

Útiles tablas para referencia de los Guardianes

Heridas físicas y muerte

Al contrario que con la mayoría de las Habilidades, tu Reserva de Salud puede bajar por debajo de 0.

Cuando lo hace, debes realizar una Tirada de Consciencia. Lanza un dado contra un Número de Dificultad igual al valor absoluto actual de tu Reserva de Salud. Puedes forzarte deliberadamente para permanecer consciente, reduciendo voluntariamente tu Reserva de Salud en una cantidad de tu elección. Por cada Punto en que la reduzcas, sumas 1 al resultado del dado. No puedes reducir voluntariamente tu Reserva de Salud por debajo de -11. El Número de Dificultad de tu Tirada de Consciencia se basa en tu Reserva de Salud antes de realizar esta reducción.

El padre Micah está siendo perseguido por unos sectarios de Y'Golonac a lo largo de lo que inicialmente confundió con un convento. Le alcanzan con un lucero del alba, reduciendo su Reserva de Salud a -2. Él quiere alejarse de ellos, no vayan forzarle a celebrar sus viles rituales carnales. Así que debe permanecer consciente. El valor absoluto de -2 es 2, por lo que ésa es la Dificultad de su Tirada de Consciencia. Decide gastar 2 Puntos más, que no tiene, de Salud, lanzándose hacia las vistosa y obscenamente talladas puertas. Eso le otorga un bono de 2 a su tirada. Tira un 6, para un resultado final de 8. El padre Micah consigue huir, pero ahora su Reserva de Salud ha quedado reducida a -4.

Si tu Reserva está entre 0 y -5, estás **Dañado**, pero no has sufrido heridas permanentes, sólo cortes superficiales y magulladuras. Sin embargo, el dolor de tus heridas te hace imposible gastar Puntos en Habilidades de Investigación, e incrementa en 1 el Número de Dificultad de todos los Controles y Confrontaciones, incluidos los Umbrales de Golpe de tus oponentes.

Primeros Auxilios: Un Personaje con la Habilidad de Primeros Auxilios puede mejorar tu estado gastando Puntos de su Reserva. Por cada Punto de Primeros Auxilios gastado, recuperas 2 Puntos de Salud, salvo si tú mismo eres el médico, en cuyo caso sólo recuperas 1 de Salud por cada Punto gastado.

El Personaje que proporcione los primeros auxilios debe estar en posición de dedicar toda su atención a atender tus heridas.

Este uso de la Habilidad de Primeros Auxilios como mucho puede rellenarte la Reserva de Salud hasta el valor en que la tuvieras antes de la escena en la que recibieras tu última herida. Por ejemplo, si te disparan y luego te dan un puñetazo durante la misma pelea, los dos ataques pueden curarse. Si te disparan, huyes, entras en otra pelea y entonces te dan un puñetazo, sólo podrá curarse así el puñetazo.

🔥 **Primeros Auxilios** sólo puede devolverte como mucho hasta una tercera parte de tus Puntos de Salud máximos. Todos los demás deben recuperarse siguiendo las reglas de Recuperación de Salud (véase la p. 81). Esta regla opcional hace que los Investigadores heridos sean muy frágiles.

Si tu Reserva está entre -6 y -11, estás **Gravemente Herido**. Debes realizar una Tirada de Consciencia. Te mantengas consciente o no, ya no puedes seguir luchando. Perderás un Punto adicional de Salud cada media hora hasta que recibas unos primeros auxilios.

Primeros Auxilios y Heridas Graves: Un Personaje con la Habilidad de Primeros Auxilios puede estabilizar tu situación gastando 2 Puntos de su Reserva. Sin embargo, no puede restaurar tus Puntos de Salud.

Incluso después de recibir primeros auxilios, debes convalecer en un hospital, u otro entorno similar, durante varios días. Estarás forzado a la inactividad durante tantos días como el valor absoluto del valor más bajo de Salud al que hubieras llegado. Por ejemplo, si fuiste reducido a una Salud de -8, estarás hospitalizado 8 días. El día en que te dan el alta, tu Reserva de Salud aumenta hasta la mitad de su valor máximo. Al día siguiente, se recupera del todo.

Si tu Reserva baja a -12 o menos, estás **Muerto**. Hora de activar tu Investigador de reemplazo.

Pérdidas de Salud de los PNJs

🔥 En una partida Purista, los Investigadores no son distintos del resto de gente. Todos los humanos pierden Salud siguiendo las mismas reglas.

