

RESOLUCIÓN DE ACCIONES: HABLA ANTES DE TIRAR

Antes de lanzar los dados, el jugador tiene que definir qué es lo que su personaje trata de conseguir.

El rol del DJ consiste en definir qué es lo que pasa si el personaje falla la tirada. Es delicado, pero, en general, tienes dos opciones:

1. EL PERSONAJE FALLA. Simplemente, no consigue lo que quiere.
¿Cuándo usar esta opción? Cuando los jugadores tienen otras maneras de conseguir lo que necesitan.

2. EL PERSONAJE CONSIGUE LO QUE QUIERE, pero con condiciones.
¿Cuándo usar esta opción? Cuando el fallo signifique que los jugadores no tienen otra posibilidad de avanzar.

LA TIRADA DE ATRIBUTO

Tira 2d6 y suma un atributo relevante al resultado. Necesitas sacar un ocho (8) o más para tener éxito.

2d6 + Atributo ≥ 8

Si la acción es **FÁCIL**, aplica un **+2 a tu tirada**.
Si la acción es **DIFÍCIL**, aplica un **-2 a tu tirada**.

¿Qué hace **FÁCIL** una tarea? Tener una profesión apropiada, herramientas adecuadas, ayuda o mucho tiempo.

¿Qué hace **DIFÍCIL** una tarea? Malas herramientas, falta de ayuda o de tiempo.

TAREAS

Ciertas cosas pueden llevar algo de tiempo: ir de tugurio en tugurio en busca de información, estudiar un tomo polvoriento, forzar una caja fuerte, encontrar el camino correcto en la espesura, romper una puerta resistente, piratear un sistema de seguridad informática, etc. En estos casos, usamos la REGLA DE TAREAS: **el resultado de la tirada te dirá cuánto tardas en completar tu tarea.**

. **7 o menos:** Lo consigues en 2d6 (turnos, minutos, horas, o lo que sea apropiado).

. **8 o 9:** Lo haces en 1d6 (turnos, minutos, horas, o lo que sea apropiado).

. **10 o más:** Lo consigues casi inmediatamente.

PROYECTOS A LARGO PLAZO

Planes como construir una red de información, mejorar un arma, dirigir una agencia para luchar los horrores, etc. Solo puedes realizar una tirada por sesión de juego.

. **7 o menos:** Consigues llevarlo a cabo en dos sesiones, pero tu proyecto tiene algún defecto. Tu DJ se lo pasará en grande.

. **8 o 9:** Estará listo en dos sesiones.

. **10 o más:** Estará disponible en la siguiente sesión.

PERSECUCIONES

El jugador lanza **2D6 + DESTREZA**:

con 7 o menos, se estrella;

con 8-9, consigue escapar (o alcanzar a su objetivo) pero no acaba en una buena posición;

con un 10 o más, la persecución termina y el personaje escapa o atrapa a su presa.

OTROS PELIGROS

Explosiones, venenos, caídas, ácidos y demás peligros causan de 1d6 a 3d6 puntos de daño (a decisión del DJ). La pérdida de PV te permite huir de la exposición al peligro.

PERCEPCIÓN, AGUDEZA Y ENCONTRAR PRUEBAS

Si el personaje está buscando algo, lo encuentra. Si el factor tiempo es esencial, simplemente haz una tirada de INGENIO y usa la tabla de reglas de TAREAS.

ALCANCE

Solo hay tres distancias: próximo, cerca y lejos. Disparar desde lejos es **DIFÍCIL** y solo posible con armas 2D6.

ASUNTOS SOCIALES

Utiliza INGENIO para argumentos razonados y elaborados, VOLUNTAD para seducción y liderazgo, MÚSCULO para intimidar, etc. E interpreta antes de tirar.

COMBATE

El personaje típico tiene 10 PV; un rifle hace 2d6 de daño; haz las cuentas. Las peleas serán rápidas, cortas y brutales.

¿QUIÉN VA PRIMERO?

Empieza con el jugador a tu izquierda y después, sigue en el sentido de las agujas del reloj.

¿QUÉ HACES?

Durante su TURNO, el personaje puede moverse y realizar una acción.

RESOLUCIÓN

El jugador realiza su tirada:

- . **7 o menos:** El DJ puede usar dos consecuencias contra él.
- . **8 o 9:** El PJ tiene éxito, pero sufre una consecuencia.
- . **10 o 11:** El Personaje Jugador tiene éxito y elige una consecuencia para su objetivo.
- . **12 o más:** El PJ tiene éxito y, además, escoge dos consecuencias para su objetivo.

COMBATE EN VEHÍCULOS

El PJ tira **2D6 + DESTREZA**:

con 7 o menos, su enemigo le golpea;
con 8 o 9, se golpean mutuamente;
con un 10 o más, el PJ golpea a su objetivo.

