

Espero que lo entendáis todo.

Tabla de contenido

Las tiradas.....	4
La tirada Abierta.....	4
Pifiar	4
Mastría	4
Controles	4
Secundarias y sus movidas	4
Pasivas	4
Pifiando en secundarias	5
Especializarse	5
Habilidades de Conocimiento	5
Petición.....	5
Entre la Vida y la Muerte.....	5
Desangrarse.....	5
La línea entre ambos estados.....	5
El Llamamiento.....	6
La Recuperación	6
Capacidades físicas.....	6
Tipo de movimiento	6
Índice de peso	6
Cansancio	6
Agotarse	6
Desplazamiento y cansancio (No voy a ser nazi).....	7
Tablas de Armas y las armas	7
Hablemos del ki, artes marciales y los ars magnum	7
La moneda de cambio	7
El combustible	8
¿Cómo hacemos cosas?	8
Opciones para gastar CM	8
Ars Magnus.....	8
Artes marciales.....	8
La Magia	8
La moneda de cambio	9

El Combustible.....	9
¿Cómo lanzamos un conjuro?	9
Os hacen daño mientras acumuláis	9
Proyección mágica (LANZAR HECHIZOS)	10
¿Y qué pasa si se pifia?	10
Desequilibrio	10
Choquemos conjuros	10
Conjuros	10
¿Cómo aprendo conjuros?	10
Alta Magia y Magia Divina.....	10
Tipos de Conjuros.....	10
Psíquico	11
La moneda de cambio	11
Permanentemente	11
Temporalmente.....	11
¿Cómo tiro cosas?	11
Convocatoria	11
Habilidades de Convocatoria	11
La llamada	12
La dominación	12
El lazo de atadura.....	12
Expulsar del mundo físico (¡Vade retro!)	12
Regeneración zeónica de seres atados	12
Hablemos de los Familiares.....	12
Unión.....	12
Sus poderes y sus consecuencias	13
Romper el lazo.....	13
Estancar al Familiar	13
Invocación	13
Ceremonia de invocación.....	13
COMBATE (QUE EMPIECE LA SALSA, DIGO... EL SALSEO).....	14
Iniciativa	14
Sorpresa	14
Acciones	14
Algunas aclaraciones	14
Bases del combate	14

Combate cuerpo a cuerpo.....	14
Situaciones en Combate.....	15
Defensas adicionales	15
Ataques adicionales	15
Ataques con armas adicionales.....	15
Ataques específicos.....	15
Defensas especiales	16
Entereza y Rotura	16
Habilidades secundarias en Combate	16
Retirarse del combate	16
Combate de proyectiles	16
Habilidad de ataque con proyectiles.....	16
Contraataque de proyectiles.....	16
Alcance de las armas	16
Cosas de la iniciativa	16
Problemas de los proyectiles.	16
Defensa contra proyectiles	17
Índice de recarga y cadencia de fuego.....	17
Críticos.....	17
Efectos de los críticos	17
Punto vulnerable	18
Hablemos de Pifiar	18
Defensa.....	18
Atacar	18
Turno	18
Lo sobrenatural el combate	18
Cosas de la magia	18
Psíquico	18
Los escudos sobrenaturales	18
Cubrir a un tercero	19
Subterfugio en combate.....	19
Ataques asesinos.....	19

Las tiradas

Normalmente me tendréis que tirar d100 o d10, pero hay ciertas mecánicas que debéis conocer.

La tirada Abierta

Cuando se saca 90 o más en una tirada (sólo dado), se vuelven a lanzar los dados y el resultado se suma al resultado total, si en esta segunda tirada se saca 91 o más, pues otra vez, si en la siguiente sale 92 o más, etc. Un resultado de 100 es siempre abierto.

Pifiar

En anima pifiáis con 1, 2 ó 3, aunque por movidas externas estos números pueden cambiar, por ejemplo con magia. Si pifiáis tenéis que tirar un d100 para ver vuestro nivel de pifia (no se admite tirada abierta en esta tirada), cagarla con un 100 es horriblemente peor que cagarla con un 1. Ejemplo: Pifiar con un 1 puede suponer que se os cae el arma, con un 100 igual os apuñaláis a vosotros mismos.

Mastría

Si tenéis 200 o más en una habilidad, el 3 no es pifia para vosotros.

Controles

Cuando yo os pida hacer una tirada estamos haciendo un control, tenéis que sacar más de lo que os pido para superarlo, o sacar cuanto más mejor cuando os lo pido al aire.

En controles de resistencias no tenéis tiradas abiertas, pero son superados automáticamente si de base tenéis 20 más de lo necesario para superar el control

En controles de características enfrentadas (se hacen con d10), si os sacáis mas de 4 en la característica principal, cada punto sobrante cuenta el doble. EJEMPLO: X se enfrenta con fuerza a Y con destreza. Fuerza de X = 13, Destreza de Y = 6. $13-6=7$ $7-4=3$, 3 puntos de X valen el doble así que al final sería un control enfrentado tal que:

Fuerza de X + esos 3 puntos + su tirada, frente a Destreza de Y más su tirada.

