



Características Definición y Reglas

T01

Escondite	Habilidad que mide las aptitudes que el personaje tiene a la hora de esconderse, andar sigilosamente o disfrazarse.
Hechura	Característica que determina la fuerza y resistencia de un personaje.
Maña	Indicativo de la destreza y habilidad en el manejo de armas y objetos.
Prisa	Atributo que determina la velocidad a la hora de correr y el número de acciones por turno que tiene el personaje.
Sentido	Nivel que mide la capacidad del PJ para ver, escuchar, orientarse y percibir lo que sucede a su alrededor.
Seso	Atributo relacionado con la inteligencia, el aprendizaje y el conocimiento.

TABLA DE ESPERPENTO

T03

Resul.	Efecto	Descripción
1-3	Atontado	Te quedarás inconsciente durante 1d6 minutos.
4-5	Semiatontado	Perderás la mitad de tus acciones en la siguiente ronda.
6-7	Casi atontado	Actuarás en último lugar en la próxima ronda.
8	Como nuevo	Te sentirás revitalizado después de la somanta de tortas recibida. Ganarás una acción extra en cuanto te toque actuar.



TABLA KÁRMICA

Resul. Efecto	Descripción
1 Atontado	En el peor momento, cuando la siguiente acción es vital, te echas a dormir. Seguro que cuando te despiertes tus problemas se habrán resuelto por sí solos. Te quedarás inconsciente durante 1d6 minutos.
2 Semiatontado	Cuando uno va de sobrado no tiene porqué gastar todas sus acciones. Perderás la mitad de tus acciones en la siguiente ronda.
3 Casiatontado	En el último momento, siempre te detienes para meditar sobre si aquello que vas a hacer es conveniente o ético. Actuarás en último lugar en la próxima ronda.
4 Efecto contrario	Tu acción produce el efecto contrario o no produce efecto alguno.
5-7 Como nuevo	No recibirás ninguna penalización por tu cagada. Es más, te sentirás revitalizado después de entrar en un estado de equilibrio espiritual y reflexionar sobre el éxito y el fracaso. Ganarás una acción extra en cuanto te toque actuar.
8 Replay	Repites el chequeo de la acción fallida. Los modificadores y Puntos de Karma que afectasen a la primera tirada vuelven a tenerse en cuenta en la tirada de <i>Replay</i> .





TABLA DE ACTIVIDADES RADIATIVAS

T04

Resul.	Efecto	Descripción
2	Muerte Inmediata	Te resignas y mueres, sales corriendo y mueres, o te sientas y mueres. El caso es que se te cae la piel a tiras, te derrites o te achicharras en cuestión de 2d6 minutos.
3	Muerte Radiactiva	Estás lleno de isótopos radiactivos, es sólo cuestión de tiempo que estires la pata. Morirás en 2d6 días.
4	Mutante	Ya eres uno más de la familia. No hay marcha atrás, la radiactividad ha alterado tu ADN. Te verás afectado por las reglas de los mutantes y deberás elegir 1d6 Pericias.
5	Mutada	Tu cuerpo sufre un cambio drástico en su genética. No cambia del todo, pero adquiere una mutación irreversible. O DJ o el PJ deberá elegir una Mutación que el último adquirirá de inmediato.
6	Exposición Severa	Tu cuerpo convulsiona y vomitas todo aquello que tuvieras en el estómago. Te desmayas durante 1d6 minutos y pierdes 2d6 Puntos de Vida.
7	Pierdes la Memoria	Tanta radiactividad te satura la cabeza. Pierdes completamente la memoria durante 2d6 horas.
8	Locura	Escuchas una voz que te dice qué hacer en cada momento. El DJ decidirá si es él o tú mismo el que interpreta la "voz de la conciencia". El efecto se prolongará durante 1d6 días.



Resul.	Efecto	Descripción
9	Trastorno de Personalidad	Te comportarás de manera opuesta a lo habitual en ti. Durante 2d6 horas. Mientras persista el trastorno, chequearás cada hora y, en caso de obtener un 7 o un 8, conseguirás reprimir el trastorno durante ese lapso.
10-11	Alucinaciones	Sufrirás alucinaciones determinadas por el DJ o bien propuestas por ti -con su beneplácito- durante 1d6 días.
12-13	Olvidas Cosas	Las neuronas no terminan de hacer las sinapsis adecuadas. Pierdes 1d6 recuerdos.
14-16	Exposición Moderada	Estornudas, te mareas, y consumes altas cantidades de glucosa al meditar sobre la creación del universo y hacia dónde vamos. Pierdes 1d6 Puntos de Vida.





ARMAS DE FUEGO

Tipo	Características	T05
De mano	Todas las pistolas y revólveres. Producen 3d6 heridas por disparo. Ruidosa.	
De alto calibre	Escopetas recortadas, fusiles y rifles. Producen 3d6+6 heridas por disparo. Ruidosa.	
Automáticas	Ametralladoras y UZIs. 5d6+6 heridas por ráfaga. Muy Ruidosa.	

