

NÉMESIS

JUGAR A ROL EN UN MUNDO ATERRADOR

Créditos

Sistema ORE creado por Greg Stolze, reglas escritas por Dennis Detwiller, Greg Stolze y Shane Ivey, corregido por Greg Stolze, Shane Ivey, Adam Crossingham y Dan Harms.

Delta Green creado por Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy y John Tynes.

Agradecimientos especiales a Shane Ivey, Greg Stolze, Adam Crossingham, Dan Harms y a todos los que han apoyado nuestro trabajo.

Visita www.arcdream.com y www.detwillerdesign.com para descargas gratuitas y noticias sobre futuros lanzamientos.

This is a work of fiction. Any similarity with actual people and events, past or present, is purely coincidental and unintentional except for those people and events described in historical context. The game mechanics of NEMESIS are ©2006 Greg Stolze. All other written material in the book is ©2006 Dennis Detwiller and Greg Stolze. Delta Green is ©2006 The Delta Green Partnership. Except for purposes of review, no portion of this work may be reproduced except for private use (this disallows any reproduction for profit). All rights reserved worldwide by their respective holders.

Créditos de la edición española

Traducido por Aitor Solar (Entropía) para Leyenda.net, con permiso de los autores.

Visita www.leyenda.net para hallar más material sobre los Mitos de Cthulhu.

ÍNDICE

Índice.....	2
Bienvenido a NÉMESIS	3
¿Qué necesitas para jugar a NÉMESIS?	3
¿Qué constituye un personaje de NÉMESIS?	3
Capítulo I: El motor ORE	5
Reserva de dados y series coincidentes	5
Las reglas fundamentales	5
Resolver tiradas básicas de reserva de dados	5
Dados Expertos y de Triunfo	6
Tiradas estáticas y dinámicas	7
Simplicidad o dificultad	7
Capítulo II: Características y habilidades.....	10
Características.....	10
Habilidades	13
Capítulo III: El nivel de locura.....	16
Los indicadores.....	16
Enfrentarse al horror	16
Tiradas con éxito	17
Tiradas fallidas	18
Recuperarse.....	20
Capítulo IV: Combate.....	23
Las tres fases del turno de combate	23
Daño	23
Combate cuerpo a cuerpo	25
Combate a distancia.....	28
Capítulo V: Armas, blindaje y objetos	30
Blindaje	30
Dañar objetos.....	31
Cualidades de las armas	31
Armas básicas	33
Armas de fuego avanzadas.....	34
Armas de cuerpo a cuerpo avanzadas	34
Capítulo VI: Otras amenazas.....	36
Impacto.....	36
Frío	36
Asfixia y ahogamiento	37
Electrocución	37
Veneno	37
Capítulo VII: Creación de personajes	39
La lista de la compra	39
Mejora del personaje.....	44
Capítulo VIII: Amenazas de los Mitos	46
El más vivo espanto.....	46
Exteriores (Hongos de Yuggoth, Mi-go).....	46
Hombres serpiente	47
Gules.....	47
Profundos	47
Shoggoths	48

BIENVENIDO A NÉMESIS

NÉMESIS está pensado para combinar la velocidad y mortandad del sistema One Roll Engine (tal como aparece en *GODLIKE* y *WILD TALENTS*) y el Nivel de Locura (como aparecía en *Unknown Armies*) para recrear la atmósfera que encontramos en los clásicos de terror. *NÉMESIS* es un juego de horror oscuro, diseñado para emular las obras de H.P. Lovecraft, Stephen King, Ambrose Bierce, Brian Lumley y William Peter Blatty, además de ambientaciones como Delta Green y la Gilchrist Trust, en un juego de rol.

Está diseñado para cubrir todos los periodos de juego desde comienzos del siglo XX a la actualidad, y contiene reglas que cubren la magia, los monstruos, los vehículos y el armamento. Es un recurso de juego completo para jugar cualquier cosa desde una aventura en los años 20 en lo más profundo de África a una investigación de *Delta Green* en una nave alienígena abatida. En resumen, es una herramienta creada para responder a la necesidad de un sistema de juego de horror actualizado. Llamamos a este motor optimizado *ORE Oscuro*.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR A NÉMESIS?

No necesitas gran cosa para jugar a *NÉMESIS* aparte del libro básico. Primero, necesitarás la cantidad oportuna de dados de diez caras. Podrás encontrarlos en casi cualquier tienda de juegos o de cómics. Aunque es posible jugar a *NÉMESIS* con sólo un dado de diez caras (¡con algo de papel en sucio o muy buena memoria!), recomendamos que tengas al menos veinte dados a mano. Así varios jugadores podrán hacer sus tiradas a la vez.

También necesitarás papel en sucio y lápices para apuntar cosas y dibujar mapas e imágenes. Y fotocopias de la hoja de personaje de *NÉMESIS*, que aparece en la parte posterior del libro y en nuestra web (www.arcdream.com), sobre la cual puedes apuntar las características, poderes y posesiones de tu personaje.

Si eres del Director de Juego (o DJ, para abreviar), como vas a guiar la partida necesitarás toda la información, mapas y características de juego que hayas preparado para la aventura en cuestión.

Aparte de eso, todo lo que necesitas llevar a la mesa es tu imaginación.

¿QUÉ CONSTITUYE UN PERSONAJE DE NÉMESIS?

Antes de adentrarnos en los detalles de *NÉMESIS*, explicaremos lo básico, los componentes esenciales de todo personaje.

CARACTERÍSTICAS

Las características describen las cualidades básicas de todo personaje. Te indican lo fuerte y listo que es tu personaje, la coordinación y capacidad de mando que posee, lo bien que se relaciona y lo consciente que es de su entorno.

Las características son *Cuerpo*, *Coordinación*, *Sentidos*, *Mente*, *Mando* y *Empatía*, y se miden en dados. Para los seres humanos normales, van de 1 a 5 dados. Para criaturas inhumanas o humanos mejorados de forma sobrenatural pueden llegar hasta a 10 dados (consulta *Lo sobrenatural* más abajo).

HABILIDADES

Las habilidades son capacidades específicas que se han aprendido, como conducir un coche o hablar vietnamita. Al igual que las características, se miden en dados y van de 1 a 5 para los seres humanos normales, o hasta 10 para criaturas inhumanas o humanos mejorados de forma sobrenatural (consulta *Lo sobrenatural* más abajo).

Toda habilidad se basa en una característica. Conducir un coche a alta velocidad por una esquina requiere equilibrio y una buena coordinación psicomotriz, además de la habilidad de Conducir, por lo tanto esta habilidad se basa en la característica de Coordinación. Y así todas.

EL NIVEL DE LOCURA

Todo personaje comienza con cuatro categorías de estabilidad mental, los cuatro pilares que sostienen el pensamiento sano y productivo: el Nivel de Locura. Estas categorías son *Violencia*, *Antinatura*, *Ego* e *Indefensión*. Casa una de ellas representa la resistencia a cierto tipo de locura. Cuando un personaje se ve sujeto a esa clase de influencia, debe resistir o perderá estabilidad de una o más de esas categorías. Si pierdes un poco, serás inestable. Si pierdes todos perderás el juicio.

LO SOBRENATURAL

Aunque casi todos los personajes poseen características, habilidades y un Nivel de Locura, sólo ciertos personajes están en contacto con lo sobrenatural, cosas que la humanidad no está preparada para conocer. Hay tres tipos de puntuaciones sobrenaturales: características mejoradas, habilidades mejoradas y hechizos (las criaturas inhumanas pueden poseer otras capacidades sobrenaturales). El término *sobrenatural* lo incluye todo, significa algo más allá de la comprensión común de la humanidad, y abarca tanto la superciencia como las ciencias ocultas.

Las características y habilidades sobrenaturales son características y habilidades normales pero incrementadas hasta niveles asombrosos. Una característica sobrenatural en *Cuerpo* te proporciona una fuerza sobrehumana; una habilidad sobrenatural en armas de fuego te permite disparar con una precisión inconcebible.

Los hechizos, la tercera variedad, son capacidades que manipulan algún tipo de poder exterior para realizar acciones asombrosas, y sólo aquellos con acceso a lo sobrenatural pueden poseerlos. Volar a voluntad o la capacidad de convertir a la gente en polvo son hechizos. Los hechizos se miden en dados, de 1 a 10, pero a diferencia de las habilidades no se basan en ninguna característica. Los hechizos van por su cuenta.

RESERVAS DE DADOS

Tanto si estás usando un hechizo como si se trata de una característica por sí misma o una característica y una habilidad, toda acción importante y complicada se resuelve con una tirada de dados de diez caras a la que llamamos reserva de dados. Ninguna reserva de dados tiene jamás más de diez dados. Si algunos dados coinciden en su resultado, la acción tiene éxito. Cuantos más dados coincidan (lo que llamaremos la “anchura” de la tirada) y más alto sea el número que muestran (llamado la “altura”), mejor. Una serie coincidente de unos es buena, pero una serie de dieces es mucho mejor.

En combate, es la anchura de la tirada de ataque la que determina la cantidad de daño y qué ataque va primero. La altura de la tirada de ataque determina que zona de la víctima sufre el daño. Fuera del combate, la anchura de la tirada determina cuánto dura la acción (y en ocasiones

otras cosas, como cuánto daño se cura con una tirada de *Mente + Primeros Auxilios*). La altura de una tirada que no sea de combate determina la calidad del éxito.

LOCALIZACIONES DE IMPACTO, CASILLAS DE HERIDAS Y DAÑO

Las localizaciones de impacto indican la región en la que recibes del daño cuando un ataque te alcanza. La mayoría de los personajes tienen seis localizaciones de impacto: pierna izquierda, pierna derecha, brazo izquierdo, brazo derecho, tronco y cabeza. Cada localización de impacto posee un número de casillas de herida que se van llenando al sufrir daño. Si las casillas de una localización se llenan de daño ligero (llamado de *Contusión*), esta queda inutilizada temporalmente (o caes inconsciente). Si todas las casillas se llenan de daño más serio (llamado *Letal*), quedas lisiado de forma permanente o mueres.

CAPÍTULO I: EL MOTOR ORE

Las reglas de *NÉMESIS* buscan velocidad y realismo sin sacrificar la consistencia ni exigir interminables series de tiradas. A estas reglas se las llama el “One Roll Engine” u ORE, y originalmente se desarrollaron para un juego de acción de superhéroes en tiempo de guerra llamado *GOD-LIKE: Superhero Roleplaying in a World On Fire, 1936-1946*, y permite un ritmo de juego rápido y emocionante al obtener con una sola tirada de dados toda la información necesaria (velocidad, nivel de logro, localización de daño, todo lo que haga falta saber).

Esta variante de ORE está pensada específicamente para las partidas de horror oscuro, y como tal incorpora cambios significativos sobre sus predecesoras. Incluye también un detallado sistema para determinar la cordura, el Indicador de Locura (tal como apareció en *Unknown Armies*). Solemos llamar *ORE Oscuro* a las reglas de *NÉMESIS*.

RESERVA DE DADOS Y SERIES COINCIDENTES

Cuando un personaje de *NÉMESIS* trata de hacer algo (aunque sea algo complicado), se lanza un número de dados de diez caras (a los que nos referiremos como “d” para abreviar, por lo que “6d” significa seis dados) para determinar si su acción tiene éxito. A los dados que tiras se les llama reserva de dados (si has jugado a *GODLIKE*, *Vampiro: La Mascarada* o *La Leyenda de los Cinco Anillos* ya estarás familiarizado con ese concepto).

Cuando tires, trata de conseguir *dados coincidentes*. Si sacas una serie coincidente (un grupo de dos o más dados con el mismo número), tu acción tiene éxito. Cuanto más alto sea el número que muestren, y cuantos más dados coincidentes haya, mejor. Si no sacas ningún dado coincidente, tu acción falla.

Existen algunos pequeños trucos que pueden aumentar tus posibilidades de éxito o mejorar una tirada exitosa, pero a grandes rasgos esto es lo principal.

Ejemplo: *Michael Rook hace frente al doctor Turnbridge junto a la pared del acantilado. Rook trata de retener al doctor demente antes de que logre tirarse por el precipicio. La característica que gobierna la lucha es Cuerpo, y el Cuerpo de Rook es de tres dados de diez caras (o 3d). La habilidad implicada es la de Lucha y Rook tiene 2d. Por lo tanto tiene cinco dados, o 5d, en su reserva de dados de Cuerpo + Lucha.*

Rook tira 5d. Si saca 2, 2, 5, 6 y 9 logra inmovilizar a Turnbridge contra el suelo; los doses coincidentes significan un éxito. Pero si obtuviera 1, 2, 5, 6 y 9 fallaría porque ninguno de los dados que ha tirado coincide con los demás.

LAS REGLAS FUNDAMENTALES

En *NÉMESIS* hay un par de reglas que siempre debes tener en mente, no importa cuánto modifiques el sistema para adaptarlo a tu estilo particular. La mayoría de las reglas se pueden cambiar o dejar de lado sin problemas, pero si cambias estas normas fundamentales podrían aparecer problemas imprevistos. Todo en *NÉMESIS* es modificable,

pero deberías tratar estas reglas con mucho cuidado pues alterarlas puede afectar gravemente a la experiencia de juego.

REGLA Nº1: TIRA SÓLO CUANDO UNA TAREA SEA DIFÍCIL O EL RESULTADO IMPORTANTE

Por muchas cosas ingeniosas que se puedan hacer con las tiradas de dados en *NÉMESIS*, sólo deberías tirar cuando se cumplan dos requisitos.

Primero, lanza una reserva de dados sólo si la acción posee una dificultad tal que una persona normal sin adiestramiento probablemente no pudiera llevarla a cabo. Si una acción es trivialmente sencilla, no tiene sentido tirar por ella. Un juego en el que cada acción requiriera una tirada (como al atarte los cordones de los zapatos, preparar el café o leer el periódico) sería verdaderamente tedioso. De forma similar, si intentas algo absurdo (“¡Voy a derribar el sol de un disparo!”) tampoco tiene sentido tirar, porque por muy bien que lo hagas no vas a conseguirlo.

Segundo, tira sólo si el resultado es importante para el juego. Al fin y al cabo, hay acciones desafiantes pero irrelevantes. Puede que te apetezca dejar mal a uno de tus compañeros venciénolo en una partida de ajedrez, y podéis tirar los dos para ver quién lo hace mejor, pero a no ser que esté en juego algo relevante, no es necesario.

Si eres un jugador, no lances dados a no ser que el DJ te pida que lo hagas. Y si no te permite realizar una tirada cuando tú crees que deberías hacerla, menciónalo pero síguete la corriente y confía en su buen juicio. Después de todo, sólo el DJ sabe lo que vendrá a continuación en la partida.

REGLA Nº2: NUNCA TIRES MÁS DE DIEZ DADOS

Cuantos más dados tires, mayor probabilidad de éxito tendrás. De hecho, si sólo lanzas uno, no hay posibilidad de que lo consigas. Pero si tiras once o más, no hay posibilidad de fracaso. En *NÉMESIS* nunca, nunca lanzarás más de diez dados. Aunque tu suma de característica más habilidad supere los 10d, el exceso de dados se pierde.

Por supuesto, en ocasiones es importante determinar el nivel de éxito, en especial cuando se ha de comparar con el de otros. Para algunos tipos de acciones usamos unos dados especiales que están reservados para personajes importantes, criaturas inhumanas o seres sobrenaturales, llamados dados Expertos (“de”) y dados de Triunfo (“dt”), consulta la página 6 para los detalles.

Recuerda: *Bajo ninguna circunstancia tirarás más de diez dados.*

RESOLVER TIRADAS BÁSICAS DE RESERVA DE DADOS

El objetivo de lanzar una reserva de dados es conseguir series coincidentes: que dos o más dados de la reserva muestren el mismo número. Si lo consigues, la acción tiene

éxito. No obstante, existen distintos niveles de éxito: algunos son más rápidos, más letales o simplemente mejores que otros. Y a veces otras personas o fuerzas estarán trabajando en tu contra, para impedir tu éxito, por lo que incluso si en circunstancias normales hubieras alcanzado el triunfo, su éxito cancela el tuyo.

En *NÉMESIS* cada tirada de dados posee dos medidas de éxito: la *altura* y la *anchura*.

La altura es la calidad de la acción, la anchura es la velocidad de la acción.

La *altura* es el número que aparece en los dados coincidentes. Si sacas dos cincos, la altura de la tirada es de 5. La altura es una medida de la calidad del éxito: cuanto más “alta” sea la tirada, mejor será el éxito. Una acción exitosa con una altura de 10 será más eficaz que otra con una altura de 5.

La *anchura* es el número de dados coincidentes. Si sacas cuatro seises, la anchura de la tirada será de 4. La anchura se refiere normalmente a la velocidad: cuanto más ancha sea la tirada, más rápido será el éxito. Pero en combate, la anchura también determina el daño. Una acción de anchura 4 tiene lugar más rápidamente (y en combate causa más daño) que otra de anchura 3.

El modo abreviado de escribir estos resultados toma la forma “anchura × altura”. Ya sé que parecen matemáticas, pero lo único que significa es que una tirada de dados de anchura 3 y altura 10 se escribe como 3×10, lo que representa un acción rápida y perfectamente ejecutada.

Observa que la altura (la calidad) es básicamente aleatoria, mientras que la anchura (la velocidad o la potencia) rara vez es mayor de 2.

LA BELLE CURVE

A continuación se muestra una sencilla guía de cuáles son tus posibilidades de sacar al menos una serie coincidente en función de cuántos dados tires. Como puedes ver, el beneficio de incrementar una reserva de 8d a 10d no se aproxima siquiera al de incrementarla de 3d a 5d.

Reserva de dados	Posibilidad de una o más coincidencias
2d	10%
3d	28%
4d	50%
5d	70%
6d	85%
7d	93%
8d	98%
9d	99.6%
10d	99.9%

¡REDONDEA HACIA ABAJO!

Ciertas reglas de *NÉMESIS* requieren que dividas puntos o reservas de dados, lo que en ocasiones te dejará con números que no son enteros. En esos casos *redondea siempre hacia abajo*. Hemos visto cómo se montaban algunas feas peleas en grupos de juego por este sencillo asunto, así que ya estás advertido. Si un jugador dice “pues no pone nada sobre eso en el manual”, dirígele aquí:

SIEMPRE SE REDONDEA HACIA ABAJO.

TIEMPO

La anchura de una tirada indica el tiempo que ocupa la acción. En función del tipo de actividad, la escala de tiempos para la tarea se puede medir en turnos de combate, minutos, horas, días o incluso unidades mayores. El DJ determina la escala de tiempos en función de las características específicas de la acción. Por ejemplo, echar abajo una puerta podría llevar turnos, forzar una cerradura minutos, arreglar un coche horas y descodificar una clave compleja, días. Pero existen circunstancias en las que forzar una cerradura podría llevar días, derribar una puerta horas y arreglar un coche minutos; corresponde al DJ definir la escala de tiempos.

Cuando se haya determinado esta escala de tiempos, realiza la tirada oportuna: Cuerpo + Pelea para derribar la puerta, Coordinación + Forzar Cerraduras para forzar la cerradura, Mente + Mecánica para arreglar un coche, Mente + Criptografía para descifrar el código.

Resta de 5 la anchura de la tirada exitosa para calcular cuántas unidades de tiempo lleva completar la tarea.

Por ejemplo, si sacas un 2×3 en tu reserva de Mente + Mecánica y la escala de tiempo está en horas, lleva tres horas arreglar el coche: 5 horas menos la anchura 2 nos da 3. Si tu tirada de Cuerpo + Pelea es de 3×7, tardas dos turnos en derribar la puerta (5–3=2). Si tu tirada de Mente + Criptografía es de 4×2, sólo lleva un día (5–4=1) descifrar el comunicado.

Por mucha anchura que obtengas, una tarea siempre llevará al menos una unidad de tiempo. Aunque saques una anchura de cinco o más, la tarea sigue ocupando un día, hora, minuto o turno.

DADOS EXPERTOS Y DE TRIUNFO

NÉMESIS usa un único tipo de dado (el de diez caras) para todas las tiradas. Pero existen dos modos especiales de tirar los dados: los *dados Expertos* y los *dados de Triunfo*.

Los dados Expertos y de Triunfo son considerablemente más poderosos que los dados normales. Usa los dados normales para resolver las acciones normales, los dados Expertos para resolver acciones de gran pericia y los de Triunfo para las acciones sobrenaturales. Así, los dados Expertos sólo están disponibles para las habilidades y los de Triunfo sólo en las cualidades sobrenaturales: características potenciadas, habilidades potenciadas y hechizos.

Los dados Expertos se abrevian como “de”, por lo que siete dados Expertos serán “7de”. Un dado Experto es especial. Puedes optar por asignarle la altura que quieras (*antes* de tirar el resto de dados de la reserva) o lanzarlo del modo habitual como un dado corriente. Cuando adjudiques un número al dado Experto, hay una condición: a cada dado Experto de tu reserva se le debe asignar un número distinto. Los dados Expertos representan un nivel de aptitud que una persona normal no alcanza fácilmente.

Igual que el resto de dados, los dados Expertos cuentan para el máximo de diez dados. Los dados Expertos también poseen otra ventaja: “anulan” automáticamente penalizaciones de dados. Cada dado Experto anula un penalizador de –1d. E incluso después de comprar la penalización, el

dado Experto no se pierde, sino que se tira como un dado normal. Esto es obligatorio; si te enfrentas a un penalizador de dado y dispones de dados Expertos, debes usar un dado Experto para comprar la penalización.

El lado malo de los dados Expertos es que, aunque son útiles para dirigir las tiradas de reserva hacia cierto resultado, son ciegos. Cuando eliges el número aún no sabes qué vas a sacar en los demás; podrías obtener una serie coincidente o no.

Un dado de Triunfo es como un comodín en el póquer: le asignas el número que quieras *después* de haber tirado los demás dados de la reserva durante la fase de resolución de combate. Esto hace que los dados de Triunfo sean aún mejores que los dados Expertos, ya que cualquier tirada de reserva que disponga al menos de un dado de Triunfo tendrá éxito, y si dispones de dos dados de Triunfo puedes elegir el nivel de éxito que te plazca. Incluso podrías decidir no tener éxito o tenerlo sólo hasta cierto punto, si así lo deseas, un lujo que no permiten los demás dados.

Tal como ocurre con los demás dados, los dados de Triunfo cuentan para el máximo de diez dados. Se abrevian como “dt”, por lo que seis dados de Triunfo serían “6dt”. Puede que hayas reconocido a los dados de Triunfo como los dados de Contoneo de GODLIKE o WILD TALENTS, renombrados. Son la misma cosa, les cambiamos el nombre porque sonaba un poco tonto decir tantas veces “contoneo” en un juego de terror.

Los dados de Triunfo representan una capacidad sobrenaturalmente versátil.

TIRADAS ESTÁTICAS Y DINÁMICAS

Hay dos tipos diferentes de tiradas de reserva de dados: enfrentamientos estáticos y dinámicos.

Un **enfrentamiento estático** se produce cuando estás enfrentándote a una situación u objeto inanimado. La situación es estática en el sentido de que no está cambiando activamente en respuesta a tus acciones, ni trata de hacerte la vida más difícil. Limitate a tirar los dados. Si consigues una serie coincidente, tienes éxito.

Un **enfrentamiento dinámico** se produce cuando estás compitiendo contra otra persona que trata de vencerte o superarte. Participar en una carrera, pelear con navajas, jugar al ajedrez, interrogar a alguien para obtener información o mentir a tu interrogador son ejemplos de enfrentamientos dinámicos. En un enfrentamiento dinámico, tu tirada se enfrenta a la de otra persona: la serie coincidente más ancha acaba antes, pero la más alta gana. Si se empata en anchura, la serie más alta va primero.

¿Qué es más importante, altura o anchura? Eso depende del enfrentamiento. Si es una carrera de atletismo, la anchura (velocidad) es lo que más importa. Un corredor que saque un 4x2 vence a otro que obtenga 2x10; puede que no corra con la elegancia del que ha sacado una altura de 10, pero ha acabado antes. El que gane con un resultado ancho pero bajo puede que acabe sin aliento y desorientado, comparado con el que ha perdido con una tirada estrecha pero alta, pero en cualquier caso ha llegado antes y a veces eso es lo único que cuenta.

Si el tiempo no es problema, el vencedor puede ser simplemente el que saque la tirada más alta. En una partida de ajedrez, donde lo que importa es el movimiento, y no la

rapidez con la que lo decidas, alguien con un 2x10 derrota a un rival con 4x4. El jugador de 4x4 mueve con mayor decisión pero no tan sabiamente.

SIMPLICIDAD O DIFICULTAD

Existen dos tipos de modificadores que se aplican a las tiradas cuando se trata de representar tareas complicadas o fáciles. El DJ puede fijar una puntuación de *simplicidad*, un número de dados que se añaden a la reserva antes de tirarla, o una puntuación de *dificultad*, la altura mínima necesaria para que esa acción en particular cuente como un éxito.

Las puntuaciones de simplicidad van de +1d a +3d. El DJ otorga una puntuación de simplicidad a cualquier tarea que considere tan simple que *casi* debería tener asegurado el éxito, teniendo en cuenta el personaje, la situación y las circunstancias. Por ejemplo, un consumado espadachín que intente lucirse realizando una compleja maniobra con la espada podría obtener un bonificador de +2d a su reserva de dados, debido a su relativa simplicidad (ya que está acostumbrado a hacer cosas mucho más complicadas con una espada), mientras que un individuo corriente que intente hacer lo mismo no obtiene ningún dado de simplicidad (puesto que no tiene experiencia con la espada). Los dados obtenidos de esta manera se tiran del modo normal junto al resto de la reserva (recordando el máximo de 10d) y sólo para esa acción en particular; se pueden combinar con cualquier bonificador normal hasta llegar a los 10d. Decidir cuándo hay bonificador y en qué cantidad es algo que corresponde al DJ.

Las puntuaciones de dificultad funcionan en gran medida como una altura opuesta en un enfrentamiento dinámico: si tu serie coincidente no es igual o mayor al número de dificultad, fallas. El DJ determina la altura mínima necesaria para obtener el éxito en función de las circunstancias. Si una puerta es extraordinariamente gruesa, el DJ puede decidir que hace falta una serie de Cuerpo + Pelea igual o superior a 5 para poder derribarla. Si un aroma es un tanto sutil, puede determinar que tu serie coincidente de Sentido + Olfatear debe alcanzar una altura de 2 o no lo percibirás.

Nivel de dificultad	Puntuación de ejemplo
Desafiante	Dificultad 1
Difícil	Dificultad 3
Duro	Dificultad 5
Extremadamente duro	Dificultad 7
Casi imposible	Dificultad 9

PENALIZACIONES DE DADOS

A las tareas que requieren un alto grado de precisión, suerte o efectividad se les aplica una puntuación de dificultad. Pero algunas tareas resultan difíciles porque las circunstancias son tan caóticas que merman tu capacidad general de alcanzar el éxito. En lugar de una puntuación de dificultad, estas acciones se ven sometidas a un *penalizador de la reserva de dados*. Un penalizador de dados quita un dado (o más) de la reserva de dados antes de lanzarla. Cuando se quitan dados, siempre se hace en este orden: primero los dados normales, luego los dados Expertos y sólo entonces los dados de Triunfo.

Ten en cuenta que cada dado Experto anula un penalizador de -1d (pero a cambio se tira como un dado normal).