Secundarias y sus movidas

Pasivas

Hay habilidades que estais usando sin daros cuenta, y es el master quien debe haceros el control. Como se verá mas adelante es importante diferenciar entre algo activo y algo pasivo.

Pifiando en secundarias

Os adjunto algo del propio libro:

1 a 50: Si la Pifia es inferior a 50, la acción simplemente no tiene éxito. Una persona que trata de moverse en silencio tropieza causando un sonoro ruido, o alguien que trata de identificar una planta no tiene ni una remota idea de su procedencia o efectos.

51 a 95: Representa que la acción fracasa terriblemente y de un modo perjudicial para el personaje. Al realizar sus acrobacias cae haciéndose daño en una pierna, o al buscar una puerta oculta piensa que existe una donde no la hay.

96 a 100: Es un fracaso absoluto y trágico. El personaje confundirá un antídoto con un veneno o hundirá su barco mientras intentaba sacarlo del puerto.

Especializarse

Habrás habilidades en las que podáis especializaros y obtendréis un bonificador en esa subrama de la habilidad, pero un penalizador en todo lo demás.

Habilidades de Conocimiento

Si hay que saber, no es que tengáis el penalizador de -30, es que no tenéis ni zorra y no podéis tirar.

Petición

Leer las habilidades que tenéis. Y cómo se usan.

Entre la Vida y la Muerte

Vayamos al grano, podéis morir en las siguientes situaciones:

- Superáis al quíntuple de vuestra constitución como número negativo de PV
- Crítico letal (Los vemos más adelante en el apartado de Combate)
- Fallar por más de 60 la RF especificada en “La línea entre ambos estados”

Desangrarse

Si tenéis hemorragias por la razón que sea perderéis un PV cada minuto. (Si tenéis dos heridas, me parece racional que sean 2, 3 hemorragias 3, etc.) Podéis parar esto con un control de medicina en fácil (DIF 40).

La línea entre ambos estados

Mientras estéis por debajo de 0 PV estáis en estado entre la vida y la muerte. Tiene que tirar **cada hora RF 120**, para estabilizarse o perder otro punto de vida. Si se estabiliza se

queda a 0 puntos. Se puede estabilizar a otro con un control de medicina MEDIO (DIF 80)

Estabilizarse hace que caiga un penalizador de -60 a toda acción por parte del herido, que desaparecerá a lo que dicte su nivel de regeneración.

El Llamamiento

No suena bien, ¿eh? Una vez muertos vuestra alma se queda de parranda por este mundo, tantas horas como poder tenga. Dependiendo del alma se puede quedar en el sitio o puede vagar.

Nota: Algunas cosas sobrenaturales pueden revivir a alguien si su alma no ha recibido el llamamiento aún.

La Recuperación

Bueno, a leer, que palos os van a caer.

Hay un nivel de regeneración que os corresponde según vuestra constitución. En función de esto va la reducción de negativos (Como el que os pone el llamamiento) que perdéis al día y la vida que os curáis. Podéis beneficiaros de cualquier nivel de regeneración, exceptuando 19 y 20 que son para seres de gnosis 40 y 45. De paso, a partir del nivel 5 obtenéis capacidades especiales.

Capacidades físicas

Tipo de movimiento

Igual a tu agilidad, expresa como de rápido eres y cuanto te puedes mover.

Índice de peso

Igual a vuestra fuerza, expresa cuanto peso podéis levantar sin problemas y cuanto de máximo. Es importante destacar la siguiente frase del libro: **La primera columna representa cuánto carga o alza sobre su cabeza sin problemas. Si un sujeto lleva encima o levanta más de esta cantidad, disminuye en dos su Tipo de movimiento y pierde un punto de Cansancio adicional cada media hora que viaje con el sobrepeso.**

Cansancio

Igual a constitución. Podéis gastar estos puntos para mejorar vuestras acciones físicas sobre esforzándoos hasta un máximo de 2 por tirada. (Cada uno da un +15) Tenéis que declararlo antes de las tiradas. En controles de característica dan +1 en lugar de +15. Y para magos y guerreros de ki, cada punto invertido aumenta durante ese asalto +15 su ACT, o confiere un bono de +1 a todas sus Acumulaciones de Ki.

Agotarse

Cuando bajéis a 4 puntos de cansancio empiezan los penalizadores a toda acción.

Desplazamiento y cansancio (No voy a ser nazi)

Naturalmente, cuando alguien se desplaza va extenuándose gradualmente.

A continuación podéis ver una referencia de cómo se agota un personaje en relación a su velocidad:

Al paso: El personaje camina normalmente. Como media, pierde un punto de Cansancio cada seis horas.

Marcha: Es una velocidad un poco más rápida, un trote ligero pero sin llegar a correr. Como media, el personaje sufre la pérdida de un punto de Cansancio cada dos horas de marcha.

Corriendo: El personaje corre sin esforzarse al máximo. Se desplaza dos tipos de movimiento menos de lo que le permite su límite, perdiendo la cantidad de Cansancio que determine un control de Atletismo en la Tabla 8. Como media, un alguien que se mueve a esta velocidad pierde un punto de cansancio cada cinco minutos.

