

Tarjetas-resumen de reglas para los jugadores



Tiradas de habilidad. Dificultades:

- **Normal** (o vs. habilidad opuesta <50%): %habilidad tal cual.
- **Difícil** (o vs. habilidad opuesta 50-89%): %habilidad/2.
- **Extrema** (o vs. habilidad opuesta >89%): %habilidad/5.

Crítico: Solo sacando 01.

Pifia: 96-00 si la habilidad <50%; 00 si la habilidad 50% o más.

Forzar tiradas. No es repetir tirada, sino insistir de otra forma, pero nuevo fallo = grave consecuencia. No se pueden forzar tiradas de COR, Suerte, combate ni tiradas enfrentadas.

Dados de bonificación y penalización. Se recomiendan sobre todo para las tiradas enfrentadas (donde no hay dificultades).

Tiradas enfrentadas. 1º: ver si puede haber dados de bonificación o penalización (máx. dos). 2º: comparar niveles de éxito (Crítico > Éxito extremo > Éxito difícil > Éxito normal > Fracaso > Pifia). 3º: si hay empate gana el que tiene la habilidad o característica más alta.

Suerte. Se pueden ir gastando los puntos para mejorar tiradas de habilidad, pero no de COR, Suerte, pifias o tiradas forzadas. Se puede recuperar 1D10 puntos de Suerte al final de la aventura.

CORDURA. Categorías de pérdidas:

- Perder 5 ptos. o más y sacar una tirada de INT = episodio leve de locura aguda (1D10 asaltos) + 1D10 horas de **locura subyacente temporal**.
- Perder un 20% o más de la COR actual en un solo día = mismo episodio leve de locura aguda (1D10 asaltos) + una **locura subyacente indefinida** (para la que hay que recibir tratamiento si uno se quiere curar → véase Pág.168).
- Perder toda la COR = pérdida del PJ (**locura permanente**).

Durante los **episodios leves de locura aguda** (1D10 asaltos), el Guardián toma el control del PJ, tira en la tabla de la Pág. 159 para determinar lo que le pasa y modifica o añade una de las notas de trasfondo del investigador. Durante las **locuras subyacentes**, el Guardián puede inventarse alucinaciones para el PJ hasta que el jugador se decida a “tomar conciencia” y acabar con ellas: tirada de COR (de fallarse, → nuevo episodio de locura aguda y -1 pto.).

Tiradas de habilidad. Dificultades:

- **Normal** (o vs. habilidad opuesta <50%): %habilidad tal cual.
- **Difícil** (o vs. habilidad opuesta 50-89%): %habilidad/2.
- **Extrema** (o vs. habilidad opuesta >89%): %habilidad/5.

Crítico: Solo sacando 01.

Pifia: 96-00 si la habilidad <50%; 00 si la habilidad 50% o más.

Forzar tiradas. No es repetir tirada, sino insistir de otra forma, pero nuevo fallo = grave consecuencia. No se pueden forzar tiradas de COR, Suerte, combate ni tiradas enfrentadas.

Dados de bonificación y penalización. Se recomiendan sobre todo para las tiradas enfrentadas (donde no hay dificultades).

Tiradas enfrentadas. 1º: ver si puede haber dados de bonificación o penalización (máx. dos). 2º: comparar niveles de éxito (Crítico > Éxito extremo > Éxito difícil > Éxito normal > Fracaso > Pifia). 3º: si hay empate gana el que tiene la habilidad o característica más alta.

Suerte. Se pueden ir gastando los puntos para mejorar tiradas de habilidad, pero no de COR, Suerte, pifias o tiradas forzadas. Se puede recuperar 1D10 puntos de Suerte al final de la aventura.

CORDURA. Categorías de pérdidas:

- Perder 5 ptos. o más y sacar una tirada de INT = episodio leve de locura aguda (1D10 asaltos) + 1D10 horas de **locura subyacente temporal**.
- Perder un 20% o más de la COR actual en un solo día = mismo episodio leve de locura aguda (1D10 asaltos) + una **locura subyacente indefinida** (para la que hay que recibir tratamiento si uno se quiere curar → véase Pág.168).
- Perder toda la COR = pérdida del PJ (**locura permanente**).

Durante los **episodios leves de locura aguda** (1D10 asaltos), el Guardián toma el control del PJ, tira en la tabla de la Pág. 159 para determinar lo que le pasa y modifica o añade una de las notas de trasfondo del investigador. Durante las **locuras subyacentes**, el Guardián puede inventarse alucinaciones para el PJ hasta que el jugador se decida a “tomar conciencia” y acabar con ellas: tirada de COR (de fallarse, → nuevo episodio de locura aguda y -1 pto.).

