

TIRADAS DE HABILIDAD O CARACTERÍSTICA

Criterio general: solo se deben exigir cuando exista cierta dificultad. El Guardián trata de tirar lo menos posible por los PNJ.

Niveles de dificultad de las tiradas:

- **Normal** (desafío para una persona competente o frente a habilidad o característica de un adversario <50%): % normal.
- **Difícil** (desafío para un profesional o frente a habilidad o característica de un adversario 50-89%): % habilidad/2.
- **Extrema** (desafío para un experto o frente a habilidad o característica de un adversario ≥90%): % habilidad/5.

La primera vez que se saca una tirada de habilidad se marca en su casilla de la hoja de personaje (salvo Crédito y Mitos de Cthulhu).

Crítico: Solo 01. **Pifia:** 96-00 si la hab. <50%; 00 si la hab. ≥50%.

Tiradas de Idea. Se permiten para desatascar una investigación. Además, el fallo solo supondría un coste por la información.

Tiradas de habilidades combinadas. Se hace una sola tirada y el resultado se compara con el valor de cada una de las habilidades exigidas por el Guardián (suelen ser dos). A veces bastará tener éxito solo en una de las habilidades; otras veces, en todas.

Varios investigadores implicados en una tirada de habilidad (colaboración). Todos tiran; basta con que la saque uno.

Límites físicos humanos. El límite superior de lo que se puede enfrentar con un éxito Extremo es 100+habilidad o característica del investigador. Por encima de eso, es necesaria la **superación de los límites humanos mediante colaboración (solo desafíos físicos)**: los porcentajes de uno o varios investigadores se sustraen de la habilidad o característica del oponente u obstáculo, uno a uno y empezando por el menor, hasta reducirlo al menor nivel posible contra el cual el investigador o investigadores que quedan pueden intentar la tirada de habilidad (a dificultad Normal, Difícil o Extrema según el nuevo valor de la habilidad o característica opuesta). La oposición no se puede reducir por debajo de cero.

Forzar tiradas. No es repetir una tirada sin más, sino insistir de otra forma. El tiempo pasa entre ambas tiradas. Un nuevo fallo es sinónimo de consecuencia grave (el Guardián debe avisarlo). No se pueden forzar tiradas de COR, Suerte, combate ni enfrentadas.

Dados de bonificación y penalización. Solo para las tiradas enfrentadas (donde no hay niveles de dificultad). Para las tiradas de habilidad o característica deberían ser muy excepcionales. Como máximo se pueden tirar dos dados de bonificación o de penalización.

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. Solo el ganador se hace la marca en la casilla de la habilidad. **ATENCIÓN:** los contendientes deben tirar por habilidad o por característica los dos, no uno por habilidad y otro por característica.

Suerte. Además de las tiradas genéricas solicitadas por el Guardián, se pueden ir gastando los puntos de Suerte para mejorar las tiradas de habilidad, no así las de COR, las pifias, las tiradas forzadas o las de la propia Suerte. Estos puntos gastados solo se recuperan al final de la aventura del mismo modo que las habilidades (+1D10 puntos si se “falla” la tirada de desarrollo del investigador -véase continuación-). En las **tiradas conjuntas de Suerte**, hace la tirada el jugador del investigador que tiene la menor puntuación en Suerte.

Desarrollo del investigador. Al final de la aventura se tira por cada habilidad marcada en la hoja de personaje → +1D10 puntos si se obtiene un resultado mayor que la puntuación actual de la habilidad o más de 95. Este método permite superar el 100%.

Cuando un investigador mejora hasta el 90% o más en una habilidad, gana asimismo 2D6 puntos de COR.

Otras posibilidades de desarrollo: alterar el trasfondo del investigador, reajustar su Crédito y sus finanzas (Págs. 100-101), obtener COR mediante autoayuda (Pág. 172), eliminar fobias y manías mediante psicoterapia (Pág. 170) y/o reducir en 1 todos los límites de COR por acostumbrarse al horror (Pág. 172).

Reglamento adicional. Gastos cotidianos: todo gasto dentro del nivel de gasto del investigador (determinado por su Crédito; véase Pág. 44) no requiere contabilidad. Por encima del nivel de gasto sí se debe sustraer dinero, así como en caso de realizarse varias adquisiciones dentro del nivel de gasto pero todas el mismo día.

Creación de un contacto: el Guardián lo puede permitir vía tirada de habilidad más apropiada. El contacto conocerá al investigador personalmente o por reputación, pero no tiene por qué hacer lo que este quiera. Se recomienda que cualquier tirada forzada la haga el Guardián en secreto (fallo = contacto traicionero o poco fiable).

Aprendizaje: tras cuatro meses de estudio, el jugador se marca la habilidad y realiza la tirada preceptiva → si “falla”, +1D10 puntos.

REGLAS DE CORDURA

Criterio general. Fallar una tirada siempre implica **perder el autocontrol** durante unos instantes (grito, ataque involuntario, parálisis...). **Pifia** = pérdida máxima. **Ver monstruos iguales juntos** no hace perder más que ver uno solo. **Ver monstruos distintos juntos** obliga a tirar por cada uno y quedarse con la mayor pérdida.