Movimiento máximo: Es la máxima velocidad a la que alguien puede desplazarse. Usa su velocidad al completo, pero resulta extremadamente agotador, por lo que el personaje debe de realizar un control de Atletismo usando la Tabla 8 para determinar cuantos puntos de Cansancio pierde por asalto al usar esta clase de movimiento. Como media, un personaje pierde un punto de cansancio cada dos asaltos que se mueva a esta velocidad.

Tablas de Armas y las armas

De primeras sólo sabéis usar un arma, tenéis que pillar una tabla para saber usar otras. Las compráis y pum, ya sabéis.

Aparte sobre las armas, cada una tiene un conjunto de reglas, aseguraos de entender que significa cada una.

Hablemos del ki, artes marciales y los ars magnum

El ki es realmente simple, sería una versión simplificada de la magia y pensada para luchadores. Sería algo al estilo Dragon Ball o Naruto. He dicho simple en primera instancia, para un uso básico, pero claro, luego tiene sus movidas interesantes que no relataré aquí puesto que ninguno de vosotros tiene ni siquiera un poco de Lore para entender cómo va toda esta vaina.

La moneda de cambio

En este caso esa sería el CM, Conocimiento Marcial. Se obtiene por todas las clases en mayor o menor medida al subir de nivel o con la dominación de ciertas artes marciales. Con esto podéis adquirir habilidades del ki o técnicas de dominio, y ars magnum, aunque estos últimos son una de las movidas que es despatarrantemente extraño que conozcáis y más aún que las aprendáis.

El combustible

Pues el ki, se regenera a ritmo de 6 por hora, 1 cada 10 minutos. Jugamos con la regla de unificación de ki por eso es así, no os voy a hacer la putada de no jugar con esa regla. Aunque usándola se bufa este apartado notoriamente.

¿Cómo hacemos cosas?

Funciona de forma parecida a la magia, acumulamos ki si lo necesitamos y luego activamos lo que haya que activar. Si hacemos algo más en el turno pues la acumulación se va a la mitad.

Opciones para gastar CM

Como os dije antes hay varias opciones, que serían la siguientes:

- Habilidades del ki: Es un árbol de habilidades (siento ponerme un poco nazi, pero ninguno de vosotros tiene lore para conocer aquí, así que tardaréis un poco en aprender)
- El némesis: Como opuesto al ki, el némesis provee un árbol de habilidades también.
- Técnicas de ki: Estas técnicas se activan y suelen servir principalmente para combate, son super boosts temporales o momentáneos. Se activan como la magia (véase apartado como lanzar un conjuro), y se aprenden como el psíquico, debemos conocer una técnica de menos nivel para dominar uno de nivel superior.
- Sellos de invocación: Es muy caro para vosotros, por ahora, pero con ellos se puede invocar seres tras haber pactado con ellos, como en Naruto.

Ars Magnus

Esta es otra de las formas para gastar CM, pero también PD, son estilos de combate o cosas algo locas. En un principio me parece óptimo no usarlos por el momento, pues tendría que introducir otra movida conocida como Legados de sangre (Aunque sólo en algunos casos), que complicarían un poco la creación de personajes. En contra de la regla general, podemos negociar si al subir de nivel queréis coger uno por la regla de liberación de puntos de creación, pero bueno, eso es hablarlo. Como decía hay varios tipos de ars magnus, las normales, las locas, y las armas imposibles que necesitan tener inhumanidad para siquiera empuñarlas. Mandaré uno por el grupo para que lo veais.

Artes marciales

La dominación de un arte Marcial supone un coste de PD, estamos usando las reglas de Dominios del Ki, así que la explicación del libro básico debe ser ignorada. Aprender una os da competencia con combate desarmado aparte de los beneficios que os otorgue el arte marcial. No es posible combinar algunas cosas, estad atentos.

La Magia

Llegamos a lo gordo. Realmente hay varios teoremas de uso de la magia, pero no os voy a engañar, me parece una señora chapa, sería mas “interesante” si se pudiesen

combinar, pero como dice el libro un mago no puede cambiar su concepción de la magia sí como así. Dicho esto procedo a explicaros el teorema tradicional. Si bien es cierto, uno de esos sistemas del Arcana se considera la forma primigenia de la magia, si en algún momento queréis hacer alguna cosa extraña puede, recalco, puede, que os lo tire por ahí.

La moneda de cambio

Vuestra moneda de cambio aquí es el Nivel Mágico, con el que podéis desarrollar vías o hacer lo que os de la gana realmente, porque podéis usarlo también para rellenar el Arcana Sephirah. Que tengáis un nivel mágico de 400 no significa que lo estéis usando todo, según el juego tenéis que crecer, si un hechicero llega a su máximo, y no puede ir más allá pues carece de sentido

El Combustible

El combustible para hacer las cosas aquí es el Zeón, con ello podéis activar todo tipo de conjuros y hacer muchas cosas muy locas. desde una luz hasta una bola de oscuridad que destruye enemigos con abiertas de 460. Vuestro ACT a menos que tengáis algo extraño es lo que regeneráis al día.