ARMAS BLANCAS

Tipo	Características
De mano	Cuchillos, navajas y objetos punzantes. Producen 2d6 heridas por puñalada. Silenciosa.
De gran tamaño	Espadas, hachas, y <i>katanas</i> . Pueden seccionar miembros. Producen 2d6+6 heridas por corte o estocada. Poco Ruidosa.

ARMAS CONTUNDENTES

Tipo	Características
De mano	Martillos, mazas, flagelos o garrotes. Producen 3d6 heridas por golpe o aplastamiento. Poco Ruidosa.



ARMAS DE PROYECTILES

Tipo	Características
Arrojadizas	Cualquier arma blanca o contundente que sea arrojada contra un objetivo. Produce la mitad del daño del arma. Alcance máximo de 10 metros +5 más por cada mod en la Característica Hechura del PJ. Silenciosa o Poco Ruidosa, según el arma.
De proyectiles	Hondas, arcos y ballestas. Producen un daño de 3d6 heridas por proyectil, salvo las hondas, que producen 2d6 heridas. Alcance medio de 100 metros. Silenciosas, salvo la honda, que es Poco Ruidosa.

ARMAS EXPLOSIVAS

Tipo	Características
Bombas	Cócteles molotov, granadas y minas antipersona. Producen 5d6+6 heridas cuando se está dentro del radio de 10 metros entorno al lugar de la explosión. Producen 3d6 heridas en el radio comprendido entre 10 y 20 metros. Muy Ruidosa o, el cóctel molotov, Ruidosa.

ARMAS DIVERSAS

Tipo	Características
Lanzallamas	Produce 4d6+6 heridas por llamarada y tiene un 50% de posibilidades de incendiar el objeto. Tiene un alcance de entre 5 y 10 metros. Poco Ruidosa.
Motosierras	Produce 5d6 heridas por corte. Pueden seccionar miembros. Ruidosa.
Sin armas	Cualquier golpe realizado con los brazos, piernas o el resto del cuerpo proporciona un valor fijo de +5 al resultado final del daño.



TABLA DE DEGENERACIÓN ZOMBI

T06

Resul.	Miembro	Efecto
2	Una pierna menos	Con la pérdida de una pierna recibirás un -2 a cualquier chequeo para moverte. Con la pérdida de las dos piernas no podrás caminar.
3	Sin brazo	Con la pérdida de un brazo recibirás un -1 a cualquier chequeo de Maña y no podrás realizar ninguna acción relacionada con el mismo.
4	Menos un pie	Con la pérdida de un pie recibirás un -1 a cualquier chequeo para moverte o utilizar la pierna. Con la pérdida de los dos pies no podrás andar.
5	Sin mano	Con la pérdida de una mano recibirás un -1 a cualquier chequeo relacionado con la utilización de la misma.
6	Un ojo menos	Cuando pierdas los dos ojos te quedarás ciego.
7	Un dedo menos	Cuando pierdas todos los dedos de una mano recibirás -1 al resultado de los chequeos de Maña que tengan que ver con tal miembro.
8	Menos un dedo en el pie	Cuando pierdas todos los dedos de un pie recibirás un -1 al resultado de los chequeos de Prisa.
9	Se cae la oreja	Con la pérdida de las dos orejas sufrirás -1 al resultado de cualquier chequeo para escuchar.
10	Sin nariz	Sufrirás un modificador de -1 a tus chequeos de oler cuando utilices el olfato para detectar a tus víctimas.
11	Sin sexo	El pene, o las mamas en caso de las hembras, se desprenden del cuerpo.



Resul.	Miembro	Efecto
12	Olor a podrido	En un radio de 40 metros propagas tu peste y otorgas +1 a los chequeos de Sentido para detectarte con el olfato.
13-14	Menos bronceado	Pierdes la pigmentación de tu piel.
15-16	Alopecia general	Empiezas a perder todo el cabello y vello de tu cuerpo.



TABLA CUASIZÓMBICA

Resul.	Propiedad	Efecto
2	De cuasi a zombi	Inevitablemente, tu cuerpo se pudre del todo y la toxina te afecta finalmente y por completo. Abre los ojos, ya eres un zombi de pleno derecho. Elige 1d3+3 Pestilencias.
3	Movimientos	Consulta la regla Movimientos. Te vuelves tan ágil como un zombi.
4	Peste	Consulta la regla Peste. Ahora siempre te acompaña un característico y nauseabundo olor.

