

1. Tiradas de habilidad

Las tiradas de habilidad se utilizan siempre que no haya otro sistema más específico aplicable. Interactúan principalmente con las habilidades y las características.

1.1. Determinar la habilidad o característica

Cuando exista una habilidad aplicable a la tirada, ésta tendrá prioridad sobre las características.

Consultar las listas de habilidades y características.

1.2. Interpretar el resultado de una tirada

Las tiradas de habilidad se realizan con 1D100, normalmente representado con 2D10 para decenas y unidades.

| Resultado | Interpretación |
|------------------------------|---------------------------|
| 1 | Éxito crítico |
| $\leq \frac{1}{5}$ habilidad | Éxito extremo |
| $\leq \frac{1}{2}$ habilidad | Éxito difícil |
| \leq habilidad | Éxito normal |
| $>$ habilidad | Fracaso |
| 95-99 | Pifia si habilidad < 50 |
| 100 | Pifia |

1.3. Tiradas con dificultad

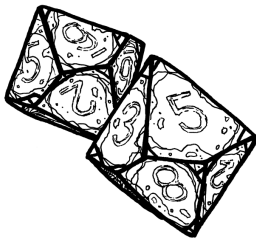
Este tipo de tiradas requieren un nivel de éxito equivalente a su grado de dificultad. Son sensibles a éxitos críticos y pifias y en ocasiones también al nivel de éxito.

Las ventajas y desventajas alteran su dificultad.

1.4. Tiradas enfrentadas

Este tipo de tiradas enfrentan a dos personajes y comparan sus niveles de éxito. En caso de empate gana la habilidad o característica más alta.

Las ventajas y desventajas aplican dados de bonificación o penalización a las decenas. Es decir, se lanza más de un dado y se utiliza solo el mejor o peor resultado.



1.5. Gastar suerte

Es posible gastar tantos puntos de suerte como se desee para aumentar en esa cantidad el resultado de una tirada de habilidad. No es posible gastar suerte en una pifia.

1.6. Forzar la tirada

Cuando la acción de un personaje fracasa, es posible forzar una segunda tirada justificando un nuevo acercamiento. Volver a fracasar tendrá consecuencias graves.

No es posible gastar suerte en una tirada forzada.

2. Daño y curación

El daño y la curación afectan a la salud de tu personaje, lo que puede implicar su muerte. Interactúan principalmente con los puntos de vida (PV).

2.1. Consecuencias de la pérdida de PV

Perder la mitad o más de los PV máximos por un único motivo provoca una herida grave, desplomarse y tirar CON para evitar perder el conocimiento.

Perder la totalidad o más de los PV máximos por un único motivo provoca la muerte directa.

Llegar a 0 PV provoca perder el conocimiento. Además, si el personaje está herido grave, pasa a estar moribundo.

2.2. Primeros auxilios

Tirar primeros auxilios sobre una herida provocada en la última hora recupera 1 PV.

2.3. Tratamiento médico

Tirar medicina sobre una herida provocada en el último día (o más antiguas con tirada difícil) recupera 1D3 PV.

2.4. Personajes moribundos

Un personaje moribundo no estabilizado no puede recibir tratamiento médico y tira CON cada ronda para no morir.

Recibir primeros auxilios estabiliza al personaje.

Un personaje moribundo estabilizado tira CON cada hora para evitar desestabilizarse y perder el PV recuperado.

Recibir tratamiento médico salva al personaje.

2.5. Recuperación de PV

Se recupera 1 PV al día mientras no se esté herido grave.

2.6. Recuperación de una herida grave

Un herido grave tira CON cada semana para recuperar 1D3 PV, sanando con la mitad de sus PV máximos.

Obtener un éxito extremo sana la herida al momento y hace recuperar 2D3 PV. Una pifia provoca una complicación y posiblemente una lesión permanente.

Se obtienen dados de bonificación por mantener reposo en un ambiente cómodo y por recibir tratamiento médico.

Se obtienen dados de penalización por no poder descansar y por obtener una pifia en el tratamiento médico.

3. Cordura

La cordura refleja la salud mental de tu personaje, lo que puede incluir su locura permanente. Interactúa principalmente con los puntos de cordura (COR).

