

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

DARK • SUN™

W O R L D

SOL OSCURO



Enfréntate al fuego del Sol Oscuro...
¡un mundo devastado por la hechicería!





Adaptación a Cypher System

Índice

Todo el material que no es creación propia, está adaptado, extraído y traducido de los siguientes foros y blogs.

<https://athas.org/>

<http://ilive4crits.blogspot.com/>

<https://sites.google.com/site/moonsoverathas/>

<http://wyrnworks.com/athas-2-0/>

Razas 3

Clases 5

Magia y Psiónica 10

Miscelánea 20

Adaptación creada, escrita, maquetada y sufrida por @ Verzobías.

Comparte, disfruta y no te pongas medallitas que no te hayas ganado. :-)



RAZAS Y CLASES

RAZAS

(SE USAN COMO DESCRIPTORES, adjetivos del personaje)

ENANOS

Perseverante: +2 reserva Vigor

Foco: -1 dif a las tareas directamente relacionadas con llevar a término su foco o tarea.

Habilidad: Entrenado en Defensa con Vigor

Habilidad: Entrenado en tareas relacionadas con la piedra, incluyendo percibir trampas construidas en piedra, conocer la historia de un trabajo en piedra y saber la profundidad bajo la superficie.

Habilidad: Entrenado en tareas de trabajo físico, incluyendo viajar, trabajar duro al sol, etc.

Habilidad: Entrenado en las herramientas utilizadas para realizar su trabajo (normalmente relacionado con la minería y talla de piedras).

Absorto (inability): debido a la obsesión con sus focos, los enanos athasianos sufren 1 punto extra de daño cuando fallan una prueba de defensa de Intelecto.

Equipo adicional: Hacha o martillo de piedra.

ELFOS

Ágiles: tu Ventaja de Velocidad aumenta en 1.

Habilidad: Entrenado en Ataques sólo con armas élficas (arco largo y espada)

Habilidad: Entrenado en tareas relacionadas con el sigilo y la emboscada, sólo en desiertos o este-

pas, y sólo con otros elfos o en solitario, nunca si va en grupo con otras razas.

Habilidad: Infravisión a alcance corto (20 m)

Habilidad: Entrenado en tareas relacionadas con percepción.

Habilidad: Entrenado en tareas relacionadas correr y desplazarse largas distancias.

Frágil (inability): debido a su fragilidad y metabolismo, los elfos athasianos sufren 1 punto extra de daño cuando fallan una prueba de defensa de Vigor.

Equipo adicional: Arco largo élfico y carjac, o espada larga élfica.

SEMIELFOS

Pueden coger el Descriptor ELFO, o coger cualquier otro descriptor que no sea de raza.

SEMIGIGANTES

Duro: +4 reserva Vigor

Tamaño: infliges +1 punto de daño con tus ataques cuerpo a cuerpo y arrojadizos

Rompedor: -1dif a tareas relacionadas con romper y aplastar cosas.

Torpe (inability): debido a tu tamaño y torpeza heredada de tus antepasados gigantes, sufres +1 dif a tareas de iniciativa, sigilo y manipulación delicada de cualquier tipo (como abrir cerraduras o reparar objetos pequeños).

Equipo adicional: Un arma pesada y grande, a tu elección.



HALFLINGS

Ágiles: +2 reserva Velocidad

Habilidad: Entrenado en Ataques con hondas y armas arrojadizas.

Habilidad: Entrenado en tareas relacionadas con el sigilo y la emboscada.

Habilidad: Entrenado en tareas relacionadas con conocimiento y moverse por las junglas.

Frágil (inability): debido a su fragilidad y metabolismo, los halfling athasianos sufren 1 punto extra de daño cuando fallan una prueba de defensa de Vigor.

Equipo adicional: honda, proyectiles y varias armas arrojadizas halfling.

MUL

Aguante: +2 reserva Vigor

Criado como esclavo (inability): +1 dif a las tareas directamente relacionadas con interacciones sociales ambles y tranquilas.

Habilidad: Entrenado en tareas de Defensa con Vigor

Habilidad: Entrenado en tareas relacionadas con el trabajo duro (cantería, minería, cargar peso, etc.)

Habilidad: Entrenado en las herramientas utilizadas para realizar su trabajo (normalmente relacionado con la minería, cantería o transporte).

Esforzado: +2 a las tiradas de Recuperación de Reserva.

Equipo adicional: Hacha o martillo de piedra.

THRI-KREEN

Depredador: tu Ventaja de Velocidad aumenta en 1.

Cazador nato (inability): +1 dif a las tareas directamente relacionadas con interacciones sociales positivas.

Habilidad: Entrenado en el uso del gythka o el chatkcha (a elegir)

Habilidad: Entrenado en tareas de caza y rastreo de presas.

Habilidad: Entrenado en tareas de saltar.

Caparazón: +1 Armadura.

Habilidad: Entrenado en ataques naturales (mordisco y garra).

Ataques naturales: Sus ataques naturales hacen 2 puntos de daño. Gastando 1 punto de Vigor puede realizar un ataque adicional en su acción de ataque.

Saliva venenosa: gasta 1 Esfuerzo de Vigor para realizar un ataque a corta distancia. Daño 4 por ácido. Objetivo puede quedar paralizado con una prueba de Vigor.

Equipo adicional: gythka y chatkcha.



CLASES (TIPOS)

Para la adaptación de las clases de Dark Sun para CS (Cypher System), se sugieren las siguientes combinaciones. Hay que tener en cuenta que son los Rasgos (Foci) y Descriptores los que darán el toque definitivo que refleje las clases de la edición original de Dark Sun.

DARK SUN CYPHER SYSTEM

Guerrero	Warrior
Guardabosques	Explorer con Combat flavor
Gladiador	Warrior
Hechicero	Adept
Ilusionista	Adept
Clérigo	Adept
Templario	Adepto, o Explorer con Magic flavor
Druida	Explorer con Magic flavor, o Adept con otro flavor (Stealth, Combat o Skill)
Ladrón	Explorer con Stealth flavor
Bardo	Explorer con Skill flavor
Psiónico	Adept

DESCRIPTORES

Si has elegido una raza como descriptor de tu personaje, ya no puedes elegir otro descriptor.

Como regla opcional, un DJ puede dejar que un jugador declare que su personaje pertenece a una raza en concreto pero no coger el descriptor de dicha raza, si no otro a su gusto. Aunque cambiar los beneficios de un descriptor de raza por otro no desequilibra el juego, si que no representa la idiosincrasia propia de cada raza de Dark Sun, y creemos que arruinaría parte de la diversión del choque racial. Si el jugador aún así desea que su personaje pertenezca a una raza pero no quiere renunciar a los beneficios de un Descriptor que cree adecuado a su personaje, el DJ puede recomendarle que coja la Inability de cada raza y una de las habilidades propias de cada raza, para representar su acervo hereditario.