Ejemplo de acción que causa un penalizador de reserva de dados	Penalizador de dados
Acciones múltiples	-1d por cada acción adicional
Intentar una acción que requiere habilidad sin la habilidad apropiada (por ejemplo, conducir un coche sin la habilidad de Conducir)	-1d
Disparar contra un objetivo a larga distancia	-1d

ANCHURA MÍNIMA

En ocasiones una tarea es difícil porque tienes que completarla rápidamente. Al fin y al cabo, resulta más difícil volar por los aires un coche antes de que doble la esquina que cuando está aparcado junto al bordillo. Como la anchura indica velocidad, el DJ puede imponer una anchura mínima necesaria para que una tirada tenga éxito.

No olvides que exigir una anchura superior a 2 reduce sustancialmente las posibilidades de éxito. Una anchura de 3 es improbable con una reserva de dados corriente, y una de 4 es algo casi inaudito sin dados especiales. Cuando se usa la anchura como dificultad, una anchura mínima de 3 es por lo general suficiente para convertir una tarea en algo muy difícil.

TOMARTE TU TIEMPO

Esto sólo afecta a una tarea que tenga una puntuación de dificultad. Con permiso del DJ, y si no estás bajo amenaza de un ataque y dispones de algo de margen para pensar, puedes tomarte tu tiempo y reducir la dificultad de una tarea. Por cada unidad adicional de tiempo que dediques a concentrarte en el problema, se reduce en 1 la dificultad. Esto es distinto a la simplicidad: la tarea no se hace más fácil, sino que sencillamente dispones de más tiempo para solucionarla.

Por ejemplo, pongamos que reventar una clave se mide en días y que el código que quieres descifrar es de dificultad 3. Si dedicas tres días de concentración al problema y entonces tiras, lo harás contra dificultad 0 (el tiempo que se tarda tras todo ese periodo de preparación sigue siendo un número de días de 5-anchura; simplemente añade el tiempo de preparación al total).

Aún mejor: con permiso del DJ, puedes adoptar un éxito automático en una acción, sin tener que tirar, dedicándole la cantidad máxima de tiempo que requiera la tarea. Por ejemplo: si la acción normalmente quiere 5-anchura horas y tú dedicas cinco horas a intentarlo, con el permiso del DJ obtienes un éxito automático de 1×1. Es la única forma de tener éxito sin una serie coincidente.

Si te tomas tu tiempo, no obtienes ningún beneficio para las mejoras de personaje (consulta **Avance de Personaje** en la página 44 para más detalles).

COOPERAR EN UNA TAREA

Dos o más personajes pueden cooperar en un único enfrentamiento estático. Todos los personajes implicados combinan las reservas de dados oportunas, hasta el máximo de 10d.

Para los enfrentamientos dinámicos en los que el tiempo no importa, combina las reservas de dados de la misma forma: simplemente suma las reservas, hasta los diez dados. Pero si el enfrentamiento es dinámico y el tiempo sí importa, la cosa resulta un poco más complicada. Las personas que estén colaborando tiran por separado sus reservas. Si uno logra una serie coincidente y otro saca ese mismo número *en cualquiera de sus dados*, lo añade a la serie del primero, con lo que aumenta su anchura. Si los dos sacan series, usa la tirada más alta pero la anchura más baja, porque el más rápido tiene que esperar a que el lento lo alcance. Los dados Expertos y de Triunfo funcionan del modo normal cuando se coopera (en este caso los dados de Triunfo resultan extraordinariamente beneficiosos, ya que se puede hacer que encajen con la serie del otro jugador).

Ejemplo: *Mientras el Reloj de Arena del Crepúsculo prosigue su cuenta atrás, Michael y el Dr. Mann tratan de abrir por la fuerza la trampilla que conduce a las salas de los sectarios. El DJ indica que los dos tienen que tirar Cuerpo + Pelea, y sus reservas son ambas de 4d. Michael saca 2, 2, 3 y 5, con lo que obtiene un 2×2. El Dr. Mann obtiene 3, 3, 4 y 9, lo que es un 2×3. Usan la tirada más alta, el 2×3 del Dr. Mann, pero como Michael tenía un 3 "suelto" en su reserva, puede sumarlo a la serie y obtener entre los dos un 3×3.*

MÚLTIPLES SERIES COINCIDENTES

Si lanzas cinco dados y sacas 1, 1, 1, 10 y 10, en realidad tienes dos series coincidentes: 3×1 y 2×10. ¿Con cuál te quedas?

La respuesta es: con la que prefieras, pero no con las dos. Si tu personaje está compitiendo en una carrera, será buena idea quedarse con el 3×1 porque es más rápido. Si la calidad importa más que la velocidad, entonces el 2×10 es mejor.

No obstante, en ocasiones lanzarás la reserva buscando específicamente series múltiples, de modo que puedas realizar más de una acción a la vez. A eso se le llama intentar acciones múltiples.

ACCIONES MÚLTIPLES

Hacer dos cosas complicadas a la vez es posible, pero no fácil.

Para intentar múltiples acciones, primero debes declarar que estás tratando de hacer dos (o más) cosas a la vez, y calcular las correspondientes reservas de dados para esas tareas. Si estás conduciendo y disparando, por ejemplo, las dos reservas son Coordinación + Conducir y Coordinación + Armas de Fuego [pistola].

Ahora tira la reserva más pequeña, y quítale un dado por cada tarea adicional. Así que, si estás realizando dos acciones, quita -1d de la reserva menor y tira los dados. Si estás intentando realizar tres acciones a la vez, quita -2d de la reserva menor y tira.

Los dados Expertos funcionan como siempre. Cada dado Experto cancela un único dado de penalización, pero a cambio el dado Experto se vuelve un dado normal y se tira como los demás. Por lo tanto, si tienes 1de e intentas dos acciones, lo harás sin penalizadores pero en lugar de escoger la altura del dado Experto lo tirarás del modo normal.

Ejemplo: Michael Rook posee *Coordinación + Armas de Fuego [pistola]* a $3d+3d+1de$ (es un experto con la pistola Mauser, un auténtico francotirador). Quiere atacar dos veces en el mismo turno (una acción múltiple). Por lo general este ataque sufriría un penalizador de $-1d$, pero al final sigue tirando su reserva entera de $7d$, incluido el dado Experto, ya que éste cancela el penalizador y se convierte en un dado normal.

Si sacas más de una serie coincidente, asigna las series a cada acción del modo que prefieras. Si sólo consigues una serie, debes elegir qué acción tiene éxito. Si no consigues ninguna serie, fallan todas las acciones.

Si dispones de dados Expertos o de Triunfo, sigues tirando la reserva más pequeña aunque tus dados Expertos o de Triunfo estén en ella. No obstante, sólo puedes usar esos dados para alcanzar una serie de su propia característica, característica + habilidad o poder sobrenatural. Por ejemplo, si tienes $5d+2dt$ en *Coordinación + Conducir* y $9d$ en *Coordinación + Armas de Fuego [subfusil]*, lanzas la reserva más pequeña menos $1d$, lo que queda como $4d+2dt$, pero los dados de Triunfo sólo se pueden asignar a *Conducir*, no a *Armas de Fuego*. Lo mismo se aplica a los dados Expertos.

Si sacas una única serie coincidente extraordinariamente ancha (lo que significa cuatro o más dados coincidentes) puedes dividirla en dos o más éxitos.

No puedes realizar múltiples tareas estáticas a la vez si corresponden a diferentes escalas de tiempo. Si para realizar una acción se tardan turnos de combate y para la otra minutos, no te lées con acciones múltiples: haz la rápida primero y después la acción más larga.

Ejemplo: El Dr. Mann, que sufre el ataque de una docena de sectarios de la *Campaña del Crepúsculo*, esquiva y usa el *Reloj de Arena del Crepúsculo* para congelar a sus enemigos en el tiempo. Su *Coordinación + Esquivar* es de $3d+2d$ y su hechizo de *Manipular el Tiempo** es de $4d+1dt$. Las reservas de dados son del mismo tamaño, así que el jugador decide lanzar la de $4d+1dt$, que se queda en $3d+1dt$ tras aplicar la penalización de dados. Saca 3, 7 y 7 y pone el dado de Triunfo a 3, lo que le da un 2×3 y un 2×7 . Debe usar el 2×3 en el hechizo de *Manipular el Tiempo*, ya que ésa es la reserva con el dado de Triunfo, y utiliza el 2×7 para esquivar.

* N. del T.: Hechizo que no aparece descrito.

CAPÍTULO II: CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES

Las piezas principales de la construcción de todo personaje de *NÉMESIS*, sea humano o sobrenatural, son las características y las habilidades. Definen las capacidades naturales del personaje y también lo que ha aprendido a hacer, y forman la base de la mayoría de tiradas: la reserva de dados de característica + habilidad.

CARACTERÍSTICAS

Hay seis características que miden tus capacidades físicas y mentales innatas. Tres de ellas gobiernan las cualidades físicas (Cuerpo, Coordinación y Sentido) y otras tres las mentales (Mente, Mando y Empatía).

Los seres humanos normales tienen características situadas entre 1d y 5d. Una característica de 1d es pésima, 2d es por debajo de lo normal, la media humana es 3d, mientras que 4d y 5d son algo excepcional. Los seres humanos normalmente no pueden superar los 5d en una característica o habilidad.

Toda característica con más de 5d o con algún dado de Triunfo se considera un poder sobrenatural. Las características no pueden tener dados Expertos.

Consulta más adelante las tablas de características.

CARACTERÍSTICA FÍSICA: CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo viene dictaminado por la característica de Cuerpo, que mide tu potencia física bruta y la aptitud para usarla adecuadamente: lo fuerte, rápido y duro que eres. Un personaje con una alta característica de Cuerpo puede levantar más peso, golpear más fuerte y correr más rápido que alguien con un Cuerpo bajo.

Levantar es la cantidad máxima de peso que puedes cargar y trasladar.

Lanzar es el peso máximo que puedes arrojar a una distancia de diez metros. Para los objetos más ligeros, desciende por la tabla: por cada dado adicional en Cuerpo, puedes lanzarlo otros diez metros más lejos. Por lo tanto, una criatura con Cuerpo 9d puede arrojar a un investigador de 90kg a 40m. Eso tiene que doler.

Daño base indica la base de daño de tus ataques cuerpo a cuerpo. Consulta la sección de *Daño*, pág. 23, para los detalles.

Sprint es la distancia máxima que puedes esprintar en un turno de combate. Puedes mantener esta velocidad durante tantos turnos de combate como tu característica de Cuerpo, sin necesidad de tirar. Pasado ese tiempo, puedes mantenerte corriendo a esa velocidad tantos turnos de combate como la anchura de una tirada con éxito de Cuerpo + Correr o de Cuerpo + Resistencia; si fallas tienes que detenerte y descansar.

Puedes correr a la mitad de tu velocidad de sprint sin tirar, durante un tiempo que decidirá el DJ. Algunos personajes sólo pueden correr unos minutos antes de quedarse sin resuello mientras que otros aguantan horas corriendo.

Saltar es la mayor distancia que puedes saltar. Divídelo por la mitad si saltas sin coger carrerilla.

MOVIMIENTO

Puedes calcular tu velocidad máxima consultando en la tabla tu puntuación de Cuerpo. Eres capaz de moverte automáticamente esa distancia en un turno de combate sin necesidad de tirar; lanza los dados sólo si tratas de superar a otra persona o mantener la velocidad en terreno difícil. Como no tienes que tirar, puedes moverte a esa velocidad y atacar al mismo tiempo sin declarar acciones múltiples (consulta *Acciones Múltiples* en la página 8). Aun así, atacar a toda velocidad probablemente merezca perder un dado de tu ataque.

El movimiento en *NÉMESIS* es abstracto, no hay necesidad de entrar en detalles numéricos. En su lugar, si hay dudas el DJ puede pedir sencillamente las tiradas apropiadas de reserva de Cuerpo + Correr y comparar anchuras.

CUERPO SOBRENATURAL

Muchas criaturas sobrenaturales poseen puntuaciones de Cuerpo por encima de 5d, además de dados de Triunfo. ¿Cómo se puede representar a una criatura que supera incluso el nivel de fuerza asociado con Cuerpo 10d? Muy fácil: añadiendo dados. Recuerda que hemos dicho que nunca se tiran más de diez dados, pero eso no significa que no puedas tener más de diez dados. Cada dado adicional por encima de los 10d duplica la capacidad máxima de levantamiento de la criatura e incrementa su daño, movimiento y salto. Estos dados adicionales nunca se tiran; sólo sirven para calcular las puntuaciones secundarias de las criaturas.

CARACTERÍSTICA FÍSICA: COORDINACIÓN

La característica de Coordinación mide la sincronización mano-ojo, los reflejos y en general lo bien que controlas y mueves tu cuerpo. La coordinación se usa en los ataques a distancia.

CARACTERÍSTICA FÍSICA: SENTIDOS

La característica de Sentidos indica lo observador que eres y lo alerta que estás ante los posibles peligros. Con una alta puntuación de Sentidos posees un oído agudo, una vista despejada y una capacidad superior a la media para darte cuenta de ese curioso olor como a almendras quemadas antes de tomar ese dátil envenenado. Con bajos Sentidos eres corto de vista, duro de oído o en general poco consciente de lo que te rodea.

CARACTERÍSTICA MENTAL: MENTE

La característica de Mente mide tu intelecto natural. Con una puntuación alta de Mente, posees mejor memoria, capacidades matemáticas más rápidas y una mejor comprensión de conceptos abstractos que alguien con una puntuación baja de Mente.

CARACTERÍSTICA MENTAL: MANDO

La característica de Mando mide tu carisma y tu fuerza de personalidad. Con un Mando alto dominas las conversaciones, haces que los demás cambien de opinión y logras que se te escuche cuando surge una crisis. Con niveles sobrenaturales de Mando resultas inhumanamente persuasivo, capaz de obligar a los demás a que crean o hagan casi cualquier cosa.

RESISTIRSE A NIVELES SOBRENATURALES DE MANDO

Si tienes Mando a 6d o más, resulta muy sencillo hacer que los PNJs sin demasiada importancia sigan tus órdenes: con el tiempo suficiente para trabajártelos, una tirada exitosa de Mando les convencerá para que crean o hagan

casi cualquier cosa. Pero contra un personaje no jugador importante o frente a otro personaje jugador, debes superar la Empatía + Equilibrio de tu víctima con tu tirada de Mando en un enfrentamiento dinámico. Quienes fallen sufrirán efectos negativos en el indicador de Indefensión de sus niveles de Locura, con una Intensidad igual a la anchura de tu tirada, y deberán seguir tus órdenes. Los que resistan permanecerán inmunes a tu influencia.

CARACTERÍSTICA MENTAL: EMPATÍA

La empatía mide tu humanidad: lo comprensivo y agradable que eres, así como tu perspicacia para con la condición humana.

Nivel de característica	Nivel de aptitud	(Característica) Ejemplo
1d	Patético	(Cuerpo) Se cansa fácilmente.
2d	Por debajo de la media	(Coordinación) Juega a los dardos pasablemente.
3d	Media	(Sentidos) Tiene una capacidad de audición media.
4d	Excepcional	(Mente) Puede formular ecuaciones diferenciales
5d	La perfección humana	(Mando) Despierta al instante la atención y el respeto.
6d (Sobrenatural)	Sobrehumano	(Empatía) Puede resistir el agotamiento físico con su mera voluntad.
7d (Sobrenatural)	Extraordinario	(Cuerpo) Puede alzar un utilitario.
8d (Sobrenatural)	Asombroso	(Coordinación) Puede esquivar sin problemas una ráfaga de subfusil.
9d (Sobrenatural)	Incomparable	(Sentidos) Puede leer por simple contacto.
10d (Sobrenatural)	Supremo	(Mente) Puede calcular un millón de dígitos de pi en un instante.

Cuerpo*	Levantar	Lanzar	Daño base	Sprint	Saltar (distancia/altura)
1d	25 kg	3 kg	Anchura en contusión	11 m (13 km/h)	2 m / 0,5 m
2d	45 kg	6 kg	Anchura en contusión	13 m (14 km/h)	3 m / 1 m
3d	90 kg	11 kg	Anchura en contusión	15 m (18 km/h)	4 m / 1 m
4d	180 kg	25 kg	Anchura en contusión	16 m (19 km/h)	5 m / 1 m
5d	360 kg	45 kg	Anchura en letal	18 m (20 km/h)	6 m / 1,5 m
6d	725 kg	90 kg	Anchura en letal	23 m (21 km/h)	7 m / 2 m
7d	1450 kg	180 kg	Anchura en letal	27 m (26 km/h)	9 m / 2,5 m
8d	2900 kg	360 kg	Anchura en contusión y letal	37 m (32 km/h)	14 m / 3,5 m
9d	5800 kg	725 kg	Anchura en contusión y letal	46 m (42 km/h)	18 m / 4,5 m
10d	11600 kg	1450 kg	Anchura en contusión y letal	55 m (53 km/h)	23 m / 5,5 m
cada 1d > 10d**	×2	×2	+1 contusión y letal por cada dado	+9 m (64 km/h)	+ 5 m / +1 m

* Los efectos de cada nivel de Cuerpo no son acumulativos.

** Estos dados adicionales no se tiran nunca, pero aun así aumentan la fuerza, el daño, la velocidad y el salto.

Coordinación	Notas
1d	Puedes atravesar un cuarto sin problemas si no hay nada por medio.
2d	Juegas a los dardos decentemente.
3d	Eres un digno jugador de billar.
4d	Eres un buen acróbata.
5d	Eras tan ágil como un gimnasta olímpico.
6d	Puedes tratar de esquivar o bloquear cualquier ataque, incluso los de armas de fuego.
7d	Te mueves tan rápido que pareces un borrón.
8d	Puedes coger objetos veloces como una flecha en pleno vuelo sin necesidad de tirar (si no iba contra ti).
9d	Literalmente, te mueves más rápido que la vista.
10d	Cada músculo externo de tu cuerpo está bajo tu control consciente.

Sentidos	Notas*
1d	Te das cuenta de cuándo alguien te está hablando... a veces.
2d	Los ruidos fuertes te despiertan.
3d	Eres tan observador como una persona corriente.
4d	Te fijas en cosas que la mayoría de la gente pasa por alto.
5d	Eres uno con lo que te rodea.
6d	Oyes con facilidad cosas para las que los demás deben hacer una tirada.
7d	Con una tirada exitosa, sientes el movimiento a 400 m o menos.
8d	Puedes diferenciar decenas de sonidos en medio de una cacofonía.
9d	Puedes ver en la oscuridad e identificar tus objetivos por el olfato.
10d	Hace falta un milagro (literalmente) para darte un susto.

* Los efectos de cada nivel de Sentidos sí son acumulativos.

Mente	Notas
1d	Cuando alguien te llama intelectual, no siempre pillas que está de guasa.
2d	Se te escapan prácticamente todas las sutilezas, el sarcasmo y los mensajes entre líneas.
3d	Puedes sacar buenas notas si trabajas mucho.
4d	Puedes ir a la universidad de la Ivy League que te plazca.
5d	Tienes una memoria fotográfica (sólo vista) con una tirada exitosa.
6d	Tienes una memoria fotográfica (todos los sentidos) con una tirada exitosa.
7d	Einstein y Hawking te parecen un poco infantiles.
8d	Todas las teorías actuales equivalen para ti a un mono golpeando dos piedras entre sí.
9d	Puedes recordar con perfecta claridad todo lo que hayas percibido antes, sin necesidad de tirar.
10d	Puedes meditar sobre problemas intelectuales incluso mientras duermes.

Mando	Notas*
1d	Eres un solitario anodino.
2d	Eres un tipo normal.
3d	Logras que la gente te escuche cuando te pones a ello.
4d	Eres un líder nato.
5d	Tu presencia despierta al instante la atención y el respeto.
6d	En compañía normal puedes dirigir a voluntad el curso de la conversación hacia prácticamente cualquier tema.
7d	Con una tirada exitosa, puedes convencer a cualquiera de cualquier cosa tras 5-anchura días.
8d	Con una tirada exitosa, puedes convencer a cualquiera de cualquier cosa tras 5-anchura horas.
9d	Con una tirada exitosa, puedes convencer a cualquiera de cualquier cosa tras 5-anchura minutos.
10d	Con una tirada exitosa, puedes ladrar una orden con una voz tal que provoca que una persona obedezca sin tener en cuenta las consecuencias, siempre que le lleve menos de un turno.

* Los efectos de cada nivel de Mando sí son acumulativos.

Empatía	Notas*
1d	Eres una pared de ladrillos, emocionalmente hablando.
2d	Tienes problemas para distinguir impulsos emocionales.
3d	Eres un tipo normal.
4d	Eres sorprendentemente perspicaz en lo tocante a las relaciones interpersonales.
5d	Lees en los rostros ajenos como un libro abierto.
6d	Puedes mirar el alma ajena.
7d	Comprendes el alcance de todas las emociones humanas.
8d	Comprendes la experiencia humana en su conjunto tal como un científico entendería el funcionamiento interno de una máquina.
9d	Puedes manipular grupos de personas mediante sutiles impulsos emocionales, calculando las consecuencias como un maestro ajedrecista mueve las piezas en el tablero.
10d	Has trascendido la emoción humana; aunque sigues dominándola a la perfección, estás comenzando a sentir nuevas emociones más allá de la comprensión mortal.

* Los efectos de cada nivel de Empatía sí son acumulativos.

Nivel de habilidad	Nivel de aptitud	(Habilidad) Ejemplo
1d	Entrenamiento mínimo	(Nadar) Apenas puede nadar como los perros.
2d	Alguna experiencia	(Lanzar) Puede arrojar una pelota de fútbol a veinte metros con precisión.
3d	Entrenamiento medio	(Escuchar) Puede detectar que la línea telefónica está pinchada.
4d	Entrenamiento excepcional	(Ajedrez) Campeón de ajedrez a nivel nacional.
5d	Entrenamiento a nivel magistral	(Engañar) Puedes colarte en unas instalaciones militares.
6d (Sobrenatural)	Sobrenatural	(Intimidar) Puedes amilanar al campeón de boxeo de los pesos pesados.
7d (Sobrenatural)	Extraordinario	(Saltar) Puedes saltar de rama en rama en un árbol hasta una altura de 12 m.
8d (Sobrenatural)	Asombroso	(Agarrar) Puedes atrapar flechas en pleno vuelo.
9d (Sobrenatural)	Sin parangón	(Vista) Puedes ver en una oscuridad casi absoluta.
10d (Sobrenatural)	Supremo	(Educación) Puedes enseñar cualquier tema de memoria.

HABILIDADES

Mientras que las características miden las capacidades innatas, las habilidades representan el entrenamiento y la práctica en tareas o temas específicos. Aunque poseas una gran Coordinación natural, no podrás conducir bien sin conocer lo fundamental sobre el funcionamiento de un coche. En algunas misiones, el talento puro no podrá llevarte demasiado lejos.

El rango de aptitud en una habilidad oscila entre no tener la habilidad (carece de todo entrenamiento) a los 5d (maestría a nivel mundial). El nivel de habilidad “medio”, 3d, representa una cantidad típica de entrenamiento y experiencia para alguien que usa esa habilidad con frecuencia. Cualquier habilidad con más de 5d o con datos Expertos o de Triunfo será algo inusual.

Toda habilidad está gobernada por una característica. Pelea es una habilidad de Cuerpo y Armas de Fuego [pistola] es una habilidad de Coordinación. Suma la característica y la habilidad para obtener la reserva de dados total. Si la suma de característica + habilidad excede los 10d, sólo tirarás diez dados.

Algunas habilidades resultan más especializadas que otras y sólo se aplican a un tipo de acción en particular. Si dispones de dados en la habilidad de Armas de Fuego [tipo], elige el tipo de armas para el que has entrenado: pistolas, fusiles, escopetas o lo que sea.

A continuación se proporciona una lista básica de habilidades útiles, pero no creas que estás limitado a ellas. Casi cualquier cosa que requiera tiempo y esfuerzo para su aprendizaje (un idioma, un oficio, cualquier disciplina útil) puede ser una habilidad. Las nuevas habilidades serán por lo general bastante especializadas y su aplicación restringida; toma como ejemplo las habilidades básicas.

MISMA HABILIDAD, DISTINTAS CARACTERÍSTICAS

A discreción del DJ, algunos usos de una habilidad podrían implicar una característica distinta. Lanzar es por lo general una habilidad de Cuerpo, pues refleja la fuerza necesaria para arrojar algo lejos. Pero si necesitas lanzar algo con una precisión poco habitual, el DJ podría pedir en cambio una tirada de Coordinación + Lanzar. Y si tuvieras que deducir cómo funciona una extraña pistola nueva, el DJ podría pedir una tirada de Mente + Armas de Fuego [pistola].

DADOS EXPERTOS

Los datos Expertos son exclusivos de las habilidades, y representan un nivel de habilidad increíblemente avanzado, como un físico con fórmulas que transformarán el mundo, un auténtico tirador de primera con las pistolas que puede acertar un blanco a cincuenta metros según desenfunda, o un experto de los estudios ocultistas con numerosos hechizos en su mente. Los datos Expertos no son habituales.

Un personaje no puede tener más datos Expertos en una habilidad que dados en la característica que gobierna dicha habilidad.

TIRAR SIN DADOS DE HABILIDAD

Casi siempre puedes tratar de realizar una tirada de habilidad con sólo tus dados de característica, incluso si no tienes ningún dado en la habilidad, pero hay una penalización uniforme de -1d a la tirada (a discreción del DJ).

Algunas acciones pueden resultar directamente imposibles sin el entrenamiento que representan los dados de habilidad, pero esto también queda a juicio del DJ. Un personaje corriente sin estudios en Idioma [latín] no tendrá ninguna posibilidad de leer un texto en latín antiguo, por ejemplo, pero el DJ puede decidir que un personaje con una característica sobrenatural en Mente puede tirar sin esa habilidad simplemente a fuerza de pura brillantez y capacidad de deducción.

HABILIDADES DE CUERPO

Arma cuerpo a cuerpo [tipo]: Eres diestro con un tipo en particular de arma cuerpo a cuerpo. *Ejemplos de tipos:* cuchillo, bayoneta, espada, hacha.

Artes marciales [tipo]: Estás muy entrenado en el arte del combate cuerpo a cuerpo. *Ejemplos de tipos:* aikido, boxeo, jeet kune do, judo, ju-jitsu, karate.

Atletismo: Destacas en las proezas físicas y podrías hacerlo aceptablemente bien en un deporte aunque nunca antes hubieras jugado.

Correr: Eres un consumado corredor y puedes esprintar en distancias cortas, o correr largas distancias sin cansarte ni tropezar. Puedes mantener la velocidad pese a obstáculos y fatiga. Esto no determina tu velocidad (consulta la tabla de *Cuerpo* en la página 11), pero sí la capaci-

dad de mantener esa velocidad en distancia o sobre obstáculos.

Lucha: Puedes placar, lanzar e inmovilizar a tus oponentes en un combate cuerpo a cuerpo.

Nadar: Eres un buen nadador, entrenado para nadar rápido y para ayudar a la gente en una emergencia.

Pelea: Eres un matón y sabes cómo atacar con las manos, los pies y la cabeza.

Resistencia: Puedes controlar tu ritmo, contener la respiración, correr o resistir los efectos adversos del entorno y el esfuerzo durante más tiempo que la mayoría de la gente.

Salud: Comes bien, tienes un fuerte metabolismo y resistes la enfermedad.

HABILIDADES DE COORDINACIÓN

Acrobacias: Eres un diestro gimnasta y puedes realizar volteretas, giros y saltos mortales. También puedes utilizar esta habilidad para caer bien y no perder pie cuando te empujan o te golpean.

Agarrar: Puedes coger objetos en el aire con una tirada exitosa.

Armas de fuego [tipo]: Puedes disparar, reparar, limpiar y mantener en buen estado un tipo en particular de arma. *Ejemplos de tipos:* ametralladora, escopeta, fusil, pistola, subfusil.

