

# RESUMEN REGLAS CULTOS INNOMBRABLES

## TIRADAS

- Para determinar si un personaje tiene éxito deben lanzarse 3d10, obteniendo así un dado con el resultado más bajo (**valor menor** abreviado **m**), el más alto (**valor mayor** abreviado **M**), y el resultado medio (**valor central** abreviado **C**).

- Para determinar el éxito de una acción, se usa el **valor central (C)**, se suma la característica y la habilidad aplicable y se compara con la dificultad. Si el resultado de la tirada es igual o mayor que la dificultad, la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

Dificultad	Valor	Rango	Descripción
Fácil	10	08-12	Actividad sencilla
Media	15	13-17	Reto normal, sencillo si entrenado.
Difícil	20	18-22	Es necesario ser una eminencia.
Muy difícil	25	23-27	Imposible para la mayoría, improbable para los mejores.
Extremadamente difícil	30	28-32	Proeza que roza lo sobrehumano.

- Si se obtiene un doble o un triple 10, el resultado es un **éxito crítico** y el desenlace de la acción será especialmente beneficioso para el personaje. Además el crítico puede proporcionar un aspecto temporal beneficioso.

- Si se obtiene un doble o un triple 1, el resultado es una **pifia** y conllevará un desenlace especialmente catastrófico en la prueba. Además la pifia puede proporcionar un aspecto temporal pernicioso o una secuela.

## PRUEBAS ENFRENTADAS

Cada contendiente en la prueba hace la tirada correspondiente y se comparan entre sí. Aquél que consiga el resultado más alto gana.

## PRUEBAS DE ACCIÓN ENFRENTADA

El director de juego decidirá la dificultad de la manera habitual, pero también el número de pruebas exitosas necesarias para completar la acción y cada cuanto tiempo de trabajo (turno, hora, meses, etc.) es posible realizar una nueva prueba.

## ASPECTOS

- **Aspectos propios:** Un aspecto propio es todo aquello que describa al personaje y este escrito en su hoja: concepto, rasgos descriptivos, hitos, habilidades, cita, complicación y cualquier aspecto temporal que tenga el personaje.

- **Aspectos ajenos:** Los aspectos ajenos son como los aspectos propios, pero pertenecen a personajes interpretados por otros jugadores, incluido el director de juego. Es importante tener en cuenta que un jugador puede activar un aspecto de otros personajes distintos al suyo, ya sea para beneficiarlos o para perjudicarlos.

- **Aspectos de situación:** Los aspectos de situación no pertenecen a ningún personaje, sino que se refieren al entorno que los rodea. Estos aspectos pueden describir lugares, objetos, situaciones o cualquier otro elemento presente durante una escena.

- **Aspectos implícitos:** No siempre todos los aspectos de la situación, de los objetos o de los personajes no jugadores serán expresamente mencionados por el director de juego. Sin embargo, muchas veces se podrán deducir del propio concepto un aspecto utilizable.

## ACTIVAR ASPECTOS

La activación de un aspecto requiere tres elementos: que el aspecto tenga sentido para lo que quiere conseguirse, que encaje en la actual situación dramática y que el jugador que activa el aspecto gaste un punto dramático.

- **Afectar a una tirada positivamente:** El jugador gasta un punto dramático y repite cuantos dados quiera de la tirada (uno, dos, los tres o ninguno). Se utilizará el valor **M** en lugar del **C** para calcular el resultado de esta prueba, a no ser que se obtengan resultados dobles o triples cuya suma exceda **M**, y en ese caso se usará el valor de la suma como resultado de la tirada.

- **Afectar a una tirada negativamente:** Es posible activar un aspecto en contra de otro jugador para alterar una tirada que haya realizado, siempre que tenga sentido en la situación en la que se está. Ahora bien, el jugador cuya tirada va a ser modificada puede gastar uno de sus propios puntos dramáticos para evitarlo. En ese caso, el jugador que activó el aspecto recuperará el punto que había gastado y, además, recibirá el punto dramático gastado por el jugador que canceló la activación. En caso de que el jugador afectado decida no cancelar la activación, recibirá el punto dramático que gastó el que jugador que la realizó. Al activar un aspecto de esta forma, quien realice la tirada se ve obligado a repetir los dados de su tirada que quien activó el aspecto quiera. Se utilizará el valor **m** en lugar del **C** para calcular el resultado de esta prueba, a no ser que se obtengan resultados dobles o triples, y en ese caso se usará el valor del dado repetido de forma negativa.