¿Cómo lanzamos un conjuro?

Sea lo que sea que quieres hacer, tienes que acumular magia, y acumulas tanta por turno como ACT tengas (Acumulación Por Turno, vaya, que sorpresa), cuando tengas la suficiente para lanzar un conjuro en el grado que quieras pues lo consumes para activar el conjuro, OJO ACTIVAR NO ES LANZAR. Veamos las dos formas de ACTIVAR:

- Magia pura: Acumuláis zeón, sin más, a la espera de hacer algo, pero si paráis un turno pues perdéis toda la acumulación 10 de zeón de la reserva general en el proceso.
- Preparar conjuro: Declaráis el conjuro que preparáis y el grado. Toda vuestra acumulación va para él (os quedáis un poco en bragas si, pero tiene su parte buena), una vez lo tengáis preparado, podéis aguantarlo un numero de asaltos equivalente a vuestro atributo de poder, si decidís no lanzarlo, pues el zeón vuelve a la reserva perdiendo 10 en el proceso. Cuando acabáis de prepararlo podéis preparar otro o acumular magia pura. Importante: Algunos magos tienen a veces bonos a su ACT al usar ciertas vías. Dichos bonificadores sólo pueden aplicarse cuando se preparan para lanzar un conjuro concreto, y no si acumulan magia pura.

Os hacen daño mientras acumuláis

RF contra el doble del daño sufrido o perdéis todo lo acumulado (los que estén preparando conjuro determinado tienen un +40), si no llegáis al daño sufrido en la resistencia perdéis también el zeón.

Proyección mágica (LANZAR HECHIZOS)

Con esta habilidad se mide cómo de bien enfoca el personaje sus poderes, es el ataque y defensa de los hechiceros. Indica su alcance máximo. Sea cual sea la situación tiene un +40 a la tirada si está en contacto directo con el objetivo.

¿Y qué pasa si se pifia?

Si se pifia el lanzamiento de un conjuro pues se pierde el zeón y ya, pero como el grado de pifia sea disparatadamente alto igual os tiráis un “Crear luz” dentro de los glóbulos oculares y quedáis ciegos. Si se pifia en el uso de un conjuro mantenido, el nivel de pifia se resta a la proyección magia del hechicero, como en un escudo por ejemplo.

Desequilibrio

Podéis poner hasta un +30 en la proyección mágica ofensiva y consecuentemente un -30 en la defensiva y viceversa. Se puede manipular a un ritmo de 10 puntos por nivel.

Choquemos conjuros

Se puede estampar una descarga mágica contra otra, normalmente conjuros de ataque. No me voy a poner técnico con esto.

Conjuros

Hemos llegado a la vaina poderosa. Cada conjuro tiene 4 grados, a mayor grado, mayor coste, mayor efecto y mayor requisito de inteligencia para lanzarlo.

¿Cómo aprendo conjuros?

Pues tienes dos formas, puedes meter puntos de nivel mágico en una vía o seleccionar conjuros. Ambos métodos son perfectamente combinables. Seamos racionales, no podéis aprender cosas de la nada, no voy a ser nazi, pero no aprenderéis el conjuro teletransporte así por la de buenas.

Vía

Si metes puntos en una vía, subes su nivel, relación 1:1, y conoces toooooodos los conjuros de nivel menor igual al tuyo en la vía. Cuando pone libre acceso, debes ir al apartado de libre acceso y seleccionar un conjuro para poner ahí o seleccionar una subvía mágica.

Selección de Conjuros

Este método es más caro, pero más libre, puedes aprender lo que te de la gana, conjuros sueltos.

Alta Magia y Magia Divina

Conjuros muy tochos, que solo seres con gran influencia en la realidad pueden lanzar. 80 para arriba en las vías

Tipos de Conjuros

Mirad, no puedo resumiros esto, os toca leer, en el propio libro en la (CORE) página 120 lo trae muy simple.

Psíquico

A ver, usemos la cabeza, juas juas juas. Se parece mucho a la magia.

La moneda de cambio

Los CV (Consumos de Voluntad). Tienen dos formas de usarse:

Permanentemente

Puedes gastar un CV para siempre para obtener uno de los siguientes beneficios:

- Abrir una disciplina
- Dominar un nuevo poder mental nuevo (Tiene que ser uno de una disciplina abierta y debemos conocer uno de nivel inferior)
- Incrementar el potencial Psíquico
- Fortalecer un poder (Le damos un +10 en la tirada de potencial psíquico)
- Adquirir un innato: Con eso puedes mantener poderes sin tener que estar haciendo solo eso. Cuesta 2 CVs

Temporalmente

Los usos temporales son mejoras momentáneas a cualquier cos psíquica, están en la página 212 del libro, resumidas, y pueden hacer muy dinámico a un mentalista.

¿Cómo tiro cosas?