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 al menos un mes de tratamiento para curarse → véase Págs.168-169).
- Perder toda la COR = pérdida del PJ (**locura permanente**).

Durante los **episodios leves de locura aguda** (1D10 asaltos) no se puede perder más COR, pero 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. También se puede tirar en la tabla de episodios de locura resumidos (Pág. 160) si el investigador enloquece en solitario o lo hacen todos juntos. Durante las **locuras subyacentes**, la pérdida adicional de COR (aunque sea 1 solo punto) desencadena un nuevo episodio leve de locura aguda, fobias y manías generan un dado de penalización y 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 leve de locura aguda y -1 pto.).

Locura y Mitos de Cthulhu. El primer caso de locura relacionado con los Mitos añade 5 puntos a la habilidad. Los posteriores, 1.

Recuperar COR: al final de las aventuras, aumentando las habilidades al 90% y con psicoterapia y autoayuda (Págs. 170-172).

Acostumbrarse al horror: Se deja de perder COR frente a un tipo de monstruo cuando ya se ha perdido el máximo que provoca (pero en cada fase de desarrollo del PJ se reduce esa cantidad en 1).

COMBATE, HERIDAS Y CURACIÓN

Iniciativa. Por orden de **DES**. Las armas de fuego preparadas actúan en DES+50. En caso de empate, actúa antes el que tiene mayor puntuación en la habilidad. Se puede retrasar la acción.

Movimiento en combate. El máximo es MOV x5 metros/asalto. Un personaje puede moverse en un asalto tantos metros como su MOV antes de atacar sin perder la iniciativa (aunque en el caso de armas

de fuego se pierde el +50 extra en DES). Si se mueve entre MOV y MOV x5 en metros se pasa a atacar al final del asalto (combate cuerpo a cuerpo) o con un dado de penalización (armas de fuego).

Habilidades. En cada asalto se lleva a cabo una sola acción, aunque algunos monstruos pueden hacer varios ataques por asalto.

Combatir y Armas de fuego se dividen en especialidades independientes. Ninguna se puede forzar (ni tampoco **Esquivar**). ATENCIÓN: la especialidad “Combatir (Pelea)” abarca tanto el combate sin armas como el uso de armas sencillas como palos, piedras, bates de béisbol e incluso navajas de bolsillo.

Entorno. Se recomienda encarecidamente que se aproveche el entorno durante una pelea como fuente de armas improvisadas.

Maniobras de combate. Se realizan cuando el propósito no es causar daño físico; ejemplos: desarmar, poner al enemigo en situación de desventaja (→ dado de penalización), apresar, zafarse de una presa, empujar, etc. Casi siempre se usará la habilidad **Combatir (Pelea)**, aunque también se pueden hacer maniobras con armas cuerpo a cuerpo. El que hace la maniobra sufre un dado de penalización por cada punto de **Corpulencia** que le saque su rival (hasta 2; con 3 o más la maniobra ya es imposible). ATENCIÓN: una vez realizada una maniobra del estilo de “apresar” o “poner al enemigo en situación de desventaja”, esta se mantiene activa cada asalto sin necesidad de que el personaje gaste su acción en ello hasta que la víctima no logre zafarse gracias a un ataque exitoso o a la realización de otra maniobra.

Defenderse. Ataques cuerpo a cuerpo y maniobras 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 causa el daño normal de la habilidad, nunca más. Las armas arrojadas también se pueden esquivar. Frente a las armas de fuego y de proyectiles uno solo puede **ponerse a cubierto** (→ dado de penalización al atacante si hay éxito previo en Esquivar). Ponerse a cubierto obliga a renunciar al próximo ataque en ese asalto o el siguiente, pero no impide esquivar otros ataques que se reciban.

Superioridad. Tras haberse defendido ya una vez, todos los ataques cuerpo a cuerpo adicionales que se hagan en un asalto contra ese mismo objetivo cuentan con un dado de bonificación. Aquellos monstruos que tienen más de un ataque por asalto pueden esquivar o contraatacar esa cantidad de veces antes de que se aplique el dado de bonificación a sus atacantes.

Ataques por sorpresa. Son éxitos automáticos o ataques con un dado de bonificación según las circunstancias (a criterio del Guardián). Un investigador puede tener la oportunidad de **anticipar un ataque por sorpresa** con Descubrir, Escuchar o Psicología vs. nivel de dificultad determinado por el Sigilo de su atacante (y al contrario si es el investigador el que trata de atacar por sorpresa: Sigilo vs. nivel de dificultad determinado por el porcentaje en Descubrir, Escuchar o Psicología de su objetivo).

Huir. Un personaje puede utilizar su acción para huir de un combate cuerpo a cuerpo cuando le llegue el turno en el asalto.

Armas de fuego. Dificultades: Normal (alcance básico del arma), Difícil (alcance x2) y Extrema (alcance x4). A Extrema, solo el crítico (01) empala. Las miras telescópicas doblan el alcance.