Tiradas de habilidad. Dificultades:

- **Normal** (o vs. habilidad opuesta <50%): %habilidad tal cual.
- **Difícil** (o vs. habilidad opuesta 50-89%): %habilidad/2.
- **Extrema** (o vs. habilidad opuesta >89%): %habilidad/5.

Crítico: Solo sacando 01.

Pifia: 96-00 si la habilidad <50%; 00 si la habilidad 50% o más.

Forzar tiradas. No es repetir tirada, sino insistir de otra forma, pero nuevo fallo = grave consecuencia. No se pueden forzar tiradas de COR, Suerte, combate ni tiradas enfrentadas.

Dados de bonificación y penalización. Se recomiendan sobre todo para las tiradas enfrentadas (donde no hay dificultades).

Tiradas enfrentadas. 1º: ver si puede haber dados de bonificación o penalización (máx. dos). 2º: comparar niveles de éxito (Crítico > Éxito extremo > Éxito difícil > Éxito normal > Fracaso > Pifia). 3º: si hay empate gana el que tiene la habilidad o característica más alta.

Suerte. Se pueden ir gastando los puntos para mejorar tiradas de habilidad, pero no de COR, Suerte, pifias o tiradas forzadas. Se puede recuperar 1D10 puntos de Suerte al final de la aventura.

CORDURA. Categorías de pérdidas:

- Perder 5 ptos. o más y sacar una tirada de INT = episodio leve de locura aguda (1D10 asaltos) + 1D10 horas de **locura subyacente temporal**.
- Perder un 20% o más de la COR actual en un solo día = mismo episodio leve de locura aguda (1D10 asaltos) + una **locura subyacente indefinida** (para la que hay que recibir tratamiento si uno se quiere curar → véase Pág.168).
- Perder toda la COR = pérdida del PJ (**locura permanente**).

Durante los **episodios leves de locura aguda** (1D10 asaltos), el Guardián toma el control del PJ, tira en la tabla de la Pág. 159 para determinar lo que le pasa y modifica o añade una de las notas de trasfondo del investigador. Durante las **locuras subyacentes**, el Guardián puede inventarse alucinaciones para el PJ hasta que el jugador se decida a “tomar conciencia” y acabar con ellas: tirada de COR (de fallarse, → nuevo episodio de locura aguda y -1 pto.).

Tiradas de habilidad. Dificultades:

- **Normal** (o vs. habilidad opuesta <50%): %habilidad tal cual.
- **Difícil** (o vs. habilidad opuesta 50-89%): %habilidad/2.
- **Extrema** (o vs. habilidad opuesta >89%): %habilidad/5.

Crítico: Solo sacando 01.

Pifia: 96-00 si la habilidad <50%; 00 si la habilidad 50% o más.

Forzar tiradas. No es repetir tirada, sino insistir de otra forma, pero nuevo fallo = grave consecuencia. No se pueden forzar tiradas de COR, Suerte, combate ni tiradas enfrentadas.

Dados de bonificación y penalización. Se recomiendan sobre todo para las tiradas enfrentadas (donde no hay dificultades).

Tiradas enfrentadas. 1º: ver si puede haber dados de bonificación o penalización (máx. dos). 2º: comparar niveles de éxito (Crítico > Éxito extremo > Éxito difícil > Éxito normal > Fracaso > Pifia). 3º: si hay empate gana el que tiene la habilidad o característica más alta.

Suerte. Se pueden ir gastando los puntos para mejorar tiradas de habilidad, pero no de COR, Suerte, pifias o tiradas forzadas. Se puede recuperar 1D10 puntos de Suerte al final de la aventura.

CORDURA. Categorías de pérdidas:

- Perder 5 ptos. o más y sacar una tirada de INT = episodio leve de locura aguda (1D10 asaltos) + 1D10 horas de **locura subyacente temporal**.
- Perder un 20% o más de la COR actual en un solo día = mismo episodio leve de locura aguda (1D10 asaltos) + una **locura subyacente indefinida** (para la que hay que recibir tratamiento si uno se quiere curar → véase Pág.168).
- Perder toda la COR = pérdida del PJ (**locura permanente**).

Durante los **episodios leves de locura aguda** (1D10 asaltos), el Guardián toma el control del PJ, tira en la tabla de la Pág. 159 para determinar lo que le pasa y modifica o añade una de las notas de trasfondo del investigador. Durante las **locuras subyacentes**, el Guardián puede inventarse alucinaciones para el PJ hasta que el jugador se decida a “tomar conciencia” y acabar con ellas: tirada de COR (de fallarse, → nuevo episodio de locura aguda y -1 pto.).