La segunda parte es como la magia, proyección psíquica, para proyectar el poder, medir distancia, su uso, el combate, etc etc. La primera parte varia. Un personaje puede usar todos los poderes mentales que quiera, repartiendo su potencial psíquico entre todos ellos (**mínimo de 10 por poder**) Y luego por cada uno tiene que hacer una tirada de un d100, Revisamos la tabla del poder y vemos con cuanta fuerza lo activa o si falla. Si falla sufre fatiga mental, que quita cansancio. (Los poderes psíquicos son buenos, no gastan nada, pero ojo con el cansancio si te pega mucho de golpe)

Convocatoria

La convocatoria es el poder de traer y controlar seres entre mundos ligados a lo sobrenatural. No es preciso tener el DON para usar estas habilidades, en cierto modo son como secundarias.

Habilidades de Convocatoria

Hay 4 habilidades de convocatoria, en un mismo turno se pueden usar las 4, pero sólo un control de cada una de ellas.

- Convocar: Traes seres a este mundo
- Dominar: Controlas a seres
- Atar: Ats una criatura dentro de un contenedor, congelando su existencia.
- Desconvocar: Expulsas seres del mundo.

La llamada

Tenéis que tener idea de lo que queréis traer al mundo u os coméis penalizadores.

La dominación

Una vez se domine a una criatura con un control exitoso, esta cae bajo control de su dominador. Aunque esta conserve la conciencia no puede desobedecer a su dominador y si quiere liberarse (spoiler sí), cada hora o cada vez que le llegue una orden opuesta a su naturaleza el controlador deberá superar de nuevo la tirada de Dominar pero sin falta de gastar zeón, pero claro, puede conspirar para liberarse sin incumplir las órdenes. El controlador realmente sólo sabe una posición aproximada de la criatura, pero no lo que hace. Si el controlador toma zeón de la criatura, técnicamente no debería poder a menos que tenga el Don, el vínculo se rompe.

El lazo de atadura

Un conjurador puede decidir atar una criatura a un objeto, a efectos prácticos sería transformar la criatura en mas espiritual y encerrarla en un contenedor. La criatura sólo puede comunicarse con quien toque el contenedor si está dentro. Como acción pasiva el conjurador puede sacarla o meterla en el contenedor sin pagar coste alguno, pero la acción se realiza realmente al principio del siguiente asalto. Supongamos que la criatura estaba dominada antes de esto, pues esta vaina rompe un poco el juego. Dicha criatura no puede librarse de la dominación, en ninguna circunstancia y para ser afectada por otro conjurador tiene que estar fuera de su contenedor. Mantener el lazo de atadura cuesta zeón diariamente y mientras esté activo al estar la esencia de la criatura congelada no puede subir de nivel.

Expulsar del mundo físico (¡Vade retro!)

Lo contrario a convocar, si pasas la dificultad y gastas el zeón puedes sacar a una criatura del mundo “material”. Además el numero de unidades por los que pases la tirada son el número de días que la criatura deberá esperar para regresar al mundo si puede hacerlo por sí misma.

Regeneración zeónica de seres atados

Dado que su esencia está estancada no pueden ser afectadas por el flujo de almas y tampoco regenerar zeón, su regeneración es el coste de zeón que su señor paga cada día, el cual absorben.

Hablemos de los Familiares

Esas cositas super monas que os ayudan

Unión

Para tener un familiar ambas partes deben estar de acuerdo (o una debe ser dominada para dar consentimiento je je je), ambas partes no pueden sacarse más de un nivel. Para realizar la unión, el convocador debe superar una dificultad de atar como si la criatura

fuese de dos niveles más y pagar 10 veces el coste de zeón que costaría. (Un convocador puede hacer esto por dos terceros)

Cada día el maestro del familiar debe gastar la mitad de los puntos de zeón de lo que costaría tenerlo atado. (Ojo, es importante mantener el vínculo)

Sus poderes y sus consecuencias

Esto funciona casi igual que una criatura atada, pero maestro y criatura comparten parte de su alma, y por ello la entidad si puede crecer. Subirá de nivel cuando lo haga su amo, y puede gastar esos 100PD según el Capítulo 26 (Preferiría veros mirar, porque ese capítulo está cerca de cosas muy nazis en el libro del máster)

Ambos tienen constancia de posición del otro, y pueden sentir a través del otro. Los brujos pueden realizar conjuros con el ACT a la mitad a través de la criatura. Los familiares no recuperan puntos de zeón, pero si que pueden coger parte de la regeneración del maestro si este los deja, y también pueden funcionar como un contenedor.

No os digo toda la movida de tiradas, pero cada vez que uno sufra daño el otro tiene que pasar una RF o comerse penalizadores, caer inconsciente, etc.

Romper el lazo

Voluntariamente no se puede, si uno muere y el otro sobrevive, pues se puede tener otro lazo y todo chupi. Ahora supongamos que el personaje no paga el zeón necesario por lo que sea, cada uno se come un -10 acumulable al día y a la semana se rompe el vínculo y el personaje pierde 1 punto de PODER irreversiblemente.