Dados de bonificación al combate con armas de fuego:

- Objetivo grande (Corpulencia 4 o más)
- Apuntar durante un asalto completo (no acumulable).
- 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 del 50% o más).
- Disparar 2 o 3 balas con un arma corta en un asalto (el dado de penalización se aplica a todos los disparos).
- Cargar una bala y disparar en el mismo asalto.
- Disparar en combate cuerpo a cuerpo. Una pifia en esta tirada implica darle al aliado con menor Suerte.

Fuego automático. Subfusiles y ametralladoras pueden disparar en **modo semiautomático** (bala a bala, igual que las armas cortas),

modo ráfaga (las 2-3 balas que podrían disparar en modo semiautomático pero en una sola oleada) y **modo automático**. En modo automático, el jugador decide cuántas balas quiere disparar -pueden ser todas las del cargador- y las divide en tantas oleadas como su habilidad de Subfusil o Ametralladora /10 (la cifra de decenas del valor de la habilidad). Como mínimo serán siempre 3 balas por oleada. Se hace una tirada por oleada, la primera normal y las siguientes con 1 dado de penalización acumulable. Si se llega a los 3 dados de penalización, se conservan 2 y se aumenta en uno el nivel de dificultad. Si se cambia de objetivo entre oleadas se gasta una bala por metro de distancia entre objetivos (estas balas no se tienen en cuenta en el tamaño de las oleadas; se restan del total del cargador del arma).

Resolución de las tiradas de ataque de fuego automático: la mitad de los disparos redondeando hacia abajo (mínimo uno) impactan en el objetivo y se tira el daño por separado. Con un éxito Extremo, todos los disparos impactan y además empalan la mitad de ellos redondeando hacia abajo (mínimo uno). Si la dificultad del disparo ya era Extrema, todas las balas impactan pero no se producen empalamientos.

Funcionamiento defectuoso. Las armas de fuego se encasquillan con un resultado igual o mayor que su índice de funcionamiento defectuoso. Se pueden arreglar en 1D6 asaltos con una tirada de Mecánica o Armas de fuego. Esta tirada se puede reintentar luego una vez por asalto hasta tener éxito.

Armas a distancia no de fuego y armas arrojadas. Los ataques con armas de proyectiles (como un arco, por ejemplo), y con armas arrojadas se tratan igual que los de armas de fuego, aunque para el daño se aplica la mitad de la BD (salvo en el caso de las ballestas, que no se aplica). Esquivar se puede oponer a un ataque de arma arrojada de la forma habitual, pero con las armas de proyectiles uno solo puede ponerse a cubierto (como con las armas de fuego → dado de penalización al atacante si hay éxito previo en Esquivar).

Armaduras. No reducen el daño de los ataques mágicos. Tampoco el daño de ahogamientos, envenenamientos, caídas, etc. Las escopetas tienen en cuenta la armadura en cada D6 de daño.

Daño de los ataques. 1D3+BD para **ataques sin armas**, el del arma+BD para **armas cuerpo a cuerpo** (pero solo el 50% del BD en el caso de armas proyectiles y arrojadas) o solo el daño del arma si esta es **de fuego o una ballesta**. Éxitos Extremos: daño máximo del arma (y de la BD) para armas romas, y eso mismo + tirada del daño del arma para armas empaladoras (hojas y balas -pero no postas de escopeta, por ejemplo-).

Heridas. Tipos: **normales** (restan menos de la mitad de los PV totales), **graves** (restan entre la mitad y todos los PV totales, hacen caer al suelo y obligan a tirar CON para evitar la inconsciencia) y **mortales** (restan más que los PV totales de una sola vez → el investigador muere). **Llegar a 0 PV** con alguna herida grave implica pasar a estado “moribundo”, pero si no hay herida grave solo se produce la inconsciencia. Las heridas graves se marcan en su casilla correspondiente de la hoja de personaje.

Personajes moribundos. Deben sacar CON al final de cada asalto o mueren. Para salvarse, primero deben ser estabilizados con Primeros Auxilios (+1 PV temporal y la tirada de CON pasa a ser cada hora → de fallarse, pérdida del PV temporal y reinicio del proceso) y luego curados con Medicina (+1D3 PV y se borra la marca de “moribundo” en la hoja de personaje).

Recuperación normal del daño. Sin heridas graves: 1 PV/día. Con heridas graves: 1D3 PV/semana (2D3 con un éxito Extremo) si se saca una tirada de CON al final de la semana. Si no, nada. El reposo absoluto otorga un dado de bonificación a la tirada.

Curación de heridas graves: cuando se recupera la mitad o más de los PV máximos o se saca un éxito Extremo en la tirada de CON.

Primeros auxilios. Hay que realizarlos antes de que pase una hora. Permiten recuperar 1 PV. Solo se puede tirar una vez por herida, aunque la tirada se puede forzar. Dos o más personas pueden cooperar → tiran todos y basta con que la saque uno.

Medicina. Lleva al menos una hora. Si se aplica más de un día después de recibir el daño, la dificultad aumenta a Difícil. Permite recuperar 1D3 PV. También otorga un dado de bonificación a la recuperación semanal del paciente con una herida grave.