Si estamos hablando de grandes embarcaciones y tenemos en cuenta a su tripulación, tira **INGENIO** (y sí, una tripulación buena o experimentada te da una bonificación a la tirada).

Las **armas de vehículos hacen 3d6 de daño**. Un coche tiene 5 PV y un camión, 10 PV. La única forma de **dañar vehículos acorazados** es mediante **armas de 3D6**. —>

CONSECUENCIAS

El DJ y los jugadores pueden elegir las de la siguiente lista, en consonancia con su acción (o inventar otra que se adapte mejor a la situación):

BALA PERDIDA: Golpeas con tu ataque a un transeúnte inocente que se encuentre en la escena.

ESTRÉS: Pierdes 1d3 PUNTOS DE CORDURA.

HERIR: El objetivo sufre daño. Ten en cuenta que, incluso si varios Personajes No Jugadores (PNJ) atacan al personaje, el DJ solo usa una de las armas de los atacantes).

IGNORAR ARMADURA: Ignoras cualquier protección que tenga el objetivo.

VULNERABLE: Acabas en una mala posición; no puedes usar ninguna bonificación por tus atributos o no logras alcanzar a tu atacante.

ARMAS

Tres categorías:

Armas de **una mano** hacen **1D6** de daño

Armas a **dos manos** hacen **2D6** de daño

Armas **más grandes** hacen **3D6** de daño

Los personajes pueden tener acceso a armas de 1D6 y 2D6, pero 3D6 debería estar fuera de su alcance la mayor parte del tiempo. Pelear **con tus manos** hace **1D3** de daño.

—> Un tanque Sherman tendría 10 PV, un tanque Tiger tendría 20 PV, un crucero tendría 30 PV. Hagas lo que hagas, no superes los 40 PV, a no ser que quieras que el combate dure una eternidad. Al llegar a los 0 PV, el vehículo queda destruido o inutilizado (a elección del atacante).

DAÑO

A cada arma le acompaña su valor de daño. Cuando quedes en 0 PV, morirás 1d6 TURNOS después. Solo sobrevives si alguien se pasa un TURNO contigo, ayudándote a aferrarte a la vida. Si consigues sobrevivir, te levantas con 1 PV y una CICATRIZ (tira 2d6):

. **2 (dolor crónico):** Pierdes 1 PV permanentemente.

. **3 (cojera):** Tu velocidad es ahora LENTA cuando caminas y NORMAL cuando tratas de correr.

. **4-6 (parte del cuerpo perdida o deformada):** Un dedo, una oreja partida, una nariz rota, etc.

. **7-9 (cicatriz):** Un buen recuerdo para evitar la violencia (o golpear antes) en el futuro.

. **10+ (cicatriz desagradable):** Ganas +1 a tus tiradas de atributo cuando tratas de intimidar a alguien (solo obtienes esta bonificación una vez).

No uses esta tabla si la situación pide a gritos un resultado determinado (ácido arrojado a la cara, quedar atrapado en un incendio, etc.).

RECUPERACIÓN

No existe una recuperación «natural». La única manera de recuperar tus PV es recibiendo atención médica. Una **enfermera o un doctor** pueden **devolvarte 1d6 PV perdidos**. Recuperas todos tus PV entre sesiones de juego (a no ser que no tenga sentido)

FUEGO AUTOMÁTICO

Tira **3d6** (en vez de dos dados) pero no puedes añadir ninguna bonificación a la tirada. Si en algún dado **sale un 1**, tu arma se queda sin munición (pero todavía inflige daño en este TURNO si el ataque tiene éxito).

CORDURA

PUNTOS DE CORDURA

Empiezas la partida con (VOLUNTAD + 10) PUNTOS DE CORDURA. Representan la capacidad del personaje de enfrentarse a los horrores del más allá.

PERDER PUNTOS DE CORDURA

Pierdes PC cuando te enfrentas a eventos o monstruos sobrenaturales (no te molestes con fuentes de horror “mundanas”). Cuando quedas en 0 PC, tienes varias opciones:

1. **Haz algo estúpido durante un TURNO:** Huye en la dirección equivocada, dispara al azar (agotando la munición), abandona a tus amigos, etc.
2. **Desmáyate:** Caes al suelo y quedas indefenso durante 1d6 TURNOS.
3. **Sigue actuando de manera normal:** Puede ser una buena opción, pero tendrá un coste. Tira 2d6 y ganas una CICATRIZ:

- . (2) **Corazón débil:** Cuando llegues a los 0 PV, mueres en 1d3 TURNOS.
- . (3-4) **Traumatizado:** Pierdes 1 PC permanentemente.
- . (5-7) **La marca de la locura:** Tallas en tu propia carne algún signo antiguo y oculto.
- . (8-9) **Cambio cosmético:** Tira 1d6 adicional. (1) Tatuaje, (2) Joyería oculta, (3) Mechón blanco de pelo, (4) Ojos rojos, (5) Eccema, (6) Mutación en la piel.
- . (10) **Cicatriz extraña:** Pica cuando hay criaturas sobrenaturales cerca.
- . (11) **Tercer ojo:** A partir de ahora puedes sentir el uso activo de la hechicería a tu alrededor con una tirada exitosa de INGENIO.
- . (12) **Revelación:** Aprendes un hechizo (y, como es normal en estos casos, pierdes 1PC permanentemente).