Conducir [tipo]: Sabes conducir un tipo en particular de vehículo. *Ejemplos de tipos:* bicicleta, camión, coche, moto, tanque.

Escapismo: Eres hábil a la hora de librarte de cuerdas, esposas y otros artilugios que impidan los movimientos.

Esquivar: Se te da bien apartarte de la trayectoria de los ataques y de aquellos peligros que puedas ver antes de que lleguen.

Forzar cerraduras: Estás familiarizado con los trucos para abrir, forzar o sortear cerrojos y cerraduras.

Lanzar: Puedes arrojar objetos con la mano a mayor distancia que la mayoría de la gente de tu tamaño.

Navegar [tipo]: Sabes gobernar un tipo en particular de transporte marítimo. *Ejemplos de tipos:* botes de vela, embarcaciones grandes, embarcaciones pequeñas, lanchas motoras.

Pilotar [tipo]: Puedes pilotar un tipo en particular de vehículo aéreo. *Ejemplos de tipos:* ala delta, avioneta, helicóptero, nave espacial, planeador, reactor, zepelín.

Sigilo: Eres ligero de pies y sabes cómo pasar sin ser visto ni oído. Esto suele implicar un enfrentamiento dinámico de tu Coordinación + Sigilo frente a Sentidos + Escuchar o Sentidos + Ver de la víctima.

Tiro con arco: Sabes disparar con arco y flechas y cómo se cuida el material.

Trepar: Eres un escalador diestro, capaz de subir por caras verticales, paredes y cualquier cosa donde puedas encontrar un asidero.

Vaciar bolsillos: Se te dan bien los juegos de manos y puedes robar joyas, carteras y otros efectos personales sin que sus portadores se enteren. Esto suele implicar un enfrentamiento dinámico de tu Coordinación + Vaciar Bolsillos frente a Sentidos + Escuchar o Sentidos + Ver de la víctima.

HABILIDADES DE SENTIDOS

Buscar: Se refiere a la capacidad de aunar todos los sentidos útiles para examinar una zona en busca de pistas. No puede ser más alta que tu habilidad de Ver.

Escuchar: Tu capacidad auditiva es superior a la media.

Gusto: Tu capacidad gustativa es superior a la media.

Olfatear: Tu capacidad olfativa es superior a la media.

Tacto: Tu capacidad táctil es superior a la media.

Ver: Tu capacidad visual es superior a la media.

HABILIDADES DE MENTE

Antropología: El estudio del origen, desarrollo y trayectoria de las civilizaciones humanas.

Arqueología: El estudio de culturas antiguas.

Ciencias ocultas: Has estudiado los intentos de las civilizaciones por catalogar y comprender lo sobrenatural, a menudo apenas una fina madeja de superstición que esconde la auténtica realidad. Para la verdadera información ocultista capaz de cambiar la faz del mundo necesitarás la habilidad de Mitos.

Criminología: Puedes preparar el perfil psicológico de un criminal y seguirle el rastro en base a las pistas que deja.

Criptografía: Posees un conocimiento básico sobre códigos, claves y técnicas de encriptación.

Educación: Posees una sólida educación general y conoces todo tipo de información elemental sobre matemáticas, ciencia, gramática y ciencias sociales.

Electrónica: Puedes construir, reparar y desmontar componentes electrónicos sin electrocutarte.

Falsificar: Puedes falsificar documentos y también reconocer una falsificación.

Hardware: Puedes construir y reparar ordenadores.

Idioma [tipo]: Sabes hablar, leer y escribir un tipo de idioma en particular. *Ejemplos de tipos:* alemán, árabe, español, francés, holandés, idioma extraterrestre [específico], inglés.

Mecánica [tipo]: Sabes usar, reparar o construir maquinaria de un tipo en particular. *Ejemplos de tipos:* avionetas, coches, embarcaciones, helicópteros, maquinaria industrial, reactores, vehículos pesados.

Medicina: Puedes tratar enfermedades y operar heridas si tienes acceso al material adecuado. Tu habilidad de Medicina no puede ser más alta que tu habilidad de Primeros Auxilios.

Mitos: Esta habilidad dictamina tu comprensión general de la auténtica naturaleza del universo. Úsala para relacionar hechos, pistas y sucesos aparentemente inconexos. Esta habilidad no puede superar el número de muescas Fallidas o Curtidas en tu indicador de Antinatura (si no tienes ninguna, no puedes poseer esta habilidad; consulta el **Nivel de Locura** en el capítulo III para los detalles).

Orientarse [mar/aire]: Puedes orientarte con ayuda de mapas, sincronización e instrumentación, o por astrogración.

Orientarse [tierra]: Puedes orientarte con ayuda de mapa y brújula, o por simple estimación a ojo de buen cubero sobre el terreno.

Primeros auxilios: Con el equipo adecuado, puedes tratar heridas leves *in situ* y ayudar a que un paciente con heridas graves sobreviva el tiempo necesario hasta recibir un tratamiento más intensivo.

Programación: Puedes programar y reprogramar ordenadores.

Psiquiatría: La ciencia que estudia, comprende y corrige los problemas del comportamiento humano.

Supervivencia: Eres un superviviente nato de pensamiento veloz; siempre consciente de los peligros y trampas del entorno que te rodea.

Táctica: Estás versado en el arte de la guerra y sabes cómo aprovechar el terreno, los recursos humanos y el armamento para coordinar ataques, preparar y evitar emboscadas y obtener ventaja en la batalla.

HABILIDADES DE MANDO

Inspiración: Puedes lograr que la gente se sienta optimista pese a los miedos que puedan albergar. Con una tirada exitosa puedes eliminar una única muesca Curtida del nivel de Locura de una persona que esté escuchando tu arenga. Sólo se puede hacer una vez por persona y día. No afecta a las muescas Fallidas.

Interpretación [tipo]: Posees dotes interpretativas y la seguridad en ti mismo necesaria para mostrarlas ante grandes grupos de personas. *Ejemplos de tipos:* actuar, cantar, flauta, guitarra, oratoria.

Intimidación: Puedes hacer que alguien te tema mediante amenazas físicas o psicológicas. Esto suele conllevar un enfrentamiento dinámico entre Mando + Intimidación + Empatía + Contención o Empatía + Equilibrio.

Liderazgo: Puedes dirigir con eficacia a otras personas, incluso bajo el fuego.

Psicología: El arte de comprender y manipular el comportamiento humano para curar las enfermedades mentales.

Seducción: Se te da bien atraer y manipular a otras personas, en especial en sentido amoroso.

HABILIDADES DE EMPATÍA

Engañar: Con tu labia puedes salir del paso en casi cualquier situación, aunque posiblemente todas las invenciones que sueltas se derrumben si se analizan cuidadosamente.

Consuelo: Puedes tranquilizar a un individuo traumatizado (consulta la página 20 para los detalles).

Mentir: Puedes idear falsedades convincentes que serán tomadas por ciertas hasta que aparezcan pruebas en contra.

Meditación: Puedes alcanzar una gran calma y concentración mediante rituales y ejercicios mentales.

Persuasión: Puedes convencer a la gente para que acepte tu versión de los hechos.

Contención: Eres inusualmente resistente a la coacción psicológica y física, como la tortura, el lavado de cerebro y los ataques telepáticos.

HABILIDAD FLOTANTE

Equilibrio: No te impresionas fácilmente y puedes seguir actuando incluso bajo las condiciones más estresantes o grotescas. Esta habilidad se tira durante los controles de Locura (cada tipo de indicador de cordura se debe tirar junto a una característica diferente). Por ejemplo, para un control de Violencia, se lanza Equilibrio junto a Sentidos; para un control de Antinatura, junto a Mente.

CAPÍTULO III: EL NIVEL DE LOCURA

Existen cuatro categorías de estabilidad mental, que corresponden a los cuatro pilares que sostienen el pensamiento cuerdo y productivo. Estas categorías son: Antinatura, Ego, Indefensión y Violencia. Es perfectamente posible que una de las columnas se derrumbe mientras que las otras tres permanecen sólidas.

Las experiencias terribles pueden erosionar la capacidad de una persona para seguir adelante, y alguien que haya visto demasiado pierde el control sobre algún aspecto de su personalidad. Tal vez desarrolle una tremenda fobia ante algo que le recuerde sus traumas, o quizá se obsesione con lo que vio, o cree una compleja racionalización que le evite tener que aceptar la realidad. O puede que simplemente se precipite a una pasividad catatónica.

Por otro lado, algunas personas logran resistir la locura volviéndose estrictos e inflexibles. Aunque mantienen el control sobre sí mismos, ese control se obtiene a un alto precio: un creciente distanciamiento entre ellos y el mundo (y la gente que lo habita). Es posible llegar a estar tan acostumbrado (o entumecido) que resulta sencillo manejar prácticamente cualquier estímulo, no importa lo alienante o nauseabundo que sea, de forma serena y con ecuanimidad. Lo malo de tratar un cadáver destrozado como si fuera algo tan normal como el desayuno es que también manipulas el desayuno con la cautela y la incomodidad que la mayoría reservan para los cadáveres destrozados. Este tipo de fortaleza es tanto una carga como una bendición, porque quienes la poseen se hallan, necesariamente, alejados de sus congéneres y de sí mismos.

LOS INDICADORES

Antinatura: Este indicador tiene que ver con todo aquello que queda fuera de lo aceptado: sucesos sobrenaturales situados más allá del abanico de experiencias humanas normales.

Ego: Este indicador se refiere a los conflictos internos, en especial la culpa. Tanto cometer un crimen como herir a alguien a quien amas o mentir a tu mejor amigo son acciones cubiertas por el indicador de Ego.

Indefensión: Esto mide tu reacción ante sucesos traumáticos que no puedas controlar.

Violencia: Este indicador dictamina lo bien que manejas la violencia, tanto la que infliges como la que tú mismo sufres.

MUESCAS CURTIDAS Y FALLIDAS

Los cuatro indicadores del Nivel de Locura miden lo afectado o entumecido que está tu personaje por esas influencias en particular. Cuando se enfrente a un suceso impactante abarcado por un indicador en particular, debes realizar un control de Locura tirando una reserva de dados que representa lo resistente que eres a dicho estímulo.

Cuando superas una tirada en un indicador determinado, obtienes una muesca Curtida en dicho indicador. Las muescas Curtidas simbolizan que tu mente se sobrepone al estímulo, lo que te hará más resistente a él en el futuro. Cuando fallas una tirada obtienes una muesca Fallida, y sufres además ciertos efectos negativos ya que tu mente no logra superar el estímulo. Esto significa una de las tres reacciones al trauma: huir, luchar o quedarse paralizado.

Más adelante encontrarás detalles adicionales.

ENFRENTARSE AL HORROR

Son numerosas las tensiones y padecimientos que amenazan el equilibrio mental del individuo. No sólo se diferencian por su tipo, sino también por su intensidad. Que alguien te pegue un tiro es claramente una tensión en el campo de Violencia, pero que te peguen un tiro y luego tener que arrastrarte más de un kilómetro hasta la granja más cercana es mucho más difícil de interiorizar y superar. Las amenazas a la cordura tienen una puntuación de Intensidad de 1 a 10. Esto funciona exactamente igual que un número de dificultad: tu tirada debe igualar o superar la Intensidad para considerarse un éxito.

Los controles de cordura vienen marcados por la habilidad de Equilibrio. A diferencia de casi todas las demás habilidades, Equilibrio no pertenece a una única característica, sino que se emparejará con una u otra dependiendo de la situación. Quienes carezcan de una habilidad de Equilibrio se limitan a tirar su característica y confiar en la suerte.

Para los controles de Antinatura: Tira Mente + Equilibrio. Es evidente que los sucesos y entes sobrenaturales quedan más allá de la experiencia habitual, y la única esperanza de situarlos en un marco respecto al que el personaje pueda ubicarse reside en la lógica y el pensamiento abstracto. Incluso si el razonamiento demuestra ser erróneo, mejor eso que nada.

Para los controles de Ego: Tira Mando + Equilibrio. La misma confianza en tus creencias que hace que los demás se plieguen a tu voluntad puede ayudarte a mantener el rumbo, aun cuando ya no seas capaz de reconocerte.

Para los controles de Indefensión: Tira Empatía + Equilibrio. Así como la compasión por los demás te permite identificarte con ellos y forjar un vínculo, comprender tus propias necesidades y suplicios puede sostener la esperanza y evitar que te bloques en tu desesperación, e impedir así que te conviertas en un autómatas despiadado.

Para los controles de Violencia: Tira Sentidos + Equilibrio, puesto que tus instintos entran en juego para salvarte el pellejo en unas circunstancias que claramente no son seguras. Hay un margen muy estrecho entre usar los instintos básicos para sobrevivir y sucumbir a una histeria animal. Los personajes en sintonía con su entorno pueden mantener ese equilibrio.

Las muescas Curtidas en un indicador ofrecen una potente protección contra los desafíos de ese tipo. No necesitas hacer la tirada si la Intensidad es igual o inferior a tu número de muescas Curtidas en un indicador.

Ejemplo: *El Dr. Mann dispone de cuatro muescas Curtidas en su indicador de Violencia, mientras que su compañero Michael no tiene ninguna. Cuando un coche se detiene y comienzan a dispararles desde él, se precisa un control de Violencia de Intensidad 2. El Dr. Mann no necesita tirar, es un personaje duro capaz de mantener la cabeza bajo el fuego. En cambio, Michael debe tirar Sentidos + Equilibrio.*

Esto significa que cada vez que te enfrentes a un desafío con una intensidad igual o menor a tu número de muescas Curtidas, tu indicador no cambiará. Pero cuando te topes con uno superior a tu puntuación de Curtidas, el indicador variará, y obtendrás o una muesca Curtida o una Fallida. De una u otra forma, no seguirás siendo el mismo.

La tirada de Equilibrio se realiza contra una dificultad igual a la Intensidad de la situación: una serie coincidente que tenga una anchura o una altura igual o superior a la Intensidad[†] de la situación basta para mantener el control. Si la tirada tiene éxito, obtienes otra muesca Curtida en el indicador apropiado. Si la tirada falla, recibes una muesca Fallida en el mismo. Además, si fallas sufres también una reacción traumática, tal como se describe más adelante en la sección "Tiradas fallidas".

No olvides que las situaciones de Intensidad 10 son *extraordinariamente* raras. Representan los sucesos más verdaderamente terribles que puedas encontrarte en la vida. Por suerte sólo verás uno en contadas ocasiones.

EJEMPLOS DE SITUACIONES Y SUS INTENSIDADES

ANTINATURA (MENTE + EQUILIBRIO)

- Oír voces incorpóreas: Intensidad 1
- Ver que un objeto se mueve solo: Intensidad 2
- Ser golpeado por un atacante invisible: Intensidad 3
- Observar a un vampiro que se alza de su tumba: Intensidad 4
- Ver un profundo: Intensidad 5
- Ver un hombre serpiente: Intensidad 6
- Ver un antiguo: Intensidad 7
- Ver un shoggoth: Intensidad 8
- Ver un Primigenio: Intensidad 9

EGO (MANDO + EQUILIBRIO)

- Mentirle a tu mejor amigo: Intensidad 1
- Robar: Intensidad 2

[†] N. del T.: En el capítulo I no se menciona que la anchura también valga para superar un nivel de dificultad, de modo que por ejemplo un 2x1 permita superar Dificultad 2. Como siempre, esta opción se deja en manos del Guardián.

- Robar a tu propia familia: Intensidad 3
- Engañar a tu esposa con su mejor amiga: Intensidad 4
- Estafar a todos tus conocidos: Intensidad 5
- Asesinar a un ser querido: Intensidad 6
- Matar a un niño: Intensidad 7
- Asesinato en masa: Intensidad 8
- Traicionar a la humanidad entera: Intensidad 9

INDEFENSIÓN (EMPATÍA + EQUILIBRIO)

- Quedarte encerrado en unos servicios públicos durante toda la noche: Intensidad 1
- Ser atracado: Intensidad 2
- Estar encerrado durante largos periodos de tiempo: Intensidad 3
- Ser raptado violentamente y quedar a la espera de que se pague rescate: Intensidad 4
- Descubrir que padeces una enfermedad mortal: Intensidad 5
- Comprender que sólo te quedan unas horas de vida si no logras realizar una tarea específica: Intensidad 6
- Esperar en el corredor de la muerte a que se cumpla tu sentencia: Intensidad 7
- Ser conducido a la muerte: Intensidad 8
- Comprobar la existencia del mundo de los Mitos tras la realidad cotidiana, tras años de estudio: Intensidad 9

VIOLENCIA (SENTIDO + EQUILIBRIO)

- Ver sangre: Intensidad 1
- Que te disparen (o disparar a alguien): Intensidad 2
- Ver un cadáver: Intensidad 3
- Ver un cadáver mutilado: Intensidad 4
- Ser bombardeado por artillería: Intensidad 5
- Ser atacado por muertos vivientes: Intensidad 6
- Sufrir los efectos de un hechizo de *Desgarrar la carne*: Intensidad 7
- Ser engullido por un shoggoth: Intensidad 8
- Ser fecundado por un Primigenio: Intensidad 9

TIRADAS CON ÉXITO

Si la tirada de Equilibrio tiene éxito, conseguirás otra muesca Curtida en el indicador correspondiente. Nunca logras más de una muesca Curtida por tirada, no importa lo intensa que fuera la situación.

Ejemplo: *Michael Rook no tiene muescas de Curtidas en su indicador de Ego. En el transcurso de una partida, sorprende a todos al perder los estribos y humillar a su novia delante de la familia de ésta. Se trata de un control de Ego de nivel 2. Con una tirada de Mando + Equilibrio*

de 3x10, logra justificarlo de algún modo (“fue sólo una vez, y yo estaba muy tenso, se lo compensaré...”). Ahora tiene una muesca Curtida en el indicador de Ego, aunque el desafío era sólo de Intensidad 2.

Es posible, aunque difícil, llenar todo un indicador con muescas Curtidas. Los personajes con el indicador saturado han visto básicamente de todo y son inmunes a nuevos traumas. No obstante, este nivel de insensibilidad conlleva efectos adicionales, puesto que tal grado de distanciamiento de la humanidad en su conjunto obstaculiza la capacidad de actuar como persona.

Los personajes con diez muescas Curtidas en **Antinatura** obtienen un bonificador automático de +2d a sus tiradas de Mitos. Pero a cambio, ninguna tirada realizada con la característica de Mente puede tener jamás una anchura mayor de 2. Los posibles puntos adicionales de anchura se pierden.

Los personajes con diez muescas Curtidas en **Ego** obtienen un bonificador automático de +2d a sus tiradas de Mentir. Pero a cambio, ninguna tirada realizada con la característica de Sentidos puede tener jamás una anchura mayor de 2. Los posibles puntos adicionales de anchura se pierden.

Los personajes con diez muescas Curtidas en **Indefensión** obtienen un bonificador automático de +2d a sus tiradas de Esquivar. Pero a cambio, ninguna tirada realizada con la característica de Mando puede tener jamás una anchura mayor de 2. Los posibles puntos adicionales de anchura se pierden.

Los personajes con diez muescas Curtidas en **Violencia** obtienen un bonificador automático de +2d a sus tiradas de Intimidar. Pero a cambio, ninguna tirada realizada con la característica de Empatía puede tener jamás una anchura mayor de 2. Los posibles puntos adicionales de anchura se pierden.

MITOS FRENTE A CIENCIAS OCULTAS

Cabe preguntarse cuál es la diferencia entre la habilidad de Mitos y la de Ciencias Ocultas. Puesto que ambas se refieren a lo sobrenatural, en ocasiones resulta difícil distinguir entre ambas. La respuesta breve es: las ciencias ocultas son la parafernalia del conocimiento, mientras que los Mitos son el auténtico conocimiento. Las ciencias ocultas son un 99% de superstición humana mezclada con un 1% de conocimiento sobre lo sobrenatural, mientras que los Mitos son un 100% de conocimiento del otro mundo.

El ocultismo no es verdaderamente dañino para la psique, al menos hasta que te toques con esa aguja del 1% en el pajar, mientras que los Mitos siempre provocan daños al indicador de Antinatura.

Cada dado de la habilidad de Mitos requiere un número equivalente de muescas Curtidas o Fallidas en el indicador de Antinatura. Por lo tanto, para tener Mitos 5d necesitarás 5 muescas Curtidas o 5 muescas Fallidas en el indicador de Antinatura.

Esto significa que hasta que veas algo sobrenatural, no es posible creer en los Mitos y, por lo tanto, tampoco tener esta habilidad. Aunque el DJ puede modificar esta regla si

lo considera oportuno, crea una agradable sensación de descenso a los horrores de los Mitos[‡].

TIRADAS FALLIDAS

Cuando fallas una tirada de Equilibrio, obtienes una muesca Fallida en el indicador correspondiente. No importa la intensidad relativa de la situación, sólo se logra una muesca Fallida adicional: las experiencias verdaderamente aterradoras no dejan necesariamente más cicatrices que las de segundo orden. Al fin y al cabo, uno de los indicios de un raciocinio en descomposición es haber perdido el sentido de la proporción.

No obstante, además de la muesca Fallida debes escoger de inmediato una de las tres reacciones de trauma. Simboliza que la región consciente y lógica de la mente ha sido derrocada. Puedes reaccionar por puro instinto, o simplemente quedar aturdido y estupefacto. Existen tres reacciones de trauma y cuando hayas elegido una te verás atrapado en ella hasta que la situación cambie y tengas la oportunidad de poder recobrarte.

Las reacciones de trauma son:

HUIR

Te alejas del estímulo aterrador tan rápido como puedes. Si cargas con algo que pese más de un kilo, lo dejas caer. Si puedes escoger dirección, eliges la que más directamente te aleje de lo que te ha asustado, y si hay varios caminos que se aparten de él de forma directa, elegirás el más cercano, seguro o que te resulte más familiar. Corres hasta que ya no puedas oír, oler, ver o percibir la amenaza, o hasta que falles los controles de Resistencia necesarios y caigas rendido.

LUCHAR

Atacas con una furia ciega y primaria hasta que destruyas el estímulo, caigas rendido por las tiradas fallidas de Resistencia o mueras (o simplemente te dejen inconsciente). No puedes dejar de luchar voluntariamente hasta que el objeto, criatura o persona ofensora esté claramente aniquilado. Cualquiera que trate de detenerte también debe ser atacado.

QUEDARSE PARALIZADO

Te escondes y no sales hasta que estés seguro de que ha pasado el peligro, o te limitas a quedarte inmóvil como un ciervo ante unos faros. La parálisis puede referirse a permanecer perfectamente quieto, pero también a gimo-tear en posición fetal. Los personajes que se quedan paralizados como respuesta a una situación pasiva (por ejemplo, alguien que se queda paralizado tras encontrarse con los restos mutilados de su querido galgo) pueden salir de su bloqueo si la situación no cambia en una hora.

[‡] N. del T.: Además, el DJ puede decidir que un descenso de muescas (ver más adelante) limita los dados efectivos de Mitos, aunque el personaje los hubiera logrado legalmente en su momento.

REGLA OPCIONAL: MÚLTIPLES MUESCAS FALLIDAS POR UN SOLO CONTROL FALLIDO DE LOCURA

El DJ que trate de emular la típica situación en la que una única escena envía a un individuo mentalmente estable a una espiral de locura puede usar un sencillo truco: restar a la altura de la Intensidad la altura de la serie coincidente más alta de la tirada fallida de Locura (si no hay series coincidentes, coge el valor de la Intensidad). Este número se convierte en la cantidad de muescas Fallidas obtenidas por esa única visión o experiencia horripilante.

Ten en cuenta que este sencillo cambio hace que la locura de un personaje sea una perspectiva mucho menos desdeñable.

Ejemplo: *El Dr. Turnbridge mira detenidamente el Reloj de Arena del Crepúsculo pese a las repetidas advertencias en contra. Tras accionar el mecanismo, le es revelada la auténtica naturaleza del universo, y ve en su centro el caos arremolinante que es Azathoth, el Único. Esto es un control de Intensidad 10 contra Antinatura. Turnbridge tira su Mente + Equilibrio, 6d, y obtiene un 2x3, lo que queda a 7 puntos de alcanzar la Intensidad. Con esta regla, obtiene 7 muescas Fallidas en Antinatura sólo por esa experiencia.*

Si Turnbridge no hubiese obtenido ni siquiera una serie coincidente, se habría llevado 10 muescas Fallidas en Antinatura. ¡Eso tiene que doler!

PSICÓPATAS Y SECTARIOS

Quienes alcancen las 10 muescas Curtidas en un indicador pasan a ser inmunes a ese estímulo. Algunos individuos logran seguir funcionando decentemente en sociedad incluso cuando tienen saturados varios indicadores. Otros no lo sobrellevan tan bien. A continuación se enumeran algunos ejemplos de comportamiento humano aberrante:

- Los que alcanzan 10 muescas Curtidas en el indicador de Antinatura son sectarios que veneran lo sobrenatural o tratan obsesivamente de abarcarlo en su totalidad. Los adoradores de seres como Cthulhu y Nyarlathotep suelen estar así.
- Los que alcanzan 10 muescas Curtidas en el indicador de Ego están criminalmente locos, y no alcanzan a comprender (ni les preocupa) cómo sus robos, mentiras, engaños y estafas afectan negativamente a la sociedad.
- Los que alcanzan 10 muescas Curtidas en el indicador de Violencia son psicopáticos, y no aprecian otra vida que no sea la suya. Este es un rasgo habitual en los asesinos de masas y asesinos en serie.
- Los que alcanzan 10 muescas Curtidas en el indicador de Indefensión son paranoides. No confían en nadie, en realidad ni siquiera en sí mismos, y están convencidos de que los demás van a por ellos.

COLAPSO MENTAL

Cada vez que tengas cinco muescas Fallidas (en cualquier combinación de indicadores) desarrollas un grave

problema mental. Obtener muescas Fallidas siempre representa una incomodidad mental, del mismo modo que las muescas Curtidas representan el aislamiento y la alienación. Se interpreta que cada cinco muescas Fallidas el dolor interior ha llegado a ser tan severo que afecta tu capacidad de actuación. Sufrirás sus efectos adversos hasta que pierdas una muesca Fallida. Si posteriormente ganas una nueva muesca Fallida, el problema reaparecerá. Otras cinco muescas fallidas y desarrollas otro problema mental.

Si desarrollas un trastorno, estudia con tu DJ cómo escoger algo que tenga sentido. No trates de hacerte con uno que no vaya a afectar al juego: te lo creas o no, es divertido interpretar las aberraciones mentales. Es tu oportunidad de revelar la naturaleza de tu personaje a través de sus acciones. No la desaproveches.

FOBIA

Desarrollas un miedo debilitador ante algo, por lo general algo que estuviera presente en el trauma o más raramente algo que asocies con ese suceso. Sería razonable que alguien que viera a su esposa despedazada por perros salvajes desarrollara miedo a los perros. Alguien que fuera atacado por los profundos podría desarrollar una fobia al pescado, o al agua.

Cuando te encuentres en presencia del objeto temido, tira Mando + Equilibrio. Si estás en medio de una pelea, tendrás que dedicar una acción a no hacer otra cosa que dicha tirada y reunir valor para la confrontación. Esta tirada no es un control de Locura, en el sentido de que no modifica tu nivel de Locura. Pero si fallas el control, tienes que quedarte paralizado o huir: luchar no es una opción.

Los personajes que tengan fobia a algo verdaderamente recóndito (“¡los grandes montones de tungsteno sin refinar me aterrorizan!”) puede que fallen automáticamente este control ante cualquier exposición.