Estancar al Familiar

El maestro puede decidir estancar la esencia del familiar, como en la atadura, para que este no suba de nivel. Se puede hacer cuando ya no tienes zeón suficiente para pagar a niveles muy altos, mediante esto, familiar y criatura pueden separarse por mas de 5 puntos de presencia (o lo que es lo mismo por más de un nivel).

Invocación

Lo marco como un apartado nuevo, pero es preciso conocer el apartado anterior de Conjuración, al menos la habilidad convocar. Las invocaciones son criaturas que vienen hacen un efecto y se piran.

Ceremonia de invocación

Esto funciona igual que convocar, pero al realizar una invocación por primera vez, esta propone un pacto y se pira. Cuando el personaje crea haberlo completado, la puede invocar de nuevo para sellar el pacto. Si lo cumplió, pues invocación adquirida, pero si no lo cumplió... la invocación rechazará su llamada de aquí en adelante y nunca podrá volver a llamarla. No hay límite al numero de invocaciones, pero no se puede pactar con opuestos, en el caso de los arcanos, no se podría pactar con La Justicia y luego con La Justicia Inversa. De aquí en adelante al invocarla hará su efecto

COMBATE (QUE EMPIECE LA SALSA, DIGO... EL SALSEO)

Iniciativa

Todos tenéis una característica de turno, que varía en función de si usáis arma, armadura, etc, pues un d100 + eso, numero más alto tiene prioridad. Lo normal es que vayamos por orden, pero un jugador puede decidir esperar, y usar su turno más adelante. J1: 100 J2:90 J3:80.

J1 y J2 deciden esperar. El primero será entonces J3. Después, J1 y J2 quieren seguir esperando, en este caso, tendrá su turno antes el más lento, porque el más rápido quiere esperar. Y esto nos lleva a un orden tal que J3, J2, J1.

Sorpresa

La sorpresa es pillar a otro personaje desprevenido, es decir que le cueste reaccionar. Puede obtenerse de varias formas y lo que hace es imponer un penalizador de -90 al sorprendido contra toda acción que haga contra la persona que lo sorprenda. Lo incluyo en este punto porque si un jugador saca más de 150 en turno respecto a otro, lo sorprende. Si espera, no habrá sorpresa, pero, podrá interrumpir su turno (SISI, INTERRUPIR), incluso si el sorprendido ya ha lanzado los dados para una acción.

Acciones

Hay dos tipos, activas y pasivas, para las activas tienes que tener turno, para las pasivas no. Sólo se puede declarar una acción de cada tipo, inclusive el atacar. Tenéis un número máximo de acciones activas, pero no tenéis por qué usarlas todas. De hecho, por cada una que uséis imponéis un penalizador de -25 a las siguientes. 1ª 0 , 2ª -25, 3ª -50, ...

Algunas aclaraciones

Podéis moveros hasta una cuarta parte de lo que diga vuestro tipo de movimiento como acción pasiva, sino se considera una acción activa. E impone -25 a las siguientes.

Normalmente una secundaria requiere tener el turno, si por alguna razón se necesita un control enfrentado contra otro jugador, pues el otro tiene derecho a tirar sin consumirle acción.

Bases del combate

Habilidad de ataque, que va por destreza. Defensa se subdivide en: parada, que va por destreza, y esquiva que va por agilidad. Atacar es activa y defender es pasiva.

Combate cuerpo a cuerpo

Calculamos el ataque final tirando un d100 y añadiéndolo a la habilidad ofensiva, y lo restamos a la defensa final (tmb añadiendo un d100 a la habilidad defensiva).

Evaluemos posibles resultados:

- La resta queda positiva: el ataque impacta y le quita la posibilidad de turno en lo que queda de asalto, si ya lo tuvo pues nada. Luego el numero positivo que quede se mira en la tabla de daño que nos dará el porcentaje de daño que come el defensor.
- La resta queda negativa: El ataque falla y el rival puede contraatacar. Puede hacerlo siempre que aún pueda atacar. Esto es que pueda hacer acciones activas aún, y que le queden ataques (si va a hacer ataques adicionales (luego) me lo tendría que decir aquí si es la primera vez que va a atacar.) (Sólo podeis pegar un golpe de vuelta). Y a vuestro ataque se suma lo que ponga en la tabla de daño.

Situaciones en Combate

No os voy a contar todas las que hay (página 88), pero si os digo que son un conjunto de penalizadores y bonificadores. No es lo mismo defender un ataque que viene de frente que uno que viene de espaldas. Así como tampoco es lo mismo atacar a alguien que te ha derribado

Defensas adicionales

No es lo mismo defender un ataque que 5, (un asalto dura 3 segundos, eso sería un poco la ostia). La segunda parada tiene un -30, las siguientes un -20 acumulativo hasta -90.

Ataques adicionales

Tenéis derecho a un ataque adicional por cada 100 puntos en ataque que tengáis. Debéis declarar que vais a hacerlos antes de tirar dados obviamente, y podéis designar objetivos, guardarlos para contraataques, como veais. Es importante que sepáis que por cada ataque adicional que declaréis imponéis un penalizador a todos ellos, depende del tamaño del arma.