En cuanto haces tu elección, recuperas 1d6 PUNTOS DE CORDURA

PÉRDIDA DE CORDURA

Cuando un personaje se enfrenta a uno de estos horrores por primera vez, debe realizar una tirada de VOLUNTAD:

- . **7 o menos:** Pierdes 1d6 PUNTOS DE CORDURA.
- . **8 o 9:** Pierdes 1d3 PC.
- . **10 o más:** No pierdes ningún PUNTO DE CORDURA y ganas +1 a tus tiradas contra la criatura (daño incluido)

RECUPERAR PUNTOS DE CORDURA

Durante una sesión de juego, **algunos personajes** específicos **pueden recuperar (artistas) o ayudar a restablecer (psicólogos)** PUNTOS DE CORDURA perdidos. **Otros tipos** de personaje **recuperan 1d6 PC disfrutando de sus actividades favoritas** (crucigramas, peleas de bar, una partida de ajedrez, etc.). Los personajes **recuperan todos sus PUNTOS DE CORDURA cada dos sesiones de juego** (si tiene sentido con los eventos que estén ocurriendo en la ficción).

PERDER PERMANENTEMENTE TODOS LOS PUNTOS DE CORDURA

¿Qué ocurre cuando un personaje pierde permanentemente todos sus PUNTOS DE CORDURA (por ejemplo, después de aprender varios hechizos)? Se convierte en un PNJ

HECHICERÍA

APRENDER NUEVOS HECHIZOS

Pierdes 1 PUNTO DE CORDURA de manera permanente por cada hechizo que aprendes.

REALIZAR UN HECHIZO

Para lanzar un hechizo debes abrir tu mente al caos reptante, acechando en la oscuridad. Haz una tirada de VOLUNTAD. Con 2, tu mente se cierra sobre sí misma para protegerte. Te desmayas durante 1d6 minutos y pierdes la habilidad de realizar este hechizo durante el resto de la sesión. De lo contrario:

- . **7 o menos:** Pierdes 1d6 PUNTOS DE CORDURA.
- . **8 o 9:** Pierdes 1d3 PC.
- . **10 o más:** No pierdes PUNTOS DE CORDURA y obtienes el efecto máximo del hechizo, si es que es aplicable.

ALCANCE Y DURACIÓN

Todos los hechizos exigen una línea de visión directa hasta el objetivo (a no ser que se señale lo contrario). La duración de cada hechizo viene dada en su descripción (en caso contrario, asume que el efecto es instantáneo).

HECHICEROS ENEMIGOS

Cuando un PNJ trata de realizar un hechizo contra un PJ, el jugador hace una tirada de VOLUNTAD; si la falla, el hechizo surte efecto.

ANTAGONISTAS MUNDANOS

TIPO	PV	PC	ARMAS
CIVIL	5	10	Ninguna
DEPREDADOR	10	— —	Mordisco, garra, lo que sea (2D6)
ESPÍA EXTRANJERO	10	10	Cuchillo (1d6), pistola (1d6)
GÁNSTER	10	10	Bate de béisbol (1d6), pistola (1d6), ametralladora (2d6)
LÍDER DE SECTA	10	— —	Daga (1d6), pistola (1d6), hechicería (2d6)
PERRO DE PRESA	3	— —	Mordisco (1d6), abalanzarse (acabas en el suelo)
POLICIA CORRUPTO	10	10	Pistola (1d6), porra (1d6), escopeta (2d6)
SARGENTO	15	10	Ametralladora (2d6), pistola (1d6), granada (3d6)
SECTARIO	5	5	Daga (1d6), pistola (1d6), escopeta (2d6)
SOLDADO	10	10	Rifle (2d6), bayoneta (1d6), granada (3d6)

TÁCTICAS ENEMIGAS

Cuando un PJ obtiene 9 o menos en su tirada de ataque, puede sufrir algunas consecuencias específicas según la táctica empleada por su adversario, además de las generales indicadas en el capítulo de combate.

ATAQUE SUICIDA: El PNJ explota por los aires. Todos los personajes cerca de él sufren 2d6 de daño.

CLARAMENTE TRASTORNADO: Gritos, apariciones horribles, etc. Las acciones de los PJ aumentan a DIFÍCIL durante su siguiente TURNO. Utilizable una vez por combate.