FOCUS (RASGOS)

No todos los Rasgos del manual básico de CS son adecuadas para el entorno de Dark Sun. Presentamos los Rasgos adecuados para cada clase. Son sugerencias y recomendaciones. Si un jugador quiere un Rasgo recomendado para otra clase de la que se intenta representar con esta conversión, el DJ la puede aceptar y trabajar junto con dicho jugador para explicar porque su personaje es tan poco común entre los de su oficio o clase.

GUERRERO

DEFENDS THE GATE
DEFENDS THE WEAK
FIGHTS DIRTY
FIGHTS WITH PANACHE
LOOKS FOR TROUBLE
MASTERS DEFENSE
MASTERS WEAPONRY
MURDERS
NEEDS NO WEAPON
NEVER SAYS DIE
PERFORMS FEATS OF STRENGTH
RAGES
STANDS LIKE A BASTION
THROWS WITH DEADLY ACCURACY
WIELDS TWO WEAPONS AT ONCE

GUARDABOSQUES

CONTROLS BEASTS
DEFENDS THE GATE
DEFENDS THE WEAK
EXPLORES DARK PLACES
HUNTS
LIVES IN THE WILDERNESS
MASTERS THE SWARM
MOVES LIKE A CAT
MOVES LIKE THE WIND
NEVER SAYS DIE
SLAYS MONSTERS
WIELDS TWO WEAPONS AT ONCE

GLADIADOR

DEFENDS THE GATE
DEFENDS THE WEAK
FIGHTS DIRTY
FIGHTS WITH PANACHE
LOOKS FOR TROUBLE
MASTERS DEFENSE
MASTERS WEAPONRY
MURDERS
NEEDS NO WEAPON
NEVER SAYS DIE
PERFORMS FEATS OF STRENGTH



RAGES

STANDS LIKE A BASTION

WIELDS TWO WEAPONS AT ONCE

HECHICERO

ABSORBS ENERGY

BEARS A HALO OF FIRE

BLAZES WITH RADIANCE

CONSORTS WITH THE DEAD (Profanador)

CONTROLS GRAVITY

DANCES WITH DARK MATTER

FOCUSES MIND OVER MATTER

KEEPS A MAGIC ALLY

MASTERS SPELLS

RIDES THE LIGHTNING

THUNDERS

WOULD RATHER BE READING

ILUSIONISTA

AWAKENS DREAMS

BLAZES WITH RADIANCE

CRAFTS ILLUSIONS

DANCES WITH DARK MATTER

EXISTS IN TWO PLACES AT ONCE

SEES BEYOND

SEPARATES MIND FROM BODY

WORKS MIRACLES

WOULD RATHER BE READING

CLÉRIGO

BEARS A HALO OF FIRE

BLAZES WITH RADIANCE

BRANDISHES AN EXOTIC SHIELD

CHANNELS DIVINE BLESSINGS

DANCES WITH DARK MATTER

RIDES THE LIGHTNING

SHEPHERDS SPIRITS

SPEAKS FOR THE LAND

THUNDERS

WORKS MIRACLES

TEMPLARIO

BEARS A HALO OF FIRE

BRANDISHES AN EXOTIC SHIELD

CHANNELS DIVINE BLESSINGS

CONSORTS WITH THE DEAD

CONTROLS GRAVITY

DANCES WITH DARK MATTER

GROWS TO TOWERING HEIGHTS

RIDES THE LIGHTNING

WORKS MIRACLES



DRUIDA

ABIDES IN STONE
CONTROLS BEASTS
HOWLS AT THE MOON
KEEPS A MAGIC ALLY
LIVES IN THE WILDERNESS
MASTERS THE SWARM
MOVES LIKE THE WIND
RIDES THE LIGHTNING
SHEPHERDS SPIRITS
SPEAKS FOR THE LAND
WORKS MIRACLES

LADRÓN

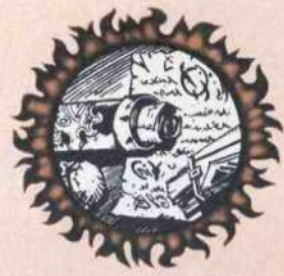
EXPLORES DARK PLACES
FIGHTS DIRTY
HUNTS
INFILTRATES
IS WANTED BY THE LAW
MOVES LIKE A CAT
MOVES LIKE THE WIND
MURDERS
OPERATES UNDERCOVER
THROWS WITH DEADLY ACCURACY
WIELDS TWO WEAPONS AT ONCE
WORKS THE BACK ALLEYS

BARDO

CRAFTS UNIQUE OBJECTS
DOESN'T DO MUCH
ENTERTAINS
FIGHTS DIRTY
FIGHTS WITH PANACHE
INFILTRATES
MASTERS DEFENSE
MOVES LIKE A CAT
MURDERS
NEEDS NO WEAPON
OPERATES UNDERCOVER
THROWS WITH DEADLY ACCURACY
WIELDS TWO WEAPONS AT ONCE
WORKS THE BACK ALLEYS

PSIÓNICO

BEARS A HALO OF FIRE
BLAZES WITH RADIANCE
BRANDISHES AN EXOTIC SHIELD
COMMANDS MENTAL POWERS
DANCES WITH DARK MATTER
FOCUSES MIND OVER MATTER
GROWS TO TOWERING HEIGHTS
RIDES THE LIGHTNING
SEES BEYOND



SEPARATES MIND FROM BODY
SHREDS THE WALLS OF THE WORLD

WAS FORETOLD
WORKS FOR A LIVING

CUALQUIERA

CRAFTS UNIQUE OBJECTS
DESCENDS FROM NOBILITY
HELPS THEIR FRIENDS
INTERPRETS THE LAW
IS WANTED BY THE LAW
KEEPS A MAGIC ALLY
LEADS
LEARNS QUICKLY
LOOKS FOR TROUBLE
METES OUT JUSTICE
MOVES LIKE THE WIND
NEEDS NO WEAPON
NEVER SAYS DIE
PLAYS TOO MANY GAMES
RUNS AWAY
SAILED BENEATH THE JOLLY ROGER
(Cambiar capacidades por adecuadas a sa-
queadores del desierto)
SCAVENGES (Cambiar capacidades por
adecuadas a saqueadores del desierto)
SHEPHERDS THE COMMUNITY
SLAYS MONSTERS
SOLVES MYSTERIES



MAGIA Y PSIÓNICA

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Los personajes pueden aprender conjuros como beneficios a largo plazo (ver reglas CS).

