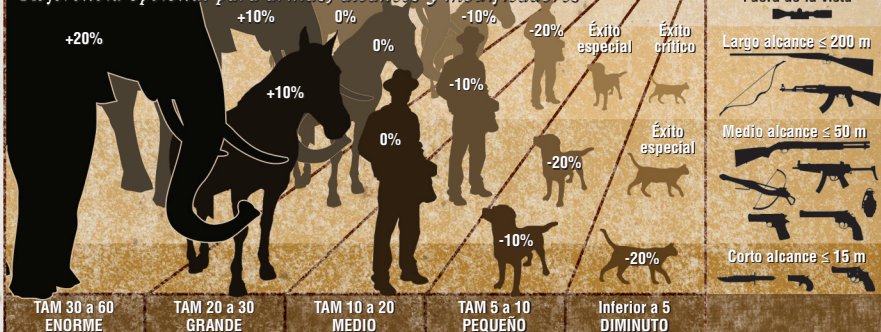
En orden descendente de DES, los personajes efectúan el tercer disparo de sus armas de fuego listas desde el principio del asalto (o el segundo de las armas desenfundadas este mismo asalto)

Niveles de capacidad

Aficionado	25%
Profesional	50%
Experto	75%
Maestro *	90%

**Al convertirse en maestro en el uso de una habilidad, se obtienen 2D6 puntos de Cordura*

Referencia opcional para armas, alcances y modificadores



Armas de fuego

TIPO	DAÑO	ALCANCE	ATAQUES/ASALTO	CAPACIDAD
Pistola calibre .22	1D6	Corto	3	6
Pistola/revólver, calibre .32	1D8	Medio	3	8/6
Pistola/revólver, calibre .38	1D10	Medio	2	6/6
Pistola/revólver, calibre .45	1D10 + 2	Medio	1	7/6
Fusil 30-06 de cerrojo	2D6 + 4	Largo	1 cada 2	5
Escopeta calibre 20 (2C)	2D6/1D6/1D3	Medio	1 o 2	2
Escopeta calibre 12 (2C)	4D6/2D6/1D6	Medio	1 o 2	2
Fusil de asalto AK-74	2D8	Largo	2 o ráfaga	30
Metralleta Thompson	1D10 + 2	Medio	1 o ráfaga	20/30/50

Explosivos

TIPO	DAÑO	ALCANCE	TIPO	PROTECCIÓN
Cóctel Molotov	2D6 + Suerte = fuego	Medio	Armadura medieval	4
Cartucho de dinamita	5D6	Medio	Chaqueta gruesa de cuero	1
Explosivo plástico (114 g de C-4)	6D6	Medio	Chaleco antibalas	4
Granada de mano	4D6	Medio	Chaleco grueso de Kevlar (moderno)	8
			Blindaje corporal militar	12

Armas de cuerpo a cuerpo

TIPO	DAÑO	ALCANCE	ATAQUES/ASALTO
Cuchillo de combate	1D4 + 2	Corto	1
Bastón estoque	1D6	Corto	1
Hacha	1D8 + 2	Corto	1
Cuchillo arrojadizo	1D4	Medio	1
Ballesta ligera	1D6 + 2	Medio	1 cada 2
Jabalina	1D8 + 1	Medio	1 cada 2
Arco	1D8	Largo	1

Resultados de la Presa

MANIOBRA	TIRADA	EFFECTO
INMOVILIZAR	FUE contra FUE	Objetivo inmovilizado
DERRIBAR		Si se opta por esto, el éxito es automático
NOQUEAR	Presa	1D6 + BD de daño contra los puntos de vida del objetivo en la “Tabla de resistencia”
DESARMAR	DES contra DES	Para agarrar el arma o la mano del enemigo
DAÑO	Presa	Daño 1D6 más la bonificación al daño del atacante
ESTRANGULAR	FUE contra FUE	Asfixia (1D6 puntos de daño por asalto desde que el objetivo falla alguna tirada de CON)

Fuera de la vista



Armaduras

TIPO	PROTECCIÓN
Armadura medieval	4
Chaqueta gruesa de cuero	1
Chaleco antibalas	4
Chaleco grueso de Kevlar (moderno)	8
Blindaje corporal militar	12

Ataques personales

TIPO	DAÑO
Puñetazo	1D3 (+ noquear opcional)
Cabezazo	1D4 (+ noquear opcional)
Patada	1D6 (+ noquear opcional)

Resumen del combate

TIRADA DE ATAQUE	TIRADA DE PARADA O ESQUIVA	RESULTADO
Éxito	Éxito	Golpe del atacante desviado o esquivado
Éxito	Fracaso	El defensor es alcanzado y puede perder puntos de vida
Fracaso	No hace falta tirar	El defensor mantiene la guardia sin necesidad de tirar
Pifia	No hace falta tirar	El defensor mantiene la guardia sin necesidad de tirar