- **Introducir un elemento narrativo o dramático:** Puede activarse un aspecto para introducir un elemento narrativo, como conocer a alguien que puede ayudarte en una situación concreta, disponer de acceso a un lugar restringido, etcétera. En cualquier caso debe contar con la aprobación del director de juego. Puede hacerse esto mismo para introducir un elemento que afecte negativamente a otro personaje. Por ejemplo, poniendo en juego una complicación de dicho personaje. En ese caso, el jugador afectado puede decidir gastar uno de sus puntos dramáticos para cancelar la activación. En caso de no cancelarla, gana el punto dramático que gasto quien activó el aspecto.

## AGOTAR ASPECTOS

En lugar de utilizar puntos dramáticos para activar un aspecto, puedes **agotarlo**, lo que significa que activas dicho aspecto sin gastar el punto dramático, pero no puedes volver a utilizarlo hasta pasado un cierto tiempo: la siguiente sesión de juego o la siguiente historia, según considere el director de juego atendiendo a la naturaleza del aspecto. Un aspecto agotado, en todo caso, puede seguir activándose por otros jugadores, incluido el director de juego, en contra del personaje.

## ACCIÓN Y COMBATE

- Al comienzo del combate, cada combatiente comienza desprevenido, lo que significa que tiene un -3 a su Defensa hasta que actúe por primera vez.

- El director de juego determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate. Si hay combatientes que no son conscientes de sus oponentes, tiene lugar un asalto sorpresa antes de que comience el primer asalto normal. Los combatientes que actúan en el asalto sorpresa empiezan realizando una prueba de Iniciativa para determinar el orden en el que realizan sus acciones. A continuación, en orden decreciente de Iniciativa, realizan una acción durante el asalto de sorpresa.

- Después del asalto sorpresa, cualquier combatiente que no haya hecho una prueba de Iniciativa aún lo hace en este momento. Todos los combatientes se encuentran ahora preparados para empezar su primer asalto normal.

- En un asalto normal, los combatientes actúan en orden decreciente de Iniciativa. Durante su turno, el personaje puede llevar a cabo una acción, que puede ser una única actividad o estar compuesta de diferentes actividades que sean razonables para la duración del asalto (cinco o diez segundos): disparar un arma y moverse unos pasos, correr hasta una localización cercana, buscar un objeto en una mochila, etc.

INICIATIVA

Tirada + puntuación de iniciativa.

ATAQUE

Tirada + Reflejos + Habilidad de combate frente a la defensa del objetivo.

CRÍTICOS Y PIFIAS EN COMBATE

Un **crítico** se considera siempre éxito provocando una secuela temporal al objetivo. Además si el crítico es con doble 10 el objetivo recibe el doble de daño, si es un triple 10, el triple.

Una **pifia** siempre es un fallo de resultados catastróficos e implica, además, la ganancia de un aspecto temporal negativo temporal.

DAÑO EN COMBATE

El daño es la suma de uno o varios resultados de los dados de la tirada de ataque, según la categoría de arma utilizada ataque más la Bonificación al Daño del personaje si procede. Además se puede activar un aspecto adecuado para afectar al daño de un ataque. Usa el tipo de daño una fila más arriba o abajo de lo que le correspondería en la tabla de abajo, según si el aspecto se ha activado para beneficiar o perjudicar al atacante o a la víctima.

Tipo de daño	Nivel de daño
Animales pequeños o enjambres de alimañas	Un punto de daño (1)
Ataque sin armas	Dado menor (m)
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (cuchillos, nudilleras)	Dado central (C)
Armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, bate de béisbol, porra)	Dado mayor (M)
Armas de fuego pequeñas (pistolas)	Dado menor + dado mayor (mM)
Armas de fuego medias (fusiles, subfusiles y escopetas)	Dado central + dado mayor (CM)
Armas de fuego grandes (lanzacohetes, ametralladoras, granadas)	La suma de los tres dados (mCM)

RESISTENCIA E INMUNIDAD AL DAÑO

- Objetos (mágicos o no), piel de criaturas, hechizos, pueden proporcionar Resistencia al daño. Si se dispone de RD, se resta su valor del daño recibido.

- Un ser inmune a un determinado tipo de daño ignora todo el daño producido por la fuente a la que es inmune.

CAÍDAS

- Si se trata de una tirada fallida al trepar o escalar, se usa la tirada que se ha efectuado la prueba para determinar el daño.

- Si se trata de una persona o criatura quien lance al objetivo desde una altura, se añade su BD.