El jugador se gasta 3 PX y establece con el DJ cómo su personaje ha accedido y aprendido dicho conjuro o hechizo.

El jugador escoge una capacidad de nivel bajo de las que aparecen en el Capítulo 9 del manual de Cypher System.

Los hechizos aprendidos de esta forma, no se usan como las capacidades que se obtienen por los descriptores o rasgos de personaje. Además de pagar el coste de Reserva de la capacidad (si lo hubiera), el personaje debe gastar una de sus Tiradas de Recuperación para volver a usar el conjuro o hechizo de nuevo.

APRENDER MÁS CONJUROS

Después del primer conjuro aprendido, el personaje puede aprender más. Cada vez le costará 3 PX y establecer con el DJ cómo ha aprendido ese nuevo conjuro.

Los conjuros adicionales después del primero deben seguir estas reglas: un PJ

debe ser Rango 3 y tener un conjuro de nivel bajo antes de poder coger conjuros (capacidades) de nivel intermedio. Y segundo, un PJ debe ser de rango 5 y tener al menos un conjuro de rango medio antes de poder escoger un conjuro (capacidad) de rango alto).

LIBROS DE CONJUROS

Si los personajes utilizan libros de conjuros (o tablillas, o el equivalente athasiano) pueden intercambiar sus capacidades especiales (las otorgadas por Descriptor, rasgo, etc) que actúen como conjuros, por capacidades aprendidas más tarde. Se supone que las capacidades intrínsecas, que lanzan sin gastar Tiradas de recuperación, son conjuros memorizados o preparados. Los conjuros adicionales (aprendidos como beneficios a largo plazo) se suponen que se encuentran en su libro de conjuros, y tienen que volver a estudiarlos para lanzarlos de nuevo (de ahí la regla de gastar una Tirada de Recuperación para volverlo a lanzar). Con esta regla opcional, el PJ puede dedicar una hora de estudio para “cambiar” una de sus capacidades intrínsecas por uno de los conjuros de su libro. El conjuro del libro ahora se considera intrínseco (memorizado o preparado) y la capacidad ahora requiere Tiradas de Recuperación para volver a lanzarse.



MAGIA ARCANA

La forma más sencilla de representar la dualidad profanador/preservador sería aumentar o disminuir la dificultad de las tareas y lanzamiento de magia. Pero dejaríamos fuera mucho del trasfondo de la ambientación, y no quedaría bien reflejado la lucha entre ambas formas de magia, así como las razones por las cuales algunos usuarios profanan (y a veces preservan).

Aparte de lo obvio, que los efectos de la magia de profanación son visibles para cualquiera y estos son perseguidos y cazados, presentamos algunos beneficios “mecánicos” que pueden ser de ayuda a DJ y jugadores.

PROFANADOR O PRESERVADOR

Todos los usuarios de magia comienzan igual, se llamen hechiceros, magos, brujas, chamanes. Nadie es profanador o preservador hasta el primer Tier (usamos Tier igual que en la reglas básicas de CS, para mantener la consistencia).

Los usuarios de magia poseen una balanza; en un lado tienen puntos de profanación y en el otro puntos de preservación. Cada lado de la balanza

comienza en 0. Cada vez que se lance con éxito un conjuro de cualquiera de ambas clases, se obtiene 1 punto de ese tipo. Si lanzas un conjuro como profanador, obtienes 1 punto en la lado de profanación de la balanza.

Cuando consigues 5 puntos, asciendes de Rango (tier) en ese lado de la balanza, profanador o preservador.

Los puntos están en un solo lado de la balanza. No puedes tener 3 puntos de profanador y 2 de preservador.

Cada punto de profanador cancela un punto de preservador. Pero se necesitan 3 puntos de preservador para cancelar 1 punto de profanador

También se puede usar un descanso de 10 horas para limpiar “ritualmente” 1 punto de profanación. Esto quiere decir que se necesitan 3 días de limpieza ritual cancelar 1 punto de profanación.

Belzor, aunque es un preservador, se ha visto metido en problemas los últimos meses y ha terminado con 4 puntos de profanación. Como no quiere ser profanador, comienza una senda de redención. Necesita bien lanzar 3 conjuros preservadores con éxito o gastar 3 días (3 descansos de 10 horas) para hacer una “limpieza ritual” y cancelar 1 punto de profanación.



La balanza sólo está en equilibrio con 0 puntos. Una vez que obtienes 5 puntos en un lado, asciendes de Rango o Tier. Cuando alcanzas un rango, obtienes sus beneficios y desventajas de dicho rango alcanzado. Alcanzar el siguiente rango requiere el doble de puntos, y así con todos. Por ejemplo; para alcanzar Rango 1 sólo necesitas 5 puntos, pero para llegar a Rango 2 necesitas 10 puntos más (15 puntos en total), Rango 3 necesitas 20 puntos, Rango 4 necesitas 40 puntos y Rango 5 se alcanza con 80 puntos. Rango 6 es especial porque se completa la transformación del personaje y su ascensión final

Por eso los profanadores y preservadores son diferentes a los otros usuarios de magia, por las ventajas y desventajas de la senda escogida.

PROFANADOR

Cuando lanzas un conjuro de profanación, la dificultad es -1. Fácil, ¿verdad?

Pero la vegetación y seres vivos a tu alrededor se marchitan, cubren de ceniza y perecen. Cuanto más alto es tu rango de profanador, más evidente y visible es este efecto. Para ocultar dicho efecto frente a miradas de PNJs, haz una prueba de Intellecto a la dificultad del Rango de profanación que tengas. Si la gente ve a un profanador, lo más fácil es que huya, se vuelva contra el profanador y si está en una ciudad, avise a los templarios.

Cuando alcanzas rango 1 eres oficialmente un Profanador.

Rango 1

Además de reducir la dificultad en -1 de tus conjuros (como es habitual al profanar), puedes añadir 2 puntos de daño, si el conjuro es ofensivo. Si no es así, mejora el conjuro. Habla con tu Dj acerca de esta "mejora", pero tiene que ser algo leve.

Desventaja: Algo en ti rehuye a la gente. Quizá profanar hace que "huelas" desagradable. Tienes incapacidad (inability) en todas las interacciones sociales.



Rango 2

Ya no tienes que profanar para añadir 2 puntos de daño, pero puedes añadir 3 puntos de daño si el conjuro es ofensivo. Si no es así, mejora el conjuro en cierto grado. Habla con tu Dj acerca de esta “mejora”, pero tiene que ser algo mejorado, aunque no de forma destacable.