Notas acerca de las armas

ARMAS IMPROVISADAS

TIPO	DAÑO	EJEMPLOS
Muy pequeña	1D2	Abrecartas, destornillador, tacón de aguja, tijeras
Pequeña	1D3	Cuchillo de cocina, lima, llana, picahielos, tenedor
Mediana	1D4	Botella rota, cadena, martillo, navaja automática, piedra arrojadiza
Grande	1D6	Cuchillo de carnicero, palo pequeño, porra, silla, tejo
Muy grande	1D8	Atizador, bate de béisbol, cachiporra, palo grande, pico

Armas de fuego

ARMAS AUTOMÁTICAS, RÁFAGAS

Las armas automáticas pueden disparar un cargador durante la fase 2 del asalto de combate, a la DES del que dispara. Las probabilidades de acertar aumentan en 5% por cada tiro disparado en la ráfaga.

Las probabilidades no pueden superar el doble de las normales.

Se hace una tirada para todos los ataques contra un mismo objetivo. Si se tiene éxito, se lanza un dado apropiado para averiguar cuántas balas dan en el blanco.

Solo puede empalar la primera bala.

Se puede disparar a varios blancos con las probabilidades normales, y se hace una tirada distinta para cada uno.

El que dispara divide las balas entre los objetivos.

Las probabilidades de acertar pueden incrementarse hasta el doble de las normales si se trata de un solo objetivo o de varios muy pegados.

OBJETIVOS GRANDES

Las probabilidades básicas de acertar a un blanco de TAM 30 o superior aumentan en 5% por cada 10 puntos de TAM que este tenga por encima de 30 (consultar también "Referencia opcional para armas, alcances y modificadores", para usar unas reglas alternativas).

LARGO ALCANCE

Un atacante puede disparar a la mitad de probabilidades hasta el doble del alcance básico de un arma, a 1/4 de probabilidades hasta el triple del alcance, a 1/8 hasta el cuádruple, etc. (consultar también "Referencia opcional para armas, alcances y modificadores", para usar unas reglas alternativas).

FUNCIONAMIENTO DEFECTUOSO

Los resultados de tiradas de ataque iguales o superiores al número de funcionamiento defectuoso de un arma hacen que esta no dispare.

Si el arma es un revólver, una escopeta de dos cañones o un fusil de cerrojo, se trata simplemente de un proyectil que no funciona.

Si es una automática, semiautomática, de repetición o de palanca, el arma se encasquilla. Desatascarla lleva 1D6 asaltos, pero hace falta tener éxito en una tirada de Mecánica o de la habilidad del arma. Se puede seguir intentando hasta que se tiene éxito o se estropea el arma con un 96 a 00.

DISPAROS A BOCAJARRO

Las probabilidades de acierto se duplican si se dispara a una distancia del blanco igual o inferior a la DES x 0,3 del tirador.

PUNTERÍA, MIRAS TELESCÓPICAS

La regla de puntería solo se aplica a los fusiles. El tirador apoya el arma y disparará un solo tiro en el asalto, a 1/2 de su DES. Esto duplica tanto el alcance básico como el de bocajarro del fusil.

El alcance básico de un fusil con mira telescópica se duplica.

Si se usa la regla de puntería con un fusil que tenga mira telescópica, el alcance básico se cuadruplica.

RECARGAR

Se tarda un asalto en recargar dos proyectiles o un cargador, y dos asaltos en cambiar la cinta de una ametralladora.

En un solo asalto, es posible recargar un proyectil (en la fase 2) y dispararlo a 1/2 de la DES (en la fase 3).

SILENCIADORES

Amortiguan el sonido de los disparos, pero reducen el alcance del arma a la mitad.

Los silenciadores se deterioran por completo tras 1D100 + 10 disparos.

DOS ARMAS CORTAS

Una persona puede disparar con dos de estas armas en un mismo asalto si hace uso de la regla "Disparar a ciegas".

DISPARAR A CIEGAS

Las probabilidades de acertar son 1/5 de las normales (y se reducen proporcionalmente las probabilidades de empalar y de obtener un crítico).

El tirador puede efectuar, en un mismo asalto, el doble de disparos que los indicados en la "Tabla de armas".

Combate

ARMADURA

Para aplicar la armadura, se sustraen los puntos de protección del resultado de cada tirada de daño.

Consultar la tabla cercana de "Armaduras".

OSCURIDAD, INVISIBILIDAD

Se reducen las habilidades pertinentes (al menos) a la mitad o se aplican multiplicadores bajos de POD (x 1, x 2 o x 3).

Si la intención es que los investigadores no puedan actuar, las habilidades quedan reducidas a 01%.

Algunas habilidades son imposibles de utilizar sin luz.

ESQUIVAR

Todos los investigadores poseen esta habilidad. Al igual que Suerte, puede utilizarse como último recurso. ¡Acordaos de pedir estas tiradas!