- El daño concreto depende de la altura de la caída en esta tabla:

Altura	Daño
3m	m
6m	C
9m	M
12m	mM
15m	CM
18m o más	mcM

VENENOS

Cada veneno tiene una dificultad para ser resistido y dos valores de daño. El menor corresponde al daño que se recibe si se tiene éxito en la prueba de resistencia, mientras que el mayor se aplica en caso de fallarla. Además, cada veneno tiene un tiempo de actuación determinado y una forma por la cual uno se ve expuesto a sus efectos que se reflejan mediante aspectos temporales o secuelas. La prueba para resistir un veneno se realiza con el Aguante del personaje.

TEMPERATURAS EXTREMAS

Un personaje ha de realizar una prueba de aguante con una dificultad de 10 +1 por cada prueba anterior de este tipo que el personaje haya tenido que hacer debido a la misma situación, con una frecuencia a decidir por el director. Si falla pierde m puntos de Resistencia. Llevar las ropas adecuadas, o inadecuadas, puede considerarse un aspecto.

ASFIXIA

Un personaje puede aguantar la respiración durante tantos turnos como el doble de su Aguante, o como el cuádruple de su Aguante si ha podido coger aire.

Cada turno adicional sin respirar, el personaje debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 10, con un +1 por cada prueba de este tipo después de la primera mientras no pueda volver a tomar aire.

Si falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar moribundo.

EXPLOSIONES

El personaje que recibe la explosión tira Reflejos más Habilidad Física a dificultad media o superior dependiendo de la cobertura en la que se encuentra.

Si tiene éxito recibe daño parcial, si falla el completo. Un crítico evita el daño y una pifia ocasiona el doble del daño completo.

Tamaño explosión	Daño parcial	Daño total
Petardo	m	C
Cóctel molotov	C	mC
Granada de mano	M	CM
Bombona de butano	M	mCM
Coche bomba	mM	mcM + 1d
Gasolinera	mCM	mcM + 3d

FUEGO

Se hace una prueba de Reflejos + la habilidad apropiada dependiendo de cómo se esté intentando apagar el fuego y del grado de exposición al mismo según la tabla de abajo. Si se supera se sufre el daño mínimo, si no, el máximo.

Además si se tiene éxito se reduce en uno el nivel de exposición que se está sufriendo. En caso de crítico se extingue el fuego por completo, y de pifia aumenta el nivel en uno.

Otros personajes pueden ayudar a extinguir el fuego, aplicándose los mismos criterios que para el personaje que sufre las llamas, excepto que no sufre daño por las tiradas.

Nivel exposición	Daño mínimo	Daño máximo
Menor (-50% cuerpo)	1	C
Medio (50-75% cuerpo)	C	mM
Mayor (+75% cuerpo)	mM	mCM

## PERSECUCIONES

La persecución comienza en una de las siguientes distancias:

- **Corta:** Los personajes pueden tocarse o están a punto de hacerlo.
- **Media:** Los personajes están separados únicamente por una decena de pasos.
- **Larga:** Los personajes están separados bastante distancia, pero aun son capaces de verse.
- **Muy larga:** Los personajes han perdido contacto visual, pero la persecución todavía no ha terminado.

Durante la persecución, ambos personajes hacen una prueba enfrentada de Reflejos mas una habilidad adecuada (según el tipo de persecución) cada cierto tiempo.

Si el perseguidor saca el mayor resultado, la distancia se reduce un nivel (la mínima distancia siempre será corta). Si gana el perseguido, la distancia aumenta un nivel. Si la distancia es muy larga y gana el perseguido, entonces el perseguidor ha perdido el rastro y la persecución ha terminado.

Un éxito crítico (o pifia) finaliza automáticamente la persecución, con un resultado favorable para el que haya obtenido el crítico, o desfavorable si el resultado era una pifia.

En distancia corta, el perseguidor puede tratar de detener al perseguido: Esta acción requerirá una acción enfrentada entre ambos. Si gana el perseguidor, habrá detenido a su presa, pero si gana el perseguido, debido a la ventaja que sacara al perseguidor, la distancia pasa a ser media.

En el momento en que la distancia sea muy larga, o si se activa un aspecto de la situación que permita introducir un elemento adecuado, el perseguido puede tratar de esconderse en lugar de seguir corriendo. Para ello enfrenta su Intelecto mas Subterfugio contra Intelecto mas Percepción del perseguidor. Si vence el perseguido, entonces la persecución ha finalizado. Si gana el perseguidor, entonces la distancia se reduce a corta.