DEPRESIÓN

Los personajes deprimidos se sienten apáticos, desgastados e incapaces de preocuparse por nada. Las buenas noticias nunca son lo bastante buenas, mientras que las malas son aún peores. En su punto más bajo, absolutamente todo es molesto, incómodo o carente de valor.

La depresión tiende a evolucionar en ciclos, que pueden ser semanales o mensuales. En su fase más suave, la depresión no provoca penalizaciones (aunque tu personaje sea probablemente más cínico o taciturno). En el siguiente escalón descendente en el ciclo, la depresión ha aumentado hasta tal punto que todas las tiradas de habilidad con Empatía se efectúan con una penalización de 1d. En su máxima profundidad, la depresión provoca ese penalizador de -1d tanto a las habilidades de Empatía como a las de Mando (*nota: en ninguna fase se penaliza la habilidad de Equilibrio*). El ciclo, por lo tanto, es: normal, malo, pésimo, malo y normal de nuevo.

DROGODEPENDENCIA

Con frecuencia, la depresión conduce a intentos de automedicarse, aunque algunas personas se adentran directamente en la drogadicción o el alcoholismo sin pasar

largos periodos con la depre. La sustancia en cuestión podría ser cualquier cosa: la cocaína y la heroína son dos de las drogas principales, pero los estadounidenses adictos al alcohol, legal y barato, superan en número a los de todas las demás sustancias juntos.

Si eres adicto a una sustancia, notarás cada día la necesidad de conseguir tu droga. Si cedés, no sufrirás ninguna penalización (aparte de las que conlleve estar borracho, colocado o semiinconsciente). Si te resistes, te pondrás nervioso, cabreado, tenso y distraído. Tras un día sin tu droga favorita, todas las tiradas de las habilidades de Sentidos, Mente y Coordinación se realizan a Dificultad 3 por el malestar físico y/o la incomodidad mental (*nota: en ningún momento se penaliza la habilidad de Equilibrio*).

ESTADO DE FUGA

El alcoholismo y la drogadicción suelen provocar estados de fuga disociativa o “apagones”, como se los suele llamar. Vas de juerga, pasa el tiempo y regresas, en ocasiones incluso días después, sin conservar ningún recuerdo de lo que has hecho. En raras ocasiones alguien puede verse afectado por una fuga incluso sin la ayuda de sustancias que afecten a la mente. Se quedan atrapados en un bucle mental, incapaces de dejar de pensar en la fuente de sus preocupaciones y, en lugar de enfrentarse a ello, la mente consciente se apaga.

Cada vez que reacciones a un control de Locura huyendo o quedándote paralizado, tira dos dados. Si sale el mismo número en ambos, entras en un estado de fuga. Los personajes en este estado se alejan sin rumbo fijo, y no hablan con nadie a no ser que se vean totalmente obligados a ello (e incluso así se muestran imprecisos y distraídos). Conducen si saben dónde está su coche y ponen rumbo a una dirección al azar. Paran y comen si tienen hambre, van al baño cuando surge la necesidad, no se meten en peleas ni saltan de un puente. Parecen personas muy distraídas y algo anonadadas cumpliendo un recado. Cuando comience la fuga, tira un dado: esto indica las horas que durará, salvo que salga un 10. En ese caso vuelve a tirar, y esos son los días que durará el estado de fuga.

Tal como se ha mencionado, las drogas y los estados de fuga disociativa se alimentan mutuamente. Los personajes con ambos trastornos tienden de forma automática a conseguir droga cuando están en fuga, tanta como sea posible. Los personajes que ingieran dosis importantes deben tirar los dos dados para ver si se provocan con ello un estado de fuga. Un detective que se tome un vaso de bourbon para calmar los nervios antes de una redada no va a entrar en fuga, pero si luego vuelve a casa y se acaba la botella, podría sucederle.

RECUPERARSE

Las experiencias mórbidas y miserables alteran para peor el rumbo de la personalidad del sujeto, de uno u otro modo. Existen no obstante algunas habilidades que permiten a los personajes manipular los indicadores de un modo más controlado. Ten en cuenta que estos métodos varían drásticamente de una época a otra; en 1925 era muy posible que un psicótico acabara atado a una cama y sedado hasta que se volviera dócil, mientras que en los 90 será

cuidadosamente medicado y monitorizado, además de recibir una intensa terapia.

CONSUELO

La habilidad de Consuelo permite a un personaje dialogar con otro que acabe de sufrir un trauma para calmarlo, y proporcionar así un triaje psicológico inmediato. El que consuela tira Empatía + Consuelo frente a una Dificultad igual al número actual de muestras Fallidas o Curtidas del personaje (dependiendo de qué trate de atenuar el personaje en cuestión). Si tiene éxito, desaparece una muestra Fallida o Curtida, pero sólo se puede intentar una vez por suceso traumático. No obstante, la persona que intente consolar a otra debe poder hablar con ella, escuchar sus respuestas y mantener un intercambio coherente de ideas (o al menos de tópicos reconfortantes). Esto lleva al menos media hora. También se requiere un entorno que sea, si no totalmente seguro, al menos no peligroso de forma inmediata. Los personajes refugiados en un hoyo de trincheras de la Primera Guerra Mundial podrían hacerlo entre un bombardeo de artillería y el siguiente, pero no en mitad de uno.

Además, Consuelo puede, con cualquier éxito, sacar a alguien de una reacción de trauma. Esto sólo lleva unos pocos minutos de conversación, pero no se puede hacer en mitad de una pelea, una persecución o cualquier otro tipo de distracción violenta. Esto significa que conseguir que alguien abandone una reacción de Luchar es bastante difícil, a no ser que otra persona le retenga.

El límite último de Consuelo es que su naturaleza perentoria y empática lo hace inútil una vez la reacción ha arraigado. Por lo tanto, cuando haya transcurrido un día desde el trauma, Consuelo ya no puede modificar la muestra Curtida o Fallida. Pasado ese tiempo necesitas un psiquiatra.

Ejemplo: *La agente Florintino tiene dos muestras Fallidas en Violencia y durante un tiroteo particularmente peligroso y confuso ve cómo su compañero se lleva un balazo en la garganta. Esto es un control de Violencia de Intensidad 4, por lo que tiene que tirar Sentidos + Equilibrio contra Dificultad 4. Con un 2x1 falla, pierde los nervios y mata al pistolero a pesar de que éste se rinde. También acumula su tercera muestra Fallida.*

El único testigo de los hechos es el sargento Panil, que tiene una reserva de Empatía + Consuelo de 5d. Panil aparta a Florintino mientras el resto del equipo SWAT barre el edificio, cubre sus hombros con una manta y comienza a hablarle en tono tranquilizador en el asiento trasero de un coche patrulla. Aparta de un gesto a todos los que intentan entrometerse, así que se le permite la tirada. La dificultad es 3, el número actual de muestras Fallidas. Al sacar un 3x7, Panil convence a Florintino de que no pasa nada, que cualquiera hubiera hecho lo mismo. Ella está a salvo y su compañero se encuentra en un lugar mejor, y oye, nadie tiene por qué saber lo que dijera ese saco de basura. Y de todos modos, ¿quién iba a oírlo por encima del ruido del tiroteo? La agente Florintino borra su muestra Fallida, aunque todavía puede que surjan preguntas sobre la muerte...

PSIQUIATRÍA

Esta habilidad de Mente representa la ciencia adusta e intelectual destinada a dar nueva forma a los pensamientos ajenos. Con una tirada exitosa, el psiquiatra puede eliminar muescas Fallidas o Curtidas, pero también añadir las. No obstante, no es fácil ni rápido.

Para aplicar Psiquiatría, el paciente debe pasar un tiempo asistiendo a terapia. Cuanto más extrema sea su actitud, más tiempo será necesario para escarbar y poder devolverle un funcionamiento dentro del rango considerado normal. Curar las muescas Fallidas lleva más tiempo que las Curtidas.

Los pacientes que reciban terapia residencial (aislados de las preocupaciones y presiones de la vida cotidiana y sin hacer otra cosa que concentrarse en mejorar) deben dedicar un número de semanas igual a las muescas Fallidas en el indicador que estén intentando sanar. Si lo que buscan es librarse de una muesca Curtida, tienen que dedicar ese número de días en tratamiento intensivo.

Si en cambio el paciente sólo asiste a una sesión de una hora de duración, una o dos veces por semana, tendrá que transcurrir un número de semanas igual a las muescas Curtidas del paciente antes de que el psiquiatra pueda intentar la tirada. Un personaje que reciba tratamiento gradual para sus muescas Fallidas necesita pasar meses de sesiones semanales antes de realizar la tirada.

Cuando ya se ha invertido el tiempo necesario, el psiquiatra tira Mente + Psiquiatría. Si el personaje bajo tratamiento ha hecho una buena interpretación, en la que refleja a alguien que realmente lucha contra sus problemas y trata de mejorar, el psiquiatra puede añadir un dado a su reserva (a discreción del DJ). Si el personaje se ha resistido a la terapia, la tirada se realizará con un penalizador de -1d. Los pacientes pasivos no añaden ni restan de la reserva.

Esta tirada se realiza sin puntuación de dificultad. Cualquier éxito modifica el indicador tal como se ha planeado.

Todo esto se ha expuesto suponiendo que el psiquiatra está tratando de ayudar al paciente a recuperarse, empujándolo hacia la región intermedia y más poblada de la tabla. Pero el sistema funciona igual de bien para un psiquiatra sin escrúpulos que, por el motivo que sea, quiere que el paciente empeore. En ese caso, el psiquiatra debe dedicar el tiempo necesario en función del número de la muesca Fallida que trata de infligir. De forma similar, una terapia diseñada para inmunizar a alguien contra el trauma requiere un número de días o semanas igual que el número de la muesca Curtida deseada.

Ejemplo: *Tras haber sido retenido como rehén durante una semana, el agente especial Krebs se encuentra bastante mal, tanto física como mentalmente. Adquirió su quinta muesca Curtida en Indefensión y está empezando a mostrar señales de disociación, por lo que se le envía al centro psiquiátrico de Bethesda.*

Después de cinco días, su psiquiatra puede tirar para mejorar la actitud del pobre Krebs. Sin embargo, éste ha estado resistiéndose a la terapia, por lo que la tirada se realiza con un penalizador de -1d. El doctor falla y Krebs conserva sus muescas Curtidas. Aunque el doctor le reco-

mienda tratarse de sus problemas, su superior lo quiere de vuelta para un caso importante, por lo que le dan el alta.

No obstante, la esposa de Krebs no se siente nada feliz con el distanciamiento de su marido. Le presiona para que siga tratamiento y él accede a acudir a una sesión semanal con otro terapeuta. Comienza reluciente, pero tras cinco semanas de mejoría gradual se aviene a colaborar hasta cierto punto. A su nuevo terapeuta se le permite una tirada sin bonificador ni penalizador. Saca un 2x1. Es el éxito mínimo, pero suficiente para descongelar a Krebs y eliminar una de sus muescas Curtidas en Indefensión.

PSICOLOGÍA

Así como la psiquiatría plantea un enfoque metódico y científico para alterar el estado mental de otras personas, la psicología se parece más a un arte. Ciertamente, depende en buena parte de las mismas técnicas, teorías y enfoques que la psiquiatría, pero es más receptiva, más personal y menos clínica. En la mayoría de las clínicas occidentales, eso significa que se recurre menos a la farmacología.

La psicología suele depender de la firmeza de carácter del terapeuta y de su fuerza de voluntad. Por lo tanto se trata de una habilidad de Mando en lugar de Mente. Entablar un vínculo intenso y firme con el terapeuta puede permitir un rápido avance, pero a diferencia de los métodos repetibles de la psiquiatría, depende del paciente tanto como del propio terapeuta. La psicología no hace mejores a las personas, pero puede ayudarlas a sentirse mejor.

Psicología permite realizar un triaje emocional, al igual que la habilidad de Consuelo, con los mismos márgenes de tiempo, efectos, requisitos y puntuación de dificultad. También puede eliminar muescas de los indicadores como la habilidad de Psiquiatría, con las mismas necesidades de dedicación (pero en cambio no se puede usar para añadir muescas a ningún indicador).

Psicología es muy versátil, pero tiene truco. Una tirada con éxito de Psicología no cambia la actitud del paciente, sino que le permite una nueva tirada de Equilibrio del mismo tipo que la que se falló (o superó) anteriormente, sólo que ahora la dificultad es el número de muescas Curtidas o Fallidas en el indicador que se esté tratando de rebajar.

Ejemplo: *La Dra. Amy Schneider es una psicóloga que trabaja con un equipo operativo que se ocupa de asesinatos en serie. Se halla presente cuando uno de sus compañeros baja al sótano y encuentra los restos de un experimento de trepanación, un control de Violencia de nivel 3 que el colega de Schneider falla, acumulando por tanto su segunda muesca Fallida de Violencia. Schneider tiene una reserva de Mando + Psicología de 6d, y mientras le tranquiliza por el trauma sufrido, saca 2x8. Esto proporciona al agente la oportunidad de volver a tirar el control de Violencia, ahora con una Dificultad de 2 por las dos Fallidas que tiene. No saca ninguna serie coincidente y permanece agitado e impactado.*

Compasiva hasta el extremo, la Dra. Schneider con- vence a su jefe para que les conceda dos semanas libres por motivos de salud, para poder trabajar a fondo en los problemas del agente. Al final de ese periodo tira, con un bonificador de +1d porque está escarbando hasta la raíz

del problema, y en esta ocasión saca 2×2: suficiente para permitir al agente otra tirada de Sentidos + Equilibrio con Dificultad 2. En esta ocasión saca 3×1 y es capaz de borrar esa muesa Fallida.

ESPERANZA EN TIEMPOS OSCUROS

El equilibrio mental es un tema curioso. Algunas personas inteligentes, exitosas y ambiciosas se desmoronan en la neurosis tras ver cómo un cajero de la gasolinera recibe un tiro durante un robo fallido; otras personas ignorantes e ingenuas se ven sometidas a experiencias mucho más macabras, como prolongados cautiverios, tortura o violación, y logran salir de ello relativamente indemnes.

La diferencia suele reducirse a la interiorización. La víctima que asume que el suceso tuvo un motivo o que de

algún modo ella misma se lo estaba buscando (“¿en qué estaba pensando, yendo a una gasolinera de la zona sur por la noche?”) incorpora el miedo y la duda a su visión del mundo. La víctima que nunca acepta el abuso (“papá dijo que estaba en su derecho, pero no tenía ningún derecho a hacerme eso”) dispone de los recursos para reconocer su sufrimiento sin verse dominada por él.

Aunque las circunstancias del trauma tienen un gran impacto sobre la capacidad de la víctima para sobreponerse, a menudo su trasfondo y su vida personal resultan igual de importantes, cuando no más. Para reflejarlo existen los rasgos especializados de personaje que puedes adquirir durante la creación del mismo (ver el **Capítulo 7: Creación de personajes** para más detalles).

CAPÍTULO IV: COMBATE

Será aquí donde nos adentremos en algunas de las reglas más importantes del juego, aquellas relacionadas con lo que puede herir o matar a tu personaje. Como el combate y otras amenazas alteran drásticamente las partidas, las reglas son en este caso muy específicas.

Sin duda puede ser muy importante descodificar la clave en aklo con tu reserva de dados de Mente + Criptografía, pero normalmente no necesitarás saber muchos detalles, sólo si ha funcionado o no. Pero si un sectario se abalanza sobre ti con un machete, tienes que saber con exactitud cuándo, dónde y cómo de bien le sale.

LAS TRES FASES DEL TURNO DE COMBATE

Cada turno de combate se divide en tres fases: *declaración, tiradas y resolución*. Cuando las tres hayan concluido y todos los personajes implicados en el combate hayan actuado, comienza el siguiente turno y se repite de nuevo todo el ciclo.

1) DECLARACIÓN

Describe las acciones de tu personaje. El personaje con los Sentidos más bajos declara primero, porque un personaje con una mayor puntuación en Sentidos está más al tanto de lo que sucede en la pelea y es capaz de reaccionar ante ello. Los personajes no jugadores declaran en orden de Sentidos, igual que los jugadores. Si dos personajes poseen la misma puntuación de Sentidos, el PNJ declara primero, o se recurre a la habilidad de Ver y la característica de Mente (en ese orden) para romper el empate.

Cuando declaras, que sea breve y específico. Los dados Expertos se “invocan” en esa fase: declara la altura que quieres que tenga cada uno de ellos. Y si vas a hacer algo especial (esquivando, intentando hacer dos cosas a la vez, apuntando a una zona específica del cuerpo, ayudando a un compañero con alguna acción, lanzando un hechizo o usando una maniobra de artes marciales) dilo ahora.

2) TIRADA

Cada personaje tira la reserva de dados adecuada a la acción declarada (normalmente una de hechizo, característica o habilidad + característica). Como todos los personajes han declarado ya sus acciones, todos tiran a la vez y calculan la anchura y altura de sus acciones.

3) RESOLUCIÓN

Antes de que se contabilicen los dados, los que tengan dados de Triunfo asignan su valor. Entonces el personaje con la tirada más ancha actúa primero. Si dos series poseen igual anchura, la más alta va primero. Todas las acciones se resuelven en orden de anchura. Si cinco personajes tiran 5×5, 3×6, 4×6, 2×3 y 3×10, sus acciones se resuelven en este orden: primero el 5×5, y a continuación el 4×6, luego el 3×10, después el 3×6 y finalmente el 2×3. Esto significa que toda acción más ancha que tu tirada sucede

antes que tu acción, aunque estés intentando esquivar o defenderte de ese ataque. Si es más ancha, tiene lugar antes de que puedas actuar o reaccionar.

Cuando un ataque golpea, inflige daño de inmediato. Si sufres cualquier daño antes de que se resuelva tu tirada, pierdes un dado de tu serie coincidente más alta, ya que el hecho de que te golpeen, apuñalen o disparen suele distraer bastante. Si así se echa a perder tu serie (es decir, deja de ser una serie coincidente) la acción falla, aunque hubieras tirado un éxito. Pierdes un dado por cada vez que sufras daño.

Eso es todo lo que sucede en un turno de combate. Todo el mundo dice lo que está haciendo, se tiran los dados, las acciones se desarrollan en orden de anchura y después todo vuelve a comenzar.

DAÑO

El daño en *NÉMESIS* es específico. Cuando te alcanzan, la tirada de ataque indica con exactitud dónde has sido golpeado y cuánto daño sufres.

TIPOS DE DAÑO

Existe una gran diferencia entre recibir un puñetazo en la tripa y que te apuñalen en esa misma zona. Un puñetazo duele y deja magulladuras, pero salvo que te estén aporreando durante largo tiempo, es poco probable que sufras daños duraderos. Ser apuñalado o recibir un disparo es algo muy distinto: tus órganos internos se ven sacudidos y quedan expuestos a todo tipo de gérmenes, virus y contaminantes. El daño que atraviese la piel es grave.

En *NÉMESIS* hay dos tipos de daño: de Contusión y Letal.

El **daño de Contusión** aturde y puede resultar peligroso a corto plazo, pero por lo general se pasa solo. Representa magulladuras, impactos contundentes, conmociones, cortes superficiales y pequeñas hemorragias.

El **daño Letal** es lo que sugiere su nombre: daño que puede acabar rápidamente con tu vida. Representa heridas perforantes, cortes profundos, trauma orgánico, daño de proyectiles, hemorragias graves o quemaduras.

En ocasiones el daño Letal se ve reducido a daño de Contusión gracias al blindaje o a otros efectos. Cuando resulte importante, se considera que 1 punto de Letal equivale a 2 puntos de Contusión.

LA SILUETA DE DAÑO

Todo personaje posee una silueta de daño con unas cuantas casillas de herida que indican cuánto daño de Contusión y Letal puede soportar. Para un ser humano normal, la silueta de daño tiene la forma de un cuerpo humano y las localizaciones de impacto se dividen en piernas, brazos, tronco y cabeza. La altura de la tirada de ataque determina la localización de impacto que sufre el daño (consulta la sección de *Localizaciones de impacto*, pág. 24).

Cuando recibas daño, marca una casilla de herida por cada punto de daño sufrido. Si se trata de Contusión, pon una única línea diagonal en cada casilla, y si se trata de Letal, una X en cada casilla.

El DJ debe decidir cómo describe el daño y aplicar las posibles penalizaciones. Recibir 5 de daño Letal en el tronco puede que no sea fatal de inmediato, pero probablemente acabe por matarte si no recibes tratamiento médico; el DJ puede indicar que se trata de unas costillas rotas o tal vez un pulmón perforado. Podría merecer una penalización de -1d en casi todas las acciones, para reflejar el dolor y el trauma, o puede que el daño sea en sí suficiente penalización. Corresponde al DJ decidirlo.

Cuando una localización de impacto se ve afectada por el daño, siempre debes rellenar primero las casillas en blanco, si quedan. El daño de Contusión se convierte en Letal si todas las casillas de la localización de impacto están llenas. Una vez que las casillas de daño estén marcadas con Contusión, todo daño adicional en esa localización se considera daño Letal.

Altura	Localización de impacto	Casillas de herida
1	Pierna izquierda	5
2	Pierna derecha	5
3-4	Brazo izquierdo	5
5-6	Brazo derecho	5
7-9	Tronco	10
10	Cabeza	4

LOCALIZACIONES DE IMPACTO

La localización de una herida suele resultar mucho más importante que la cantidad de daño. Si puedo elegir entre sufrir un pisotón en el pie o en la cara, elegiré siempre el pie.

Como la localización es tan importante, en *NÉMESIS* la altura de la tirada de ataque (esto es, la calidad del ataque) determina la localización de impacto, mientras que la anchura de la tirada (velocidad y potencia) determina el daño, además de indicar quién actúa primero. Cuanto más alta sea la tirada de ataque, más peligroso resultará este.

Esa pequeña silueta de daño de la hoja de personaje tiene números que representan cada una de sus localizaciones, de 1 (pierna izquierda) a 10 (cabeza). Comprueba la altura de la tirada de ataque en la silueta para descubrir dónde has sido alcanzado.

Cuando todas las casillas de herida de la cabeza (llamadas en ocasiones “casillas cerebrales”) se llenan de daño de Contusión, quedas inconsciente. Si se llenan de Letal, estás muerto.

Cuando una extremidad se llena de daño de Contusión, no puedes usarla para realizar ninguna acción ni usar una habilidad. Si una pierna se llena de daño de Contusión, la velocidad de carrera se reduce a la mitad; si las dos están llenas, el movimiento se reduce a un metro por minuto. Cuando una extremidad se llena de daño Letal, está gravemente lesionada y puede que nunca vuelva a ser como antes. El DJ decidirá los efectos exactos a largo plazo en función de la naturaleza del ataque y la herida, y la calidad del tratamiento médico recibido. Puede que reduzca en -1d las tiradas de característica + habilidad que usen

esa extremidad, que nunca acaba de curarse del todo, o que se pierda permanentemente una casilla de herida de esa localización, o incluso que el ataque ampute limpiamente el miembro; todo depende del DJ.

Cuando todas las casillas de herida de una extremidad se llenan de daño Letal, cualquier daño adicional en ese miembro va directamente al tronco.

Ejemplo: Un sectario de la Campaña del Crepúsculo le da un puñetazo al doctor Mann con un 3x5. Eso provoca su anchura en daño de Contusión, por lo que Mann recibe 3 de Contusión en la localización de impacto 5, el brazo derecho.

En el turno siguiente, otro sectario de la Campaña del Crepúsculo apuñala al Dr. Mann con un cuchillo (que inflige su anchura en Letal) con un 3x6. Sufre 3 puntos de Daño Letal, de nuevo en el brazo derecho. El Dr. Mann posee 5 casillas de herida en su brazo derecho, por lo que dos de los tres puntos de Letal llenan las dos casillas de heridas libres, y el tercero se divide entre dos de las tres casillas que ya tenían daño de Contusión. Ahora el brazo derecho del Dr. Mann tiene 4 de Letal y 1 de Contusión; está tan gravemente herido que no puede usarlo. ¡Con un punto más, puede que le quede inservible para siempre!

LOCALIZACIONES DE IMPACTO INHUMANAS

Algunas criaturas sobrenaturales (y muchas mundanas) poseen estructuras corporales extrañas y tienen una distribución de casillas de herida diferente a la de un ser humano. Existen varios modos de reflejarlo. Una solución rápida y simple consiste en coger la característica de Cuerpo de la criatura, multiplicarla por 10 y dividir ese número entre seis localizaciones de impacto, creando así casillas de heridas. Como regla general, la porción del cuerpo de mayor tamaño debería ocupar la región del tronco (7 a 9), la más pequeña la de la cabeza (10) y las extremidades deberían repartirse entre los números restantes.

Para reflejar configuraciones aún más extrañas puedes limitarte a repartir las “casillas de cabeza” por todo el cuerpo de la criatura, en localizaciones alternativas (por ejemplo, una en el tronco, otra en el brazo y otra en la cabeza). Eso hace que resulte prácticamente imposible dejar inconsciente a la criatura sin poseer amplios conocimientos sobre su estructura corporal.

CURACIÓN

Sufrir daño es una cosa fea, así que resulta natural que te preguntes cómo deshacerte de él.

Curar daño de Contusión: El daño de Contusión se puede curar con la habilidad de Primeros Auxilios, si dispones del instrumental adecuado: suele bastar con un botiquín de primeros auxilios completo con vendas, analgésicos y material para entablillar. El personaje que realice el tratamiento debe tirar Mente + Primeros Auxilios con una dificultad igual a la cantidad total de daño en la localización de impacto, con un máximo de 10 (así, si una extremidad tiene 2 de daño Letal y 4 de daño de Contusión, la dificultad es 6). Cada uso con éxito de la habilidad de Primeros Auxilios cura un número de puntos de Contusión igual a la anchura de la tirada. Por el contrario, una

tirada fallida inflige un punto adicional de daño de Contusión.

Se puede usar Primeros Auxilios una vez por herida. Para mantener un registro, simplemente pon una marca junto a la localización de impacto cada vez que recibas una herida y bórrala cuando la trates con Primeros Auxilios.

Los Primeros Auxilios no pueden nunca sanar el daño Letal. Eso sólo se puede conseguir con auténtico tratamiento médico.

El daño de Contusión también puede curarse mediante el reposo. Por cada día de juego, si disfrutas de una buena noche de descanso, recuperas la mitad del daño de Contusión de cada localización de impacto. Si sólo tienes un punto de Contusión en una localización, sana completamente.

Curar daño Letal: Lleva mucho más tiempo curar el daño Letal. Salvo por algo parecido a una intervención sobrenatural, sólo se puede curar mediante atención médica de calidad, lo que implica cirugía y estancia en un hospital, o mediante un prolongado reposo en cama.

Cuando recibes auténtico tratamiento médico, el doctor tira su reserva de dados de Mente + Medicina. El procedimiento convierte una cantidad de puntos de Letal en Contusión igual a la altura de la tirada con éxito, y lleva un tiempo igual a 5 - anchura en horas. Cada localización de impacto se trata con una intervención separada.

También puedes recuperarte del daño Letal con un largo reposo en cama. Por cada semana de absoluto descanso, un punto de Letal se convierte en Contusión en cada localización de impacto. Si te encuentras en un hospital, lo que se hace es tirar la reserva de Mente + Medicina y convertir la anchura de Letal en Contusión.