Desventaja: Comienza tu transformación. Escamas negras alrededor de tus ojos te dan un aire lúgubre y sexy. Por desgracia, para el resto de Athas no pareces tan sexy. Tienes que empezar a ocultarlos, con maquillaje, capuchas o ilusiones. Cualquiera que te vea te reconocerá como Profanador inmediatamente.

Rango 3

Nota para el DJ: normalmente los jugadores se suelen “plantar” en este rango. Si ves que siguen progresando rápidamente, puedes solicitar más puntos de profanación para alcanzar los siguientes rangos.

Has dominado el lanzamiento de magia y ya no necesitas profanar o preservar. Lanzas tus conjuros sin modificar la dificultad. Tu poder es mayor, y aunque no profanes, tus conjuros ofensivos causan 3 puntos más de daño. Además ganas un efecto menor con un 17, 18 o 19 natural

pero sólo si lanzas un conjuro de profanación. Si el conjuro no es de profanación, el efecto menor sólo ocurre con 19, como siempre.

Desventaja: Tu transformación ya es evidente. El jugador debe decidir cómo se manifiesta, quizá tu lengua se vuelva bífida, arrastres las eses. Es tan evidente que es fácil percibirlo. Asimismo, los Reyes y Reinas hechicero comenzarán a ser consciente de tu presencia. Tu conexión con la magia es poderosa y eso no pasa desapercibido para los poderosos. Ten cuidado, porque siempre hay ojos vigilando tus pasos.

Rango 4

Mejoras aún más tu habilidad con la magia. Consigues efectos menores con un 17 o más natural, aunque no lances un conjuro profanando. Si lanzas un conjuro profanando, los efectos menores los consigues con 17 y 18, y efectos mayores con 19 y 20. Sigues con tu bonificador de daño adicional para conjuros ofensivos.

Ataque de arma de aliento: Lanzas un aliento de fuego y arena ardiente en una línea a larga distancia. Las criaturas dentro de tu aliento sufren 6 puntos de daño. Puedes lanzar tantos alientos al día como tu rango de profanador.



Desventaja: tu cuerpo se estiliza y adquiere un tono más reptiliano. No se puede esconder excepto con ilusiones o magia polimorfadora. Los Reyes y Reinas Hechiceros te buscan activamente. Algunos se esforzarán más que otros, pero si entras a su ciudad lo sabrán y mandarán a sus templarios a buscarte.

Rango 5

Ganas todos los beneficios anteriores: +3 daño a los conjuros ofensivos, Consigues efectos menores con un 15-18 o más natural, aunque no lances un conjuro profanando, efectos mayores con 19 y 20. El número de usos de tu arma de aliento aumenta en +1. Ahora tienes unas pequeñas alas draconiles que te permiten volar (distancia larga, 75-120KPH)

Desventaja: ¿Te gustan tus nuevas alas? Seguro que si. Y también al menos a 3 Reyes y Reinas hechiceros que activamente te dan caza y te buscan. En este penúltimo paso de tu transformación, tus acciones también han llegado al Dragón de Tyr...

Rango 6

En este punto te conviertes en una criatura equivalente al Dragón de Tyr, tanto en forma como en poder. Para

alimentar este poder que corre por tus venas debes derrotar al actual Dragón de Tyr y tomar su lugar. En este punto, te convertirás en uno de los grandes villanos de Athas, y un PNJ controlado por el DJ.

PRESERVADOR

Cuando lanzas un conjuro de preservación, la dificultad es +1. Fácil, ¿verdad?

Pero no es sólo a nivel mecánico; las plantas, insectos y animales a tu alrededor parecen respirar aliviados. Como un suspiro en tu mente.

Cuando alcanzas rango 1 eres oficialmente un Preservador (y ya puedes entrar en la sociedad secreta).

Rango 1

Aprendes a potenciar tu magia con la psiónica natural. Ya no necesitas aumentar la dificultad para lanzar conjuros no profanadores, pero no se considera un conjuro preservador como tal (y por tanto, no otorga puntos de preservación). Para seguir obteniendo puntos de preservación, necesitas aumentar la dificultad de tus conjuros en 1.

Desventaja: Algo en ti atrae a la gente. Al



principio está bien, pero los athasianos son suspicaces y empezarán a darle vueltas al hecho de que les gustes tanto, y esto empezará a molestarles. No te causa dificultades en las interacciones sociales (inability), pero cuanto más tiempo pases con dichas personas, más empezarán a sospechar.

Rango 2

Aprendes a potenciar tu magia con la psiónica natural aún más. Si lanzas conjuros ofensivos preservadores (con +1 dificultad), añades +2 al daño.

Desventaja: Los comienzos de tu transformación están comenzando a mostrarse. Tus párpados comienzan a plegarse sobre tus ojos dándoles una "rendija" delgada y horizontal. Tu cráneo se alarga. Tu piel se vuelve más coriácea y pálida. Recuerda que los athasianos no diferencian entre preservación y profanación. Correcto, van a pensar que eres un mago "malvado" y probablemente llamarán a la guardia, a los templarios o a ambos.

Rango 3

Beneficios: Has dominado tejer tu magia con psiónica. Ahora tienes un +2 al daño a todos los hechizos ofensivos. Si lanzas un hechizo de preservación, no solo ganas 1 punto de preservación, sino que también

agregas 3 puntos de daño si es un hechizo dañino. Además, obtienes un efecto menor cuando sacas un 17, 18 o 19 natural, pero solo cuando lanzas un hechizo de preservación. De lo contrario, es un efecto menor un 19 natural.

Desventaja: tu transformación es evidente. La forma en que esto se manifieste depende de ti, pero la piel entre tus dedos podría volverse más palmeada, así como debajo de tus brazos, y te haces más alto. Esto significa que es aún más fácil notar que estás cambiando. Esto también significa que los Reyes y Reinas Hechiceros se darán cuenta. Tu conexión con la magia es poderosa, lo suficiente como para que aquellos que aprovechan el mismo poder reconozcan el tuyo. Ten cuidado, porque siempre hay ojos vigilando tus pasos.

Rango 4

Beneficio: mejora tu psiónica y tu lanzamiento de conjuros, los efectos menores ocurren cada vez que lanzas un hechizo, preservando o no, y sacas un 17-19 natural. Si preservas, los efectos menores ocurren con un 17-18 natural y ocurre un efecto mayor con 19-20. Todavía obtienes la bonificación de daño. También obtienes Grito psíquico.