En una persecución con vehículos, el conductor puede forzar la máquina para añadir un +3 a su tirada de persecución. Pero deberá obtener al menos un resultado de 15 o se considerará que habrá pifiado.

## SALUD

**Aguante:** mide la dureza del personaje y su capacidad para soportar heridas.

**Resistencia:** indica el estado de salud física actual del personaje. Si, debido a las heridas recibidas, un personaje pierde todos sus puntos de Resistencia, caerá agonizante y se le considerara fuera de combate, a un paso de estar muerto.

Cada vez que un personaje es herido, se debe comparar el valor de daño sufrido con su Aguante. Si es igual o superior, el personaje corre el riesgo de sufrir **daño masivo**, por lo que debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 12. Si falla, pierde todos los puntos de Resistencia que le quedasen. Si el personaje tiene éxito o si el daño sufrido era menor al Aguante, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el Daño sufrido.

## ESTADOS DE SALUD

**Sano:** El personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante.

**Herido:** Todas las acciones del personaje así como su Defensa tienen una penalización de -2.

**Incapacitado:** Todas sus acciones así como su Defensa tienen una penalización de -5.

**Moribundo:** Cuando un personaje pierde todos los puntos de resistencia, éste cae y no puede actuar, aunque puede estar consciente si el director de juego lo considera oportuno.

## ESTABILIZAR HERIDAS

Cada turno que este moribundo, incluyendo el mismo en el que quedo en ese estado, debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 15. Si falla, el personaje muere inmediatamente. Si el resultado es un crítico, el personaje se estabiliza y ya no necesita seguir tirando a no ser que sufra daño de nuevo. Un personaje puede estabilizarse también activando un aspecto adecuado.

El personaje puede ser estabilizado por otro personaje que lo atienda. Para ello, el personaje que lo atiende debe tener éxito en una prueba de Intelecto mas una habilidad de atención medica dificultad 12. Una vez estabilizado, el personaje borra tantos puntos de daño como el resultado m de la tirada usada para estabilizarlo o el máximo número de puntos de daño que el personaje tenga sin consolidar, lo que sea menor, y se le considera incapacitado.

## SHOCK Y DAÑO CONSOLIDADO

Cuando la situación de peligro ha pasado y el personaje recibe algo de atención médica o tiene la oportunidad de descansar, la mitad del daño marcado con barras (/) en la ficha de personaje se recupera y se consolida el resto marcándolo con aspas (x). El daño consolidado refleja daño real, huesos rotos, heridas sin cicatrizar, infecciones, etcétera, y solo se recuperara lentamente, con descanso y atención médica.

## CURACIÓN

Para que un personaje se cure correctamente, debe pasar al menos un 75% del tiempo de recuperación en reposo, sin realizar actividades físicas duras. Si no es así, se considerará que está un estado de salud peor de lo que realmente está al recuperar puntos de resistencia. Si la recuperación se realiza bajo supervisión médica, el personaje obtiene el aspecto temporal “bajo supervisión médica” que podrá usar en las tiradas de recuperación:

- **Sano:** Recupera todos los puntos tras un descanso de ocho horas de sueño o equivalente.

- **Herido:** Cada semana una prueba de Aguante a dificultad 10, si tiene éxito recupera tantos puntos como C. Con un crítico o activando un aspecto adecuado positivo, recuperará M. Activando un aspecto negativo recuperará m. Con pifia recibirá tanto daño consolidado como M.

- **Incapacitado:** Cada mes una prueba de Aguante a dificultad 15, si tiene éxito recupera tantos puntos como m. Con un crítico o activando un aspecto adecuado positivo, recuperará C. Activando un aspecto negativo no recuperará nada. Con pifia recibirá tanto daño consolidado como M.

## CORDURA

**Entereza** es una medida de la capacidad del personaje para soportar y asimilar su exposición a los eventos terroríficos.

**Estabilidad Mental** representa el estado actual de la psique del personaje. Es su cordura, entendida como salud mental, a la hora de enfrentarse o asimilar los horrores primigenios.

Cuando el personaje es testigo de algo sobrenatural debe hacer una prueba de Entereza guiándose por las dificultades y efectos de la siguiente tabla. El desequilibrio menor se aplica si supera la prueba y el mayor si no lo hace.

