

AYUDAS DE JUEGO

Creación de personajes págs. 38 y 39

Tabla de resistencia pág. 59

HERIDAS FÍSICAS

—ÁCIDO—

Ácidos débiles: 1D3 - 1 puntos de daño por asalto.

Ácidos fuertes: 1D4 puntos de daño por asalto.

Ácidos muy fuertes: 1D6 puntos de daño por asalto.

—EXPLOSIONES—

El efecto se calcula en base a la fuerza de la carga explosiva y el radio del efecto en metros. Ejemplo: un cartucho de dinamita causa 5D6 puntos de daño en los dos primeros metros de radio, 4D6 en los metros tres y cuatro, 3D6 en los metros cinco y seis, y así, sucesivamente. El daño recibido por cada víctima se calcula por separado. Duplicar la carga explosiva incrementa el daño causado y el radio en un 50%.

—FUEGO—

Las quemaduras graves (aquellas cuyo daño total supera la mitad de los puntos de vida del personaje), causan la pérdida de puntos de APA, CON o DES, además del daño habitual.

Fuegos pequeños: 1D6 puntos de daño por asalto. Tirada de Suerte para evitar que la ropa o el pelo se incendien. Tirada de Suerte o de Primeros auxilios para apagar el fuego sobre el personaje.

✳ **Hoguera grande:** 1D6 + 2 puntos de daño por asalto. Pelo y ropa en llamas.

✳ **Habitación en llamas:** 1D6 + 2 puntos de daño por asalto. Tirada de Suerte cada asalto para no comenzar a asfixiarse.

✳ **Conflagración:** son mortales y cada una se trata como un caso especial.

—ASFIXIA—

En el primer asalto, hay que tener éxito en una tirada de CON × 10 en 1D100. En el segundo, la tirada es de CON × 9; en el tercero, CON × 8, y así, sucesivamente, hasta un mínimo de CON × 1 cada asalto.

Un fallo causa 1D6 puntos de daño al personaje, más 1D6 adicionales cada nuevo asalto hasta que lo rescaten o muera. Cuando se falla, ya no se realizan nuevas tiradas.

—CAÍDAS—

Por cada 3 m (o fracción), a partir de los 3 primeros metros: +1D6 al daño de la caída. Si se tiene éxito en una tirada de Saltar al dejarse caer, la pérdida de puntos de vida es 1D6 menor.

—ENVENENAMIENTO—

Se enfrenta la POT del veneno contra la CON de la víctima en la "Tabla de resistencia". Consultar "Ejemplos de venenos" en la siguiente página.

Si la POT vence en la tirada, el veneno surte efecto y, normalmente, causa un daño igual al total de la POT.

Si vence la CON, el daño es igual o menor a la mitad de la POT.



INGRESOS ANUALES DEL INVESTIGADOR

Para la Era Victoriana, lanza 1D10: un resultado de 1 = 500 \$ con alojamiento y pensión completa, 2 = 1.000 \$, 3 = 1.500 \$, 4 = 2.000 \$, 5 = 2.500 \$, 6 = 3.000 \$, 7 = 4.000 \$, 8 o 9 = 5.000 \$, 10 = 10.000 \$.

Para los Años 20, lanza 1D10: un resultado de 1 = 1.500 \$ con alojamiento y pensión completa, 2 = 2.500 \$, 3 o 4 = 3.500 \$, 5 = 4.500 \$, 6 = 5.500 \$, 7 = 6.500 \$, 8 = 7.500 \$, 9 = 10.000 \$, 10 = 20.000 \$.

Para la Actualidad, lanza 1D10: un resultado de 1 = 15.000 \$, 2 = 25.000 \$, 3 = 35.000 \$, 4 = 45.000 \$, 5 = 55.000 \$, 6 = 75.000 \$, 7 = 100.000 \$, 8 = 200.000 \$, 9 = 300.000 \$, 10 = 500.000 \$.

El personaje tiene también propiedades y otras posesiones por un valor igual a sus Ingresos anuales $\times 5$ (un investigador de la Actualidad que gane 55.000 \$, tendría un total de 275.000 \$ en posesiones). Una décima parte de este total está guardada en el banco como dinero en efectivo. Otra décima parte se halla en forma de acciones o bonos convertibles en efectivo en unos 30 días. El resto, corresponde a libros antiguos, una casa o lo que resulte apropiado para el investigador.

CATEGORÍAS DE HABILIDAD

Algunas habilidades pertenecen a más de una categoría (dependiendo del uso que se les dé).

Comunicación (C): Arte, Charlatanería, Crédito, Disfrazarse, Lengua propia, Oficio, Otras lenguas, Persuasión, Psicología, Regatear.

Físico (F): Ametralladora, Arte, Artes marciales, Conducir maquinaria, Discreción, Equitación, Esquivar, Lanzar, Nadar, Ocultarse, Saltar, Tregar.

Intelecto (I): Antropología, Arqueología, Arte, Astronomía, Biología, Buscar libros, Ciencias ocultas, Contabilidad, Derecho, Farmacología, Física, Geología, Historia, Historia natural, Informática, Medicina, Mitos de Cthulhu, Orientarse, Psicoanálisis, Química.

Manipulación (M): Arma corta, Arte, Cerrajería, Conducir automóvil, Conducir carruaje, Disfrazarse, Electricidad, Electrónica, Escopeta, Fotografía, Fusil, Mecánica, Ocultar, Oficio, Pilotar, Primeros auxilios, Subfusil.

Percepción (P): Arte, Descubrir, Escuchar, Seguir rastros.