Grito psíquico: envías una ola de energía psiónica en un radio de 30 pies. Todas las



criaturas, excepto las que elijas, deben hacer una prueba de Defensa Intelecto contra tu nivel de Preservador o sufrir 6 daño. Solo puedes lanzar gritos psíquicos por día equivalentes a tu nivel de preservador actual (es decir, 4 veces cuando llegas a este rango, pero aumenta por nivel hasta rango 6).

Desventaja: la piel curtida entre tus manos, piernas y brazos es demasiado evidente, no hay forma de ocultarla aparte de una ilusión que abarca toda tu forma o algún tipo de polimorfismo o hechizo de cambio de forma o habilidad especial. Además, los Reyes y Reinas Hechiceros te están cazando activamente. Algunos pueden esforzarse más que otros, pero si entras a su ciudad, definitivamente lo sabrán y los templarios te estarán persiguiendo.

Rango 5

Beneficio: Obtienes todos los beneficios anteriores: 3 daño en todos los hechizos ofensivos, efectos Menores en 15-18, Efectos Mayores en 19 y 20, el número de Ataques de Aliento aumenta en 1. Además ahora puedes volar (larga distancia, 75-120 KPH).

Obstáculo: pareces una criatura voladora sin duda. Ahora, 3 Reyes y Reinas Hechiceros se han unido para cazarte activamen-

te. Además, como este es tu penúltimo paso en tu transformación, el Dragón de Tyr también se ha dado cuenta (sea quien sea).

Rango 6

A diferencia de los profanadores, no tienes que derrotar al Dragón de Tyr. Pero al igual que el, eres un ser tan poderoso que te conviertes en un PNJ. Uno de los buenos, pero ahora a las órdenes del DJ.



TALENTOS SALVAJES

Los personajes pueden tirar en la siguiente tabla para ver su talento psiónico salvaje, o puedes usar las tablas aleatorias de cyp-hers fantásticos y sutiles de las páginas 382-383 del manual básico de Cypher System, y volver a tirar tras haberlo usado y descansar 10H.

01-06 Piel camaleónica: Tu piel cambia de color a voluntad tuya. Esto supone un recurso en acciones relacionadas con la ocultación. Capacitador.

07-12 Mordisco salvaje: Puedes abrir la boca de forma sorprendente y hacer brotar dientes agudos ocultos cuando lo deseas. Puedes realizar un ataque de mordisco que inflige 3 puntos de daño. Capacitador.

13-18 Semblante maleable: Puedes alterar tus rasgos hasta el punto que te proporciona un recurso en todas las acciones relacionadas con disfrazarse. Capacitador.

19-24 Agujones en los dedos: Puedes realizar un ataque con las manos que inflige 1 punto de daño. A continuación, realiza una segunda tirada de ataque: si tienes éxito en esta segunda tirada, el aguijón inyecta un veneno que inflige 4 puntos de daño de Velocidad. Acción.

25-31 Escupir púas: Puedes realizar un ataque en tus inmediaciones. Escupes una

púa que inflige 1 punto de daño. A continuación, realiza una segunda tirada de ataque: si tienes éxito en esta segunda tirada, la púa inyecta un veneno que inflige 4 puntos de daño de Velocidad. Acción.

32-37 Escupir ácido: Puedes realizar un ataque en tus inmediaciones. Lanzas un esputo de ácido que inflige 2 puntos de daño. Acción.

38-43 Escupir redes: Puedes fabricar hasta 3 m (10 pies) al día de un material resistente similar a una cuerda, a un ritmo de alrededor de 30cm (1 pie) por minuto. Se trata de un material de nivel 3. También puedes escupir redes de esta sustancia en tus inmediaciones y, si logras impactar con ellas, aumentan la dificultad de todas las acciones físicas del objetivo durante un asalto. Acción.

44-49 Campo disruptor (de electrónica) (2 puntos de Intelecto): A voluntad tuya, interfieres en los aparatos que estén en tus inmediaciones (no se requiere tirada alguna). Dichos aparatos funcionan como si fuesen de 3 niveles menos de lo habitual mientras permanezcan en tus inmediaciones. Los aparatos que queden reducidos a nivel 0 o menos no funcionan. Acción.

50-55 Campo disruptor (de carne) (2 puntos de Intelecto): A voluntad tuya, alteras la carne que esté en tus inmediaciones. Todas las criaturas que estén dentro del alcance de tu campo sufren 1 punto de daño. Si declaras un nivel de Esfuerzo para au-



mentar el daño en lugar de modificar la dificultad, cada objetivo sufre 2 puntos de daño adicionales. Si este ataque falla, los objetivos dentro del alcance sufren igualmente 1 punto de daño. Acción.

56-62 Campo disruptor (de pensamientos) (1 punto de Intelecto): A voluntad tuya, interfieres en los pensamientos de los que estén en tus inmediaciones. La dificultad de las acciones de Intelecto de todas las criaturas que estén dentro de este alcance aumenta en un grado. Acción.

63-68 Carne magnética: Atraes o repeles el metal a voluntad. No solo sirve para atraer objetos pequeños de metal, sino que esta mutación también proporciona un recurso en las acciones relacionadas con trepar por superficies metálicas o sujetar objetos de metal. Esta mutación proporciona un recurso en las acciones defensivas por Velocidad al ser atacado por un oponente metálico o equipado con un arma de metal. Capacitador.

69-74 Anulación de la gravedad (2 puntos de Intelecto): Flotas lentamente en el aire. Si te concentras, puedes moverte bajo control hasta la mitad de tu velocidad normal; de lo contrario, te verás arrastrado por el viento o por la inercia que tuvieses. Este efecto dura un máximo de 10 minutos. Acción para activar.

75-80 Piroquinesis (1 punto de Intelecto): Puedes hacer que un objeto inflamable que

puedas ver en tus inmediaciones empiece a arder espontáneamente. Si se usa como ataque, este poder inflige 3 puntos de **daño. Acción.**

81-87 Telequinesis (2 puntos de Intelecto): Puedes ejercer un impulso sobre los objetos que estén a corto alcance. Una vez activado, este poder tiene una Reserva de Vigor efectiva de 10, una Ventaja de Vigor de 1 y un Esfuerzo de 2 (aproximadamente lo mismo que un humano adulto, sano y competente), y puedes utilizarlo para mover objetos, presionarlos y cosas así. Por ejemplo, podrías levantar y atraer hacia ti un objeto ligero que esté dentro del alcance o mover un objeto pesado (como un mueble) unos 3 m (10 pies). Este poder no tiene la precisión necesaria para blandir un arma o mover objetos a gran velocidad, de forma que en la mayoría de situaciones no se podrá usar para atacar. No puedes utilizar esta 242 Hueco del Cuervo se creó mediante fuga de ficción. capacidad sobre tu propio cuerpo Este poder dura una hora o hasta que se agote su Reserva de Vigor, lo que suceda antes. Acción.