3.1. Consecuencias de la pérdida de puntos de COR

Perder 5 o más puntos de COR por un único motivo provoca tirar INT para procesar el suceso. Si no se bloquea lo sucedido, se enloquece durante 1D10 horas.

Perder un quinto o más de los puntos de COR del personaje en un solo día provoca enloquecer indefinidamente.

Llegar a 0 puntos de COR provoca la locura permanente, dejando de poder ser un personaje jugador.

3.2. Tiradas de COR

Presenciar el horror provoca tirar COR para minimizar la pérdida de puntos de COR. Una pifia maximiza la pérdida.

Fallar una tirada de COR provoca la pérdida de autocontrol unos instantes y alguna acción involuntaria.

3.3. Primera fase de la locura: episodio de locura

Un episodio de locura puede desarrollarse en tiempo real, perdiendo el control del personaje durante 1D10 asaltos. También puede ser resumido, con mayor duración y posiblemente sin recordar lo sucedido.

No se pueden perder puntos de COR durante un episodio.

Al finalizar, algún aspecto del personaje habrá cambiado para siempre: apariencia, comportamiento, creencias, relaciones personales, pertenencias, fobias, manías, etc.

Si ha sido provocado por los mitos añade 5 puntos de Mitos de Cthulhu la primera ocasión y 1 las siguientes, reduciendo los puntos de COR máximos.

3.4. Segunda fase de la locura: locura subyacente

La locura subyacente dura hasta recuperar la cordura.

Durante este tiempo queda en manos del jugador si su personaje manifiesta externamente la locura, pudiendo actuar de manera normal y racional.

En este frágil estado, cualquier pérdida de puntos de COR desencadenará un nuevo episodio de locura.

3.5. Fobias y manías

Un personaje cuerdo es capaz de sobreponerse a sus fobias y manías, aunque en algunos casos pueden llegar a conllevar penalizaciones en las tiradas.

Bajo los efectos de la locura, las fobias y manías tendrán un impacto mucho mayor. Se podrá tirar psicoanálisis sobre un personaje para mitigar este efecto temporalmente.

3.6. Tiradas de toma de conciencia

Se podrá tirar COR para ver a través de una posible ilusión o alucinación, perdiendo 1 punto de COR si se falla.

En el caso de las alucinaciones, se podrá tirar psicoanálisis.

3.7. Recuperación de puntos de COR

Logros notables, como finalizar con éxito una aventura, pueden ir acompañados de una tirada de recuperación.

Un tratamiento intenso permite tirar psicoanálisis cada mes para recuperar 1D3 puntos de COR, perdiendo 1D6 puntos y finalizando el tratamiento en caso de fallo.

3.8. Recuperación de la locura indefinida

El mejor tratamiento es en el hogar u otro entorno familiar.

Cada mes se tira 1D100. Un 95 o menos permitirá recuperar 1D3 puntos de COR y tirar COR para superar la locura. Una fallo hará perder 1D6 puntos de COR.

El internamiento es barato pero mucho menos eficaz.

4. Pertenencias y equipamiento

Las pertenencias y el patrimonio de un personaje pueden ser un recurso útil. Interactúan principalmente con el nivel de crédito, representado como una habilidad.

4.1. Gestión del dinero

No es necesario hacer un seguimiento exhaustivo de los gastos. Solo los desembolsos incoherentes con los recursos del personaje deberán ser justificados.

4.2. Nivel de vida

No es posible hacer una tirada de crédito, en su lugar define un nivel de gastos y un patrimonio.

| Crédito | Nivel de vida |
|---------|-------------------|
| 0 | Indigente |
| 1-9 | Pobre |
| 10-49 | Clase media |
| 50-89 | Adinerado |
| 90-98 | Rico |
| 99 | Inmensamente rico |

El nivel de gastos determina cuánto puede gastar el personaje en el día a día sin tener que justificar el pago.

El patrimonio refleja el valor de las propiedades.

4.3. Equipamiento

El equipamiento de un personaje no tiene reglas especiales más allá de la coherencia. Los objetos voluminosos serán visibles y los muy pesados podrán requerir tiradas de FUE.