No olvides que el tratamiento de daño Letal varía de una época a otra. En los años 20, una extremidad gangrenada era amputada, mientras que en la época actual se saturaría al paciente de antibióticos exóticos con la esperanza de salvar el miembro. Antes de que existieran los antibióticos, una herida con unos pocos puntos de daño Letal empeoraría con el tiempo por culpa de la infección, sumando daño de Contusión día a día en lugar de sanar. Los detalles sobre lo que se puede y no se puede curar corresponden al DJ; en caso de dudas, resuélvelas con una tirada de Cuerpo + Salud y marca la dificultad en función del entorno y las circunstancias.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Pelear cuerpo a cuerpo, ya se trate de kung-fu, un duelo de esgrima o simplemente rodar por el barro, es un enfrentamiento entre oponentes con el difuso objetivo de "tener la sartén por el mango". Es un tema lioso en el que fuerza, velocidad y agresividad son fundamentales.

Los ataques cuerpo a cuerpo utilizan la característica de Cuerpo. Si estás desarmado, recurre a las habilidades de Artes Marciales, Lucha o Pelea. En general podrás escoger la que prefieras, a no ser que el DJ determine que se necesita una habilidad en particular (si tu oponente te está reteniendo contra el suelo, puede que te veas obligado a usar la habilidad de Lucha en lugar de Artes Marciales [karate]. Si dispones de un arma, usa su habilidad de Arma Cuerpo a Cuerpo. Como siempre, la altura de la tirada

determina la localización de impacto: si sacas un 3×1 le aciertas en la pierna, pero con un 2×10 le golpeas en la cara. La anchura determina la iniciativa (quién actúa primero) además del daño.

El daño base para los ataques cuerpo a cuerpo se basa en la característica de Cuerpo (consulta la página 11 para los detalles). Las armas cuerpo a cuerpo amplifican este daño, en función de lo eficaces y letales que sean. Se describen en la página 33.

TIROS DE PRECISIÓN

Si superar a un oponente en un combate cuerpo a cuerpo ya es difícil, intentar golpear una parte específica de su cuerpo es realmente complicado. Así es como funciona: pierdes un dado de tu reserva de dados porque es más difícil alcanzar una zona específica (los dados expertos pueden compensar esta penalización, pero se pierden o puedes asumir la penalización y usar el dado de habilidad de la forma normal). A continuación "fija" uno de los dados que te queden en la reserva al valor de la localización que estás tratando de golpear*. Ahora tira los dados restantes. Si logras una serie y supera la tirada de tu oponente, golpeas. Si logras una serie con el dado apuntado a la localización, has alcanzado esa localización de impacto en particular. Los dados expertos cancelan la penalización del dado eliminado, como siempre, pero deben lanzarse del modo normal.

El disparo de precisión cuerpo a cuerpo más popular es el K.O., un golpe contra la cabeza del objetivo (localización de impacto 10) para dejarlo inconsciente. Pero ten cuidado, si la cabeza de la víctima se llena de daño Letal, morirá.

Otro ataque popular es estrangular o asfixiar, lo que también suele implicar un disparo de precisión a la cabeza. Consulta Asfixia y estrangulamiento en la página 26.

DESARMAR

Si alguien se te acerca con un arma, es probable que quieras quitársela de un golpe. Cuentas con nuestra simpatía.

Para ello realiza un disparo de precisión contra el brazo que sostiene el arma. Si tienes éxito e igualas o superas la característica de Cuerpo de tu contrario como nivel de Dificultad, no causas daño pero le obligas a soltar el arma. Si tu anchura es superior en uno o más puntos a la anchura del ataque de tu oponente, puedes elegir entre hacer que el arma salga despedida o arrebatársela. Y si se la arrebatas, podrás usarla del modo normal al siguiente turno de combate.

Si no logras superar la anchura de tu adversario y el arma tiene filo, sufres un punto de daño Letal en la extremidad que estás usando para desarmarlo, incluso si logras alejarla de él. Si te parece injusto, piensa que cuando alguien intenta atacarte con una espada, no hay mucho de donde agarrar que no corte.

* N. del T.: Este sistema hace que resulte tan difícil acertar una localización pequeña (como una extremidad) como otra grande (como el tronco). El DJ podría permitir que el dado se "fije" a toda la franja de altura de la localización.

LUCHAR E INMOVILIZAR

El ataque estándar cuerpo a cuerpo consiste en un puñetazo o una patada, pero muchas peleas comienzan con un intercambio de golpes y terminan con ambos contendientes rodando por el asfalto, tratando ambos de retener al otro debajo.

Para inmovilizar a alguien, primero debes anunciar en la fase de declaraciones que eso será lo que intentes hacer. Entonces tira tu reserva de dados de Cuerpo + Pelea, Cuerpo + Lucha o Cuerpo + Artes Marciales. Si superas la tirada de tu oponente, infliges un punto de Contusión a la localización de impacto indicada y retienes contra el suelo a tu víctima, que quedará inmovilizada hasta que logre escapar.

Si estás inmovilizado, no puedes esquivar ni cubrirte, ni tampoco atacar a nadie (ni siquiera con armas de fuego o poderes sobrenaturales) salvo al individuo que te tenga retenido. Lo que es aún peor, mientras estés inmovilizado cualquier ataque cuerpo a cuerpo dirigido contra ti añade un +1d a su reserva de dados.

Seguirás retenido hasta que ocurra alguna de estas cosas:

- Tu atacante declara que va a hacer otra cosa y te deja marchar.
- Tu atacante queda inconsciente o muere.
- Superas la tirada de Cuerpo + Pelea, Cuerpo + Lucha o Cuerpo + Artes Marciales de tu oponente en un enfrentamiento dinámico con tu propia reserva de Cuerpo + Pelea, Cuerpo + Lucha o Cuerpo + Artes Marciales. Puedes intentarlo una vez por turno de combate.

ASFIXIA Y ESTRANGULAMIENTO

Ahogar y asfixiar son cosas parecidas: primero no puedes respirar y a continuación te desmayas y mueres. La causa de la muerte es la falta de oxígeno.

Para asfixiar a alguien con tus manos desnudas (si no está ya inmovilizado) usa tu reserva de Cuerpo + Pelea, Cuerpo + Lucha o Cuerpo + Artes Marciales. Primero declara un tiro de precisión contra la cabeza. Si tienes éxito, infliges un punto de Contusión y seguirás causando otro punto de Contusión en su cabeza una vez por turno hasta que suceda alguna de estas cosas:

- Declaras que vas a hacer otra cosa.
- Recibes cualquier tipo de daño.
- Tu víctima supera tu tirada de Cuerpo + Pelea, Cuerpo + Lucha o Cuerpo + Artes Marciales en un enfrentamiento dinámico con su propia reserva de Cuerpo + Pelea, Cuerpo + Lucha o Cuerpo + Artes Marciales. Puede intentarlo una vez por turno de combate.

Puedes comenzar a asfixiar a un oponente inmovilizado con una tirada exitosa de Cuerpo + Pelea, Cuerpo + Lucha o Cuerpo + Artes Marciales, no es necesario que realices un tiro de precisión contra la localización 10. Pero si intentas asfixiar y fallas, la víctima escapa automáticamente de tu presa.

Estrangular a una víctima funciona igual que ahogarla, pero también corta el paso de sangre a su cerebro, no sólo el aire. Estrangular causa dos puntos de Contusión a la cabeza por turno y requiere un ataque de Cuerpo + Artes Marciales (consulta la página 27) o algún tipo de garrote*.

LANZAR OBJETOS GRANDES

Arrojar un objeto pesado contra un enemigo resulta muy simple. Tira Cuerpo + Lanzar para atacar. Infliges un daño basado en tu característica de Cuerpo, igual que un ataque cuerpo a cuerpo, con independencia del tamaño del objeto. Un personaje potenciado de forma sobrenatural hasta Cuerpo 9d causa su anchura en Contusión y Letal tanto si arroja una piedra como un contenedor: el contenedor es mucho más grande, pero irá mucho más lento.

Pero arrojar un objeto de gran tamaño tiene una ventaja. Si es lo bastante grande como para cubrir más de una localización de impacto de la víctima, podrás hacer daño con series múltiples en tu tirada, aunque no hayas declarado acciones múltiples. Si aciertas a un matón con un volquete y tiras 2×7 y 3×10, sufrirá daño tanto en el tronco como en la cabeza.

TOPETAZO

Se trata del asombroso arte de enviar por los aires a tu oponente con un único puñetazo, patada o descarga sobrenatural. Si eres golpeado por un ataque sobrenatural de 6d o más, saltas por los aires. No olvides que para ello hace falta una característica potenciada o un hechizo a 6d o más, no basta con una reserva de dados de 6d. Un ser humano normal con una reserva de Cuerpo + Pelea de 8d (por Cuerpo 4 y Pelea 4) no puede lanzarte por los aires, pero un individuo potenciado sobrenaturalmente con un cuerpo de 8d sí. Una habilidad potenciada sólo puede lograrlo si el DJ considera que tiene sentido.

El “vuelo” viene determinado por la anchura de la tirada de ataque y el daño total infligido. La fórmula es simple: **Anchura de la tirada × daño de Contusión = metros que sale despedido.**

Por lo tanto, supongamos que tienes Cuerpo 9d y golpeas a una víctima como una serie de 3×10, causando 3 de Contusión y 3 de Letal. Anchura 3 × Contusión 3 = 9 metros. Envías a tu oponente volando 9 metros, ¡toma ya!

BLOQUEAR, ESQUIVAR Y DEFENSAS SOBRENATURALES

A casi nadie le gusta que le golpeen, le apuñalen o le estrangulen, y las reglas de combate ya asumen que la víctima está tratando de evitarlo con todas sus fuerzas sin dejar de intentar colar su propio ataque. Pero hay ocasiones en las que no te molestas en intentar devolver los ataques, sino que tan sólo pretendes sobrevivir. Así es como funciona en *NÉMESIS* el sistema de “salvar el pellejo como sea”.

Hay tres modos de defenderse contra un ataque en curso: *esquivar, bloquear y defenderse con un poder so-*

* N. del T.: Un garrote del tipo de las ejecuciones, no un simple palo.

bre natural. Para esquivar se usa la reserva de Coordinación + Esquivar, para bloquear la de Cuerpo + Pelea, Cuerpo + Lucha o Cuerpo + Artes Marciales.

Para defenderse con un poder sobrenatural se usa la reserva de dados correspondiente al hechizo, característica potenciada o habilidad potenciada, que actúa como un bloqueo o una esquivar. Por ejemplo, con tu hechizo de *Muro de arena** puedes bloquear un ataque alzando una impenetrable pared de arena, o con Coordinación potenciada puedes esquivar una ráfaga de balas. Algunas capacidades sobrenaturales puede actuar como ambas cosas.

Los tres tipos de defensa funcionan más o menos del mismo modo. Esquivar, bloquear o defenderse con un poder sobrenatural es una acción de combate que sustituye a tu ataque o a otra acción en ese turno (salvo que intentes acciones múltiples).

Se trata siempre de un enfrentamiento dinámico contra la tirada de ataque de tu oponente. La anchura de tu tirada debe igualar o superar la de su ataque, pues de lo contrario el ataque será demasiado rápido como para que puedas reaccionar. Y además tu tirada debe igualar o superar la altura del ataque, o no te defenderás lo bastante bien como para evitarlo.

Con una esquivar, bloqueo o defensa sobrenatural con éxito, cada dado de tu serie coincidente se convierte en un dado “tragón” que elimina un dado de la serie coincidente del atacante. Las series atacantes que queden reducidas por debajo de anchura 2 se echan a perder y fallan por completo.

Puedes repartir tus dados “tragones” entre varios atacantes, siempre que tu tirada sea igual o mejor que la anchura y la altura de cada tirada de ataque individual.

Es mejor si estás bloqueando con un escudo o con otro objeto que te proporcione una amplia cobertura y se haya construido específicamente para bloquear, porque entonces no necesitas usar los dados “tragones” para defender. En este caso todavía debes tirar para bloquear y lograr una serie coincidente, como siempre, pero todos los ataques dirigidos contra ti y que sepas que se aproximan deben superar la altura de tu tirada de bloqueo para golpearte. En otras palabras, en esa fase de resolución los enemigos deben superar como número de dificultad la altura de tu bloqueo. Como siempre, si el ataque llega primero te golpeará antes de que puedas alzar la guardia.

Ejemplo: *Michael Rook es asaltado por tres gules y esquivar sus ataques. Su tirada de Coordinación + Esquivar resulta en 3x7. Todos los gules tienen éxito, al sacar 2x5, 2x6 y 3x9.*

El gul con 3x9 va el primero, ya que su anchura es igual que la de Rook pero la altura es mayor. Y como su altura es mayor, Rook no puede esquivarla. Rook es alcanzado en la localización 9 (su tronco) y pierde un dado de su serie por culpa del daño, lo que reduce su tirada de esquivar a 2x7. A continuación viene el ataque de 2x6. La tirada de esquivar de Rook es más alta (7 frente a 6), por lo que puede usar uno de sus dados tragones para reducir la anchura del gul a 1, por lo que el 2x6 pasa a ser un 1x6 y fracasa. El último gul tiró 2x5, también más bajo que la

esquivar de Rook, por lo que Rook puede usar su último dado tragón para eliminar otro del ataque, destruyéndolo.

Gracias a una gran esquivar, lo que hubiese sido un alusión de heridas de garras se reduce a un golpe en el pecho y un par de fallos por los pelos.

¿QUÉ SE PUEDE BLOQUEAR O ESQUIVAR?

Por lo general puedes bloquear o esquivar cualquier ataque que veas venir. A grandes rasgos, esto incluye los ataques de cuerpo a cuerpo y los proyectiles relativamente lentos, como los objetos lanzados a mano. Si el ataque es más rápido que un objeto arrojado normal pero más lento que una bala (por ejemplo, el tocón de árbol que arroja un *sasquatch* con la característica de Cuerpo potenciada), la decisión está en manos del DJ.

Obviamente, esto no se aplica cuando el personaje posee Coordinación potenciada. Con una agilidad y unos reflejos sobrenaturales, puedes intentar esquivar o bloquear cualquier cosa, hasta armas de fuego o láseres. Aun así, tendrás que superar el ataque en un enfrentamiento dinámico normal, como siempre.

Puedes usar bloquear (pero no esquivar) para proteger a otra persona, si estás lo bastante cerca como para que el ataque pueda golpearte a ti en lugar de a la víctima, y si el DJ está de acuerdo.

ARTES MARCIALES

La habilidad de Artes Marciales representa un entrenamiento en combate que te permite luchar de modo más eficaz, lo que concede ciertos bonificadores de ataque y defensa. Cuanto más alta sea tu habilidad de Artes Marciales, entre más bonificadores podrás elegir. En la creación de personaje, elige un bonificador de la lista inferior por cada dado de la habilidad. Cuando obtengas un nuevo dado en Artes Marciales, elige un nuevo bonificador para tu repertorio.

Durante la fase de declaración puedes escoger un bonificador para un ataque, entre los que tengas disponibles.

- +2 de daño.
- +2 de altura o -2 de altura.
- +2 de anchura sólo para la iniciativa.
- Transforma el daño de Contusión en Letal.
- Intenta múltiples acciones sin un penalizador de 1d.
- Realiza un tiro de precisión con cualquier tirada de éxito.
- Desarma con cualquier tirada de éxito, sin necesidad de un tiro de precisión.
- Estrangula en lugar de asfixiar.
- Escapa de una inmovilización.
- Derriba a la víctima sin caer tú mismo ni tener que enzarzarte.

No obstante, el entrenamiento en Artes Marciales es especializado. Al adquirirla debes definir el tipo de arte marcial que posees. Distintos tipos de artes marciales enfatizan diferentes maniobras, desde las retenciones y escapadas del ju-jitsu hasta los golpes y patadas duros del karate. Artes Marciales [ju-jitsu] puede valer, o incluso Artes

* N. del T.: Hechizo que tampoco aparece descrito en el manual.

Marciales [mezcla ecléctica de estilos], pero poner sólo Artes Marciales resulta demasiado amplio. El tipo específico de arte marcial determinará las clases de ataque para los que puedes usarlo. A juicio del DJ, pudiera ser que usaras Artes Marciales [ju-jitsu] sin problemas para un ataque de lucha pero no, por ejemplo, para patear en la cabeza a un oponente derribado.

Dialoga con tu DJ para escoger las mejores maniobras para tu tipo de arte marcial. ¿Quieres más bonificadores? Pues adquiere otro tipo de habilidad de Artes Marciales.

También puedes usar la habilidad de Artes Marciales para otras acciones relacionadas con el combate, a discreción del DJ, como realizar una tirada de Coordinación + Artes Marciales para no perder pie tras caer o ser derribado.

Con el permiso del DJ, puedes coger Artes Marciales para un arma específica, como Artes Marciales [tiro con arco zen] o Artes Marciales [bastón de tres secciones]. Funciona igual que un arte marcial corriente, pero sólo para ese tipo de arma en particular.

COMBATE A DISTANCIA

Lo malo de que te disparen es que cuando la bala ya ha partido no hay gran cosa que puedas hacer al respecto. Las balas son rápidas y la gente lenta. La primera indicación que tiene alguien de que le han disparado es la sensación de plomo caliente que le atraviesa la carne.

Eso significa que el combate con armas de fuego es casi siempre un enfrentamiento estático. La víctima no puede interactuar con la bala cuando ya está en vuelo; si disparas antes de que el objetivo pueda apartarse del camino, o aciertas o fallas. ¿No quieres que te disparen? Pues busca cobertura antes de que comience el tiroteo.

Para evitar que cada pelea se estanque en una interminable repetición de “Le disparo. Le disparo. Le disparo”, existen diversas opciones tácticas que mejorarán ligeramente tus posibilidades. Como siempre, hay que escoger estas opciones durante la fase de declaración del combate, antes de tirar.

La mayoría de las reglas se pueden usar para cualquier ataque a distancia, ya sea un misil rastreador, un hechizo de *Desgarrar la carne* o un arco.

APUNTAR

Si te tomas tu tiempo y apuntas con cuidado sobre tu objetivo, puedes aumentar tus posibilidades de alcanzarlo. Por cada turno de combate que dediques a apuntar por la mira contra la víctima, añade +1d a tu reserva de dados. No puedes realizar ninguna otra acción mientras apuntas, ni podrás añadir más de +2d de esta forma. Y si te distraes (esto es, si tienes que tirar otra reserva de dados) o sufres algún daño mientras apuntas, se pierde la bonificación.

Aparte del apuntamiento normal, disparar o atacar a un objetivo grande o estático a corto alcance concede automáticamente un bonificador de +2d al ataque. Al fin y al cabo, es sencillo disparar contra una casa a cinco metros; mucho más fácil, pongamos por caso, que disparar a un alien babeante que te escupe ácido.

TIROS DE PRECISIÓN

En ocasiones querrás acertar a alguien en una zona específica del cuerpo; a esto se lo conoce como un disparo de precisión. Funciona básicamente igual que en los combates cuerpo a cuerpo (mirar pág. 25): quita 1d de tu reserva de datos, coloca otro dado de la reserva en el número de la localización de impacto que quieras alcanzar y tira el resto de dados en busca de una serie coincidente.

En ocasiones puede que quieras realizar un disparo contra un objeto que lleva o sostiene tu víctima, y no a ella misma (como el depósito de combustible de un lanzallamas, un amuleto místico, un artilugio o un arma letal). En ese caso realiza un tiro de precisión contra la localización 9.

DISPAROS MÚLTIPLES Y ATAQUES DE RÁFAGA

A veces dispararás varios tiros contra una o varias personas. Con armas diseñadas para disparar una vez por turno de combate (como los fusiles o la mayoría de las pistolas) esto queda cubierto por las reglas de acciones múltiples (ver *Acciones múltiples* en la pág. 8). En otras palabras, es muy difícil conseguirlo.

En cambio, las armas automáticas como las ametralladoras están diseñadas para realizar ataques múltiples y poseen una gran ventaja: un valor de ráfaga, medida en dados que se añaden a tu reserva, con ellas y no pierdes el dado de penalización habitual por intentar acciones múltiples (consulta las armas de ráfagas, pág. 32). Todas las series que obtengas serán impactos. No puedes combinar este truco con el de apuntar: si dedicas un turno a apuntar y decides usar los dados de ráfaga de un arma, se pierden los dados adicionales por apuntar.

Los ataques de ráfaga usan un número de balas (o de descargas de energía, o de lo que sea) igual al número de dados en tu reserva (incluyendo la puntuación de Ráfaga). Por lo tanto, si tu reserva de Coordinación + Armas de Fuego + Ráfaga es de 9d, cuanto tiras disparas nueve balas en un solo turno de combate.

Por lo general puedes realizar un ataque de Ráfaga contra una criatura o contra varias que estén unas junto a otras. Si están repartidas, sólo podrás atacarlas con fuego de supresión.

FUEGO DE SUPRESIÓN

Fuego de supresión se refiere a arrojar tanto plomo (o fuego, o lo que sea) como sea posible en la dirección general del objetivo. En lugar de usar la reserva de característica + habilidad, tira unos simples 2d más la puntuación de Ráfaga del arma, si la tiene.

Por cada serie coincidente, todos los que estén en el área objetivo y no se encuentren a cubierto deben tirar un dado. Si ese dado devuelve el mismo valor que la altura de una de tus tiradas, ese personaje es golpeado en esa misma localización de daño y sufre el daño normal. Además, cada víctima en potencia debe realizar una tirada de Empatía + Equilibrio o buscará cobertura de inmediato. Cuando ya estén a cubierto pueden volver a actuar normalmente, pero hasta que se encuentren a cubierto deben hacer todo lo posible por ocultarse.

El fuego de supresión agota la munición de tu arma. No puedes tratar de realizar este tipo de maniobra con armas que disparen menos de un tiro por turno de combate (en otras palabras, armas con una clasificación de Lentitud, consulta la pág. 32 para los detalles). Pero puedes usar fuego de supresión con armas diseñadas para realizar un único ataque por turno, como una pistola.

El objeto del fuego de supresión es lograr que los enemigos mantengan gachas las cabezas (y lo que es más importante, sus armas), pero un impacto afortunado siempre entra dentro de lo posible.

Ejemplo: *Michael Rook descarga el subfusil (Ráfaga 4d) en dirección a una pandilla de neonazis, usando fuego de supresión. Tira 2d por el fuego de supresión + 4d de Ráfaga, con un total de 6d. Con los dados saca 3x6. Cada uno de los neonazis tira 1d. Uno de ellos saca un 6, que coincide con la altura de la tirada de Rook, por lo que recibe un impacto de anchura 3 en el brazo izquierdo. El resto de los neonazis deben superar ahora sus tiradas de Empatía + Equilibrio o tratarán de ponerse a cubierto.*

FRANCOTIRADOR

Siempre que dispires contra alguien desprevenido, añade +1d a tu reserva de dados además de cualquier otro bonificador. Es uno de los beneficios de disparar contra alguien que no está gritando, escabulléndose o devolviendo el fuego.

En función de las circunstancias, puede que el DJ proporcione otras ventajas por disparar contra una víctima

indefensa, si tu personaje tiene estómago para hacerlo. Estas acciones suponen para el agresor un control de Intensidad 3 en el indicador de Violencia.

ALCANCE

En la tirada de ataque por defecto se asume que nos encontramos a alcance medio. Como *NÉMESIS* es un sistema abstracto, “alcance medio” es un concepto muy amplio y varía entre un arma y otra.

Los alcances de las armas aparecen listados (en metros) en la columna de Alcance corto/largo, lo que define tres alcances distintos: corto, medio y largo. El primer número es corto alcance, el segundo es largo alcance y todo lo que quede entre uno y otro es alcance medio. Normalmente el alcance máximo no tiene mayor importancia, un fallo es un fallo, pero por si hiciera falta, en general las armas de fuego tienen un alcance efectivo de menos de kilómetro y medio.

La distancia que haya hasta el objetivo modifica la reserva de dados del atacante:

- A **corto alcance**, añade otro dado a tu reserva.
- A **medio alcance**, la reserva de dados no se ve afectada.
- A **largo alcance**, reduce la reserva de dados en un dado.

Para más información sobre las armas y sus alcances efectivos, consulta las listas de armas de la página 35.

CAPÍTULO V: ARMAS, BLINDAJE Y OBJETOS

NÉMESIS resume de forma abstracta las propiedades del equipo, el armamento y el blindaje en cierto número de diferentes cualidades, conceptos generales que definen los efectos de juego de ese objeto o artilugio, como *Blindaje pesado*, *Blindaje ligero*, *Penetración*, *Área*, *Incendiaria*, *Lentitud* y *Ráfaga*.

BLINDAJE

Llamamos blindaje a cualquier cosa que proteja de un ataque físico. Todo lo que absorba una cantidad cualquiera de daño es, por definición, un blindaje.

Hay dos categorías de blindaje en *NÉMESIS*: el blindaje ligero y el pesado. Ambos tipos vienen definidos por una puntuación de blindaje, ya sea la puntuación de blindaje ligero (PBL) o la puntuación de blindaje pesado (PBP). El blindaje absorbe del ataque entrante un número de puntos de daño igual a su puntuación. Si el blindaje consume más puntos de daño que los que inflige el ataque, lo ha desviado. El daño que logre atravesar el blindaje se aplica sobre la víctima del modo habitual. La clase de daño que se absorbe depende del tipo de blindaje.

El blindaje ligero absorbe 1 punto de daño de Contusión por cada punto de PBL. El blindaje ligero representa algún tipo de acolchado, como almohadillas, espuma, cuero u otro tipo cualquiera de protección ligera. Si posees una puntuación de blindaje ligero de 3, absorbe 3 puntos de Contusión de los ataques que recibas. El blindaje ligero no protege contra el daño Letal: un simple punto de Letal atraviesa limpiamente esta armadura.

El blindaje pesado absorbe 1 punto de daño Letal y 1 punto de daño de Contusión por cada punto de PBP. El blindaje pesado representa materiales fuertes y por lo general rígidos, como placas de cerámica, metal o piedra. Si posees una puntuación de blindaje pesado (PBP) de 5, absorbe 5 puntos de Contusión y 5 de Letal. No se puede convertir un tipo de daño en el otro: si posees PBP 3 y recibes 4 puntos de Contusión, sigues sufriendo 1 de Contusión. La protección adicional contra Letal no te sirve de nada.

Puedes acumular varios tipos de blindaje (llevar blindaje ligero debajo del blindaje pesado, por ejemplo, o usar una armadura ligera que lleve incorporadas partes más rígidas). El daño se absorbe en el orden en que esté dispuesto el blindaje, por lo que si llevas armadura pesada encima de la ligera, la PBP te protege primero, y el daño que pueda quedar será bloqueado por la PBL.

ACUMULAR BLINDAJE

La protección corporal moderna es tan voluminosa que apenas permite acumulación. No puedes llevar más puntos de PBP que tus características de Cuerpo + Coordinación si quieres seguir moviéndote y peleando con eficacia. Cada punto de PBP por encima de Cuerpo + Coordinación resta -1d de tu Coordinación mientras lleves puesto el blindaje.

Eso quiere decir que un ser humano corriente (2d en Cuerpo y Coordinación) puede llevar a la vez hasta 4 puntos de PBP (pongamos un casco antidisturbios, un peto de kevlar y un punto más de blindaje en alguna localización de impacto).

Observa que lo importante es la puntuación de blindaje del objeto, no el tamaño de la localización de impacto, por lo que un peto de kevlar con PBP 2 cuenta como 2 puntos, aunque proteja tres puntos de localizaciones de impacto.

La armadura sobrenatural (al igual que los materiales mejorados o superfuertes) no sufre esta limitación.