Exposición	Dificultad	Desequilibrio	
		Menor	Mayor
Desasosiego	Fácil	0	1
Estupor	Media	1	m
Miedo	Media	m	M
Pánico	Difícil	C	CM
Horror	Muy difícil	M	mCM

Cada vez que un personaje sufra desequilibrio mental, se compara la cantidad de desequilibrio sufrido con la Entereza del personaje. Si es igual o mayor, deberá superar una prueba de Entereza a dificultad 12 para encajar la experiencia. Si falla, sufrirá un **trauma** y perderá de inmediato todos sus puntos restantes de Estabilidad Mental. Si tiene éxito en la prueba o la pérdida es menor que la Entereza del personaje, solo se pierden los puntos de Estabilidad Mental correspondientes.

## ESTADOS MENTALES

- **Cuerdo:** Su estado mental es saludable y perfectamente funcional.

- **Alterado:** Se encuentra nervioso y puede que aterrado, y sufre un -2 a todas sus acciones y a su Defensa.

- **Trastornado:** Tiene una penalización de -5 a todas las acciones y a su Defensa.

- **Enloquecido:** Un personaje que ha perdido todos sus puntos de Estabilidad Mental esta enloquecido y entra en una crisis nerviosa. El personaje en esta situación queda fuera del control del jugador que lo interpreta, pasando a estar catatónico a actuar de manera errática e incoherente.

## ESTABILIZAR LOCURA

Cada turno que pase enloquecido, el personaje deberá superar una prueba de Entereza a dificultad 15 o la mente del personaje simplemente se desconectará para siempre o lo empujara a una muerte inevitable. Si el personaje obtiene un éxito crítico en una de estas pruebas o se activa un aspecto positivo adecuado caerá inconsciente y pasará al estado trastornado.

Un personaje puede sacar a otro del estado enloquecido (es decir, estabilizarlo mentalmente) si supera una prueba de Entereza a dificultad 15. Si se trata de alguien sentimentalmente cercano al personaje, podrá tratar de sacarlo de ese estado con una prueba de Voluntad más Interacción a dificultad 12. También puede intentarlo otro personaje mediante una habilidad de adecuada. Si tiene éxito, el personaje enloquecido recupera tantos puntos de Estabilidad Mental como el resultado del dado m (o el máximo de puntos de desequilibrio que tenga sin consolidar, lo que sea menor) y pasara al estado trastornado.

Si el personaje pierde la consciencia por cualquier razón mientras esta enloquecido (por daño sufrido, drogas, venenos, etcétera) dejara igualmente de estar enloquecido y pasara a estar trastornado, siguiendo las reglas normales de tensión y desequilibrio consolidado que se explican a continuación.

## ESTRÉS Y DESEQUILIBRIO CONSOLIDADO

Cuando el personaje tiene la oportunidad de descansar, la mitad de los puntos de Estabilidad Mental marcados con barras (/) en la ficha de personaje se recupera y se consolida el resto marcándolo con aspas (x). El desequilibrio mental consolidado refleja locura real, recuerdos imborrables, traumas, etc., y para recuperarlo será necesario tiempo de sosiego, ayuda psicológica o psicofármacos.

## CURACIÓN

Los tiempos de recuperación indicados han de ser para un periodo con reposo mental adecuado, si esto no se cumple la recuperación se tratará como una de gravedad superior. Si la recuperación se realiza bajo supervisión médica, el personaje obtiene el aspecto temporal “bajo supervisión psicológica” que podrá usar en las tiradas de recuperación:

- **Sano:** Recupera todos los puntos tras una semana sin sobresaltos.

- **Herido:** Cada mes una prueba de Entereza a dificultad 10, si tiene éxito recupera tantos puntos como C. Con un crítico o activando un aspecto adecuado positivo, recuperará M. Activando un aspecto negativo recuperará m. Con pifia recibirá tanto daño consolidado como M.

- **Incapacitado:** Cada mes una prueba de Aguante a dificultad 15, si tiene éxito recupera tantos puntos como m. Con un crítico o activando un aspecto adecuado positivo, recuperará C. Activando un aspecto negativo no recuperará nada. Con pifia recibirá tanto daño consolidado como M.