Tarjetas-resumen de reglas para los jugadores



COMBATE

Iniciativa. Por orden de puntuación de **DES**. Las armas de fuego preparadas actúan en DES+50.

Habilidades. Combatir y Armas de fuego se dividen en especialidades independientes. Ninguna de ellas se puede forzar (ni tampoco Esquivar). La especialidad Combatir (Pelea) abarca tanto el combate sin armas como el empleo de armas sencillas como palos, piedras o incluso navajas de bolsillo.

Defenderse. Todos los ataques se pueden esquivar (igualando el nivel de éxito del atacante) o contraatacar con una habilidad Combatir (sacando un nivel de éxito mayor que el del atacante). Contraatacar siempre causa el daño normal de la habilidad.

Superioridad. Tras haberse defendido ya una vez, todos los ataques cuerpo a cuerpo adicionales que se hagan en ese asalto contra ese mismo objetivo cuentan con un dado de bonificación.

Armas de fuego. Dificultades: normal (alcance básico del arma), difícil (alcance x2) y extrema (alcance x4).

Dados de bonificación al combate con armas de fuego:

- Objetivo grande (Corpulencia 4 o más)
- Apuntar durante un asalto completo.
- A bocajarro (distancia < DES tirador/5 x 0,3 metros).

Dados de penalización al combate con armas de fuego:

- Objetivo desplazándose a toda velocidad (MOV 8 o más).
- Objetivo puesto a cubierto (éxito previo en Esquivar).
- Objetivo pequeño (Corpulencia -2 o menos).
- Objetivo parcialmente oculto (cobertura).
- Disparar 2 o 3 balas con un arma corta en un asalto.
- Cargar una bala y disparar en el mismo asalto.
- Disparar en combate cuerpo a cuerpo (pifia = das a aliado).

Daño. El propio del arma + BD. Éxitos extremos: daño máximo del arma y de la BD para armas romas, y eso mismo + daño del arma para armas empaladoras (hojas y balas -pero no postas-).

Maniobras de combate. Se realizan cuando el propósito es cualquier otro que no sea causar daño físico. El atacante sufre un dado de penalización por cada punto de Corpulencia que le saque su rival (hasta 2; con 3 o más de diferencia, maniobra imposible). Las maniobras se pueden esquivar o contraatacar del modo usual.

COMBATE

Iniciativa. Por orden de puntuación de **DES**. Las armas de fuego preparadas actúan en DES+50.

Habilidades. Combatir y Armas de fuego se dividen en especialidades independientes. Ninguna de ellas se puede forzar (ni tampoco Esquivar). La especialidad Combatir (Pelea) abarca tanto el combate sin armas como el empleo de armas sencillas como palos, piedras o incluso navajas de bolsillo.

Defenderse. Todos los ataques se pueden esquivar (igualando el nivel de éxito del atacante) o contraatacar con una habilidad Combatir (sacando un nivel de éxito mayor que el del atacante). Contraatacar siempre causa el daño normal de la habilidad.

Superioridad. Tras haberse defendido ya una vez, todos los ataques cuerpo a cuerpo adicionales que se hagan en ese asalto contra ese mismo objetivo cuentan con un dado de bonificación.

Armas de fuego. Dificultades: normal (alcance básico del arma), difícil (alcance x2) y extrema (alcance x4).

Dados de bonificación al combate con armas de fuego:

- Objetivo grande (Corpulencia 4 o más)
- Apuntar durante un asalto completo.
- A bocajarro (distancia < DES tirador/5 x 0,3 metros).

Dados de penalización al combate con armas de fuego:

- Objetivo desplazándose a toda velocidad (MOV 8 o más).
- Objetivo puesto a cubierto (éxito previo en Esquivar).
- Objetivo pequeño (Corpulencia -2 o menos).
- Objetivo parcialmente oculto (cobertura).
- Disparar 2 o 3 balas con un arma corta en un asalto.
- Cargar una bala y disparar en el mismo asalto.
- Disparar en combate cuerpo a cuerpo (pifia = das a aliado).

Daño. El propio del arma + BD. Éxitos extremos: daño máximo del arma y de la BD para armas romas, y eso mismo + daño del arma para armas empaladoras (hojas y balas -pero no postas-).

Maniobras de combate. Se realizan cuando el propósito es cualquier otro que no sea causar daño físico. El atacante sufre un dado de penalización por cada punto de Corpulencia que le saque su rival (hasta 2; con 3 o más de diferencia, maniobra imposible). Las maniobras se pueden esquivar o contraatacar del modo usual.

