

Rasgos Caóticos Beneficiosos

- 01-02 +2d6 FUE
 03 +4d6 FUE
 04-05 +2d6 CON
 06 +4d6 CON
 07-08 +2d6 TAM
 09-10 +4d6 DES
 11-13 +2d6 POD
 14 +4d6 POD
 15 +1d6 INT
 16-17 Mueve +2d6 metros por segmento de acción
 18-19 Capaz de saltar hasta 3d6 metros por ronda
 20 Habilidad de movimiento especial: nadar/caminar (si es una criatura terrestre/acuática), tasa de Escalada mejorada, etc.
 21-23 Regenera 1d6 PG por turno de 10 minutos
 24 Regenera 1d6 PG por ronda
 25-26 Regenera 1d6 PF por ronda
 27-30 Apariencia confusa: -20% a todos los ataques de sus enemigos
 31 Apariencia extremadamente confusa: -40% a todos los ataques de sus enemigos
 32-37 1d3+3 PA en la piel
 38-40 1d6+6 PA en la piel, con un efecto físico apropiado: pelos de alambre, placas de armadura, etc.
 41 12 PA en la piel, con una obvia mutación física: tumores cristalinos, placas cambiantes de armadura de bronce y/o hueso, etc.
 42 Difícil de matar: ignora el daño a menos que incapacite la localización, corte el miembro, o cause la muerte; no se ve incapacitado por heridas; no muere hasta que llega a -PG; requiere una sustancia o ataque especiales para matarlo (y no puede ser matado por heridas sin importar cuanto daño reciba); nunca sorprendido (siempre actúa primero en la primera ronda de cualquier combate); el daño realizado a la criatura es recibido por el atacante también, etc.
 43-44 Inmunidad a una sustancia o energía específica (escoger uno): uno de los elementos del conjuro invocar [elemento], veneno, conjuro Disrupción, conjuros que mejoran las armas, etc.
 45 Aparenta ser una criatura u objeto inofensivo.
 46 Aparentemente invencible: no muestra daño o fatiga hasta que cae muerto o inconsciente.
 47-48 Proyecta fuego (u otra energía) 1d6 veces al día, para 3d6 de daño; un sólo objetivo, alcance de 2d6 metros. La energía puede expulsarse por la boca, o venir de otra fuente con una mutación apropiada: ojos brillantes o ardientes, cola llameante u otro apéndice, etc.
 49-50 Escupe ácido de POT 3d6 1d6 veces al día, con un alcance de 1d6 metros.
 51-52 Aliento o habilidad escupidora exótica: Enjambre de Insectos, Escupitajo de Gorp, Aúlla como un Ghoul, Enredar, Olor almizcleño, nube de gas venenoso, etc.
 53-54 Garras o mordisco venenosos, POT 3d6. El ataque debe penetrar la armadura para que el veneno haga efecto.
 55-56 El mordisco drena sangre: -1d6 PF (1 FUE y -1d6 PF después de que los PF lleguen a 0) por ataque que penetre la armadura.
 57 Segrega una sustancia dañina o caótica: ácido, veneno, resina pegajosa, almizcle de olor horrible, líquido infeccioso, la sangre es un ácido corrosivo, etc.
 58 Hedor avasallador: todos aquellos a 3 metros deben superar una tirada de CONx5% o caer inconscientes. Todos aquellos a 10 metros deben superar la misma tirada o sufrir un -25% a todas las habilidades y a las tiradas de combate.
 59-60 Explota tras su muerte realizando 1-6 d6 de daño a todos en un radio de 1d6 metros. La armadura protege contra este daño.
 61 Si es asesinado, su espíritu ataca a su asesino en Combate Espiritual. Puede usar los rasgos caóticos que tuviera en vida, si son aplicables. Si reduce a su víctima a 0 PM toma control del cuerpo permanentemente, y recupera todos sus rasgos caóticos normales, más cualquiera que tenga el cuerpo que ocupa. El anterior morador del cuerpo está muerto, destruido por el caos, o atrapado en el cuerpo.
 62-63 Puede Confundir (como el conjuro espiritual) un enemigo por ronda de combate, además de todas sus otras acciones, en el MR 1. Debe sobrepasar los PM de la víctima.
 64-65 Caóticamente horrendo (APA = 0); todos aquellos que le ven deben superar una tirada de POD x5% o quedan Desmoralizados (como el conjuro espiritual).
 66 Otra habilidad tipo conjuro: Disrumpe a un enemigo por ronda, se vuelve invisible a voluntad (debe volverse visible para atacar o usar magia), todas las armas que le golpean se ven afectadas por un Mellar Armas, todo lo que toca se Incendia, Drena Fatiga o PM por toque, Hipnotiza/Aturde enemigos por su mirada o apariencia.
 67-68 Absorbe conjuros hasta 1d6 PM, añadiendo los PM absorbidos a sus PM totales.
 69-72 Refleja conjuros de hasta 1d6 PM de vuelta a su lanzador, sin daño para sí mismo.
 73-74 Refleja conjuros de hasta 2d6 PM de vuelta a su lanzador, sin daño para sí mismo. Una obvia mutación causa la reflexión: piel reflectante, un tercer ojo, una deformación del universo/conjuro alrededor de la criatura, etc.
 75 Indetectable mediante el uso de la magia; las habilidades mágicas (como Sentir Caos o Sentir Asesino) funcionan con normalidad.
 76-85 Apéndice extra o parte corporal funcional: cola, alas, pierna extra, brazo extra, tentáculos, cuerpo segmentado, cabeza o cara extra, etc.
 86-90 Parte corporal agrandada o mejorada: ataca con una lengua de 1d6 metros, ojos funcionales cubriendo todo el cuerpo (imposible sorprenderle), piernas zancudas, tentáculos pulpoides en vez de brazos, grandes orejas de murciélago (+50% a Escuchar), pies y manos cubiertas de ventosas (+50% a Escalar), etc.