👤 En una partida Pulp, los Investigadores sobresalen del resto de la manada. La gente normal, tanto los matones como los transeúntes, simplemente (o dramáticamente, o sangrientamente) muere cuando su Reserva de Salud baja de 0. Emplear esta regla hace los combates más rápidos, por lo que incluso Guardianes de partidas Puristas pueden querer usarla en peleas contra sectarios y similares. El Guardián puede, si cree que es dramáticamente adecuado, decidir que ciertos PNJs emplean las reglas de pérdida de Salud de los Investigadores.

Tipo de Arma	Modif. al Daño
Puño, patada	-2
Arma improvisada pequeña, porra de policía, látigo, porra, cuchillo	-1
Machete, garrote pesado, atizador, arma de fuego ligera, arma improvisada grande	0
Espada, arma de fuego pesada	+1



EL RASTRO DE CTHULHU

Útiles tablas para referencia de los Guardianes

Tabla de Pérdidas de Estabilidad

Incidente	Pérdida de Estabilidad
Ves un cadáver reciente; ves un asesinato	1
Un oponente humano te ataca con la intención evidente de causarte daño serio	2
Sufres un accidente, de coche u otro vehículo, en el que podrías sufrir heridas	2
Experimentas una sensación fuertemente antinatural, como un intenso déjà vu, "tiempo perdido" o alucinaciones	2
Eres testigo de un acto de tortura	2
Un oponente humano te ataca con la intención evidente de matarte.	3
Matas a alguien en una pelea	3
Ves la escena de un asesinato o accidente especialmente espeluznante	3
Ves una criatura sobrenatural de lejos	3
Eres testigo de un efecto obviamente antinatural, pero no necesariamente amenazador, mágico ni de mal agüero: una pared cubierta de insectos horribles, un gato que habla o una ventana que sangra.	3
Ves cientos de cadáveres; eres testigo de una gran batalla	4
Ves una criatura sobrenatural de cerca	4
Pasas una semana en reclusión solitaria	4
Te enteras de que un amigo, ser querido o Fuente de Estabilidad ha sido asesinado violentamente	4
Encuentras el cadáver de un amigo, ser querido o Fuente de Estabilidad	5
Eres atacado por una criatura sobrenatural, o por un amigo, ser querido o Fuente de Estabilidad	5
Eres testigo de un asesinato claramente sobrenatural o imposible.	5
Eres testigo o experimentas un efecto obviamente sobrenatural, que es amenazador, mágico o de mal agüero: una mano helada te aprieta el corazón, un enjambre de abejas surge de tu boca.	5
Matas a alguien a sangre fría; torturas a alguien.	5
Ves morir a un amigo, ser querido o Fuente de Estabilidad.	6
Eres torturado durante una hora o más	6
Descubres que has cometido canibalismo	6
Eres poseído por alguna fuerza externa, pero te mantienes consciente mientras maneja tu cuerpo de modos inenarrables.	7
Hablas con alguien que sabes con seguridad que está muerto	7
Eres atacado por una única criatura sobrenatural gigantesca, o por una horda de criaturas sobrenaturales	7
Ves a un amigo, ser querido o Fuente de Estabilidad ser asesinado de modo particularmente espantoso o de una forma que no eres capaz de evitar	8
Matas a un amigo, ser querido o Fuente de Estabilidad.	8

Tabla de pérdidas de Estabilidad y Cordura por Mitos de Cthulhu

Revelación o intuición	Pérdida de Reserva de Estabilidad	Pérdida de Reserva de Cordura
Hay algún aspecto de los Mitos tras este misterio; los detalles específicos están confortablemente alejados en el tiempo o el espacio, o no son inmediatamente relevantes en tus mayores preocupaciones	2	0
Esta verdad de los Mitos representa un peligro evidente y actual para gente inocente; esta verdad es más profunda, viene de mucho más atrás o tiene mayores implicaciones, de lo que habías creído antes	3	1
Esta verdad de los Mitos representa un peligro evidente y actual para ti o tus seres queridos; esta verdad tiene un alcance global o de toda la época	4	1
Esta verdad de los Mitos destruye uno de tus Pilares de la Cordura	6	2
Esta verdad de los Mitos podría destruir el mundo o lo está haciendo ahora mismo, posiblemente de manera inevitable; esta verdad prueba que tu Motivación carece de sentido o está condenada al fracaso	8	3