EJEMPLOS DE VENENOS

Veneno	Tiempo de efecto	POT	Síntomas
Amanita	6 a 24 horas	15	Dolores gástricos violentos, vómitos, ictericia
Arsénico	1/2 hora a 24 horas	16	Ardores, vómitos, diarrea violenta
Belladona	2 horas a 2 días	16	Taquicardia, dificultad en la visión, convulsiones
Cianuro	1 a 15 minutos	20	Vértigo, convulsiones, desmayo
Cloroformo	1 asalto	15	Inconsciencia, respiración pausada
Cobra	15 a 60 minutos	16	Convulsiones, fallo respiratorio
Crótalo	15 a 60 minutos	10	Vómitos, espasmos violentos, visión amarilleada
Curare	1 asalto	25	Parálisis muscular, fallo respiratorio
Escorpión	24 a 48 horas	9	Dolor intenso, debilidad, hemorragias
Estricnina	10 a 20 minutos	20	Contracciones musculares violentas, asfixia
Hidrato de cloral	1 a 3 minutos	17	Inconsciencia durante 1 hora; cada dosis adicional incrementa la duración en 1 hora y añade 10% a la probabilidad de un fallo respiratorio
Rohipnol, etc.	15 a 30 minutos	18	Inodoro, insípido, inconsciencia durante 4 a 8 horas
Somníferos	10 a 30 minutos	6	Sueño normal; cada dosis adicional añade 5% a la probabilidad de un fallo respiratorio
Viuda negra	2 a 8 horas	7	Escalofríos, sudores, náusea

EJEMPLOS DE PÉRDIDAS DE CORDURA

<u>Pérdida de Cordura*</u>	<u>Situación horrible o desconcertante</u>
0/1D2	Sorpresa al encontrar los restos mutilados de un animal
0/1D3	Sorpresa al encontrar un cadáver
0/1D3	Sorpresa al encontrar un fragmento de un cadáver
0/1D4	Ver manar una corriente de sangre
1/1D4 + 1	Encontrar un cadáver humano mutilado
0/1D6	Despertar en el interior de un ataúd
0/1D6	Presenciar la muerte de un amigo
0/1D6	Ver a un gul
1/1D6 + 1	Encontrarse con alguien a quien se sabe muerto
0/1D10	Ser sometido a fuertes torturas
1/1D10	Ver un cadáver alzarse de su tumba
2/2D10 + 1	Ver caer del cielo una cabeza gigante seccionada

**Pérdida por un éxito/un fallo en la tirada*

LOCURA

LOCURA TEMPORAL: 5 o más puntos de Cordura perdidos en una misma tirada. Consultar las posibles locuras en las tablas de la página siguiente. La de corta duración afecta al investigador durante 1D10 + 4 asaltos de combate y la de larga duración, durante 1D10 × 10 horas de tiempo de juego. Antes de que el guardián consulte las tablas de locura temporal, el jugador debe realizar una tirada de Idea y, si tiene éxito, el investigador resulta afectado por la locura.

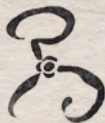
LOCURA INDEFINIDA: pérdida en una hora de tiempo de juego del 20% o más de los puntos de Cordura que le quedasen al personaje al dar comienzo esa hora. Los efectos duran 1D6 meses, o lo que determine el guardián, que debe ponerse de acuerdo con el jugador para escoger un trastorno mental adecuado.

LOCURA PERMANENTE: al reducirse a 0 los puntos de Cordura. Los efectos pueden durar años, si es que no son permanentes. El guardián y el jugador deben ponerse de acuerdo para escoger un trastorno mental adecuado.

SIGNOS Y SÍMBOLOS



SÍMBOLO
ARCANO



SIGNO
AMARILLO



PENTÁGONO
PNAKÓTICO

LOCURA TEMPORAL (CORTA DURACIÓN)

Lanzar 1D10

<u>N.º</u>	<u>Resultado</u>
1	Desmayo o gritos incontrolables
2	Estampida
3	Histerismo físico o explosión emocional (risa, llanto, etc.)
4	Habla balbuceante, incoherente o rápida, o bien logorrea (torrente de habla coherente)
5	Fobia intensa, quizá capaz de paralizar al investigador
6	Manía homicida o suicida
7	Alucinaciones o ilusiones
8	Ecopraxia/ecolalia (el investigador hace/dice lo que los demás hacen/dicen a su alrededor)
9	Apetito extraño o pervertido (tierra, lodo, canibalismo, etc.)
10	Estupor (asume posición fetal y permanece ajeno al entorno) o catatonía (puede estar erguido pero no demuestra voluntad ni interés; se le puede dirigir o forzar a realizar acciones sencillas, pero no lleva a cabo ninguna de forma independiente)

LOCURA TEMPORAL (LARGA DURACIÓN)

Lanzar 1D10

<u>N.º</u>	<u>Resultado</u>
1	Amnesia (consultar la pág. 168) o estupor/catatonía
2	Fobia severa (puede huir, pero ve el objeto de su obsesión por todas partes)
3	Alucinaciones
4	Deseos sexuales extraños (exhibicionismo, ninfomanía o satiriasis, teratofilia, etc.)
5	Fetichismo (el investigador se aferra a un objeto, tipo de objeto o persona, como si se tratase de un manto protector)
6	Tics o temblores incontrolables, o incapacidad de comunicarse por medio del habla o la escritura
7	Ceguera o sordera psicósomáticas, o pérdida del uso de un miembro o miembros
8	Psicosis reactiva breve (incoherencia, ilusiones, comportamiento aberrante o alucinaciones)
9	Paranoia temporal
10	Rituales compulsivos (lavarse las manos constantemente, rezar, caminar a un ritmo determinado, no pisar nunca las rendijas entre baldosas, comprobar constantemente el arma, etc.)

SIGNOS Y SÍMBOLOS



SIGNO DE LA
MADRE OSCURA



SIGNO
DE KOTH



SIGNO
DE EIBON