- 91-92 Objeto o sustancia valioso visible o escondido en el cuerpo: los ojos son gemas, piel hecha de un metal valioso, la sangre es una poción mágica, estómago lleno de restos indigeribles (posiblemente valiosos) de comidas anteriores, segrega una valiosa sustancia, etc.
- 93 Adaptación especial a un ambiente, incluyendo apropiadas mutaciones: acuático (agallas, aletas en vez de pies, la piel debe mantenerse húmeda), anfibio (pies y manos palmeados, opera en el agua sin penalizadores, se seca con facilidad), volcánico (camina sobre superficies calientes, respira humo, resistente al calor), subterráneo (manos con garras, ve en la oscuridad, come tierra), selvático (cuerpo como un vegetal, habilidad de camuflaje entre las plantas, extrae nutrientes del suelo, se reproduce por semillas o esporas), sociedad humana (parece un humano [elfo, enano, troll]; todos los rasgos caóticos inadvertidos o pueden ser "ocultados", puede aparearse con humanos [elfos, enanos, trolls]), etc.
- 94 Se vuelve silencioso al moverse (+50% a Moverse en Silencio).
- 95 Se dobla la habilidad caótica normal de la criatura (por ej., un gorp tiene un ácido de 16 puntos, jack-el-oso hipnotiza a dos objetivos por ronda, etc.). Si no tiene una habilidad caótica natural, un rasgo caótico previamente tirado es de doble fuerza, o se ve mejorado de alguna forma.
- 96-00 Rasgo exótico o tira dos veces más.

Rasgos Caóticos Perjudiciales

- 01-02 -2d6 FUE
- 03 -4d6 FUE
- 04-05 -1d6 CON
- 06 -3d6 CON
- 07-08 -2d6 TAM
- 09-10 -2d6 DES
- 11-13 -2d6 POD
- 14 -3d6 POD
- 15 -1d6 INT. La INT también podría volverse fija, a discreción del DJ.
- 16-17 Movimiento reducido a 1m por momento de reacción.
- 18-19 Desequilibrado: 1 pierna, asimétrico, piernas de tamaños radicalmente diferentes, sin piernas, piernas en localizaciones inusuales, piernas que acaban en muñones u otros torpes apéndices, etc. La criatura sufre un resultado de empujón especial por cualquier impacto en cuerpo a cuerpo; Esquivar se ve reducido a su DES como porcentaje y no se puede incrementar.
- 20 Inmóvil – incapaz de cualquier habilidad de Agilidad excepto Parar, no se puede mover a no ser que tenga una habilidad especial (volar, etc.)
- 21-23 Sólo puede curarse naturalmente – la curación mágica (incluyendo la Intervención Divina) es inútil.
- 24 Sólo puede curarse con magia – Primeros Auxilios y curación natural son inefectivas para cualquier propósito. Esto también puede aplicarse a habilidades tales como Tratar Venenos, a discreción del DJ.
- 25-26 No puede regenerar Fatiga naturalmente – debe usar conjuros o una habilidad especial para recuperar los PF perdidos.
- 27-30 Todos los enemigos tienen un +20% para golpearle; puede Esquivar o Parar con normalidad.
- 31 Todos los enemigos tienen un +40% para golpearle; puede Esquivar o Parar con normalidad.
- 32-37 Recibe doble daño de un tipo de daño (escoger uno): armas naturales, armas golpeantes, armas de filo (no empalantes), armas empalantes, metales rúnicos puros, armas constrictoras/enredantes, etc.
- 38-40 Recibe +1 punto de daño por cada dado que se tire de cualquier arma.
- 41 Recibe doble daño de todas las armas.
- 42 Una localización de golpe se vuelve vital. Si recibe ahí incluso un solo punto de daño, muere instantáneamente.
- 43-44 Vulnerabilidad especial: recibe doble daño o efecto de una sustancia o energía (escoger una): fuego, veneno, rayo, hechizos de Disrupción, hechizos amplificadores de armas, etc.
- 49-50 Recibe 1d6 puntos de daño a los PG generales por cada turno de exposición a una sustancia específica común (escoger una): luz solar, agua, oscuridad, conjuros de curación, humo, plantas, etc. Alternativamente, una sustancia inerte puede ser tratada como dañina: agua como ácido, humo como gas venenoso, etc.
- 51-52 Carne viva y fácilmente irritable: recibe un punto de daño por cada turno que viste ropa o armadura.
- 53-54 La criatura es más ofensiva para una especie que para el resto del mundo. Los miembros de esa especie atacarán a esta criatura en preferencia sobre otros objetivos; si es inteligente, debe superar una tirada de INT x3% para refrenarse de atacar. Escoge una: perros, pájaros, gatos, humanos [trolls, elfos, enanos, etc.], insectos, caballos, etc.
- 55-56 Sangra con facilidad; todas las heridas sangran independientemente de la cantidad de daño realizada a la Localización de Golpe. La hemorragia puede detenerse usando Primeros Auxilios o magia.
- 57 Segrega una sustancia obstaculizante o dañina: ácido (se daña a sí misma a menos que se limpie continuamente), veneno, pegamento/cemento, almizcle (reduce todas las habilidades de la criatura en un 25%), aceite inflamable, acumula cera (acumula 1 CAR por hora), etc.
- 58 Debe superar una tirada de CON x5% cada hora o caerá inconsciente una hora.
- 59-60 La exposición a una determinada sustancia es mortal para la criatura. Si se expone a esa sustancia o energía, la criatura explota realizando 1-6d6 de daño a todas las criaturas a 1d6 metros. Escoge una: luz solar, agua,