88-93 Cambiar de fase (2 puntos de Intelecto): Puedes cruzar una barrera física lentamente, al ritmo de 2'5cm (1 pulgada) por turno (con un mínimo de un turno para atravesar una determinada barrera). No puedes actuar (salvo moverte) o percibir nada hasta que hayas atravesado la barrera completamente. No puedes atravesar barreras de energía. Acción.



94-99 Drenar energía: Puedes drenar la energía de un artefacto o aparato, lo que te permite recuperar 1 punto de Intelecto por nivel de dicho objeto. Recuperas puntos a un ritmo de 1 punto por acción, concentrándote completamente en el proceso cada turno. El DJ decidirá si la energía del objeto queda totalmente agotada (que es lo más probable en el caso de los objetos portátiles) o si le queda algo de energía (más probable en grandes máquinas). Acción para iniciar; acción cada turno para drenar.

00 Alimentarse de dolor: Siempre que una criatura en tus inmediaciones sufra al menos 3 puntos de daño (después de aplicar reducciones por Armadura) en un solo ataque, puedes recuperar 1 punto de una de tus Reservas, sin exceder su puntuación máxima. Puedes alimentarte así de cualquier criatura, sea amiga o enemiga. No puedes recuperar así más de 1 punto por asalto. Capacitador.

MISCELÁNEA

CRAFTING DIFFICULTY AND TIME

Difficulty	Craft	General Time to Build
0	Something extremely simple like tying a rope or finding an appropriately sized rock	A few minutes at most
1	Torch	Five minutes
2	Spear, simple shelter, piece of furniture	One hour
3	Bow, door, basic article of clothing	One day
4	Sword, chainmail vest	One to two days
5	Common technological item (electric light), nice piece of jewelry or art object	One week
6	Technological item (watch, transmitter), really nice piece of jewelry or art object, elegant craftwork	One month
7	Technological item (computer), major work of art	One year
8	Technological item (something from beyond Earth)	Many years
9	Technological item (something from beyond Earth)	Many years
10	Technological item (something from beyond Earth)	Many years

MATERIALES

Nivel de equipamiento

Madera Nivel 1

Hueso Nivel 1-2

Piedra Nivel 2-3

Obsidiana Nivel 3-4

Metal Nivel 4-5

Para romperlos, añade 1 nivel por su dureza intrínseca. La herramienta u objeto usado para golpearlos debe tener la misma dureza.

Si la cantidad de daño que puede causar el ataque no es igual o mayor que el nivel efectivo del objeto, el ataque no puede dañar y por tanto romper dicho objeto.

Las armas de madera, piedra y hueso

son más frágiles y endebles que las armas de metal, pero como son las más habituales y extendidas, las vamos a considerar como las armas por defecto.

Cuando atacas con un arma de metal contra cualquier arma o armadura que NO sea de metal, aplica las siguientes reglas; considera el arma metálica un Recurso (y por tanto baja la dificultad de ataque, o defensa si se trata de una armadura metálica contra un arma de otro material) y añade 2 puntos de daño adicional.

Como efectos menores y mayores, las armas de metal contra armas de otros materiales, podrían romper el arma adversaria (tirada de Vigor contra el nivel del arma o armadura objetivo).

Munición simple se considera objeto de Nivel 2 (para reparar o construir).



CYPHERS & ARTIFACTS

Además de los elementos habituales en entornos de fantasía para representar cyphers, recuerda que en Athas tienes otros, perfectos para la ambientación, como frutas exóticas, pergaminos de piel, huesos y piedras con runas talladas, restos de animales, etc.

Pero para ayudarte con las manifestaciones físicas de los cyphers, aquí tienes 100 para que no te quedes sin ideas.

- 01 una aguja de hueso
- 02 Un trozo de piel de rasclinn
- 03 Una antena thri-kreen
- 04 Un abanico de plumas de roc
- 05 Un fragmento de obsidiana con una pequeña calavera dentro.
- 06 Un collar hecho con huesos de dedos gith.
- 07 Un aguijón de wyverns
- 08 Una pequeña bolsa que contiene el esqueleto completo de una serpiente.
- 09 Una flor de esperweed seca
- 10 Una insignia de hueso de rango de Yaramuke
- 11 Una pintura de arena endurecida que representa un combate de gladiadores.
- 12 Un amuleto de cuero con una extraña runa en él.
- 13 Un vial que contiene limo del fondo del mar de limo.
- 14 Un ojo de cristal de una araña de cristal.
- 15 Un escarabajo hurrum seco que zumba
- 16 Una moneda hecha de caparazón tallado
- 17 Un pequeño conjunto de huesos, parece un humanoide completo, muy pequeño 1'
- 18 Una estatua de piedra en bruto de un crodlu
- 19 Un mapa del tesoro escrito en pergamino con nombres de lugares de los que nunca has oído hablar
- 20 Un palillo de hueso roto inscrito con la historia de una tribu Tarek muerta hace mucho tiempo
- 21 Un mechón de pelo de gigante
- 22 Una pequeña estatua de madera de



una pequeña criatura parecida a un mediano que nunca has visto antes.

- 23** Un anillo de madera de agafari
- 24** Un huevo de Kes'trekel petrificado
- 25** Un cilindro liso hecho de dasl
- 26** Una pequeña roca que alguna vez fue parte de un elemental de piedra.
- 27** Un vial con la saliva de un demonio
- 28** Un collar de esclavo de hueso endurecido
- 29** Un pergamino con un hechizo escrito incorrectamente.
- 30** Una concha de ock'n
- 31** Una pequeña gema que contiene el Foco de un enano.
- 32** La mitad de un amuleto de los templarios que representa al rey hechicero Hamanu
- 33** Un mechón de cabello de un feylaar
- 34** Una pieza de cuero flexible con la imagen de un bosque.
- 35** Una pluma de aarakocra
- 36** Un frasco de vidrio con tentáculos en un líquido de decapado
- 37** Un silbato de hueso
- 38** Un sonajero élfico hecho de un caparazón de tortuga.
- 39** Un espolón jankx
- 40** Un diente de un dragón de agua que

siempre tiene condensación.