NOQUEAR

Solo puede conseguirse con Puñetazo, Patada, Cabezazo, Presa o con un objeto o un arma contundente.

El daño se enfrenta a los puntos de vida de la víctima en la "Tabla de resistencia". Un éxito deja inconsciente a la víctima durante varios minutos y esta sufre solo 1/3 del daño.

Si el atacante falla en la tirada de resistencia, la víctima sufre el daño completo.

Estos ataques funcionan con seres humanos y no afectan a las criaturas sobrenaturales.

Una tirada con éxito de Medicina o Primeros auxilios despierta inmediatamente a la víctima.

EMPALAR

Un resultado equivalente a 1/5 (o menos) de las probabilidades de golpear significa que se consigue empalar.

Se hace dos veces la tirada de daño del arma y se suman los resultados para calcular el daño total.

Si se trata de un arma de cuerpo a cuerpo, esta se queda atascada en la víctima. Para poder sacarla, el atacante debe tener éxito en una tirada de la habilidad del arma.

Esta regla solo se aplica a algunas armas. Ninguno de los cuatro ataques personales puede empalar.

PARADA

Cada combatiente puede intentar parar un ataque de un arma de cuerpo a cuerpo en cualquier momento del asalto. El objeto usado en la parada absorbe un daño equivalente a sus puntos de resistencia.

Un defensor puede parar y esquivar en un mismo asalto.

Un objeto se rompe al llegar a 0 puntos de resistencia y el defensor recibe la diferencia de daño.

Los ataques personales pueden pararse entre sí.

Las armas punzantes o de filo pueden pararse. Si se para con un ataque personal, se recibe el daño completo.

Si el alcance es muy corto, y el defensor tiene mayor DES, puede intentar agarrar el arma con una tirada de Presa.

Las espadas pueden atacar y parar en el mismo asalto.

Se puede parar con fusiles y armas de fuego grandes, pero no se puede disparar con ellas en el mismo asalto.

Se puede parar un arma si se tiene éxito en dos tiradas de Presa.

SORPRESA

La DES de un defensor sorprendido queda reducida a la mitad durante el primer asalto. Si se trata de una sorpresa absoluta, el defensor no puede llevar a cabo ataques ese asalto.

Los defensores sorprendidos pueden parar o esquivar.

OBJETOS ARROJADIZOS

Si el atacante lanza un objeto, al daño producido por este solo se añade la mitad de la bonificación al daño del personaje.

Consultar también la habilidad Lanzar en la página 82 del manual.

DOS ARMAS A LA VEZ

Es posible tener un arma en cada mano, pero solo puede realizarse un ataque y una parada por asalto.

Dos armas cortas si pueden dispararse a la vez en un asalto si se usa la regla "Disparar a ciegas".

Resultados de tiradas de habilidad

PIFIA: un contratiempo dramático. Un resultado equivalente a 1/20 de las probabilidades de fallo; normalmente, 96-100 con una puntuación baja de habilidad, y hasta un mínimo de 100 para puntuaciones iguales o superiores al 100%.

ESPECIAL/EMPALAR: es la probabilidad de que un arma con punta o una bala alcance un punto vital. Equivale a un resultado de 1/5 de la puntuación de habilidad del personaje. Se hacen dos tiradas de daño y se suma el total. Si un arma de cuerpo a cuerpo empala, se queda atascada en el enemigo y, para soltarla, el atacante debe obtener en 1D100 un resultado igual o inferior a su puntuación de habilidad con esa arma.

CRÍTICO: un resultado equivalente a 1/20 de la puntuación de habilidad del personaje. Las armas capaces de empalar también empalan con un éxito crítico. Un éxito crítico en un ataque siempre alcanza al objetivo, a no ser que este obtenga un éxito crítico en una parada o esquivar.

Estados de salud

ATURDIMIENTO: un ataque de noquear, una descarga eléctrica u otra lesión puede dejar aturdido a un personaje durante 1D6 asaltos. Una víctima aturdida solo puede parar o esquivar.

SHOCK: ocurre cuando una víctima pierde la mitad o más de los puntos de vida que le quedan a causa de una misma herida. Debe realizar una tirada de CON x 5 en 1D100 o cae inconsciente.

INCONSCIENCIA: un personaje al que solo le quedan 1 o 2 puntos de vida cae inconsciente hasta que estos alcancen, al menos, un valor de 3.

MUERTE: si los puntos de vida de un personaje alcanzan un valor de 0 o menos, este muere al final del siguiente asalto. Sin embargo, el investigador puede recuperarse si sus puntos de vida alcanzan, al menos, un valor de +1 antes de que transcurra ese tiempo.

Signos y símbolos



SÍMBOLO ARCANO



SIGNO AMARILLO



PENTÁGONO PNAKÓTICO



SIGNO DE LA MADRE OSCURA



SIGNO DE KOTH



SIGNO DE EIBON