- rayos, conjuros de Disrupción, conjuros de curación, etc.
- 61 No puede resistirse o atacar en Combate Espiritual; los espíritus superan sus PM en una tirada de 01-95 independientemente de su POD o PM.
- 62-63 Confundido (como el Conjuro Espiritual) todo el tiempo.
- 64-65 Desmoralizado (como el Conjuro Espiritual) todo el tiempo.
- 66 Otra disfunción tipo conjuro: los efectos de los conjuros de Curación o Disrupción lanzados en él se revierten, partes de su cuerpo se vuelven visibles e invisibles al azar, todas las armas que usa están afectadas por Mellar Armas, caóticamente loco (tira los efectos en la tabla de Locura cada hora), debe superar sus propios PM cada vez que quiere lanzar un conjuro (sea ofensivo o no), los conjuros lanzados a los oponentes tienen el mismo efecto en la criatura, etc.
- 67-68 Le cuesta 1d6 PG (magia espiritual o hechicería) o 1d6 PM (magia divina) el lanzar un conjuro, además del coste habitual col conjuro.
- 69-72 No puede resistirse a los conjuros de hasta 1d6 puntos.
- 73 No puede resistirse a los conjuros.
- 74 Atrae todos los conjuros lanzados en un radio de 3d6 metros.
- 75 Cualquier conjuro de Detectar, Sentir, Buscar o similar siempre es activado por la criatura. No se aplica a Sentidos Mágicos (como Sentir Caos o Sentir Asesino).
- 76-80 Gana una nueva parte del cuerpo u órgano inútil o molesto: bocas por todo el cuerpo, los ojos brillan visiblemente en la oscuridad, masas de tentáculos brotan de lugares del cuerpo, etc.
- 81-85 Parte(s) del cuerpo u órgano(s) inconvenientemente recolocados o no funcionan de alguna forma: ojos recolocados en codos o pies, manos en las mejillas en vez de en los brazos, órganos internos visibles o en el exterior del cuerpo (no puede llevar armadura en esa localización), piernas pegadas a las rodillas además de a las caderas, ojos o estómago bombean sangre, come y excreta a través de órganos opuestos, etc.
- 86-90 Falta una parte del cuerpo o es inútil: sin esqueleto, sin brazos, sin piernas, sin órganos sensitivos, miembro(s) marchito(s), sin órganos reproductores, etc.
- 91-92 Cuerpo extremadamente mutado. Sus localizaciones de golpe y características probablemente sean muy diferentes de lo habitual en su especie.
- 93 Requerimiento especial en su dieta, debe comer una sustancia especial regularmente o morirá de hambre (escoger una): metal o sustancia precioso, carne/sangre/cerebros de humano/troll/elfo/enano, cieno caótico, objetos mágicos, planta(s) específica(s), gorps, etc.
- 94 Gritos agonizantes (de su boca o cuerpo) en una circunstancia: cuando se mueve, es herido, usa magia, habla, procrea, duerme, etc.
- 95 La criatura pierde su habilidad caótica normal (por ej., un gorp sin ácido, jack-el-oso incapaz de hipnotizar, etc.). Si no tiene habilidad caótica natural, un rasgo caótico previamente tirado es debilitado, tiene un mal efecto secundario, o se vuelve perjudicial de alguna otra manera.
- 96-00 rasgo exótico o tira dos veces más.