Blindaje o barrera	Nivel (tipo)
Acolchamiento completo (todas las localizaciones de impacto)	2 PBL
Casco antidisturbios (localización de impacto 10)	1 PBP + 1 PBL
Peto de kevlar (localización de impacto 7-9)	2 PBP + 2 PBL
Armadura de placas (todas las localizaciones de impacto)	3 PBL + 2 PBL
Puerta o escudo de madera de 3 cm	2 PBP
Pared de cemento de 1 cm	2 PBP
Pared de madera de 5 cm	3 PBP
Pared de madera de 15 cm	5 PBP
Aluminio de 5 mm	5 PBP
Sacos terreros de 30 cm	5 PBP
Cristal blindado	5 PBP
Pared de hormigón de 20 cm	6 PBP
Titanio de 5 mm	6 PBP
Placa de acero de 3 cm	6 PBP
Placa de acero de 5 cm	7 PBP
Placa de acero de 10 cm	8 PBP
Blindaje de un tanque M1	8 PBP
Placa de acero de 20 cm	9 PBP
3 m de tierra	10 PBP
Búnker de hormigón de 3m	10 PBP
Puerta de cámara acorazada de 40 cm de acero	10 PBP
Estrella de neutrones	25 PBP

BLINDAJE, COBERTURA Y LOCALIZACIONES DE IMPACTO

La protección corporal moderna suele ofrecer protección frente a ataques cuerpo a cuerpo en todas las localizaciones de impacto, y una protección limitada contra los ataques de armas de fuego en algunas localizaciones de impacto en particular, como la cabeza y el tronco, pero sólo son de utilidad si el ataque golpea una zona protegida. Si llevas un casco y te disparan en la pierna, obviamente el ataque no se ve bloqueado.

De forma parecida, en ocasiones disparas contra alguien que se oculta detrás de algo que tiene una puntua-

ción de blindaje. Tiros que en otras circunstancias podrían alcanzar las localizaciones de impacto tapadas golpean en su lugar la cobertura. Si disparas contra un objetivo que sólo muestra la cabeza y los brazos, tus disparos impactarán en la cobertura salvo que logres alcanzar su cabeza (localización 10) o uno de los brazos (localizaciones 3 a 6). Incluso si no logras alcanzar una localización de impacto a la vista, el daño que logre atravesar el blindaje afectará a la víctima del modo normal.

Por cierto, un cuerpo humano equivale a PBP 2. La víctima que se esté usando como cobertura recibe todo el daño del ataque, pero sólo detiene 2 de Contusión y 2 de Letal para lo que pueda estar detrás.

DAÑAR OBJETOS

¿Qué sucede cuando infliges daño sobre un objeto inanimado, como una pistola, una casa, un helicóptero o un portaaviones? ¿Cuánto daño puede sufrir un objeto antes de quedar destruido o inoperable? Buena pregunta.

En *NÉMESIS* los objetos tienen casillas de herida, igual que las personas, que representan el castigo que pueden soportar antes de destruirse.

Al igual que ocurre con los personajes, el daño que supere la puntuación de blindaje del objeto va llenando sus casillas de herida con daño de Contusión o Letal. Cuando las casillas del objeto se llenen de daño de Contusión, quedará inoperativo. Si es un ordenador, por ejemplo, se ha roto; si es una sala de una casa, resulta inhabitable.

Cuando el objeto o lugar se llena de daño Letal, queda destruido sin posibilidad de reparación.

Objetos de ejemplo	Loc. Imp.	Casill. /loc.	Armad.	Peso
Porra	1	1	PBP 1	1 kg
Pistola	1	3	PBP 4	3 kg
Fusil	1	5	PBP 4	5 kg
Bicicleta	1	5	PBP 2	10 kg
Coche pequeño	3	4	PBP 3	1800 kg
Monovolumen	4	5	PBP 3	3 ton
Camión pequeño	4	6	PBP 3	3.5 ton
Helicóptero	5	5	PBP 3	4 ton
Autobús urbano	6	5	PBP 3	7 ton
Camión cisterna	7	5	PBP 3	11 ton
Vagón de metro	8	5	PBP 4	12 ton
Caza a reacción	6	7	PBP 4	16 ton
Casa mediana	10	5	PBP 3	27 ton
Tanque M1	6	10	PBP 8	45 ton
Avión Jumbo	10	20	PBP 3	360 ton
Puerta de cámara acorazada 30 cm	1	20	PBP 6	—
Búnker de hormigón de 3m	6	3	PBP 10	—

VEHÍCULOS Y ESTRUCTURAS

Los objetos grandes, como vehículos y edificios, tienen casillas de heridas igual que los de pequeño tamaño. Si quieres hacer las cosas sencillas, puedes suponer que cualquier impacto en un objeto lo daña, y no complicarte con localizaciones de impacto.

Pero si buscas un poco más de detalle, puedes determinar que los vehículos y estructuras tengan múltiples localizaciones de impacto, igual que las personas tienen extremidades, cada una con sus propias casilla de herida. Corresponde al DJ asignar esas localizaciones y decidir si todas cuentan con la puntuación de blindaje completa del objeto, así como lo que ocurre cuando una de ellas es dañada o destruida.

Ejemplo: *El Dr. Mann conduce un Ford modelo T con tres localizaciones de impacto y PBP 3. Sus localizaciones de impacto son Ruedas (1-2), Chasis (3-7) y Cabina (8-10). El DJ determina que el daño a la cabina se considera un ataque de fuego de supresión sobre los pasajeros y la carga. Si la cabina es destruida, el coche todavía funciona pero los pasajeros quedan desprotegidos. Si las ruedas sufren daño, uno de los neumáticos se pincha. Si el chasis es destruido, el coche queda hecho chatarra.*

CUALIDADES DE LAS ARMAS

La gran mayoría de las armas causan daño del modo normal: atacas con una tirada de característica + habilidad y el arma causa un daño igual a su anchura en Letal, en Contusión o en ambos.

Pero algunas armas causan más daño que otras, y unas pocas poseen cualidades especiales, como ser capaces de penetrar el blindaje o explotar afectando un radio. Las cinco cualidades que definen lo que puede hacer un arma especial son *Penetración, Área, Incendiaria, Lentitud y Ráfaga*. También existen ataques no letales que reducen las características y habilidades de la víctima.

PENETRACIÓN

Las armas penetrantes están diseñadas para perforar el blindaje. Su efectividad se mide en puntos, de forma que reducen en esa cantidad la PBP del objetivo antes de aplicar el daño, sólo para ese ataque. Si reducen la PBP a 0 o menos, el objetivo sufre el daño completo.

Las armas penetrantes ignoran de forma automática todo el blindaje ligero.

Si un arma penetrante es explosiva (esto es, si posee una puntuación de Área), reduce permanentemente la PBP del objetivo. Una bala perforante sólo reduce el blindaje pesado para su propio ataque, pero un cohete LAW o un obús de artillería provocan un agujero lo bastante grande como para reducir permanentemente el blindaje de esa localización de impacto.

ÁREA

Un arma con la cualidad de Área explota cuando golpea, lo que inflige un daño adicional al objetivo y a todo lo que se encuentre en un radio determinado. La dinamita, las granadas y los obuses de artillería pueden ser buenos ejemplos de armas de Área.

La cualidad de Área se mide en dados. El objetivo específico del ataque sufre el daño que no sea de Área, como siempre. Además, el objetivo y todos los personajes dentro del radio reciben 2 de Contusión en todas las localizaciones de impacto. Además, el objetivo y todos los personajes

dentro del radio tiran un número de dados igual a la puntuación de Área del arma durante la fase de resolución del combate. Cada dado indica la localización de impacto que sufre un punto de Letal. No busques aquí series coincidentes, simplemente aplica el daño de cada dado en la localización de impacto correspondiente.

Ejemplo: *El Dr. Mann se ve atrapado en una explosión de Área 3. Sufre 2 puntos de Contusión en cada localización de impacto y tira 1, 3 y 10 en los tres dados de Área. Sufre un punto de daño Letal tanto en su pierna derecha (localización 1) como en el brazo derecho (localización 3) y la cabeza (localización 10). Además, debido a la naturaleza traumática de la explosión, debe realizar un control de Locura de Sentido + Equilibrio contra su indicador de Violencia a Intensidad 3.*

Si el ataque inicial falla, los dados de Área no llegan a tirarse. El ataque sale desviado y explota sin causar daños.

Si eres el DJ y ves que un puñado de PNJs quedan atrapados en un área de explosión, puedes preferir tirar los dados sólo una vez y aplicar los mismos resultados a todos los personajes. Esto significa que todos sufrirán el mismo daño en las mismas localizaciones de impacto, lo que resulta irreal, pero mucho más sencillo que tirar 3d una y otra vez para cada PNJ.

Cuando un arma de Área te hiera, estás obligado a realizar un control de Locura frente al indicador de Violencia, con un nivel igual a su Intensidad de Violencia, lo que representa la naturaleza traumática de las grandes explosiones.

Las armas de Área son especialmente buenas para destruir estructuras y vehículos. Cuando un arma de Área alcance un vehículo o estructura y cause daño superando su blindaje, todos los dados de Área se aplican a esa localización de impacto en particular.

Arma de Área	Área	Penetración	Intensidad Violencia
Barra de dinamita	2d	3	2
Granada de piña Mk2	3d	4	2
Munición de lanzamisiles	8d	7	3
Obús de 35 cm	10d	10	5
Granada de 20 mm	3d	3	4
Arma de neutrones de bajo rendimiento	10dt	20	8
Detonación nuclear de 10 megatones	20dt	35	9

INCENDIARIA

La cualidad de Incendiaria no viene asociada a unos puntos ni a una reserva de dados, sino que simplemente tiene efecto. Los objetivos dañados por un arma Incendiaria prenden fuego. Cuando un arma de este tipo golpea, causa el daño normal y además, cada localización de impacto de la víctima aparte de la cabeza empieza a arder y sufre un punto de daño de Contusión.

Las localizaciones de impacto en llamas sufren un punto adicional de daño de Contusión cada turno hasta que el fuego se extinga. Por lo general, sólo una inmersión

completa o la ausencia de oxígeno lo lograrán, ya que la mayoría de las armas militares que usan el fuego utilizan un combustible pegajoso especialmente difícil de extinguir.

Las armas que posean tanto la cualidad de Incendiaria como la de Área tienen un tipo de efecto distinto al habitual. En lugar de provocar una explosión, las armas Incendiaria/Área cubren de llamas un radio. En vez de sufrir 2 de Contusión en todas las localizaciones de impacto y daño Letal de los dados de Área, los objetivos afectados sólo sufren 1 punto de daño de Contusión en cada localización de impacto indicada por los dados de Área. Pero esas localizaciones prenden fuego.

Toda víctima que esté ardiendo debe realizar una tirada de Empatía + Equilibrio frente a una Intensidad de 4 una vez por turno para evitar el pánico. Si cae en el pánico, no podrá hacer otra cosa que correr por todos lados dando manotazos a las llamas, hasta que supere la tirada de Empatía + Equilibrio.

La cualidad de Incendiaria también puede servir para simular otros peligros que se pegan a la piel, como el ácido o un enjambre de insectos. El efecto de juego es el mismo, pero se describe de forma distinta.

LENTITUD

Un arma con la cualidad de Lentitud no se puede disparar en cada turno de combate, sino que hay que dedicar un número de turnos de combate igual a su puntuación de Lentitud a prepararla antes de poder disparar de nuevo. Si tu pistola tiene Lentitud 1, sólo puedes dispararla una vez cada 2 turnos de combate. Si tiene Lentitud 3, sólo puedes dispararla una vez cada 4 turnos de combate. Si el arma ya está preparada, puedes disparar en el primer turno de combate, pero después llevará tiempo recargar.

Ten en cuenta que Lentitud es distinto al tiempo básico de recarga. La mayoría de las armas sin puntuación de Lentitud requieren de todos modos un turno de combate para recargar su munición hasta la capacidad máxima.

RÁFAGA

Las armas de Ráfaga están pensadas para disparar de forma muy rápida y “rociar” una zona con balas o descargas. Son armas automáticas o disponen de alguna otra característica que hace sencillo disparar contra varios objetivos a la vez. Tanto una escopeta que dispara decenas de perdigones como una ametralladora que arroja cientos de balas por minuto son ejemplos de armas de Ráfaga.

Las armas de Ráfaga pueden realizar ataques múltiples (consulta la página 8) sin penalizador de reserva de dados. En su lugar, se añade un número de dados igual al nivel de Ráfaga del arma a la reserva de dados de la tirada de ataque. Cada serie coincidente supone un impacto con éxito del arma sobre la víctima, infligiendo el daño normal. Las armas de ráfaga disparan un número de balas por turno igual al número de dados en la reserva de característica + arma + Ráfaga.

Si estás realizando acciones múltiples (por ejemplo disparas mientras te pones a cubierto), las armas de Ráfaga proporcionan otra ventaja: sigues tirando la reserva de

dados más baja de las dos, pero no sufres el habitual penalizador por acciones múltiples.

La mayoría de las armas de Ráfaga pueden dispararse como armas de un solo tiro o a ráfagas, pero si van a ráfagas deben usar toda su puntuación de Ráfaga. Si estás disparando un arma con más de una puntuación de Ráfaga (lo que representa un arma con varias configuraciones, como en ráfagas de tres disparos o totalmente automática), elige cuál usar durante la fase de declaración del combate.

Disparos por minuto	Puntuación de Ráfaga
300	1d
400	2d
500	2d
600	3d
700	3d
800	4d
900	4d
1000	5d
1200	5d
1500	6d

ATAQUES NO LETALES

Existen muchas armas “no del todo letales” por ahí fuera diseñadas para incapacitar sin llegar a matar.

Ataques sensoriales o de impulso nervioso, como una granada aturdidora o un aturdidor eléctrico, que sobrecargan el sistema nervioso de la víctima, reduciendo todas sus características y habilidades en la anchura de la tirada de ataque. El efecto dura la anchura en turnos. A discreción del DJ, este efecto se puede resistir con una tirada exitosa de Cuerpo + Resistencia.

Ataques químicos, como el gas lacrimógeno o el spray de pimienta, reducen las características y habilidades de la víctima en -2d, ambas durante la anchura en minutos. A discreción del DJ, este efecto se puede resistir con una tirada exitosa de Cuerpo + Resistencia.

ARMAS BÁSICAS

Cada arma provoca una cantidad distinta de daño, así como diferentes tipos del mismo. Algunas sólo provocan Contusión, otras sólo Letal y otras una combinación de ambos. Todas se basan en la anchura de la tirada de ataque.

El daño se lista de forma resumida: Anchura + 1 en Letal y Contusión es *A+1 en LC*. Anchura en Contusión + 1 Letal es *A en C+IL*. ¿Lo pillas?

Armas de cuerpo a cuerpo básicas

Arma	Daño
Bate de béisbol	A+2 en C
Botella, nudilleras de metal, porra	A+1 en C
Cuchillo grande	A en L
Cuchillo, pala	A en C+1L
Cuerda de piano	Como estrangulamiento (ver pág. 26), pero daño es L
Hacha, lanza, espada	A+1 en L
Puños y patadas	A en C
Táser	A en C + daño no letal

Armas a distancia básicas

Arma	Cargador	Daño	Ráfaga/Área/Penetración	Lentitud	Alcance
Pistola	6 a 17	A en CL	0d/0d/0	—	20/45
Escopeta	6 a 8	perdigones: A+1 en CL posta: A+2 en CL	3d/0d/1 0d/0d/2	—	15/25
Carabina	10	A+1 en CL	0d/0d/2	—	45/140
Fusil	6 a 25	A+2 en CL	0d/0d/3	—	90/275
Subfusil	25 a 50	A en CL	3d/0d/0	—	25/55
Fusil de asalto	25 a 50	A+2 en CL	4d/0d/3	—	35/185
Ametralladora	100 a 500	A+2 en CL	5d/0d/2	—	35/365
Cohete antitanque	1	A+1 en CL	0d/8d/7	3	10/90
Granada de mano	1	A+1 en CL	0d/3d/4	—	20/55
Lanzagranadas	1	A+1 en CL	0d/5d/4	1	20/185
Arco compuesto	1	A+1 en L	0d/0d/1	—	45/90
Cañón de tanque	40	A+6 en CL + Incendiaria	0d/7d/7	2	920/9000
Artillería de campo	1	A+8 en CL + Incendiaria	0d/10d/8	3	320/23000
Bombas antibúnker	1	A+10 en CL + Incendiaria	0d/10d/12	—	450/23000

ARMAS DE FUEGO AVANZADAS

NÉMESIS usa un sistema abstracto para las armas: un fusil es simplemente un fusil, una pistola es una pistola y una ametralladora es una ametralladora. Pero no todas las armas de fuego son iguales, e incluso dos armas del mismo tipo (como dos clases diferentes de ametralladoras) pueden infligir diferentes tipos de daño.

Si quieres mantener la simplicidad del juego, sigue las tablas de armas básicas, en las que cada arma de una categoría genérica causa la misma cantidad de daño. Si buscas más realismo, utiliza las tablas de armas avanzadas. Con este sistema ampliado, cada arma y cartucho en particular es único, lo que hace muy evidente la diferencia entre una pequeña pistola de entrenamiento y una enorme Desert Eagle durante el juego.

Primero, localiza el daño base del tipo de arma (por ejemplo, las pistolas causan su anchura en Letal y Contusión), y a continuación encuentra el tipo de munición usado por el arma para determinar su **modificador de daño** y su **penetración** (consulta la pág. 31). El **modificador de daño** (si lo hay) se aplica además del daño normal, tras un ataque con éxito.

Cualidades de munición avanzada

	Cartucho	Mod. Daño	Penetración
Fusiles y ametralladoras	7.62 mm	+1L	3
	7.62 mm soviético	+0	3
	5.56 mm OTAN	+0	3
	.50 AP (12.7 mm)	+1L	4
	.50 SLAP	+1L	4
	.50 BMG	+2L	4
Pistolas y subfusiles	.22 o .25 pulgadas	-1L	0
	.32 ACP	+0	0
	.38 especial revólver	+1L	0
	9 mm	+0	1
	9 mm parabellum	+1L	2
	9 mm posta de seguridad Glaser	+3C	0*
	.40 pulgadas o 10 mm	+2L	2
	.45 ACP	+1L	2
	.357 magnum	+2L	3
	.44 magnum	+2L	3
	.50 AE	+2L	3
Escopetas	Galga 10 escopeta (posta)	+2L	3
	Galga 10 escopeta (perdigones)	+1L	2
	Galga 12 escopeta (posta)	+1L	3
	Galga 12 escopeta (perdigones)	+0	2

* Las postas Glaser nunca penetran PBP.

DAÑO BASE

- **Pistolas:** A en CL
- **Fusiles:** A+2 en LC
- **Escopetas:** A+1 en LC (A+2 en LC con postas) + Ráfaga
- **Subfusiles:** A en CL + Ráfaga
- **Fusiles de asalto:** A+2 en CL + Ráfaga
- **Ametralladoras:** A+2 en CL + Ráfaga
- **Explosivos:** A+1 en CL + Área

ARMAS DE CUERPO A CUERPO AVANZADAS

Las armas de cuerpo a cuerpo suelen actuar siempre bajo las mismas reglas: tira una reserva de dados de Cuerpo + Arma Cuerpo a Cuerpo para atacar, y se inflige daño en función de la anchura. Si quieres un mayor detalle para tus armas, usa los siguientes ejemplos para inspirarte.

En la columna de "Especial", un "+1 iniciativa" añade 1 a la anchura en lo concerniente a la iniciativa debido a su longitud o a estar muy bien equilibrada. "+1d Ráfaga" significa que el arma puede realizar múltiples ataques contra un objetivo, como un arma de Ráfaga normal salvo porque se usa en el combate de cuerpo a cuerpo (igual que un palo bo puede acribillar a una víctima con sus golpes, o una oleada de shuriken alcanzará a la víctima más de una vez). "Penetración" es lo mismo que para las armas de fuego, pero normalmente sólo se aplica a las armas pesadas de cuerpo a cuerpo que hacen papilla a sus víctimas.

Armas a distancia avanzadas (A)

	Arma	Munición	Cargador	Peso	Alcance
Pistolas	Pistola semiautomática M-9	9 mm	15	1.1 kg	25/45
	Pistola semiautomática Glock 17 9 mm	9 mm parabellum	17	1.2 kg	25/40
	Pistola semiautomática .45 M1911A	.45 ACP	7	1.1 kg	16/31
	Revólver Smith & Wesson	.38 especial	6	1.1 kg	17/33
	Revólver policial .44 "Bulldog"	.44 magnum	6	1.1 kg	11/22
	Revólver Taurus 605 .357 Magnum	.357 magnum	5	1.0 kg	25/45
	Pistola semiautomática Eagle Desert .50	.50 AE	7	1.7 kg	20/45
Fusiles	Pistola Smith & Wesson .22	.22	10	680 g	5/20
	Fusil Barret M82A1 .50 BMG	.50 BMG	10	13 kg	190/1400
Escopetas	Fusil .30-06	.30	8	7.5 kg	190/900
	Escopeta galga 10 de pistón	Posta/perdigón galga 10	5	4.8 kg	15/25*
	Escopeta galga 12 de pistón	Posta/perdigón galga 12	8	4.5 kg	15/25*
	Escopeta de combate	Posta/perdigón galga 12	6	3.9 kg	20/45*

* Con munición de postas los alcances se duplican.

Armas a distancia avanzadas (B)

	Arma	Ráfaga*	Munición	Cargador	Peso	Alcance
Subfusiles	Heckler & Koch MP5	0d (4d)	9 mm parabellum	30	2.9 kg	25(15)/55(25)
	Uzi	0d (3d)	9 mm	30	3.5 kg	18(9)/25(15)
	Ingram MAC 10	4d	9 mm	30	2.8 kg	5/9
	Ingram MAC 11	5d	.32 ACP	32	1.6 kg	5/9
	Skorpion pistola-amet	3d	.32 ACP	20	1.3 kg	5/9
Fusiles de asalto	M16A2	0d (4d)	5.56 mm OTAN	30	4 kg	35(12)/365(80)*
	AK47	0d (3d)	7.62 mm soviético	30	4.5 kg	35(12)/320(70)*
	M14	0d	7.62 mm OTAN	20	5 kg	45/455
	SKS	0d	7.62 mm soviético	10	5 kg	35/365
Ametralladoras	M-249 SAW	4d	5.56 mm OTAN	200	7.4 kg	35/365
	M-240B	3d (4d)	7.62 mm OTAN	100	12.5 kg	55/550
	M60E3	0d (2d)	7.62 mm OTAN	100	8.5 kg	55/550

* La puntuación de ráfaga y alcance viene ordenada como: Semiautomática (Automática). Las armas con sólo una puntuación de Ráfaga deben dispararse en modo completamente automático con todos los dados de Ráfaga.

Explosivos

Arma	Peso	Penetración/Área	Lentitud	Alcance
Sistema de armas Dragon	15.4 kg	11/9d	3	90/900
AT-4 LAW	6.7 kg	8/8d	Un disparo	18/275
LAW	2.5 kg	8/8d	Un disparo	18/230
Lanzagranadas M203	1.6 kg	4/5d	1	18/180

Armas cuerpo a cuerpo avanzadas

Arma	Daño	Alcance corto/máx	PBP/Casillas de heridas	Especial
Cuchillo (combate)	A en L	1/9 m	3/3	—
Cuchillo (normal)	A en C + 1L	1/9 m	3/2	—
Estoque	A+1 en L	—	3/3	—
Guja	A+2 en L	—	3/5	+1 iniciativa
Hacha de batalla	A+2 en L	—	3/5	—
Katana	A+2 en L	—	4/4	—
Lanza	A+2 en L	—	3/4	+1 iniciativa
Maza	A en CL	—	3/6	Penetración 1
Nunchaku	A+1 en C	—	2/3	+1d Ráfaga
Porra	A+2 en C	—	2/3	—
Sable o espada	A+1 en L	—	4/4	—
Shuriken	A-1 en L	1/14 m	3/2	+1d Ráfaga
Vara / Palo bo	A+2 en C	—	2/4	+1d Ráfaga

CAPÍTULO VI: OTRAS AMENAZAS

El combate no es la única amenaza para el bienestar de tu personaje. ¿Necesitas saber lo que sucede cuando tu personaje cae, se hiela, se ahoga, se electrocuta, es envenenado o irradiado? Has venido al lugar apropiado.

IMPACTO

Hay todo tipo de formas de estrellarse contra algo, y ninguna es divertida. Como todas son bastante similares, estas reglas cubren las caídas, los choques y ser golpeado por cualquier cosa.

El daño de impacto afecta a todo tu cuerpo: recibes automáticamente 2 de Contusión en cada localización de impacto. Eso para empezar.

Además, el impacto causa daño en función de tu velocidad (o, digamos, de la velocidad del reactor que se cae en la cabeza). Por cada incremento de velocidad (consulta la tabla de abajo) sufres un punto de daño en la localización de impacto 10.

Si chocas con algo blando como el agua o un acolchado, tienes puesto el cinturón de seguridad del vehículo cuando choca o caes en un montón de estiércol, ese punto es de daño de Contusión. Si impactas con algo más duro, como tierra o un muro de ladrillos, es Letal.

Algunas habilidades ayudan a reducir ese daño. Si lo ves venir (es decir, si dispones de un turno o más para reaccionar y los dados de tu característica de Coordinación equivalen a la velocidad del impacto) tienes derecho a una única tirada de la combinación relevante de característica + habilidad como defensa contra el daño. Para ello debes declararla como acción en un turno de combate, no puedes simplemente dejar de lado otra cosa que estés tirando para reducir el daño del impacto. Algunas características y habilidades apropiadas podrían ser Cuerpo + Resistencia, Cuerpo + Saltar, Coordinación + Acrobacias y Coordinación + Artes marciales.

Una tirada con éxito proporciona tres beneficios:

Primero, reduces el daño del impacto en 1 por cada punto de anchura.

Segundo, si estás cayendo puedes recibir el daño en una o dos localizaciones de impacto de tu elección. Esto tiene dos ventajas. Primero, que puedes elegir sufrir el daño en tu localización más fuerte o mejor protegida, o puedes dividir el daño (no los 2 de Contusión por localización, pero sí el resto) entre las dos localizaciones que prefieras.

Tercero, si caes y aterrizas de pie (o sobre extremidades equivalentes), resta tu distancia de salto (determinada por tu característica de Cuerpo) de tu velocidad en metros por segundo para determinar cuánto daño sufres. Si tu distancia de salto es mayor que tu velocidad, no sufres daño alguno, ni siquiera los 2 de Contusión por localización.

d equivalentes	Velocidad	m/turno	Daño	Distancia de caída
1d	<3 km/h *	<3*	1	Menos de 1 m
2d	6 km/h +	5	2	1 m
3d	13 km/h +	11	3	2 m
4d	26 km/h +	21	4	3-10 m
5d	51 km/h +	43	5	10-37 m
6d	103 km/h +	86	6	38-74 m
7d	206 km/h +**	172**	7	75+ m**
8d	412 km/h +	343	8	—
9d	824 km/h +†	687†	9	—
10d	1648 km/h +	1373+	10	—

* A esta velocidad y distancia aún sufrirás los 2 de Contusión a todas las localizaciones, pero no tienes tiempo de tirar una defensa apropiada de característica + habilidad salvo que tengas Coordinación potenciada.

** Esta viene a ser la velocidad terminal, la velocidad máxima a la que cae un humano por la atmósfera en condiciones normales.

† La velocidad del sonido cerca del nivel del mar es de unos 1042 metros por turno (1250 km/h). Usa este nivel para representarlo.

FRÍO

Una exposición prolongada al frío puede ser mortal. Estar mojado agrava el problema. El ritmo al que sufres daño por un clima gélido depende de lo preparado que vayas y del frío que haga, pero si estás atrapado bajo un frío extremo sin ropa adecuada, probablemente no dures mucho. Hay dos niveles de frío: congelación (de 0° a -17°C) y ultracongelación (por debajo de -17°C).