- 41** Una aguja de madera de agafari
- 42** Una llave de hueso de diseño Balicano
- 43** Un fetiche de guerra medio lleno de sangre seca.
- 44** Un thanak pterrano roto
- 45** Un juguete de madera con forma de mekillot
- 46** Una mano momificada de un thrax
- 47** Un símbolo sagrado de un sacerdote elemental del agua.
- 48** Una pluma afilada
- 49** Una cabeza de tkaesali que antes pertenecía a un Nikaal caído en desgracia
- 50** Un orbe de obsidiana negra perfectamente redondo de 2" de diámetro del que se ha extraído un pequeño trozo
- 51** Una moneda de cerámica acuñada por una casa de comerciantes muerta hace mucho tiempo.
- 52** Una escama de dragón de fuego que siempre está caliente al tacto.
- 53** Un Psionicus inerte
- 54** La punta del cuerno de un kirre
- 55** Una pequeña pieza de bronce martillada en forma de cabeza de



enano barbudo.

- 56** Un trozo de cuerda cha'thrang de 6"
- 57** Una pequeña peonza de madera, cuando la giras escuchas el viento que sopla, pero nadie más lo hace
- 58** Un pedazo de cristal que vibra levemente.
- 59** Un amuleto templario de la ciudad de Kalidnay
- 60** Un pequeño boceto de un pequeño humanoide como nunca has visto
- 61** Un pico erdlu con una cuerda atada, para hacer una máscara.
- 62** Un glóbulo de miel Kank seco
- 63** Un cristal con una cara que se parece extrañamente a ti grabada en su interior.
- 64** Una perla de vidrio, endurecida por psiónica.
- 65** Una pequeña caja de piedra con cenizas desconocidas dentro.
- 66** Un pequeño velero de madera de juguete.
- 67** Una bolsa llena de ceniza profanadora
- 68** Un pequeño reloj de sol
- 69** Un soporte de incienso tallado en la semejanza de un horror de limo.
- 70** Una pieza de cera impresa con la imagen del Gran Visir.
- 71** Una pequeña talla de piedra del dios Raamic, Badnu
- 72** Un disco de jade roto con la imagen de un templario Draji sosteniendo un corazón.
- 73** Un diente de perezoso athasiano tallado con la imagen de una aldea de medianos.
- 74** Una pequeña bandera naranja con carrikales cruzados en negro.
- 75** Un gord con hierbas secas
- 76** Una pequeña pieza de cuero que contiene varios pequeños trozos de savia seca.
- 77** Una moneda comercial M'Ke rota
- 78** Una daga ceremonial entregada para liberar a un gladiador esclavo de Tyr.
- 79** Una campana de belgoi rota
- 80** Una escala oxidada
- 81** Un anillo de barba Urikite
- 82** Una calavera de una criatura deformada de la Torre Prístina
- 83** Una caja de madera llena de hojas secas del bosque Crescente
- 84** un velo de seda
- 85** Una placa de madera con un dibujo de la casa Sunrise.
- 86** Una pequeña estatua de piedra tomada de un edificio en Nibenay



- 87** Un frasco con agua del Lago de los Sueños Dorados
- 88** Una pequeña botella con arena de la región de Black Sand
- 89** Una pieza de cerámica con la imagen de un skimmer de seda.
- 90** Un cráneo tallado en roca de lava.
- 91** Una moneda antigua de Giuestenal
- 92** Un escrito de comercio descolorido de Kurn
- 93** Una baqueta de la ciudad olvidada de Eldaarich
- 94** Una tablilla de piedra con nombres de antiguos caballeros
- 95** Una tablilla de arcilla con runas desconocidas.
- 96** Una placa de hueso con imágenes de Ral' Guthay grabado en él
- 97** Un trozo amarillo de la capa de un templario Urikita
- 98** Un disco de cerámica con la forma del sol
- 99** Una punta de flecha de una tribu élfica extinta
- 100** Un minúsculo martillo de hierro forjado por un antiguo clan enano

DESESPERACIÓN POR DESHIDRATACIÓN

Los PJs son héroes, no cabe duda, pero ver morir sed a otro PJ o un PNJ que viaje con ellos, puede resultar muy duro.

Si esto sucede, y la situación no tiene signos de cambiar (que no haya previsión de encontrar víveres pronto), los PJs deben realizar una prueba de Intelecto a dificultad 1. La dificultad aumenta en +1 cada día siguiente.

Si no ha habido muerte por sed de alguien cercano, el Dj puede decidir realizar esta tirada de Desesperación tras los primeros 3-4 días sin bebida.

Si falla la tirada, el PJ hará todo lo posible por procurarse agua a cualquier precio, incluso atacando a sus compañeros (ver página 43 de la Guía de campañas bajo el Sol Oscuro).

Si supera la tirada, mantiene su cordura otro día más.

MODO DESIERTO

Viajar por las arenas y estepas de Athas es muy peligroso, y debe considerarse una dura prueba. Siguiendo las reglas opcionales de Horror Mode, el Modo Desierto aumenta las Intrusiones del DJ.



Un viaje por el desierto siempre comienza con Nivel de Intrusión 5. Cualquier personaje que se adentre en el desierto sin preparación, mal equipado y similar sufrirá una Intrusión del DJ con una tirada de 5 o menos durante TODAS las acciones.

Planificar, prepararse y estar entrenado reduce el nivel de Intrusión.

Viajar con un guía entrenado en supervivencia*
-1 nivel de Intrusión

Viajar con un guía especializado en supervivencia*
-2 nivel de Intrusión

*Incluidos Guardabosques o exploradores del grupo

Viajar por carretera
-1 nivel de Intrusión

Viajar siendo parte de una caravana
-1 nivel de Intrusión

Llevar provisiones de sobra
-1 nivel de Intrusión

Los tipos de terreno en Athas, para cuando se necesita una especialización en Supervivencia o una habilidad que no sea de amplio espectro, son: Desiertos de arena, pedregales yermos, tierras malas rocosas, arenas de sal, montañas, junglas y estepas.

Una prueba de Supervivencia al día permite encontrar comida y bebida para uno mismo.

RESUMEN REGLAS CS

TASK DIFFICULTY

Task Difficulty	Description	Target No.	Guidance
0	Routine	0	Anyone can do this basically every time.
1	Simple	3	Most people can do this most of the time.
2	Standard	6	Typical task requiring focus, but most people can usually do this.
3	Demanding	9	Requires full attention; most people have a 50/50 chance to succeed.
4	Difficult	12	Trained people have a 50/50 chance to succeed.
5	Challenging	15	Even trained people often fail.
6	Intimidating	18	Normal people almost never succeed.
7	Formidable	21	Impossible without skills or great effort.
8	Heroic	24	A task worthy of tales told for years afterward.
9	Immortal	27	A task worthy of legends that last lifetimes.
10	Impossible	30	A task that normal humans couldn't consider (but one that doesn't break the laws of physics).