# MAGIA

## HABILIDADES ARCANAS

Las habilidades arcanas (magia y poderes) se usan como cualquier otra habilidad del juego. Dependiendo del efecto a conseguir varía la dificultad y las pérdidas de estabilidad mental según la siguiente tabla:

Uso habilidad arcana	Prueba	Puntos estabilidad mental por uso hab. arcana	Terror por ver uso hab. arcana
Menor	Vol + hab. arcana (dif. fácil)	<b>m</b> (1 si se activa un aspecto)	Desasosiego (dif. 10, <b>0/1</b> )
Intermedio	Vol + hab. arcana (dif. media)	<b>C</b> (2 si se activa un aspecto)	Estupor (dif. 12, <b>1/m</b> )
Mayor	Vol + hab. arcana (dif. difícil)	<b>M</b> (3 si se activa un aspecto)	Miedo (dif. 15 <b>m/M</b> )

## PODERES SUPERIORES

Para usar un Poder Superior de un tomo es necesario superar una prueba de Voluntad + Ocultismo con una dificultad de 25. Invocar un poder superior acarrea una complicación concreta.

Los participantes en el ritual pierden **mC** de Estabilidad Mental, y quien lo presencia debe realizar una prueba de Entereza por Pánico.

Si no se consigue la prueba no se pierde Estabilidad mental, pero si los materiales y el tiempo invertido.

Si se pifia, algo malo ocurre... a discreción del director de juego.

Si se realiza el ritual entre varios cultistas cada uno puede tirar por Voluntad + Ocultismo. Con solo un éxito el ritual tiene éxito.

## OBJETOS CON PODERES

Para utilizar las habilidades arcanas de un objeto, el personaje ha de saber usarlo, y realiza entonces las pruebas con su Voluntad + la habilidad arcana del objeto. El objeto además puede tener aspectos y/o complicaciones que se pueden usar como cualquier aspecto.

## TOMOS

### Extraer información de un tomo

- El jugador puede usar el Ocultismo de un tomo en vez del suyo propio para obtener información, pero éste se verá limitado por la suma de su Intelecto y una habilidad de Cultura apropiada o la propia habilidad de Ocultismo si es apropiada.

- Consultar un tomo requiere tantas horas como el doble del valor de Ocultismo del libro que se pretende aprovechar.

- Se realiza una prueba de Intelecto + la habilidad adecuada. Si se obtiene éxito se puede usar el valor escogido de ocultismo, y con un crítico se podrá usar el valor de ocultismo completo del mismo.

- Se pierde tanta Estabilidad Mental como el valor m de la tirada.

### Poderes Superiores

- Asimilar el ritual necesario para acceder a algún poder superior del tomo se realiza una prueba de Intelecto + la habilidad adecuada frente a una dificultad igual a la complejidad del tomo + 5.

- Requiere tantos días como el triple del valor de complejidad del tomo.

- El personaje perderá tanta Estabilidad Mental como el valor C obtenido.

### Hechizos y Fórmulas Mágicas

- No podrá usarse ninguna habilidad arcana cuyo puntuación sea superior a la del Intelecto + habilidad de Ocultismo del personaje. Para esta finalidad no se puede usar el Ocultismo de este tomo, pero sí de otro.

- Requiere tantas horas como la complejidad del tomo multiplicada por el valor de la Habilidad Arcana.

- Se realiza una prueba de Intelecto + Ocultismo con una dificultad igual a la complejidad del tomo.

- Se pierden tantos puntos de Estabilidad mental como el valor m de la tirada.

Una vez aprendida, el personaje podrá usar la habilidad arcana rápidamente, como una acción normal, pero necesita tener el libro delante para seguir los pasos indicados.

## DEGENERACIÓN

Un personaje **gana puntos de Degeneración**:

- Siempre que la suma de Habilidades Arcanas más la Habilidad de Ocultismo alcance un múltiplo de cinco el personaje gana un punto de Degeneración.

- Si activa un aspecto para una acción con una habilidad arcana, puede ganar un punto de Degeneración en vez de gastar un punto dramático. El director puede forzar este, pero el personaje recibe un punto dramático.

- Si el personaje pierde todos sus puntos de Estabilidad Mental debido a la exposición a los mitos, gana un punto de degeneración. Si el personaje pierde todos sus puntos de Resistencia debido a daño sobrenatural, gana un punto de degeneración.

Cada vez que un personaje **gane puntos de degeneración puede**:

- Trasladar un punto de una característica a otra, o Redistribuir libremente dos puntos de habilidades (siempre que las puntuaciones en ocultismo o habilidades arcanas no bajen), o

- Cambiar un aspecto o hito, para reflejar su degeneración, o

- Disminuir en uno su puntuación de Drama y repartir cuatro puntos entre habilidades arcanas y ocultismo; o dos puntos entre estas habilidades y uno para incrementar una característica.

- Además, debe restar sus puntos de degeneración de cualquier pérdida de Estabilidad Mental que sufra.