COMBATE

Iniciativa. Por orden de puntuación de **DES**. Las armas de fuego preparadas actúan en DES+50.

Habilidades. Combatir y Armas de fuego se dividen en especialidades independientes. Ninguna de ellas se puede forzar (ni tampoco Esquivar). La especialidad Combatir (Pelea) abarca tanto el combate sin armas como el empleo de armas sencillas como palos, piedras o incluso navajas de bolsillo.

Defenderse. Todos los ataques se pueden esquivar (igualando el nivel de éxito del atacante) o contraatacar con una habilidad Combatir (sacando un nivel de éxito mayor que el del atacante). Contraatacar siempre causa el daño normal de la habilidad.

Superioridad. Tras haberse defendido ya una vez, todos los ataques cuerpo a cuerpo adicionales que se hagan en ese asalto contra ese mismo objetivo cuentan con un dado de bonificación.

Armas de fuego. Dificultades: normal (alcance básico del arma), difícil (alcance x2) y extrema (alcance x4).

Dados de bonificación al combate con armas de fuego:

- Objetivo grande (Corpulencia 4 o más)
- Apuntar durante un asalto completo.
- A bocajarro (distancia < DES tirador/5 x 0,3 metros).

Dados de penalización al combate con armas de fuego:

- Objetivo desplazándose a toda velocidad (MOV 8 o más).
- Objetivo puesto a cubierto (éxito previo en Esquivar).
- Objetivo pequeño (Corpulencia -2 o menos).
- Objetivo parcialmente oculto (cobertura).
- Disparar 2 o 3 balas con un arma corta en un asalto.
- Cargar una bala y disparar en el mismo asalto.
- Disparar en combate cuerpo a cuerpo (pifia = das a aliado).

Daño. El propio del arma + BD. Éxitos extremos: daño máximo del arma y de la BD para armas romas, y eso mismo + daño del arma para armas empaladoras (hojas y balas -pero no postas-).

Maniobras de combate. Se realizan cuando el propósito es cualquier otro que no sea causar daño físico. El atacante sufre un dado de penalización por cada punto de Corpulencia que le saque su rival (hasta 2; con 3 o más de diferencia, maniobra imposible). Las maniobras se pueden esquivar o contraatacar del modo usual.

COMBATE

Iniciativa. Por orden de puntuación de **DES**. Las armas de fuego preparadas actúan en DES+50.

Habilidades. Combatir y Armas de fuego se dividen en especialidades independientes. Ninguna de ellas se puede forzar (ni tampoco Esquivar). La especialidad Combatir (Pelea) abarca tanto el combate sin armas como el empleo de armas sencillas como palos, piedras o incluso navajas de bolsillo.

Defenderse. Todos los ataques se pueden esquivar (igualando el nivel de éxito del atacante) o contraatacar con una habilidad Combatir (sacando un nivel de éxito mayor que el del atacante). Contraatacar siempre causa el daño normal de la habilidad.

Superioridad. Tras haberse defendido ya una vez, todos los ataques cuerpo a cuerpo adicionales que se hagan en ese asalto contra ese mismo objetivo cuentan con un dado de bonificación.

Armas de fuego. Dificultades: normal (alcance básico del arma), difícil (alcance x2) y extrema (alcance x4).

Dados de bonificación al combate con armas de fuego:

- Objetivo grande (Corpulencia 4 o más)
- Apuntar durante un asalto completo.
- A bocajarro (distancia < DES tirador/5 x 0,3 metros).

Dados de penalización al combate con armas de fuego:

- Objetivo desplazándose a toda velocidad (MOV 8 o más).
- Objetivo puesto a cubierto (éxito previo en Esquivar).
- Objetivo pequeño (Corpulencia -2 o menos).
- Objetivo parcialmente oculto (cobertura).
- Disparar 2 o 3 balas con un arma corta en un asalto.
- Cargar una bala y disparar en el mismo asalto.
- Disparar en combate cuerpo a cuerpo (pifia = das a aliado).

Daño. El propio del arma + BD. Éxitos extremos: daño máximo del arma y de la BD para armas romas, y eso mismo + daño del arma para armas empaladoras (hojas y balas -pero no postas-).

Maniobras de combate. Se realizan cuando el propósito es cualquier otro que no sea causar daño físico. El atacante sufre un dado de penalización por cada punto de Corpulencia que le saque su rival (hasta 2; con 3 o más de diferencia, maniobra imposible). Las maniobras se pueden esquivar o contraatacar del modo usual.