P:-20 M:-30 G:-40

Y me resta decir que si os quitan la acción por alguna razón, perdéis todos esos ataques puesto que no podéis atacar.

Ataques con armas adicionales

Supongamos que lleváis un arma en cada mano. Esto os da un ataque adicional, que podéis usar para lo que os de la gana, vuestro turno será el más lento de ambas armas. Tenéis un -40 a lo que hagáis con el arma “secundaria” o un -10 si sois ambidextros.

Ataques específicos

Existen ciertas maniobras que cualquier persona puede realizar, como tratar de desarmar a alguien o derribarlo. Las tenéis a vuestra disposición en la página 90. Una de esas maniobras es atacar apuntando a partes del cuerpo, lo cual es bastante interesante en ocasiones.

Defensas especiales

Así como hay ataques hay defensas, son sólo tres y las tenéis en la página 91, es interesante que sepáis que hay una que consiste en tankear el golpe y no perder la acción.

Entereza y Rotura

De esto me encargo yo si eso. No os metáis en esta vaina.

Habilidades secundarias en Combate

Leed este apartado, en serio, leeros este apartado. Página 92

Retirarse del combate

Si tenéis sorpresa frente a vuestros adversarios, podéis iros, si no, estos tienen derecho siempre que puedan atacar claro, a un ataque de oportunidad con el modificador de flanco contra vosotros. Si no os dan os vais, si os dan pues os quedáis.

Combate de proyectiles

Hay dos tipos de proyectiles, disparados y lanzados, cada uno con sus movidas. Lanzados sería algo del palo de shurikens o lanzas, y disparados arcos o ballestas.

Habilidad de ataque con proyectiles

Puedes ser el puto amo y sacarme 8 abiertas, pero un proyectil es lo que es, y su habilidad máxima sería de 280, a nivel alto podréis apuntar al ojo de alguien con una pistola, sacarme un 400 de tirada, le restamos un -100 por apuntar al ojo, y lo nerfeamos hasta 280, y tenemos un ataque de 280 al ojo.

Contraataque de proyectiles

A menos que estéis a bocajarro nada de nada.

Alcance de las armas

Las armas tienen un rango efectivo, en el cual funcionan bien, a partir de ahí pues ya no. En términos de juego tendrían un -30 al ataque y daño a la mitad. Esta distancia depende de la fuerza del personaje, o en el caso de algo como una ballesta, del bono de fuerza de la ballesta, puesto que la del personaje no influye. Ojo, si tenéis fuerza 13 e inhumanidad, partís un arco a menos que sea de buena calidad. Vaya lo que me reiría.

Cosas de la iniciativa

Si a dos personas los separa un 25 o menos en turno, pueden dispararse mutuamente, esto se debe a que el proyectil aun no llega para hacer daño.

Además, si estais preparados para disparar vuestro turno será equivalente al de desarmado, esto es +20.

Problemas de los proyectiles.

Os leéis la página 94 para verlos todos, pero necesitamos una buena tirada para que hayáis apuntado bien incluso si pasáis el control de ataque y defensa. Y también cosas como la niebla, objetivos en movimiento, etc. Os imponen penalizadores.

Defensa contra proyectiles

Es complicado y tendréis penalizadores.

Índice de recarga y cadencia de fuego

Disparadas

Tenéis que recargar ciertas armas para usarlas, un índice de recarga de 1 implica que podeis usarla todos los turnos, uno de 2 que un turno si y el otro se recarga. Parecido a los ataques adicionales por cada 100 puntos de ataque o de trucos de manos (el más alto), el personaje puede bajar en uno ese contador aplicando un -30 acumulable a los ataques pertinentes. Podríais usar un arma con índice de recarga 2, cada turno si tenéis un -30 siempre, o disparar más de una vez con una de índice 1.

Arrojadas

Para estas usamos la cadencia de fuego que indica como de fácil es lanzarlo. Indica la cantidad necesaria de habilidad de ataque para lanzar 1 de ellos. El número máximo que podemos lanzar por turno se calcula con la división entera entra la habilidad de ataque del personaje entre la cadencia de fuego del objeto. Los objetos que no aparezcan en el listado tienen una cadencia de 80 si son medios o pequeños y de 120 si son grandes. Un personaje puede lanzar siempre una cosa al menos por turno.

Críticos

Cuando alguien pierde la mitad de sus puntos de vida actuales tiene que pasar un control de crítico. El agresor tira un d100 y lo suma al daño hecho ese será el nivel de crítico (no hay tirada abierta), si pasamos de 200, lo que haya por encima de eso se reduce a la mitad. 260 pasa a 230. El que se comió el crítico, tiene que superar una RF contra eso, si la pasa pues todo guay, ahora si no la pasa, pues igual acaba como Rafa.