T07



Resul.	Propiedad	Efecto
5	Ruidoso	Consulta la regla Ruidoso. Los objetos que te rodean te sobran, sueles tirarlos sin darte cuenta, no lo puedes evitar.
6-9	Degeneración	El cuerpo del ser degenera. Realizar un chequeo de 2d8 y consultar la Tabla de Degeneración Zombi.
10	El frío	Consulta la regla El Zombi y el Frío. La exposición prolongada a bajas temperaturas puede matarte.
11	Propagación	Consulta la regla Propagación. Ahora, si muerdes, si tu sangre entra en contacto con la de tu víctima o si tienes relaciones sexuales, propagas la toxina.
12	Carne fresca	Consulta la regla Alimentación. Tu dieta ha cambiado. Cualquier otro alimento que no sea el indicado hará que chequees 1d8 y consultes la Tabla Sólo un bocado.
13	Heridas	Consulta la regla Heridas. Incrementas tus puntos de vida pero tus heridas ya no cicatrizan.
14	Olfatazo	Consulta la regla Olfato Aguzado. Ahora tienes un sentido casi infalible en las distancias cortas.
15	Mordiendo fuerte	Consulta la regla Daño. Tú sí que sabes dar un buen mordisco.
16	Duro de matar	Consulta la regla Muerte del Zombi. Mala hierba nunca muere.


TABLA BUEN PEDAZO DE CARNE
Resul. Característica Efecto
T08

1-5	Sin efecto	Sacias tu apetito y recuperas 2d6 Puntos de Vida.
6	Seso / Escondite	Incrementas, durante esa partida, en +1 el modificador de Seso y Escondite. Recuperas 2d6 Puntos de Vida.
7	Hechura / Sentido	Incrementas, durante la partida en curso, en +1 el modificador de Hechura y Sentido. Recuperas 2d6 Puntos de Vida.
8	Maña / Prisa	Incrementas, durante la sesión, en +1 el modificador de Maña y Prisa. Recuperas 2d6 Puntos de Vida.

TABLA SÓLO UN BOCADO
Resul. Estado
Efecto
T09

1	Atontado	Te quedas inconsciente durante 1d6 minutos.
2-3	Indigestión	Padecerás un gran dolor estomacal que te hará vomitar. Sufres 1d6 heridas.
4-5	Temblorcillo	Tu cuerpo convulsiona y la cabeza te palpita a causa de un terrible dolor, aunque no vomitarás. Durante 1d60 minutos sufrirás un modificador de -1 a todas tus Características. Recuperas 1d6 Puntos de Vida.
6-8	Sin efecto	Sacias tu apetito y recuperas 1d6 Puntos de Vida.



TABLA DE CANGUELO

Resul. Estado	Efecto
1 Aterrado	Cualquier ataque o acción realizada contra ti cuenta con un mod de +2 al resultado. Además, sufrirás la penalización propia del resultado «bloqueado» y actuarás siempre en último lugar.
2 Miedo	Cualquier ataque o acción realizada contra ti cuenta con un mod de +1 al resultado. Además, sufrirás la penalización propia del resultado «bloqueado».
3 Bloqueado	En tu turno cuentas con una acción menos. Si se quedan en 0, pierdes el turno.
4 Subidón	Incrementas en +2 el resultado de los chequeos de Hechura o Maña en caso de estar en combate. Si te persiguen o estás oculto en un lugar tendrás +2 a Sentido y Escondite. Los modificadores del resto de características se reducen, mientras dure la acción, hasta cero, o permanecen como están si tenían valores negativos.
5 Golpe al tarro	Durante el forcejeo o la carrera, o bien consigues asestarle un golpe en la cabeza a tu enemigo, o bien éste se golpea la testa contra algo. Uno de tus agresores sufre 2d6 heridas o se queda inconsciente durante 1d6 minutos. Tú eliges.
6-8 Salvas el pellejo	No se sabe cómo pero en el último momento encuentras una escapatoria o consigues esquivar y dejar atrás a tus agresores. Te perderán la pista definitivamente o, al menos, ganarás unos minutos de ventaja.

T10



TABLA DE ESCACHARRE

T11

Resul. Efecto	Descripción
2 Descarga	Te da una descarga tal que te apetece dormir un rato. Quedas fuera de juego durante 1d6 minutos. Relájate que te lo mereces.
3 Calambrazo	Eres capaz de encender el secador con los pies metidos en una bañera con agua. El aparato o implante se rompe definitivamente y estalla. Recibes 1d6 heridas.
4 Averiado	Tienes mano con los aparatos, sigue intentándolo. El aparato o Implante deja de funcionar durante ese día.
5-6 Serán las pilas	Falta de energía, una avería temporal, la pila no parece ir muy allá, <i>non ti preoccupare</i> . El aparato o Implante deja de funcionar 1d6 horas.
7-8 Mal funcionamiento	Hasta los aparatos se dan cuenta del gafe que llevas dentro. Funciona pero a medias o no con la suficiente eficiencia habitual. A criterio del DJ.
9-15 ¡Eureka, funciona!	No hay nada mejor que el funcionamiento correcto y elemental del aparato que quieres utilizar. Todo un triunfo, ¡siéntete un patricio!
16 Excelente mecánica	Funciona mejor que nunca, como si el aparato estuviese recién salido de fábrica. Tal es el funcionamiento que incluso te proporciona 1 acción adicional para actuar.