Protección	Intervalo (congelación)	Intervalo (ultracongelación)
Húmedo	Baja un intervalo de tiempo	Baja un intervalo de tiempo
Ropas normales	Cuerpo en minutos	5 - anchura en minutos
Ropas para el frío	Cuerpo en horas	5 - anchura en horas
Refugio sin calefacción	Cuerpo en días	5 - anchura en días

Por cada intervalo de tiempo en el tipo de frío correspondiente, sufres 1 de Contusión en cada brazo y pierna. Eso no parece demasiado malo, salvo porque no puedes recuperar ese daño hasta que encuentres alguna fuente de calor. Si entras en calor antes de que transcurra el siguiente intervalo de tiempo, diez minutos junto a la fuente de calor eliminará el daño de Contusión sufrido por el frío. De lo contrario, se convierte en daño real y se quedará ahí hasta que se cure por el mecanismo normal. Cuando las extremidades se llenen de Contusión, empezarás a sufrir Contusión en el tronco y la cabeza y seguirás sufriendo daño en las extremidades, que pasará de Contusión a Letal.

Las condiciones de congelación son mucho más indulgentes que las de ultracongelación. En las primeras puedes actuar de forma normal sin necesidad de una tirada de

Cuerpo + Resistencia o Cuerpo + Salud durante el intervalo de tiempo. Tras eso, debes descansar junto a una fuente de calor o comenzarás a sufrir daño. En entornos de ultracongelación debes realizar con éxito una tirada de Cuerpo + Resistencia o Cuerpo + Salud para hacer cualquier cosa que dure más de un minuto / una hora / un día antes de regresar junto a una fuente de calor. Si fallas la tirada, no podrás hacer nada más que descansar durante todo el intervalo de tiempo, sufriendo durante ese periodo el daño apropiado. Entonces puedes volver a tirar.

Eso no es todo: cada noche que pases en un entorno de ultracongelación sin acceso a calor, aunque sea a cubierto, debes realizar un control de Indefensión con Intensidad 3 o 4.

ASFIXIA Y AHOGAMIENTO

Eres capaz de contener la respiración durante un número de minutos igual a tu característica de Cuerpo. Puedes ampliar ese valor con una tirada de Cuerpo + Resistencia, en una cantidad igual a la anchura de la tirada en minutos.

Tras ese periodo de gracia, debes tirar Cuerpo + Resistencia cada turno para evitar recibir daño, y pierdes un dado de tu reserva de Cuerpo + Resistencia por cada turno después del primero. Cuando falles la tirada, empiezas a ahogarte.

Cada turno de daño por asfixia inflige un punto de daño Letal a tu tronco y uno de Contusión a tu cabeza. Cuando la cabeza se llene de daño de Contusión pierdes el conocimiento. Cuando la cabeza o el tronco se llenen de daño Letal habrás muerto.

Por lo general dejas de sufrir más daño en cuanto vuelves a respirar de nuevo, pero el ahogamiento es un caso especial ya que en cuanto inhales agua no te servirá de nada salir en busca de aire, puesto que el agua seguirá ahí. Seguirás sufriendo daño hasta que alguien supere una tirada de Mente + Primeros Auxilios para sacar el agua de tu sistema y te resucite.

ELECTROCUCIÓN

Las descargas eléctricas poseen una reserva de dados que representa su peligrosidad y que oscila entre 2d y 10d. Cuando recibes la descarga, tira su reserva de dados eléctrica. Si surge una serie coincidente, sufres esa anchura en daño de Contusión. No obstante, la localización de impacto no viene dada por la altura de la tirada sino por las circunstancias del choque eléctrico. Si estás tocando los cables con un palo, el daño comienza en tus manos. Si te cae encima un rayo, empieza en la cabeza o en el punto más elevado de tu cuerpo.

El daño eléctrico no se queda en un lugar fijo. Comienza allá donde haya hecho contacto y viaja hasta tierra por el camino más corto. Si agarras los dos extremos de un cable con una mano, sólo sufres daño en ese brazo. Pero si agarras un extremo con cada mano, la descarga pasará desde una a la otra a través del tronco, causando el mismo daño a las tres localizaciones. Si te alcanza un rayo, pasará

por tu cabeza, atravesará tu tronco y saldrá por una pierna o por ambas (por eso en ocasiones las víctimas de un relámpago tienen arrancados los zapatos).

Eso es lo que sucede con una descarga instantánea, como ser alcanzado por un rayo o meter los dedos en un enchufe y hacer saltar los plomos. Causa daño, gritas “¡Ay!” y eso es todo.

Pero si se trata de una corriente sostenida, la cosa es un poco más fea: puede bloquear tus músculos de modo que te quedas pegado y sigues sufriendo daño. Tienes que realizar una tirada dinámica de Cuerpo + Resistencia contra la reserva de dados de la electricidad para poder liberarte. Si fallas, tus músculos se quedan pegados a la fuente de corriente y vuelves a ser machacado al siguiente turno. Esto sucede cada turno hasta que superes tu tirada de Cuerpo + Resistencia, alguien te aparte o mueras.

VENENO

Los venenos son sustancias que provocan dolencias, daños o incluso la muerte si son ingeridas, inhaladas o si la víctima se ve sometida a una larga exposición a ellas. Los venenos difieren entre sí, pero sus efectos son similares. Como venenos incluimos todo desde la cicuta a la radiación gamma.

Toda sustancia letal posee un tiempo de activación y luego una reserva de dados o directamente un daño fijo. Los venenos biológicos o químicos poseen una puntuación de daño para una dosis letal de la toxina (la cantidad que suele ser letal para los seres humanos) y la localización de impacto específica a la que afecta.

El envenenamiento por radiación funciona de forma similar a las toxinas químicas y biológicas, pero la fuente de radiación posee una reserva de dados que inflige su anchura en daño. El daño por radiación es siempre de Contusión, pero todo daño por radiación se inflige automáticamente a la cabeza (aunque en realidad afecta a todo el cuerpo de la víctima).

Cuando te envenenes, puedes realizar una tirada de Cuerpo + Salud o Cuerpo + Resistencia. Cada punto de anchura reduce en 1 el daño de Contusión y Letal. Si el veneno es radiación, tu tirada debe superar la altura (pero no la anchura) de la tirada de la reserva de dados de la radiación.

Si te ves expuesto de forma continua (estar atrapado en una sala llena de gas tóxico, por ejemplo), sufres los efectos del veneno una vez por minuto. La exposición crónica (exposición a niveles no letales de la toxina durante un largo periodo de tiempo) suele provocar efectos a largo plazo que no se reflejan de forma inmediata en el juego, y corresponde al DJ decidir cómo se manifiestan.

Los síntomas del envenenamiento por radiación incluyen debilidad, pérdida del apetito, vómitos y diarrea. El envenenamiento crónico por radiación no suele provocar daños directos pero tiene consecuencias a largo plazo, como un mayor riesgo de sufrir cáncer o la aparición de defectos físicos en la descendencia. Como ocurre con otros efectos crónicos, corresponde al DJ determinarlos.

Toxinas biológicas y químicas (dosis letal)	Modo de aplicación	Daño	Localización afectada	Tiempo de activación
Cianuro de potasio (200 mg)	Inyectado / ingerido	5 Contusión	Cabeza	5 minutos
Veneno de fuga	Ingerido	5 Contusión	Cabeza	5 turnos
Gas sarín (35 mg)	Inhalado	7 Contusión	Tronco	7 horas
Arsénico (40 mg)	Ingerido	7 Contusión	Tronco	7 horas
Veneno de cobra (18-45 mg)	Inyectado	7 Contusión	Tronco	7 turnos
Gas mostaza (3-6 g)	Inhalado	8 Contusión	Tronco	8 turnos
Toxina botulínica (0.005 mg)	Inyectado / ingerido	8 Contusión	Tronco	8 horas
Cicuta (100 mg)	Ingerido	8 Contusión	Tronco	8 minutos
Fosfina (3 g)	Inhalado	8 Contusión	Tronco	8 minutos
Polvo de ricina (0.005 mg)	Inhalado / inyectado	9 Contusión	Tronco	~1 día
Gas fosgeno (3 g)	Inhalado	9 Contusión	Tronco	9 horas
Cianuro de hidrógeno, gas (50 mg)	Inhalado	10 Contusión	Tronco	10 minutos

Radiación (reserva de dados)	Modo de aplicación	Penetración	Tipo de daño	Efectos	Tiempo de activación
Gamma (2d a 10d)	Exposición	10	Contusión	Envenenamiento por radiación / muerte	Instantáneo
Rayos X (2d a 5d)	Exposición	10	Contusión	Envenenamiento por radiación / muerte	Instantáneo
Neutrones (5dt a 10dt)	Exposición	5	Contusión	Envenenamiento por radiación / largo plazo	Instantáneo

CAPÍTULO VII: CREACIÓN DE PERSONAJES

Crear un personaje es un proceso cooperativo entre DJ y jugador. Primero, el DJ marca el Total de Dados, que determina el número de dados que puedes gastar en los rasgos, características y habilidades de tu personaje.

El siguiente paso consiste en determinar el concepto básico de tu personaje. ¿Se trata de un cazatesoros que viaja por todo el mundo? ¿Un psicólogo? ¿Un sacerdote decidido a impedir el regreso de los Primigenios? ¿Otra cosa? Discute el concepto con tu DJ mientras buscas ideas, ya que es posible que el mundo de juego imponga limitaciones intrínsecas al tipo de personaje que puedas interpretar. Puede que no exista la magia, por ejemplo, sino sólo ciencia alienígena, o tal vez sí haya magia pero sólo tecnología moderna del mundo real.

Cuando ya tengas listo el concepto del personaje, adquiere los rasgos, características y habilidades que lo definan, ajustándolos para que encajen con tu idea.

LA LISTA DE LA COMPRA

Estudiemos la creación de personajes paso a paso.

PASO UNO: NÚMERO DE DADOS

El DJ decide lo consumados que serán los personajes estableciendo el número de dados disponibles para la creación de personaje. Asignarás estos dados a características y habilidades, y también puedes canjearlos por otras capacidades. Un personaje de 55 dados será en general mejor que otro de 25 dados. Pero tener más dados no significa siempre que un personaje sea mejor que otro en todo. Puede que el personaje de 25 dados sea un maestro con las armas mientras que el de 55 dados podría ser un monje pacifista.

Durante la creación de personaje los dados no se tiran, sólo son dados, un concepto abstracto que sirve para calcular el coste y el valor relativo de un personaje. Sólo cuando se gastan en características, habilidades, rasgos, hechizos o habilidades y características potenciadas se convierten en algo. Si no los gastas durante la creación de personaje, se pierden.

Todos los personajes comienzan con el Nivel de Locura totalmente limpio, con los cuatro marcadores libres de muecas Endurecidas o Fallidas. Si lo deseas, puedes conseguir 1d para gastar en tu personaje adquiriendo una muesca Curtida en cualquier indicador, o 2d por una muesca Fallida en cualquier indicador. De este modo se puede obtener un máximo de 10d.

Cuando se haya determinado el número de dados y se proporcione un resumen de las características básicas del mundo de juego, es hora de ponerse a construir el personaje. El DJ marca el tono de la partida. ¿Se trata de un mundo cinematográfico como el de *Indiana Jones*? ¿O más sobrenatural como el mundo de *Hellboy*? ¿O descarnado y realista como el mundo de *El exorcista*? El número de dados viene determinado por el tipo de mundo en que se encuentren los personajes. A grandes rasgos, cuando más exagerado y sobrenatural sea el mundo, mayor será el número de dados.

Una vez determinado el número de dados, es hora de elegir rasgos.

Tipo de partida	Referencia	Nº de dados
Cuatricromía	<i>Hellboy</i>	150d+
Cinematográfico	<i>Indiana Jones</i>	75d+
Descarnado	<i>El exorcista</i>	50d+

PASO DOS: RASGOS

Los rasgos son capacidades especiales que, en la mayoría de los casos, sólo se pueden conseguir durante la creación del personaje (deberás contar con permiso del DJ para obtener uno posteriormente). Representan ciertas capacidades o habilidades especiales con las que sólo cuentan algunos personajes en particular.

Hay dos tipos de rasgos, los mundanos y los sobrenaturales. Los rasgos mundanos son aquellos que cualquier persona normal puede adquirir, como un personaje mentalmente más fuerte de lo normal, o que dispone de grandes sumas de dinero. Los rasgos sobrenaturales representan capacidades únicas o especiales que muestran ciertas criaturas o son provocadas por hechizos, como una biología inhumana, una piel a prueba de balas o un enorme tamaño*.

RASGOS MUNDANOS

Ángulos alienígenas (2d)

Prerrequisito: Habilidad de Mitos a 1d o más.

Efectos: Sabes pensar de una forma extraña, necesaria para lanzar hechizos, y puedes adoptar inconscientemente y sin esfuerzo la perspectiva adecuada. Con este rasgo tienes éxito automáticamente en los controles de Mente requeridos para lanzar hechizos.

Capacidad de recuperación (5d)

Prerrequisito: Permiso del DJ.

Efectos: Al finalizar una sesión de combate o de lanzamiento de hechizos, a juicio del DJ, todo el daño de Contusión que hayas sufrido se evapora. Esto no afecta en ningún caso al daño Letal. Este rasgo funciona mejor en ambientaciones cinematográficas y de cuatricromía.

Dinero (3d)

Prerrequisito: Permiso del DJ.

Efectos: Eres rico. Por el motivo que sea (y que debe ser definido durante la creación del personaje), tu personaje no necesita preocuparse por el dinero, simplemente dispone de él. Cuánto puedes gastar y cuánto te queda es algo que corresponde al DJ.

Experto (4d)

Prerrequisito: Permiso del DJ.

Efectos: Este rasgo te permite adquirir dados Expertos en habilidades, o convertir dados ya existentes en tus habilidades en dados Expertos. Sin él no puedes poseer

* N. del T.: Hemos conservado el asterisco que hay tras el nombre de algunos rasgos, aunque en ninguna parte se indica qué quiere decir.

datos Expertos. Esto te permite adquirirlos para cualquier habilidad mediante el avance normal de personaje. No se pueden adquirir datos Expertos en las características.

Explicación científica (2d)

Prerrequisito: Una habilidad científica por encima de 3d*.

Efectos: Puedes decidir tirar Mente + [una habilidad científica] en lugar de Mente + Equilibrio al enfrentarte a un control de Locura en el marcador de Antinatura. Se sigue tirando con la misma dificultad, puesto que cuanto más ultraterrena sea la experiencia más complicada de racionalizar resultará. Si tienes éxito, “hallas una explicación” y no ganas ni una muesca Fallida ni una Curtida.

Habilidad de Mitos (sin coste, consulta prerrequisito)*

Prerrequisito: Una muesca Curtida o Fallida en el marcador de Antinatura.

Efectos: Cada muesca Curtida o Fallida en el marcador de Antinatura proporciona automáticamente un +1d a tu habilidad de Mitos (hasta 3d), además de conceder los datos habituales para gastar en la creación del personaje. En la creación de personaje debes definir con qué criatura o experiencia sobrenatural te has encontrado.

Infancia feliz (4d)

Prerrequisito: Ninguno.

Efectos: Disfrutaste de una vida hogareña marcadamente estable y recibiste unas sólidas bases emocionales desde la más tierna infancia. Esto te permite modificar las tiradas de [Característica] + Equilibrio para cualquier marcador del Nivel de Locura, sacrificando un punto de anchura a cambio de uno de altura. Si, por ejemplo, sacas un 4x5 en un control de Intensidad 6, puedes “retorcer” la tirada para conseguir un 3x6 (quitando un punto de anchura y añadiendo uno de altura) y alcanzar el éxito cuando de otra manera habrías fracasado.

La ley (2d)

Prerrequisito: Ninguno.

Efectos: Eres la ley en tu zona. Tienes autoridad para aplicar las leyes habituales de tu ciudad, condado o país. Podría representar, por ejemplo, ser el sheriff local. Para aumentar tu peso, añade los rasgos de Respaldo y Recursos. Por ejemplo, un agente del FBI podría tener La ley (2d), Respaldo (4d) y Recursos (2d), con un coste total de 8 dados.

Recursos (1d/2d/4d)

Prerrequisito: Ninguno.

Efectos: Tienes peso y puedes hacer que alguien se encargue de un asunto. Con 1d significa que conoces a alguien que tiene acceso a equipo de investigación, con una cabeza bien amueblada y que te debe un favor; con 2d pasa a ser alguien con algo más de capacidad profesional que incluso puede desplazarse hasta un lugar y comprobar qué sucede; con 4d supone acceso a casi cualquier documento oficial: papeles del vehículo, antecedentes penales, dossieres del FBI, etc. Por supuesto, cuanto más importante y

útil sea el documento, en más problemas se meterá tu contacto por acceder a él...

Religioso (2d)

Prerrequisito: Ninguno.

Efectos: Puedes “olvidar” muescas Fallidas y Curtidas en el marcador de Antinatura mientras no tengas muescas Fallidas en el marcador de Ego. Tus creencias religiosas sitúan tu percepción del mundo real, aunque sea totalmente aterrador, dentro de un contexto religioso. Pero debes registrar de todos modos la presencia de muescas Fallidas o Curtidas en Antinatura, porque si recibes una muesca Fallida en el marcador de Ego, tu fe se derrumba y sufrirás los efectos completos de todo lo que hayas acumulado hasta el momento en el marcador de Antinatura.

Respaldo (1d/2d/4d)

Prerrequisito: Ninguno.

Efectos: Dispones de contactos que pueden proporcionar un respaldo significativo en situaciones de peligro. Con 1d esto sólo supone más material, con 2d vehículos y material, y con 4d personal, vehículos y material. Corresponde al DJ decidir los efectos exactos. Algunos personajes pueden pedir ayuda sin tener este rasgo; por ejemplo cualquier policía puede informar de una emergencia y varios compañeros acudirán a ayudarlo. El rasgo de Respaldo representa equipo y especialistas poco habituales.

RASGOS SOBRENATURALES

A prueba de balas (10d)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Contra ti de nada sirven las armas de fuego, no te hacen daño. Aun así, las armas de área o que queman (junto al veneno, la radiación y todo lo demás) causan el daño normal.

Amorfo (10d)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: No posees una estructura corporal discernible, sino que eres una masa amorfa. Sólo tienes una localización de impacto que contiene todas tus casillas de heridas, salvo 4 casillas de “cabeza”. Todo ataque con éxito que te golpee en la localización de impacto 10 afecta a una de tus cuatro casillas de cabeza; si están llenas de daño de Contusión, quedas inconsciente; si están llenas de daño Letal, estás muerto.

Ataque de área (8d)

Prerrequisito: Sobrenatural, Escala (3d+).

Efectos: Tus ataques causan un daño de área de 1d. Por cada 2d adicionales invertidos en este rasgo por encima de 8d, añades otro 1d de daño de área, hasta un máximo de dados de área igual a tu característica de Cuerpo.

Ataque especial (de 1d a 10d)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Cada dado en Ataque especial añade un punto de un tipo de daño a un ataque específico determinado durante la creación del personaje. Si normalmente sólo causa Contusión, sólo se añade a Contusión; si causa Contusión y Letal, añade un punto tanto a Contusión como a Letal.

Biología inhumana (3d)

* N. del T.: No se indica que exista una relación entre esta habilidad científica y la que se tira junto a Mente, pero parece lógico pensar que debe haberla.

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Tu cuerpo no es humano, y posees capacidades que hacen que tu forma sea más resistente. Por ejemplo, puedes sobrevivir en el vacío, respirar agua o comer carne cruda sin coger ninguna enfermedad. Tu DJ y tú debéis definir los límites de esta capacidad durante la creación del personaje.

Cambiaformas (1d/4d/8d)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Con 1d puedes parecer (sólo parecer) otro tipo de criatura (sólo uno). Por ejemplo, puedes tener el aspecto de un humano, aunque seas un coleóptero gigante. Alguna pista visual te delatará: puede que tu sombra o tu reflejo delaten tu auténtica naturaleza. Con 4d, puedes transformarte físicamente de tu forma natal a otra (sólo a una). Con 8d puedes convertirte físicamente en cualquier otra criatura viviente que veas, aunque para hacerte pasar por una persona en particular tendrás que recurrir a la habilidad de Persuasión para engañar a quienes la conocieran. En los tres casos, las características no varían salvo que el DJ decida lo contrario.

Casillas adicionales de herida (2d por nivel)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Cada nivel en este rasgo permite adquirir una casilla de herida adicional por cada localización de impacto de tu cuerpo. Estas casillas de herida sufren el daño y se curan del modo normal.

Drenar sangre (8d)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Cuando tengas retenido a un oponente, puedes realizar una tirada de Cuerpo + Pelea para comenzar a chupar su sangre. Si fallas esta tirada, la víctima escapa de tu presa. Si tienes éxito, realiza otra tirada de Cuerpo + Pelea por cada turno y considera la anchura como daño Letal. Este daño se distribuye de forma equitativa entre las localizaciones de impacto de la víctima. La sangre también te nutre: por cada punto de daño realizado, puedes sanar un punto de daño de Contusión, o un punto de daño Letal por cada dos puntos de sangre.

Escala (2d a Xd, por un multiplicador de $\times 2$ a $\times X$ en tamaño)*

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Eres sobrenaturalmente grande. Cada nivel en este rasgo multiplica tu tamaño, a partir de un peso medio humano (cojamos 1.80m como el estándar). Así, si adquieres 12d en Escala, medirás aproximadamente 22 metros de altura. No hay límite al número de dados que se pueden invertir en este rasgo.

Extradimensional (10d)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Tu cuerpo es de naturaleza extradimensional: entras y sales del espacio real de un instante a otro. Esto significa que resulta extraordinariamente complicado alcanzarte y por lo tanto no sufres daño de forma normal. Cada vez que sufras un ataque, se tira automáticamente tu característica de Cuerpo como defensa sobrenatural, independientemente de cualquier otra acción que estuvieras realizando. Si se traga el ataque que venía dirigido contra ti, significa que no te causa daño alguno.

Ignorar la decapitación (6d)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Aunque te llenen la cabeza de daño de Contusión o Letal, puedes seguir actuando. Todas las habilidades de Sentidos (salvo Tacto) y todas las habilidades de Mente caen a 0, y la propia característica de Sentidos desciende $-4d$ (con un mínimo de 1d). Antes de poder realizar un ataque cuerpo a cuerpo, debes superar una tirada de Sentidos + [habilidad de combate] para situar tu objetivo. Y olvídate de los ataques a distancia. Si tu tronco se llena de daño, entonces sí que estás muerto.

Impercedero (4d)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: En la práctica eres inmortal y no morirás de viejo, aunque puedes fallecer por otras causas.

Intensidad de Antinatura (1d por nivel de Intensidad hasta 10)*

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Tu visión hace que las víctimas realicen un control de Locura contra el marcador de Antinatura, con el nivel de Intensidad que adquieras (por ejemplo, si adquieres Intensidad de Antinatura a 5d, provocas un control de Intensidad 5).

Lento ($-2d$ por punto de Lentitud)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Este es un rasgo negativo que en realidad te proporciona dados que puedes gastar en otros rasgos. Cada punto de este rasgo añade un punto de Lentitud a todas las acciones físicas (por ejemplo, con Lento 2, todas las acciones tardan 3 acciones en completarse). Además, cada punto de Lento elimina 10 metros de tu velocidad de sprint (con un mínimo de 1 m por turno).

No del todo muerto (3d)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Cada vez que una parte de tu cuerpo se llene de daño Letal, se considera que tiene en realidad daño de Contusión. Sólo cuando la cabeza se llene de daño estarás realmente muerto.

PBL (1d por nivel)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Igual que el rasgo de PBB, salvo porque adquieres blindaje ligero.

PBP (4d por nivel)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Cada nivel adquirido en este rasgo proporciona un punto de Blindaje Pesado. Si adquieres 5 niveles (20 dados), tendrás PBP 5. No hay límite a la cantidad de PBP adquirida.

Precognición (8d)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Posees una capacidad limitada de ver el futuro. Cada vez que te veas envuelto en un enfrentamiento dinámico, recibes como bonificador un dado Experto. Esto se aplica estrictamente a las situaciones que te afecten a ti, no a tus compañeros.

Psíquico (3d)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Debes vincular este rasgo a Mente, Empatía o Mando durante la creación del personaje, ya que tiene efectos distintos para cada característica. Con Mente te permite realizar una tirada de Mente para hacerte una impresión de los pensamientos de la víctima; con Empatía puedes leer sus emociones; con Mando eres capaz de influir en sus elecciones. Como las capacidades psíquicas son difíciles de controlar, los efectos de una tirada con éxito corresponden al DJ. Si usas un poder psíquico cerca de un suceso de Antinatura de Intensidad 1 o más, recibes de forma automática una muesca Fallida en Antinatura. Si este suceso afecta a alguien a quien conoces bien, sufrirás la pérdida sin importar a la distancia que te encuentres. Además, todo suceso de Antinatura de Intensidad 9 o 10 provoca que todos los psíquicos ganen una muesca Fallida en Antinatura, independientemente de su relación con el mismo e incluso si el poder no se está usando activamente (corresponde al DJ determinar si existe una distancia de seguridad en estos casos).

Sobrenatural (8d)

Prerrequisito: Permiso del DJ.

Efectos: Este rasgo te permite adquirir dados Expertos para las habilidades, dados de Triunfo para cualquier capacidad, o convertir dados ya existentes a estos tipos mediante las reglas de avance de personaje. También te permite adquirir características y habilidades por encima de 5d, además de otros rasgos y capacidades sobrenaturales. El DJ puede poner límites a lo que puedas conseguir exactamente con este rasgo. Salvo que el DJ indique lo contrario, no necesitas este rasgo para aprender hechizos.

Venoso (1d por punto de daño de Contusión y Letal)

Prerrequisito: Sobrenatural, Ataque Especial.

Efectos: Tu ataque especial inyecta un veneno (consulta la pág. 37).

Vuelo (4d)

Prerrequisito: Sobrenatural.

Efectos: Puedes volar a una velocidad del doble de la indicada por tu puntuación de Cuerpo. Duplica la reserva de dados de Cuerpo para determinar los enfrentamientos dinámicos, siempre que exista el espacio abierto necesario para volar.

CREAR TUS PROPIOS RASGOS

El DJ debe sentirse libre de crear nuevos rasgos que encajen en una campaña en particular, o de prohibir o modificar los existentes según considere. Por ejemplo, en una campaña de *Hellboy* puede que todos los PJs sean sobrenaturales: todo vale y el DJ incluso puede desentenderse del coste de 8d para Sobrenatural si le parece. Pero en cambio, en una campaña a lo *El sexto sentido*, puede que sólo se permita el rasgo de Psíquico. Estos límites, modificaciones y ajustes corresponden al DJ.

PASO TRES: CARACTERÍSTICAS

Los personajes poseen seis características: tres que miden las acciones físicas (Cuerpo, Coordinación y Sentidos) y tres las acciones mentales y sociales (Mente, Empatía y Mando). La gran mayoría de personajes tendrán las

seis características. Para los seres humanos normales, éstas varían de 1d a 5d. Los personajes sobrenaturales pueden tener dados de Triunfo en las características, pero los dados Expertos sólo están disponibles para las habilidades.

Característica	Coste por dado
Dado normal	2 dados
Dado de Triunfo	8 dados*

* Sólo disponibles para su compra con el rasgo de Sobrenatural.