FRENESÍ: Aumenta el daño causado en dos puntos.

FUEGO DE COBERTURA: Aplica una penalización de -2 a la hora de atacar a los PNJ.

PEDIR AYUDA: Si la ayuda está cerca, llegará en 1d3 TURNOS.

REALIZAR UN HECHIZO: El hechicero típico conoce hasta tres hechizos.

SACRIFICIO: El PNJ asume todo el daño que iba dirigido a otro objetivo.

CREACIÓN DE PERSONAJES

ATRIBUTOS

Un personaje tiene cinco atributos:

MÚSCULO: fuerza bruta y resistencia.

DESTREZA: habilidad y agilidad.

VIOLENCIA: la habilidad de un personaje para herir y matar.

INGENIO: agudeza mental y creatividad.

VOLUNTAD: autocontrol y entereza.

Tienes cinco (5) puntos para distribuir entre tus atributos. La puntuación mínima es de 0 y la máxima es de +3.

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

Con ellos medimos la resistencia del personaje al estrés físico y mental.

PUNTOS DE VIDA (PV): ¿Cuánto castigo puede soportar un personaje? Empiezas con una puntuación de 10+MÚSCULO.

PUNTOS DE CORDURA (PC): ¿Cuánto tardará el horror en destrozar la mente del personaje? Empiezas con una puntuación de 10+VOLUNTAD.

LENGUAS, VIVAS O MUERTAS

Si tiene sentido (el individuo es lingüista, inmigrante, etc.), tu personaje conoce al menos un idioma adicional. Puedes empezar con hasta **INGENIO+1** idiomas si necesitas una regla a la que ceñirte.

PROFESIÓN

Elige una profesión para tu personaje:

. **ARTISTA:** Recuperas todos tus PUNTOS DE CORDURA creando una obra que se base en lo que te ha aterrorizado. Necesitas una hora para hacerlo.

. **BOXEADOR:** Cuando luches a puñetazo limpio, tira 2d6 para el daño y quédate con el dado más alto.

. **DETECTIVE:** Tienes contactos en la policía y un éxito en una tirada de INGENIO te permite saber si alguien te ha mentado.

. **ESTUDIOSO:** Elige un campo de estudio. Siempre tienes éxito en cualquier tarea que requiera ese conocimiento.

. **LADRÓN:** Puedes abrir cualquier caja fuerte o cualquier cerradura en 1d6 minutos, si tienes el equipamiento adecuado.

. **LEÑADOR:** Estás acostumbrado a condiciones muy duras de vida. Ganas 2 PUNTOS DE VIDA.

. **MAGO:** Cuando hace pequeños trucos de magia (ocultar objetos, escaparse de ataduras, etc.), el personaje tiene éxito automáticamente.

. **MECÁNICO:** Puedes arreglar lo que sea en 1d6 minutos.

. **MÉDICO:** Curas 1d6 PUNTOS DE VIDA a una persona herida. Necesitas cinco minutos para hacerlo.

. **OCULTISTA:** Conoces un hechizo (consulta la página 10) y dos lenguas muertas.

. **PERIODISTA:** Eres bueno haciendo que la gente hable. Pasa una hora con ellos y conseguirás toda la información que quieras.

. **PSICÓLOGO:** Puedes restablecer todos los PUNTOS DE CORDURA de una persona en una hora. No funciona contigo mismo.

. **SOLDADO:** Durante un TURNO de combate, elige cuándo actuar.

. **ZOÓLOGO:** Ganas +2 al daño cuando golpeas a una criatura a la que ya hayas derrotado una vez.

REPUTACIÓN

Escoge una reputación para tu personaje:

AFORTUNADO: Una vez por sesión de juego, puedes repetir una tirada que hayas hecho.

ANCIANO: Lo has visto y oído todo. Eres inmune a cualquier tipo de control mental.

ANÓNIMO: La gente solo tiene una probabilidad de 1 entre 6 de descubrirte cuando tratas de pasar desapercibido.

ATORMENTADO: Tus pesadillas son un escudo contra el horror. Las pérdidas de PUNTOS DE CORDURA se reducen en uno, excepto cuando aprendes un hechizo.

DILETANTE: Tienes amigos en las altas esferas y eres bienvenido en los círculos más exclusivos de la sociedad.

FAMOSO: La mayoría de la gente intentará cumplir tus exigencias, siempre que tenga sentido.

RARITO: La gente se siente incómoda ante tu presencia. Los animales nunca te atacan.

SOMBRÍO: Tienes contactos en los bajos fondos y acceso a mercancía ilegal, como drogas o armas.

TEMIDO: La mayor parte de la gente regulará si saben quién eres.

VIAJERO: Nunca te pierdes en tierra firme. Aprendes nuevos idiomas bastante rápido.