Efectos de los críticos

Vayamos por partes, o mejor dicho por casos:

- La falla por 50 o menos: ha sido un buen golpe y duele, puede dejar una buena contusión o cicatriz. Impone un penalizador a toda acción del nivel de fracaso, es decir, por lo que no lo pasó que desaparece a ritmo de 5 por asalto.
- La falla entre 51 y 100: cosa seria, te han roto huesos, dislocado algo. Te comes el penalizador del apartado anterior, pero solo la mitad desaparece a ritmo de 5 por asalto, la otra mitad cuando se recupere. Si el ataque no fue apuntado hay que localizar el crítico, tirando un d100. Si os pegan en la cabeza, inconscientes.
- La falla entre 101 a 150: empezad a rezar. Os han destruido una parte del cuerpo, el penalizador funciona como en el apartado anterior, hay que ubicar el impacto también con el método anterior de no ser un ataque apuntado. Si es una extremidad, será totalmente destruida. Si es un punto vulnerable estáis muertos.
- La falla por más de 150: si estáis rezando Dios no os oye. Como el caso anterior, pero caéis inconscientes independientemente de donde os hayan golpeado, y

morís en número de turnos equivalentes a vuestra Constitución si no recibís atención médica (MUY DIFÍCIL 140)

Los penalizadores a menos que vuestro nivel de regeneración tenga algo que objetar se van a ritmo de 5 por semana.

Punto vulnerable

Un golpe apuntado a un punto vulnerable precisa de hacer sólo un 10% de la vida máxima para forzar al atacado a pasar un control de crítico.

Hablemos de Pifiar

Nada que no sepáis espero.

Defensa

La caigas, y vuestro nivel de pifia se resta de vuestra defensa, si tenéis mas de un 80, pues igual os pasa algo como perder el arma.

Atacar

Falláis el golpe, no podéis realizar más acciones activas. Si el rival quiere, os hace contraataque y suma vuestro nivel de pifia, que si es mayor que 80 pues igual os trae alguna desgracia como tropezar.

Turno

Estáis empanados y os caen penalizadores.

Lo sobrenatural el combate

Aquí vamos...

Cosas de la magia

Los hechiceros no hacen parrys, tiene que ser su turno para atacar. Usan Proyección mágica como ataque y defensa. No son afectados por las reglas de combate de hasta ahora. Pueden lanzar tantos conjuros como les deje su zeón, ignoran las situaciones especiales de combate excepto ceguera. No se apunta con conjuros exceptuando conjuros de ataque. Los penalizadores a la acción si que afectan a la proyección.

Si acumulas magia o la usas, cuenta como acción activa y el resto tienen penalizador, tu ACT se va a la mitad.

Psíquico

Un personaje puede atacar y utilizar sus poderes en el mismo asalto, pero aplicará un -25 a su potencial psíquico por cada acción activa adicional que realice previamente en el asalto. Si quiere además atacar en un asalto en el que usa sus poderes, deberá restar también un -25 a su habilidad ofensiva. En ninguno de los dos casos el personaje aplicará negativos a su Proyección Psíquica por realizar acciones adicionales.

Los escudos sobrenaturales

Os defendéis con vuestra proyección, e ignoráis casi todos los penalizadores. El bonificador a contra no aplica para proyección, pero si atacáis cuerpo a cuerpo si. Los

escudos se rompen si reciben el suficiente daño, si se rompe un escudo en una defensa el personaje se come el golpe automáticamente, pero sólo con el daño sobrante de la ruptura de escudo. No se pueden combinar con parada o esquivar

Cubrir a un tercero

Aunque un personaje dotado de habilidades sobrenaturales no puede protegerse con un escudo y defenderse físicamente a la vez, si puede utilizar un escudo para defender a un personaje distinto de su creador. Dicha acción no es pasiva, así que quien lo use debe haberlo colocado con anterioridad al ataque sobre el sujeto que desea proteger, o bien haber reservado su iniciativa en previsión. Si se utiliza esta segunda opción, debe declarar su intención antes de que se realice ninguna tirada. El personaje aplicará un penalizador de -40 a su Proyección cuando utilice sus barreras defensivas con esta finalidad.

Si el escudo no consigue detener el impacto, el ataque seguirá su curso normalmente y el agredido podrá seguir defendiéndose.

Los ataques sobrenaturales

Los ataques sobrenaturales pueden tener una serie de características especiales dependiendo de los mismos, no puedo simplificarlo está en la página 98 y 99.

Subterfugio en combate

Seamos ratillas.

Ataques asesinos

Si pasáis sigilo contra advertir o buscar del rival podéis tener un +170 al atacarlo por la espalda, no es preciso matarlo, podéis engatillarlo o lo que sea. (Se suma el penalizador de sorpresa como bonificador para vosotros para ser más justos.) Si esto le pasa a un mago, ki, etc. Tiene a la mitad la acumulación o potencial, a menos que estuviese alerta.

Además, se puede hacer un ataque sigiloso, restringiendo la habilidad de ataque al valor de la secundaria sigilo, de ganar el enfrentamiento, consigue su objetivo sin hacer ningún ruido, y no alertaría a otras personas a menos que obviamente lo viesen.

Ocultarse luchando

No os da, en serio, no os da. Esto consiste en esconderse en mitad del combate y tiene fuertes penalizadores para hacerlo, tiene que estar el turno en que lo hace y el siguiente inmóvil para que no lo detecten.