PASO CUATRO: HABILIDADES

Las habilidades son capacidades basadas en las características y que se aprenden con la práctica o el estudio, como la habilidad para programar un ordenador (basada en la característica de Mente), de dar un discurso inspirador (basada en Mando) o de soltar una potente patada giratoria (basada en Cuerpo). Escoge entre las habilidades listadas en la página 13. Si no encuentras ninguna que encaje, puedes crear las tuyas propias. Las habilidades de los seres humanos normales van de 1d a 5d.

Habilidad	Coste por dado
Dado normal	1 dado
Dado Experto	4 dados*
Dado de Triunfo	8 dados**

* Sólo disponibles para su compra con el rasgo de Experto o el de Sobrenatural.

** Sólo disponibles para su compra con el rasgo de Sobrenatural.

PASO CINCO: HECHIZOS

Hay tres tipos de capacidades sobrenaturales: características potenciadas, habilidades potenciadas y hechizos. Ya hemos cubierto las características y las habilidades potenciadas, así que vayamos con los hechizos. Salvo que el DJ indique lo contrario, no se necesita el rasgo de Sobrenatural para poseer hechizos.

Los hechizos son un modo de manipular una fuente de poder (ya se trate del alma humana, una entidad alienígena o alguna pulsión cósmica) y de convertir esa energía en un efecto tangible. No obstante, la mente humana debe obligarse a pensar de forma alienígena para controlar esas energías y lanzar el conjuro, lo que puede resultar extraordinariamente traumático para la psique.

Los hechizos se tiran por su cuenta. No son habilidades ni características, y sus reservas de dados son independientes. Si aprendes un hechizo, consigues su reserva de dados, con tantos o tan pocos dados como tenga. Los conjuros más poderosos proporcionan más dados. Los hechizos poseen otra ventaja: pueden contener dados de Triunfo aunque el lanzador no.

El número de dados que tengas en un hechizo ha de ser menor o igual que el número de muescas Curtidas en tu marcador de Antinatura, o que el doble de muescas Fallidas en ese marcador. Si un hechizo supera este límite, no puedes aprenderlo. Por ejemplo, si el hechizo de *Desgarrar la carne** tiene una reserva de dados de 5d + 1dt, no podrás aprenderlo a no ser que tengas 6 muescas Curtidas

* N. del T.: Hechizo que por cierto no aparece en este manual.

o 3 Fallidas en el marcador de Antinatura*. Una vez “aprendido” el conjuro, esta reserva de dados no varía y, a diferencia de una característica o una habilidad, no se puede mejorar mediante las reglas normales de progreso del personaje.

Los hechizos se aprenden recibiendo una enseñanza o leyendo. Por lo general hace falta alguna habilidad en particular, como por ejemplo conocer el idioma esotérico en que esté escrito. Si cuentas con un profesor, deberás ver cómo se invoca o usa el hechizo y realizar la tirada de *Mente* + [habilidad apropiada]. Para aprenderlo de una fuente escrita también hace falta una tirada de *Mente* + [habilidad apropiada], lo que lleva 5 – anchura en días, semanas o meses.

Cuando hayas aprendido un hechizo, usarlo es fácil. Haz un control con éxito de *Mente* + [habilidad apropiada] y entona el hechizo (y/o completa las acciones necesarias para activarlo), y finalmente realiza un control frente al marcador de Antinatura del Nivel de Locura. Se aplican los efectos habituales. Algunos hechizos requieren otras acciones para activarse (como sacrificios humanos o el derramamiento de sangre, por ejemplo), y estos actos pueden requerir controles adicionales frente al Nivel de Locura para tener éxito. Un fallo indica que no logras completar las acciones y por lo tanto el hechizo falla.

En lanzar un hechizo se tarda 5 – anchura en turnos, segundos, horas o días, es algo que queda en manos del DJ. A grandes rasgos, cuanto más poderoso sea el conjuro, más dañino será para el Nivel de Locura y más tiempo llevará activarlo.

Los hechizos afectan al lanzador o a una víctima, y en algunos casos a ambos. Algunos conjuros causan daño, otros lo sanan. Algunos hechizos proporcionan de forma temporal rasgos como PBP, PBL, Capacidad de recuperación, Psíquico, Biología inhumana, etc.

Las reservas de dados de hechizos suelen interactuar de modo normal con otras reservas de dados (a discreción del DJ). Si un hechizo provoca o cura daño, con 5d o menos inflige o cura su anchura en Contusión, y con 6d o más o con dados de Triunfo inflige o cura su anchura en Contusión y Letal. Los hechizos duran un margen de tiempo específico: turnos, minutos, horas o días. Estos detalles quedan siempre en manos del DJ.

REGLA OPCIONAL

Puede que los DJ crueles prefieran añadir esta pequeña regla si sus jugadores empiezan a recurrir demasiado a los hechizos. Con este ajuste, la magia requiere que sea el lanzador quien le proporcione energía, en lugar de una fuerza exterior. Cada vez que se lanza un hechizo, el lanzador sufre la anchura de la tirada como daño de Contusión en el tronco. Cuando el tronco ya esté lleno de daño de Contusión, el lanzamiento de conjuros provoca daño de Contusión en la cabeza. Cuando la cabeza se llena, el lanzador cae desmayado por el agotamiento. No es posible

* N. del T.: Una errata del original menciona aquí 6 muescas Fallidas en lugar de 3. Tampoco se indica qué sucede si el número de muescas cae por debajo de ese límite después de haber aprendido el hechizo.

provocar daño Letal en el lanzador con este mecanismo, siempre es de Contusión.

Crear pentagrama de poder

Prerrequisito de habilidad: Ninguno.

Otros requisitos: Un sacrificio, cuanto más grande mejor; material para dibujar como tiza, pintura, etc.

Control de Locura: Intensidad 3 en Ego (o 6 o 7 por sacrificar un animal o persona).

Afecta a: Un área objetivo.

Tiempo de activación: 5 – anchura en horas.

Reserva de dados: 3d, 6d por un sacrificio animal, 7d por un sacrificio humano†.

Descripción: Crea un pentagrama en un círculo rodeado de otros cuatro círculos, y luego imbuye el dibujo con el poder del sacrificio. Tira la reserva de dados del hechizo: con un tiro exitoso añades 1dt a tus controles de *Mando* + *Intimidación* y *Empatía* + *Contención* cuando antes a una criatura alienígena invocada. Si la anchura de la tirada es de 4 o más, pasas a sumar 2dt.

El que Atraviesa los Portales

Prerrequisito de habilidad: Matemáticas‡.

Otros requisitos: Un área de lanzamiento de cinco círculos concéntricos de fuego o fósforo.

Control de Locura: Antinatura 3.

Afecta a: El lanzador.

Tiempo de activación: 5 – anchura en horas.

Reserva de dados: 6d

Descripción: Este hechizo consiste en una letanía que debe entonarse dentro del área de lanzamiento. El espíritu del lanzador abandona su cuerpo durmiente y atraviesa otros planos. El espíritu deberá concentrarse (lo que requiere un control de Antinatura) para no alejarse y cortar el vínculo entre su cuerpo y él.

Fuente: *El libro*, H.P. Lovecraft, 1934.

Fórmula para alzar a partir de las sales esenciales

Prerrequisito de habilidad: Latín y Química§.

Otros requisitos: Las “sales esenciales” de un cadáver.

Control de Locura: Antinatura 4.

Afecta a: Una sola criatura.

Tiempo de activación: 5 – anchura en minutos.

Reserva de dados: 5d + 1dt.

Descripción: Este hechizo se puede encontrar en *Borellus* y permite resucitar a un animal o persona a partir de sus sales esenciales. Para ello, hay que incinerar su cuerpo completo mediante procesos alquímicos hasta reducirlo a sus sales esenciales (*Mente* + *Química* o *Alquimia*). Las cenizas resultantes forman un polvo seco de apagado color verdoso. Si falta cualquier parte del cadáver, la resurrección no tendrá éxito y puede surgir una terrible abominación (DJ, recurre a *El más Vivo Espanto*, pág 46). Se alza el cuerpo con la siguiente invocación:

*Y'ai 'Ng'ngah,
Yog-Sothoth
H'ee-L'geb
F'ai Throdog
Uaaah*

† N. del T.: Otra errata.

‡ N. del T.: Habilidad no descrita en el manual.

§ N. del T.: Ídem.

Es posible devolver al sujeto a polvo con la siguiente invocación:

Ogthrod Ai'f
Geb'l-Ee'h
Geb'l-Ee'h
'Ngah'ng Ai'y
Zhro

La persona lo bastante desafortunada como para ser devuelta a la vida de esta forma sufre un control de Indefensión de Intensidad 7. Ser disuelto de nuevo a polvo es otro control de Indefensión, a Intensidad 8.

Fuente: *El caso de Charles Dexter Ward*, H.P. Lovecraft, 1927.

La balada primordial

Prerrequisito de habilidad: Matemáticas.

Otros requisitos: Ninguno.

Control de Locura: Antinatura 2.

Afecta a: El lanzador.

Tiempo de activación: 5 – anchura en horas.

Reserva de dados: 4d

Descripción: Este hechizo abre tus sentidos al tiempo y al espacio. En la práctica puedes experimentar “un poco del pasado y un poco del futuro” en cualquier lugar dado tras lanzarlo con un control con éxito de Sentidos + habilidad. La distancia temporal que logres captar equivale a la anchura de la tirada en decenas de minutos, y lo que experimentes puede provocar nuevos controles de Locura. Por desgracia, este hechizo a menudo atrae la atención de criaturas de otras dimensiones. Nunca es posible verlas, pero una al menos seguirá siempre el rastro del lanzador a partir de entonces.

Fuente: *El libro*, H.P. Lovecraft, 1934.

Llamar a los que Moran en el Exterior

Prerrequisito de habilidad: Latín.

Otros requisitos: Pentagrama de Protección (opcional).

Control de Locura: Intensidad 5, 7 o 9 en Antinatura (por convocar a una criatura o ente alienígena), ver tabla.

Afecta a: Una sola criatura.

Tiempo de activación: 5 – anchura en minutos u horas, en función de lo que se esté invocando.

Reserva de dados: 5d + 1dt.

Descripción: Este hechizo llama a seres y entidades alienígenas de más allá de nuestro mundo. Hay que recitar la siguiente invocación:

Per Adonai Eloim, Adonai Jehova,
Adonai Sabaoth, Metraton On Abla Mathon,
verbum pythonicum, mysterium salamandrae,
conventus sylvorum, antra gnomorum,
daemonia Coeli God, Almonsín, Gibor, Jehosua,
Evam, Zariatnatmik, veni, veni, veni.

La altura de la tirada determina qué responderá a la llamada, pero ten en cuenta que al tirar tienes la opción de decidir cómo de “lejos” quieres lanzar el hechizo, ya que el dado de Triunfo te proporciona cierta capacidad de control.

Altura	Entidad alienígena
4 o menos	Nada responde

5 o más	Criatura alienígena de nuestra dimensión, p.ej. hongos de Yuggoth.
7 o más	Criatura alienígena de otra dimensión, p.ej. color de fuera del espacio.
9 o más	Ente alienígena de naturaleza cuasidivina, p.ej. Yog-Sothoth

Cuando el ser haya respondido la llamada, hay que atarlo a la voluntad del invocador. Para ello se precisa un control de Mando + Intimidación, resistirse a la atadura es un control de Empatía + Contención.

Los hechiceros sabios modificarán el dado de Triunfo para que coincida con la criatura deseada, pero siempre existe el riesgo de que sea ésta la que ate al lanzador a su voluntad, por lo que el mago debería protegerse contra tal eventualidad realizando únicamente la llamada desde un Pentagrama de Poder (ver).

Fuente: *El caso de Charles Dexter Ward*, H.P. Lovecraft, 1927

Símbolo arcano

Prerrequisito de habilidad: Ciencias ocultas.

Otros requisitos: Ninguno.

Control de Locura: Antinatura 3.

Afecta a: El lanzador.

Tiempo de activación: 5 – anchura en turnos.

Reserva de dados: 3d + 1dt.

Descripción: El símbolo arcano es un sello místico que se dibuja en el aire con un gesto o se graba sobre una superficie adecuada, y que conmina respeto por parte de numerosas criaturas del Más Allá. Casi todos esos seres dejarán tranquilo al lanzador durante un número de turnos igual a la altura de la tirada, siempre que éste no emprenda una acción hostil contra ellos. Este hechizo no puede afectar dos veces a la misma criatura en un solo día.

Aunque la mayoría de los hechiceros no lo sepan, el símbolo arcano sugiere que el lanzador es aliado de cierto grupo de poderosas entidades del Más Allá, y también se puede usar como bonificación de dados al invocar a esos seres. El DJ debe decidir de antemano si un monstruo en particular se verá ahuyentado por el símbolo, lo ignorará o se sentirá identificado con él. Si el lanzador reconoce a la criatura, una tirada de Mente + Mitos le permitirá saber cuáles serán los efectos del símbolo sobre ella.

Fuentes: *En busca de la ciudad del sol poniente*, H.P. Lovecraft; *El mensajero*, H.P. Lovecraft, 1929.

MEJORA DEL PERSONAJE

Desarrollar el personaje a lo largo del tiempo es parte de la diversión de jugar a rol. Un personaje que comienza como un simple revientasetas puede convertirse tras varias sesiones de juego en un azote sobrenatural de los Mitos.

TANTOS

Lo que permite la mejora del personaje son los Tantos. Hay dos modos de obtenerlos: mediante tiradas de éxito en situaciones difíciles y como recompensa por parte del DJ. Las recompensas individuales en tantos van de 1 a 10, y se acumulan con el tiempo.

Puedes gastar 10 tantos para “comprar” un dado en una habilidad, y 20 para comprar un dado en una característica. Si tienes el rasgo de Experto o de Sobrenatural, puedes “mejorar” un dado normal de habilidad convirtiéndolo en experto por 20 tantos, o uno normal de habilidad en uno de triunfo por 40 tantos, o uno experto en uno de Triunfo por 20 tantos, o un dado normal de característica en uno de Triunfo por 80 tantos. Todas las mejoras requieren permiso del DJ.

Mejora	Coste
Habilidad: +1d	10
Habilidad: 1d en 1de	20
Habilidad: 1d en 1dt	40
Habilidad: 1de en 1dt	20
Característica: +1d	20
Característica: 1d en dt	80

El DJ concede los tantos al final de una sesión de juego, como modo de representar lo bien que lo ha hecho el personaje en los desafíos y tribulaciones de la partida. Por lo general es un número entre 1 (mínimo esfuerzo del jugador) y 10 (por una máquina de rolear que además consigue que la partida avance suavemente).

También ganas tantos igualando o superando una puntuación de dificultad en la partida. Cuando esto suce-

da, ganarás un número de tantos igual a ese valor de dificultad.

***Ejemplo:** Michael Rook supera una tarea de Dificultad 3 con su tirada de Coordinación + Armas de fuego [pistola]. Gana 3 tantos. Si superara una tarea de Dificultad 9, obtendría 9 tantos.*

Existe no obstante una limitación importante: las reservas de dados que tengan dados de Triunfo nunca proporcionan tantos.

GASTAR TANTOS DURANTE LA PARTIDA

Con permiso del DJ, puedes gastar tantos ahorrados para “comprar” el daño que sufras antes de que cause efecto. Con 4 tantos puedes anular un punto de daño de Contusión y con 8 un punto de daño Letal. Esto debe hacerse durante la fase de resolución del combate, justo cuando ocurre el daño, o de lo contrario el daño se “adhierre” y ya no se puede anular.

Otro uso para los tantos es modificar las tiradas. Con permiso del DJ, puedes gastar 10 tantos antes de tirar para ampliar en 1 la anchura de una tirada exitosa, o 5 tantos para ampliar en 1 la altura de una tirada exitosa. Si la tirada falla, sigues perdiendo los tantos invertidos.

CAPÍTULO VIII: AMENAZAS DE LOS MITOS

EL MÁS VIVO ESPANTO

Número de dados:	57 a 93
Coordinación:	2d a 5d
Cuerpo:	2d a 5d
Levantar	45 a 360 kg
Lanzar	6 a 45 kg
Sprint	13 a 18 m
Saltar	3 a 6 m
Empatía:	1d a 4d (22 a 58)
Mando:	2d a 5d
Mente:	Nada, o de 1d a 5d
Sentidos:	2d a 5d
Ataque:	De anchura en Contusión a anchura en Letal + posible drenaje de sangre.
Blindaje:	Ninguno
Intensidad Antinatura:	6
Habilidades:	Lucha 2d, Pelea 3d. [Si el resucitado posee la característica de Mente, es posible que conserve las habilidades que tuvo en vida; de lo contrario es un monstruo sin cerebro].
Rasgos:	Lento 1 (-2d), Imperecedero (4d), Ignorar la decapitación (6d), Intensidad de Antinatura 6 (6d), Drenar sangre (8d), Sobrenatural (8d).

Descripción: Anteriormente fueron hombres o animales, pero ahora son el producto de un fallo al lanzar el hechizo *Fórmula para Alzar a partir de las Sales Esenciales*. Este hechizo se lanza sobre los restos de una criatura fallecida que haya sido reducida a un polvo seco; si falta alguna parte de los restos, surge *El más vivo espanto*.

Se trata de una monstruosidad inhumana, una bestia deforme e inmortal obsesionada por consumir carne y sangre.

El más vivo espanto resulta extremadamente difícil de matar, aunque un hechicero que conozca la *Fórmula para Alzar a partir de las Sales Esenciales* podrá “desmontarlo” fácilmente. Se alza el cuerpo con la siguiente invocación:

*Y'ai Ng'ngah,
Yog-Sothoth
H'ee-L'geb
F'ai Throdog
Uaaah*

Es posible devolver al sujeto a polvo con la siguiente invocación:

*Ogthrod Ai'f
Geb'l-Ee'h
Geb'l-Ee'h
Ngah'ng Ai'y
Zhro*

La persona lo bastante desafortunada como para ser devuelta a la vida de esta forma sufre un control de Indefensión de Intensidad 7. Ser disuelto de nuevo a polvo es otro control de Indefensión, a Intensidad 8.

Fuente: *El caso de Charles Dexter Ward*, H.P. Lovecraft, 1927.

EXTERIORES (HONGOS DE YUGGOTH, MI-GO)

Número de dados:	107
Coordinación:	3d
Cuerpo:	4d
Levantar	180 kg
Lanzar	25 kg
Sprint	16 m
Saltar	5m
Volar	33 m
Empatía:	2d
Mando:	6d
Mente:	5d
Sentidos:	4d
Ataque:	Anchura en Contusión.
Blindaje:	PBP 2
Intensidad Antinatura:	7
Habilidades:	Detectar 2d, Imitar el habla humana 1d, Lucha 2d, Mecánica [Artilugios alienígenas] 2d, Medicina 3d, Primeros Auxilios 3d, Sigilo 2d, Telepatía 2d.
Rasgos:	Biología inhumana [inmune a la temperatura y la presión] (3d), Imperecedero (4d), Intensidad de Antinatura 7 (7d), PBP 2 (8d), Precognición (8d), Sobrenatural (8d), Vuelo (4d).

Habilidad de Detectar: Los Exteriores, al carecer de órganos sensoriales tal como los concebimos nosotros, usan esta habilidad en lugar de todas las demás de Sentidos (salvo Tacto y Buscar). Esta habilidad funciona incluso en la oscuridad más absoluta.

Vulnerabilidades: Cualquier turno en que se encuentre ante a un sonido fuerte o una luz brillante, el Exterior pierde un dado de todas las reservas. No están acostumbrados a sumergirse en líquidos y pueden morir ahogados.

Descripción: Los Exteriores son extrañas criaturas extraterrestres que tal vez provengan de los límites más lejanos de nuestro propio sistema solar. Sienten un interés por la humanidad muy similar al de ésta por los animales corrientes, pero los Exteriores tratan por todos los medios de permanecer ocultos de la entrometida mirada de los hombres y son muy cuidadosos en sus “expediciones”.

Son unos seres similares a crustáceos, compuestos de una curiosa sustancia esponjosa que cambia de color. Son tremendamente inhumanos, aunque muchos pueden fingir el habla humana con una voz extraña y atiplada, como la de un insecto gigante. No es raro oír esas voces cuando

llaman a los fieles seguidores de los Primigenios en ciertos pasos de montaña remotos y sombríos.

HOMBRES SERPIENTE

Número de dados:	98 a 110
Coordinación:	4d
Cuerpo:	4d
Levantar	180 kg
Lanzar	25 kg
Sprint	16 m
Saltar	5m
Empatía:	2d
Mando:	4d a 8d (8 a 16)
Mente:	4d a 8d (8 a 16)
Sentidos:	4d
Ataque:	Mordisco venenoso, inflige anchura en Contusión + 4 Contusión y Letal
Blindaje:	PBL 3
Intensidad Antinatura:	5
Habilidades:	Esquivar 3d, Lucha 4d, Mitos 3d, Morder 2d, Nadar 3d, Olfatear 4d, Psicología 3d, Resistencia 3d, Sigilo 2d, Supervivencia 2d.
Rasgos:	Biología inhumana (3d), Cambiaformas [parece un humano salvo por su sombra] (1d), Impecedero (4d), Intensidad de Antinatura 6 (6d), Mordisco venenoso [+4 Contusión + Letal] (4d), PBL 3 (3d), Sobrenatural (8d).

Descripción: Los hombres serpiente constituyen una raza de ofidios inteligentes que surgió antes que los dinosaurios. Gobernaron el mundo durante millones de años, gracias a un saber arcano y la degenerada adoración de los Primigenios. Pero en algún momento del pasado lejano su cultura zozobró y sólo lograron sobrevivir un puñado de individuos inmortales y muy dotados.

A lo largo de la historia humana se han ocultado dentro de las diversas civilizaciones que han surgido y caído, usando un disfraz sobrenatural, una proyección mental que hace que parezcan humanos (salvo por su sombra, que es siempre serpentina).

Son criaturas peligrosas, brillantes y calculadoras que han dispuesto de millones de años para estudiar y manipular a la humanidad. Nunca resulta fácil localizarlos o destruirlos.

GULES

Número de dados:	72 a 112
Coordinación:	1d a 5d (2 a 10)
Cuerpo:	3d a 6d (6 a 12)
Levantar	90 a 725 kg
Lanzar	11 a 90 kg
Sprint	15 a 23 m
Saltar	4 a 7 m
Empatía:	2d a 3d (4 a 6) (26 a 66)
Mando:	3d a 5d (6 a 10)
Mente:	2d a 6d (4 a 12)

Sentidos:	2d a 8d (4 a 16)
Ataque:	De anchura + 2 en Contusión a anchura + 2 en Letal
Blindaje:	+3 casillas de herida por localización de impacto
Intensidad Antinatura:	5
Habilidades:	Mitos 2d, Olfatear 5d (18), Pelea 2d, Preparar 4d, Ver 5d.
Rasgos:	Ataque especial: garras (2d), Biología inhumana (3d), Casillas adicionales de herida ×3 (6d), Impecedero (4d), Intensidad de Antinatura 5 (5d), Sobrenatural (8d) (24).

Descripción: Los gules son seres humanos degenerados, que han mutado por la corrupción de los Mitos hasta convertirse en criaturas inhumanas con rasgos cávidos, unos sentidos asombrosos, la capacidad de vivir indefinidamente bajo tierra, una virtual inmortalidad y un ansia irresistible por la carne de los cadáveres.

La mayoría de los gules se encuentran en complejas guaridas situadas bajo los cementerios, donde se alimentan de los cadáveres. Los gules veneran a los Primigenios y a menudo se relacionan con humanos que han recibido una llamada similar; se reúnen con sectarios las noches sagradas en remotos cementerios, donde realizan ritos inhumanos a los dioses oscuros.

En ocasiones los gules pueden asimilar información al consumir los cerebros de muertos recientes. De este modo se mantienen al día de los asuntos del mundo de arriba.

Algunos gules son algo más que humanos degenerados. Estos "gules mayores" nacieron de dos progenitores gules y constituyen miembros excepcionales de su especie. Los gules mayores son más fuertes, más listos y están en mayor sintonía con los Primigenios. La mayoría son excelentes hechiceros.

PROFUNDOS

Número de dados:	62 a 100
Coordinación:	1d a 5d
Cuerpo:	3d a 7d
Levantar	90 a 1450 kg
Lanzar	11 a 180 kg
Nadar	15 a 27 m
Sprint	15 a 27 m
Saltar	4 a 9 m
Empatía:	1d a 2d
Mando:	2d a 4d
Mente:	2d a 6d
Sentidos:	2d a 6d
Ataque:	De anchura + 2 en Contusión a anchura + 2 en Letal.
Blindaje:	+2 casillas de herida por localización de impacto.
Intensidad Antinatura:	5
Habilidades:	Lucha 2d, Mitos 2d, Nadar 3d, Pelea 3d, Preparar 2d.
Rasgos:	Ataque especial: garras (2d), Biología inhumana (3d), Casillas adicionales de herida ×2 (4d), Impecedero (4d), Intensidad de Anti-

natura 5 (5d), Nadar 2d (se considera como la mitad de Volar en Agua), Sobrenatural (8d).

Descripción: Los profundos son criaturas humanoides acuáticas que veneran a Cthulhu y su progeñe. Suelen infestar los poblados costeros degenerados; se relacionan con la población local y acaban apareándose con ella para engendrar híbridos de profundo y humano, y extender así la adoración de los Primigenios.

Son muy resistentes y difíciles de matar, y su conocimiento de la cultura humana y de nuestra tecnología les proporciona una significativa ventaja sobre casi todas las demás especies de los Mitos. Por ejemplo, les resulta fácil emplear numerosas herramientas y vehículos humanos.

Muchos profundos son poderosos hechiceros y casi todos veneran a los Primigenios. Algunos también adoran a un enorme y poderoso rey profundo conocido como Dagón.

Pocos profundos viajan en solitario o se alejan demasiado de sus puestos avanzados, pero algunos pueden reunir fuerzas significativas para responder a las amenazas (considéralo como un rasgo adicional de Respaldo). Por lo general, las comunidades de profundos son cerradas, desconfiadas y se muestran reacias al escrutinio o las incursiones del exterior. A estas avanzadillas hay que acercarse con mucho cuidado, o mejor ni así.

SHOGGOTHS

Número de dados:	114
Coordinación:	2d
Cuerpo:	7d
Levantar	1450 kg
Lanzar	180 kg

Sprint	27 m
Saltar	9m
Empatía:	1d
Mando:	2d
Mente:	2d
Sentidos:	4d
Ataque:	Anchura en Letal + 2d Área.
Blindaje:	A prueba de balas.
Intensidad Antinatura:	8
Habilidades:	Imitar habilidad 4d + 1dt, Lucha 3d, Movimiento 3d, Pelea 2d, Tacto 2d, Ver 1d.
Rasgos:	A prueba de balas (10d), Amorfo (10d), Ataque de área 2d (10d), Biología inhumana (3d), Escala ×4 (4d), Imperecedero (4d), Intensidad de Antinatura 8 (8d), Sobrenatural (8d).

Imitar habilidad: Esta habilidad puede sustituirse por cualquier otra que el shoggoth no posea, siempre que haya visto antes cómo actúa la misma. Por ejemplo, un shoggoth puede usar Imitar habilidad para abrir un tipo de cerrojo que ya haya visto forzar antes, o para reproducir una frase que haya oído pronunciar, pero no puede utilizarla para enfrentarse a una situación nueva.

Descripción: Los shoggoths son creaciones de una especie increíblemente antigua, ya extinta, que erigió enormes ciudades en el hemisferio sur durante la prehistoria. Los shoggoths estaban pensados para servir como mano de obra fuerte y dócil, pero con el tiempo acabaron por derrocar a sus decadentes amos. Aún sobreviven algunos shoggoths en las profundidades del océano y en remotas ruinas antiguas abandonadas por sus antiguos amos.