TAREA

Asignar Dificultad.

Nº objetivo = Dificultad x 3

Asignar Característica (Vigor, Velocidad, Intelecto)

Habilidad (2 reducciones máximo)

Entrenado = Dificultad reducida

Especializado = Dificultad reducida x2

Recursos (2 reducciones máximo)

Objetos o ayudas que te ayudan.

Esfuerzo (6 reducciones máximo)

Cada Esfuerzo baja la Dificultad en 1

Nivel Esfuerzo máximo = según Rango del PJ

Gasta ptos de la Reserva de la Característica asignada

1 Nivel Esfuerzo = 3 ptos.

+ Nivel Esfuerzo posterior = +2 ptos por nivel de Esfuerzo

Esfuerzo gratuito. Algunas capacidades otorgan un nivel de Esfuerzo gratis adicional si usas al menos un Nivel de Esfuerzo.

TIRAR DADOS

Resultado igual o mayor = éxito.

Si la Dificultad es reducida a 0 = éxito automático

Aplicar bonificadores a tiradas (+1, +2, etc)

Si los modificadores son +3, reduce 1 Nivel la Dificultad, en lugar de aplicar los modificadores.

Si aún sacando 20 en la tirada no se llegase al nº Objetivo, la Tarea falla.



RESULTADOS

1 = Intrusión del DJ gratis

17 = +1 daño si es un ataque

18 = +2 daño si es un ataque

19 = +3 daño si es un ataque ó efecto menor

20 = +4 daño si es un ataque ó efecto menor ó efecto mayor ó PJ no gasta pts de Reserva si los usó en su tirada.

Efecto menor = objeto dañado, Distraer, empuejar, pasar al lado, golpear parte corporal

Efecto mayor = defensor obtiene ataque gratis, acción adicional, desarmar, herir, derribar, aturdir

Repetir tarea fallada = gasta 1 nivel de Esfuerzo

Algunas Tareas tienen coste inicial de Reserva

INICIATIVA

Velocidad vs Nivel de PNJ

Se puede gasta Esfuerzo

ACCIONES

ATAQUE

Usar Vigor o Velocidad, a elección.

Distancia usa Velocidad

DAÑO

Se resta de las Reservas, normalmente empenzando por Vigor.

Objetos tienen Niveles de daño

Armas ligeras (2 daño, -1 Dificultad), Medias (4 daño), Pesadas (6 daño)

Armadura Ligera (1 daño), Media (2 daño), Pesada (3 daño)

Armaduras se suman.

Algunos ataques ignorar armadura (mental, gas, explosión)

Daño ambiental

DAMAGE FROM HAZARDS

Source	Damage	Notes
Falling	1 point per 10 feet (3 m) fallen (ambient damage)	—
Minor fire	3 points per round (ambient damage)	Torch
Major fire	6 points per round (ambient damage)	Engulfed in flames; lava
Acid splash	2 points per round (ambient damage)	—
Acid bath	6 points per round (ambient damage)	Immersed in acid
Cold	1 point per round (ambient damage)	Below freezing temperatures
Severe cold	3 points per round (ambient damage)	Liquid nitrogen
Shock	1 point per round (ambient damage)	Often involves losing next action
Electrocution	6 points per round (ambient damage)	Often involves losing next action
Crush	3 points	Object or creature falls on character
Huge crush	6 points	Roof collapse; cave-in
Collision	6 points	Large, fast object strikes character



HERIDAS

Daño se resta de las Reservas

Vigor (a menos que reserva sea 0)

Velocidad (a menos que reserva sea 0)

Intelecto

Cuando una Reserva llega a 0, se avanza un paso en el Medidor de daño

MEDIDOR DE DAÑO

HALE = tiene al menos 1 en las tres Reservas

IMPAIRED = Herido. Esfuerzo cuesta +1 por nivel. Ignora efectos menores y mayores en sus tiradas. 17+ en la tirada sólo +1 al daño.

DEBILITATED = sin acciones, sólo moverse lentamente (si su Reserva de Velocidad no es 0).

RECUPERAR RESERVAS

Cada descanso recupera 1D6+ Rango PJ en puntos de Reserva (PJ distribuye).

1º Recuperación	Una acción
2º Recuperación	10 min
3º Recuperación	una hora
4º Recuperación	diez horas

Usar ptos para subir una Reserva de 0 a 1, también retroce un paso en el Medidor de Daño.

Si todas las Reservas están por encima de 0, y el PJ tiene algún daño especial en el Medidor de Daño, puede usar un descanso para retrocer un paso en el Medidor.

DAÑO ESPECIAL

Aturdido/ Cegado = +1 Dificultad a Tareas. Aturdido pierda turno, pero puede defenderse.

Veneno/ Enfermedad = se resiste con Vigor.

Cobertura = +1 Dificultad ataque / -1 Dif Defensa (según convenga)

Posición.

Tumbado = -1 Dificultad ataque
CvsC, +1 dif atq Distancia

Elevado = -1 Dificultad ataque

Sorpresa = -2 Dificultad ataque

Bocajarro = -1 Dificultad ataque

Alcance extremo = +1 Dificultad ataque

Luz tenue = +1 Dificultad ataque

Luz muy tenue / Niebla = +1 Dificultad ataque a corto, +2 Dif a medio

Oscuridad / Invisible = se puede gastar 1 PX para Tiro afortunado, aplicando Luz



Tenue.

ACCIONES

Esperar (ready) = actúas primero

Ayudar = -1 Dificultad

Distraer = -1 Dificultad

Atraer ataque = tirada de Intelecto vs PNJ. Si tiene éxito, recibes ataque con +2 Dif Defensa

Bloquear daño = ataque impacta, +1 daño adicional.

Proteger = No puede atacar, pero sus defensas tienen -1 Dif. Si trata de evitar la acción de un PNJ, tira Velocidad

Curar = 1/día. El nº de ptos que quieres curar es la Dificultad de Intelecto.

Mover objetos = Vigor, dificultad +1 x cada 25 kg (e.j: 100 kg = dif 4)

Sigilo = dif nivel del objetivo. Moverse a mitad reduce dif.

CYPHERS (PAG 383 TABLAS GENERADORAS)

PJs pueden hacer intrusiones, coste 1 PX y recibir un cypher sutil del estilo que quiera. Si quiere un cypher específico, tira Intelecto = Nivel cypher +1. Si ya ha poseído este cypher, -1 dif.

Cypher físicos; tirada de Intelecto (dif 1 o 2) para averiguar qué hacen.

Cypher identificado se usa automáticamente. Si no, Intelecto dif Nivel cypher.

